



T.I.M.E STORIES  
Szabálykönyv







## Idő Ügynök: Magas kockázatú karrier, de nem mindennapi élet

Izgalmas munkát keres korlátlan karrierlehetőséggel, és lehetőséget számtalan valóság és korszak felkeresésére?

Meg akarja őrizni az idő kontinuitását és korunk mérhetetlen jólétét, felhasználva a Tachyon Beillesztési Technika és a végtelen utazás lehetőségeit?

Éleslátó, motivált, és szeretne csapatban dolgozni? Nem fél semmitől?

### A T. I. M. E AGENCY-nek szüksége van önre!

Az emberiség szolgálatában állunk - az egész emberiségében.  
A Tachyon beillesztés felfedezésével az egész világ megváltozott: párhuzamos valóságok jelentek meg, az idő pedig rugalmas és képlékeny lett, mi mind profitáltunk a határtalan jólétekből... és felfedeztük az elmondhatatlan veszélyeket.  
Az illegális vagy nem kalkulált látogatások megváltoztatják az időkontinuumot. Ez a változás lehet minimális, de kritikus is, így az általunk ismert valóság veszélybe kerülhet.

### Szerencsére mi készen állunk!

A TIME (Tervezett Illesztés Monumentális Eseményekbe) ügynökség egy konzorciumot hozott létre, amely mögött felsorakoztak a világ kormányai annak érdekében, hogy megakadályozzák ezeket a katasztrofális változásokat. A legkevésbé bomlasztó, és legkevésbé veszélyes módszerrel utazunk a múltba, a jövőbe, és alternatív valóságokba: szétválasztjuk a testet és az elmét.

Az elme ezután olyan hordozóba kerül, amely már alkalmazkodott a korszakhoz vagy világhoz, amit ügynökként felkeres.

Így a jövő egyik eleme sem lesz jelen a múltba, vagy alternatív valóságban, ezáltal minimalizálva a kockázatokat és a zavart.

Ezen kívül a hordozókat körültekintően választjuk ki annak érdekében, hogy ne okozzon jelentős eltérést ha esetleg nyomuk veszne... ami megtörténhet - sajnos! - de negatív hatással nem jár az ügynök számára!

### A kudarc nincs a lehetőségek közt!

Az időben való átjárhatóságot nem tudjuk fenntartani a végtelenségig, sem egy alternatív valóságba, sem a múltba. Ha nem sikerül teljesíteni a küldetést az adott időre, akkor vissza fog térni saját korunkba. Ekkor a küldetést előről kell kezdeni.

Ne kockáztassa ezt a szituációt, mert az időutazás költségei az Ügynökség és az adófizetők számára sem elhanyagolhatóak!

Készen áll az első küldetésre?

A kiképzési kézikönyv Önre vár, ha csatlakozik a csapathoz, irány a bázis...



## A T.I.M.E Stories koncepciója

A játék mögötti ötlet alapja, hogy felkínálunk egy közös, központi keretet kalandok egész sorához. Miután egyszer megismerted az általános szabályokat, képes leszel bármilyen új történetet/forgatókönyvet lejátszani.

### SZEREPIJÁTÉK VAGY TÁRSASJÁTÉK?

Sem ez, sem az, inkább mindkettő! Az eredeti vágyunk az volt, hogy fiatalkori szerepjátékaink érzését megragadjuk, de sokkal kompaktabb és kevésbé időigényes formában. A T.I.M.E Stories tehát egy narratív játék, minden játékos birtokol egy "hordozót", egy karaktert a meglátogatott világból és szabadon formálhatja a kapott szerepet. Ami végül számít, az az asztal körül, közösen átélt és elbeszélte történet. Ugyanakkor ez egy modern értelemben vett társasjáték is, szabályokkal, akciókkal és optimalizálással. Ezért akkor is, ha egy szerepet játszunk, lehetőségünk van igazán jól vagy rosszul játszani, és utóbbi esetben megfizetni ennek árát..

### KOOPERATÍV JÁTÉK

Az ebben a dobozban található forgatókönyv teljesen kooperatív, a játékosok együtt dolgoznak a játék ellen, ami tele van csapdákkal és rejtvényekkel. Ez egy csapatjáték, ahol együtt győztök, vagy buktok el. Idővel nem lehetetlen, hogy változik a széljárás, és a viszály külön utakra sodorja a csapatot, de jelenleg még biztonságban vagy ettől...

