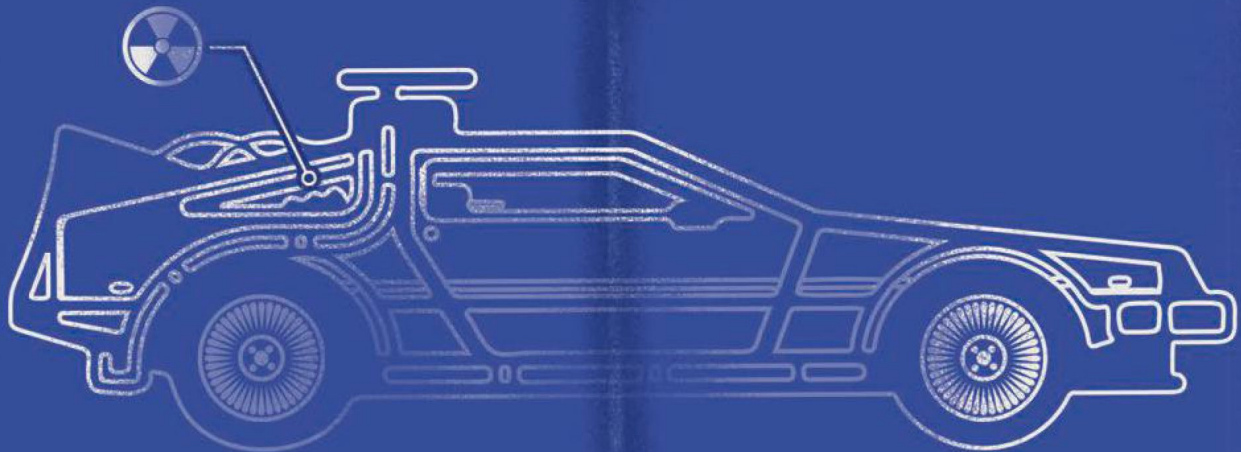


# BACK TO THE FUTURE DICE THROUGH TIME

PRAVIDLA HRY



BY CHRIS LEDER, KEN FRANKLIN, AND KEVIN RODGERS

AGES: 10+

PLAYERS: 2-4

TIME: 45-60 MINUTES

## HRA ZAČÍNÁ

Skvělý Scott! Biff ukradl DeLorean a vydal se na projížďku časem. Spolupracujte na dokončení klíčových událostí z filmové trilogie Návrat do budoucnosti, abyste našli a vrátili ztracené předměty. Hráči vyhrájí, pokud vrátí všechny předměty na správná místa ve správných letech. Hráči prohrají, pokud značka OUTATIME dosáhne tzv. na políčko "konec hry".

## OBSAH KRABICE

- 1 Hrací deska
- 4 podložky pro hráče
- 4 auta DeLorean
- 4 Biff postavy a plastové podstavce (po jednom pro 1885, 1955, 1985 a 2015)
- 16 kostek (4 od každé ze 4 barev)
- 72 karet událostí
- 20 karet předmětů (po 5 kartách z let 1885, 1955, 1985 a 2015)
- 20 žetonů paradoxů
- 24 žetonů Einsteina
- 1 značka OUTATIME a plastový podstavec
- 1 značka prvního hráče
- Kniha pravidel

## PŘÍPRAVA HRY

1. Umístěte herní desku doprostřed stolu. Každý rok má místo označené "Biff Start"; umístěte každý ze stojanů Biffa odpovídajícím způsobem do svých let.

2. Zamíchejte karty událostí do balíčku a umístěte je lícem dolů na herní plán na vyznačené místo. Vlevo si nechte místo na odhazování hromádky.