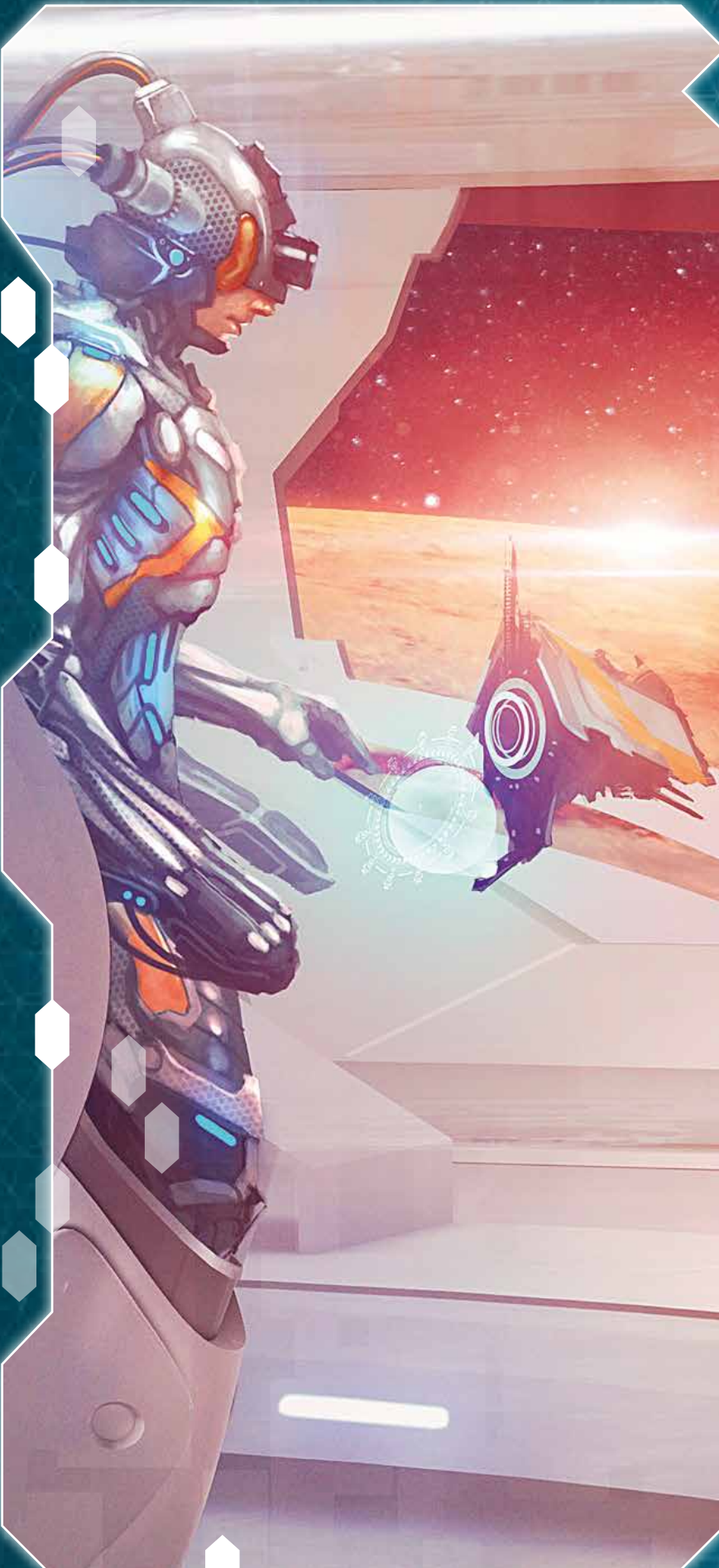
### 1 PAKLI = 1 KÜLDETÉS

Ebben a dobozban megtalálod a játékhoz szükséges eszközöket, illetve egy adag kártyát, amit "a paklinak" nevezünk. Minden pakli egy teljes történet forgatókönyve, egy küldetés, amit az ügynököknek teljesíteniük kell, hogy megkapják kiképzőjük, Bob Lyfen elismerését.

Minden új pakli, amit beszerez az alapszabályokat fogja követni, ami néhány, a bázison megismert új adattal egészülhet ki kezdéskor.

### FIGYELEM! SOSE NYISD KI A PAKLIT A JÁTÉK MEGKEZDÉSE ELŐTT

Amikor egy új történethez avagy forgatókönyvhöz jutsz a pakli esetleg fel lesz osztva több csomagra (ellentétben a mostanival). Ebben az esetben - anélkül, hogy megnéznéd a lapokat - egyszerűen tedd őket egymásra új paklit formázva (mindezt a megadott sorrendben: 1-es csomag a tetején, alatta a 2-es stb.)