3. Zamíchejte žetony Einsteina a umístěte je lícem dolů vedle hrací desky vedle žetonů paradoxu.

4. Jednotlivě zamíchejte balíčky karet předmětů roku. Položte několik karet předmětů lícem dolů na jejich místa vlevo od každého roku, a to podle obtížnosti hry, kterou chcete hrát:

- Vědecký experiment (začátečník): 2 karty předmětů na rok
- Tohle je těžké! (Standardní): 3 karty předmětů za rok
- Great Scott! (těžký): 4 karty předmětů ročně
- Nikdo mi nebude říkat kuře! (Insane): 5 karet předmětů ročně

Vraťte všechny zbývající karty předmětů zpět do krabice aniž byste se na ně podívali.

5. Umístěte značku OUTATIME na počáteční políčko karty OUTATIME na herním plánu.

6. Každý hráč si vybere barvu a vezme si odpovídající vozítko DeLorean, čtyři hrací kostky, apodložku pro hráče a poté umístí svůj DeLorean na hrací plochu, naHodinovou věž, na místo v roce, který odpovídá jejich DeLoreanu. Hráč, který ujel nejdelší cestu nejdále v čase (nejstarší hráč), si bere kartu značku prvního hráče. Hra nyní začíná!

# PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY

ZNAČKA OUTATIME

POSTAVY BIFFA

KARTY  
UDÁLOSTÍ

KARTY  
PŘEDMĚTŮ

KOSTKY

PARADOX  
ŽETONY

EINSTEIN  
ŽETONY

DELOREAN  
AUTA

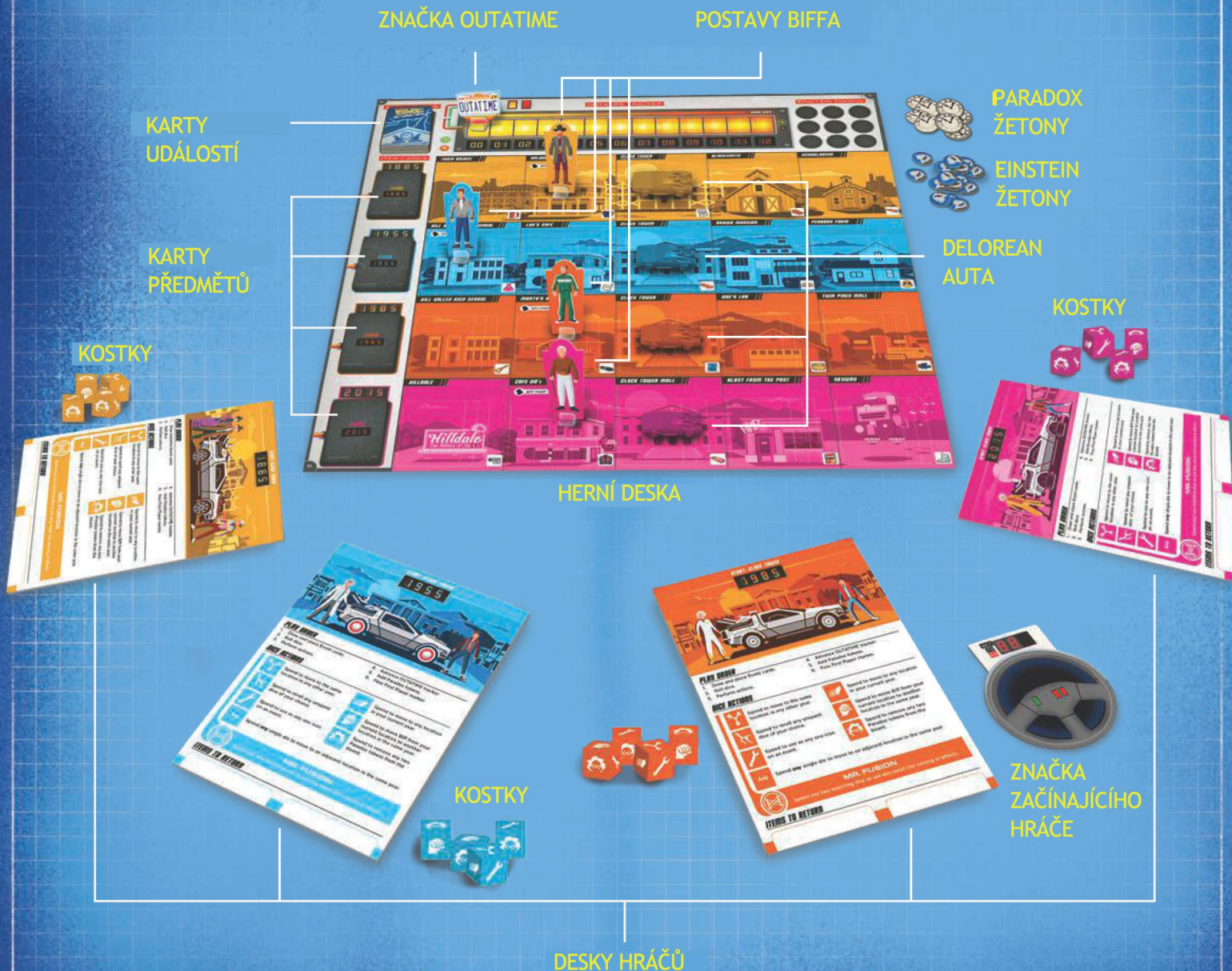
KOSTKY

HERNÍ DESKA

KOSTKY

ZNAČKA  
ZAČÍNAJÍCÍHO  
HRÁČE

DESKY HRÁČŮ



## JAK HRÁT HRU

Návrat do budoucnosti: Dice Through Time se odehrává v několika kolech. Kolo se skládá z následujících kroků:

1. Losování karet událostí
2. Hod kostkou
3. Provádějte akce
4. Posunutí značky OUTATIME
5. Přidání žetonů Paradox
6. Předejte značku prvního hráče

### 1. Táhněte a umístěte karty událostí

Hráč se značkou prvního hráče si vylosuje počet karet událostí, který určí počet hráčů:


- 2 hráči: 3 události
- 3 hráči: 5 událostí
- 4 hráči: 8 událostí

Pokud vám dojdou karty událostí, znovu vyhod'te karty z odhazovacího balíčku a vytvořte nový dobírací balíček.

Poté odhalte vylosované karty událostí po jedné najednou. Pokud si vytáhnete speciální událost, proveďte akci uvedenou na kartě kartě. Některé zvláštní události mají okamžitý efekt, který provedete ihned před vyhozením karty. Pokud si vylosujete více zvláštních událostí, proveďte okamžité efekty v následujících kartách v pořadí, v jakém byly odhaleny.

Biff icon



Pokud je tažená karta Událost místa, umístěte ji na odpovídající políčko na hrací desce ve správném roce lokace. Pokud karta události obsahuje Biffa,  musíte okamžitě přesunout figurku Biff daného roku na místo, kde se nachází umístění. Může být i více než jedna událost umístěna na stejné místo.

### 2. Házení kostkami

Před hodem všechny kostky, které byly umístěny v předchozím kole, mohou být vzaty zpět na hrací plochu jejich majiteli (viz Pohřbení kostky). Hráči pak současně hází svými kostkami.

### 3. Provádění akcí

Začněte prvním hráčem a pokračujte po směru hodinových ručiček, hráči provedou každý jeden tah, přičemž použijí své kostky k provedení akcí. Hráči musí dokončit své tahy úplně, než hra přejde k dalšímu hráči. Akce se provádějí "utrácením" kostky. Jakmile je kostka jednou utracena, nelze ji použít k dokončení žádné jiné další akce nebo události.

#### NEZAPOMEŇTE SPOLUPRACOVAT PŘI ŘEŠENÍ UDÁLOSTÍ A VRACET PŘEDMĚTY!

Akce se provádějí "utrácením" kostek; pohybujte se kostkou na podložku hráče, čímž označíte, že byla utracena. Jednou použitou kostku již nelze v tomto tahu znovu použít. Na dokončení události, musíte utratit kostky, které odpovídají ikoně na kartě události (viz Dokončení události a Hledání předmětů). V závislosti na vašem hodu se mohou kostky také utratit za provedení níže uvedených akcí:



**FLUX CAPACITOR** **KAPACITÁTOR**

Utratit za přesun na stejné místo/lokaci v kterémkoli jiném roce.



**ARROW** **ŠIPKA**

Utratit za přesun na libovolné místo ve vašem aktuálního roce.



**FIST PĚST**

Utratit za přesunutí Biffa z aktuálního místa na jiné místo ve stejném roce.



**LIGHTNING BLESK**

Utratit za přehození nevyužitých kostek ze hry dle vlastního výběru.



**DOC BROWN DOKTOR**

Utratit za odstranění libovolných dvou paradoxů žetonů paradoxů z hrací plochy.



**WRENCH KLÍČ**

Utratit za použití libovolného jednoho symbolu na události.

## Další akce na kostkách

Jakoukoli kostku lze použít k přesunu o jednu lokaci na vlevo nebo vpravo ve vašem roce.

Jakékoli dva shodné výsledky na kostkách lze použít na aktivovat MR. FUSION! Můžete utratit dvě kostky se shodnými výsledky, abyste získali libovolný výše uvedený výsledek, který může být použit k provedení akce nebo k pomoci dokončit událost.

Například hráč, který hodí dvě kostky (stejný symbol), může použít MR. FUSION a provést akci (Doc Brown) k dokončení Události nebo k tomu, aby odstranit dva žetony paradoxu.

## Dokončení událostí/hledání předmětů

Abyste mohli dokončit Událost a vyklidit lokaci, musí být váš DeLorean v dané lokaci a vy musíte utratit kostku nebo kostky odpovídající ikoně (ikonám) na kartě události. Chcete-li například dokončit Událost "Lou's Cafe", musíte utratit kostky ukazující ikony (Doc Brown a Klíč).



Události nesmí být dokončeny, dokud Biff stojí na jejich místě. Musíte přesunout Biffa buď pomocí kostky (Pěst), nebo pomocí MR. FUSION a použít dva shodné symboly kostek, abyste získali Pěst.

Dvě nebo více událostí se mohou objevit na stejném místě, čímž se časoprostorové kontinuum stává obtížnější na opravu. Pokud k tomu dojde, musíte dokončit všechny Události na daném místě ve stejnou dobu současně. Možná budete muset zakopat/pohřbit kostky, abyste pomohli ostatním hráčům vyčistit lokaci (viz Pohřbení kostky).

Když lokaci vyčistíte, odhodte všechny dokončené události nalevo od hrací plochy. Odstraňte všechny žetony paradoxu z této lokace. Poté si vylosujte jednu kartu předmětu z balíčku karet předmětů roku, ve kterém se nacházíte (i když jste jste dokončili více událostí).



Umístěte ji pod svou podložku hráče. Na kartě předmětu bude uveden rok a místo, kde se nachází a kam musí být v rácena. Obrázky předmětů na jednotlivých místech také označují, kde by měly být vráceny.

Najednou můžete mít maximálně dvě karty předmětů. Pokud dokončíte Událost, zatímco již držíte dvě karty předmětů, další si již nedobíráte. Pokud dokončíte událost a nemáte žádné karty předmětů daného roku, které si můžete vzít, předmět nezískáte.

Poznámka: V závislosti na pozici značky OUTATIME a počtu Událostí ve hře, můžete chtít dokončit Události v letech bez předmětů. Viz část Předsunutí značky OUTATIME a Přidání paradox žetonů.

## Vracení předmětů

Pokud se během svého tahu nacházíte na místě, které odpovídá jednomu z chybně umístěných předmětů, které nesete, můžete ho ihned vrátit, pokud se na daném místě nenachází žádný Biff nebo neúplné karty událostí. Pokud dokončíte Událost a/nebo přesunete Biffa pryč z lokace, kde se nacházíte, můžete poté předmět vrátit.

Po vrácení předmětu jej odhod'te lícem nahoru na hromádku vedle hrací desky. Za vrácení získáte dvě odměny:

1. Pomohli jste opravit časoprostorové kontinuum! Posuňte značku OUTATIME o jedno políčko doleva na ukazateli OUTATIME.

2. Získáváte žeton Einsteina! Vezměte si Einsteina žeton, odhalte ho a položte na hrací plochu.

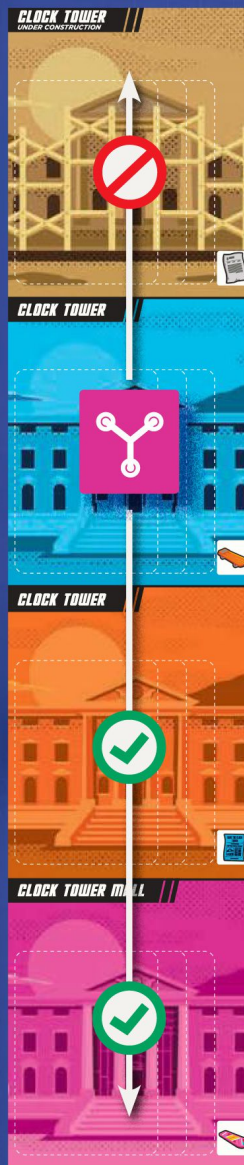
## Einsteinovy žetony

Pokaždé, když vrátíte nějaký předmět na správné místo a čas, váš věrný psí pomocník Einstein přinese pomoc za vás! Einsteinovy bonusy poskytují ikonu, kterou mohou hráči utratit, jako by to byla kostka. Každý hráč může Einsteina použít a odstranit ze hry během KROKU 3: Proveďte akci a získejte její efekt.

## Pohřbení kostky

Zatímco důsledky zásahu do času mohou být katastrofální, někdy je nutné pomoci svému budoucímu já. Během svého tahu můžete rozhodnout, že na svůj DeLorean umístíte nevyužitou kostku (aniž by se změnil její výsledek).

V následujícím tahu může kterýkoli hráč na této lokaci nebo na stejné lokaci v budoucím roce utratit tuto pohřbenou/zakopanou kostku a poté ji vrátit na podložku jejího majitele.



obrázek 1

Například (obrázek 1), pokud umístíte kostku na Hodinová věž v roce 1955, může ji následující hráč utratit na políčko Hodinová věž 1955, 1985 nebo 2015. Nelze to použít v roce 1885, protože ten je v minulosti.

Nesmíte přesouvat spolu s vámi pohřbenou kostku, abyste ji použili na jiném místě. Pohřbené kostky lze získat zpět z hrací plochy jejich majiteli na začátku kola, během prvního kroku kola (tah karet událostí) a před házením kostkami.

## Setkání s vaším druhým já

Setkání s vaším druhým já oslabuje časoprostorové kontinuum, i když někdy je to riziko, které musíte podstoupit. Když se váš DeLorean posune na stejné místo jako jiný DeLorean (ukončí svůj tah na stejném místě), musíte okamžitě posunout značku OUTATIME o dvě políčka jako trest. (značka OUTATIME pouze postoupí, když se DeLorean setkají; pokud ukončíte svůj tah se dvěma pohybujícími se DeLoreany na stejné místo, značka OUTATIME se už se znovu neposune).

## 4. Značka OUTATIME

Jakmile všichni hráči dokončí své tahy pro kola, zkontrolujte, který rok má nejvíce míst pokrytých událostmi. Spočítejte lokace v tomto roce, pak posuňte OUTATIME o toto číslo. Pokud je více než jedna karta Událostí na stejném místě, je to stále ještě považováno pouze za jedno místo.

Například (Obrázek 2), pokud se v letech 1885 a 1955 na každé z nich nachází jedno místo pokryto kartou Události, má rok 1985 kartu Události tři místa pokrytá událostmi a rok 2015 má dvě místa pokrytá Událostmi, pak byste posunuli značku OUTATIME o tři políčka směrem ke Konec hry.

Pokud rok s největším počtem lokalit obsahuje také nějaké paradox žetony, posuňte značku OUTATIME dopředu o jedno další políčko doprava za každý žeton Paradox v tomto roce.

Pokud se dva roky shodují v počtu míst s kartami událostí, spočítejte žetony paradoxů a události v nejstarším roce a posuňte značku žetonů událostí o krok dopředu OUTATIME o tento počet.

**Pokud značka OUTATIME někdy dosáhne hodnoty na místo Game Over, čas již vypršel! Všichni byli vymazáni z historie, hra končí a hráči prohráli! Skvělý Scott!**

## 5. Přidejte žetony paradoxů

Nakonec přidejte žetony Paradoxu do všech pokrytých lokací událostmi v roce, který posunul OUTATIME značku. Každá lokace může obsahovat pouze jeden žeton paradoxu. Podle výše uvedeného příkladu by rok 1985 znamenal, že obdržel tři žetony Paradoxu - jeden na každé lokaci pokrytých událostmi.

## 6. Předejte značku prvního hráče

Předejte značku prvního hráče hráči nalevo. Nyní začíná nové kolo

## VÍTĚZSTVÍ VE HŘE - JAK VYHRÁT

Jakmile je vrácen zpět poslední chybně umístěný předmět do správného roku a na správné místo, hráči okamžitě vyhraji hru! Časoprostorové kontinuum je opraveno a Doc a Marty zachránili vesmírný prostor, Hill Valley (a vesmír) před katastrofou!



obrázek 2

## CREDITS

Game Design: Chris Leder, Ken Franklin, Kevin Rodgers

Illustration: Matt Taylor, Pilot

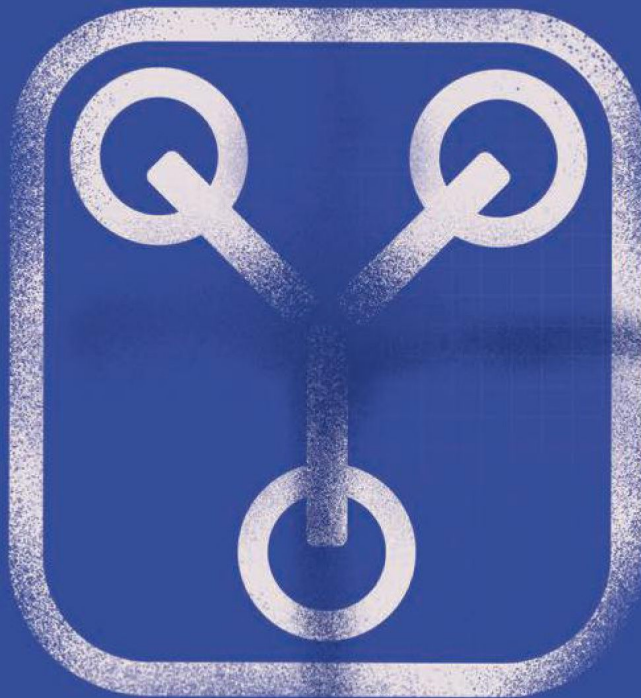
Game Development: Steve Warner

Graphic Design: Sam Dawson

Special thanks to all our playtesters!

## PŘEKLAD

[buffy.cz/pro-deskovky.org](http://buffy.cz/pro-deskovky.org)



Instructions: © 2020 Ravensburger  
North America, Inc. All rights reserved.  
[Ravensburger.com](http://Ravensburger.com)

USe01



Back to the Future™ is © Universal City Studios  
LLC and Amblin Entertainment, Inc.  
All Rights Reserved.

**Ravensburger**