## INTRODUCTION OF THE MATERIALS

### PAKLI KEZELÉSE

Mivel a küldetésben szereplő történet, a hordozók, a tárgyak, és a rejtvények egyetlen csomagban vannak, ezért rendkívül fontos, hogy a megadott irányelveket követve, kellő óvatossággal kezeljük a paklit. Ellenkező esetben előfordulhat, hogy megfosztjuk magunkat a játék legfontosabb alkotóelemeitől, mint: a meglepetés, a felfedezés, és a rejtvények.

### JÁTÉK KÉT FŐ RÉSZÉRE

A játékot két fő is tudja játszani, ebben az esetben 2-2 karaktert (hordozót) irányít minden játékos. Ne feledjük, hogy a T.I.M.E Stories mindenekelőtt a kommunikációról szól, ezért minél többen játsszák, annál nagyobb élményt nyújt.

### KIHÍVÁS ÉS NARRÁCIÓ

Ne feledjük az alábbiakat:

- A legtöbb forgatókönyv alapja egy talány, ezért figyelj, mit olvasol, mit látsz, és miket beszéltek meg.
- Annak érdekében, hogy jobban megértsd a rejtélyt, ne hagyd figyelmen kívül a történet háttérét. Túl a zsetonokon és a szimbólumokkal ellátott kártyákon, minden forgatókönyv mögött egy felfedezésre váró történet van.
- Ez egy kooperatív játék, ezért kommunikáljatok! Osszátok meg tapasztalataitokat, vessetek fel hipotéziseket, így nő az esélyetek a sikerre. Minden ügynök folyamatos, telepátikus kapcsolatba van. Tehát képesek beszélni, ötletelni és közös döntéseket hozni.

### ARANYSZABÁLYOK

Ha ellentmondás van két szabály közt:

- a leírása egy karakterkártyán fontosabb a tárgyak szövegénél
- a tárgyak szövege elsőbbséget élvez a helyszín szövegéhez képest
- a helyszín szövege elsőbbséget élvez a bázis kártya szövegéhez képest
- a bázis kártya szövege elsőbbséget élvez a játék alapszabályaihoz képest



### BEVEZETŐ A KOMPONENSEKHEZ



#### 8 ÜGYNÖK JELÖLŐ

Minden játékos egy-egy jelölőt használ, amivel az aktuális pozícióját jelöli, valamint egy-egy kisebbet saját jelölőjük színével.



#### 1 IDŐJELÖLŐ

Az időjelölőt az idővonalon mozgatjuk, így jelölve az időegységeket (IE), amelyek rendelkezésünkre állnak a küldetés teljesítésére.



#### 1 CSAPATJELÖLŐ

A csapatjelölő mutatja a felfedezni kívánt világon bellüli helyünket. Ez a jelölő a TERV kártyákon (lásd lejjebb) kap helyet. A csapatotok sosem oszthatók fel.



#### 1 IDŐ KAPITÁNY KOCKA

Ez a kocka az Idő Kapitányé, ez határozza meg az Időegységek (IE) számát a helyszínek változásáig.



#### 6 AKCIÓ KOCKA

Ezekkel a kockákkal fogjuk leküzdeni a játék során felmerülő kihívásokat, úgy mint: harc, meggyőzés stb.



#### 40 NORMÁL PAJZS/ KOPONYÁS PAJZS

Ezek a kihívások nehézségének meghatározásában segítenek. A több pajzs nagyobb nehézséget jelöl, és ha több a koponya a veszély nagyobb. Hogy teljesítsük a megmérettetéseket, akció kockákat kell használnunk a semlegesítésükre.



#### 7 IDŐ PAJZS

Ez a pajzs néha jelen van az megmérettetéseknél és nem kalkulált idővesztést okoz.



#### 7 SZÍV PAJZS

Ez a fajta pajzs néha jelen van megmérettetéseknél és életerőpont veszteséget okoz.



#### 7 SPECIÁLIS PAJZS

Ez a fajta pajzs néha jelen van megmérettetéseknél és a hatása befolyásolja a forgatókönyvet.



#### 140 ERŐFORRÁSJELZŐ

Ezek tárgyakat reprezentálnak, amik az egyes forgatókönyvektől függően különbözőek lehetnek: aranyérmék, lőszer, összetevők stb.



#### 30 ÉLETERŐPONT (ÉP)

Ezek jelzik, hogy mennyi életerő maradt a hordozódban, akit irányítasz. Légy óvatos: 0 ÉP és a hordozó meghal.



#### 24 ÁLLAPOTJEZŐ

Ezeket a küldetések során szerezzük, azt mutatják, hogy egy bizonyos tevékenység milyen információkhoz stb. jutottunk hozzá. Ez a jelölő új kártyákhoz és információkhoz biztosít hozzáférést.



## Előkészületek

Az előkészületek minden forgatókönyvnl ugyanazok. Csak kövessétek az alábbi számokat lépésről-lépésre.

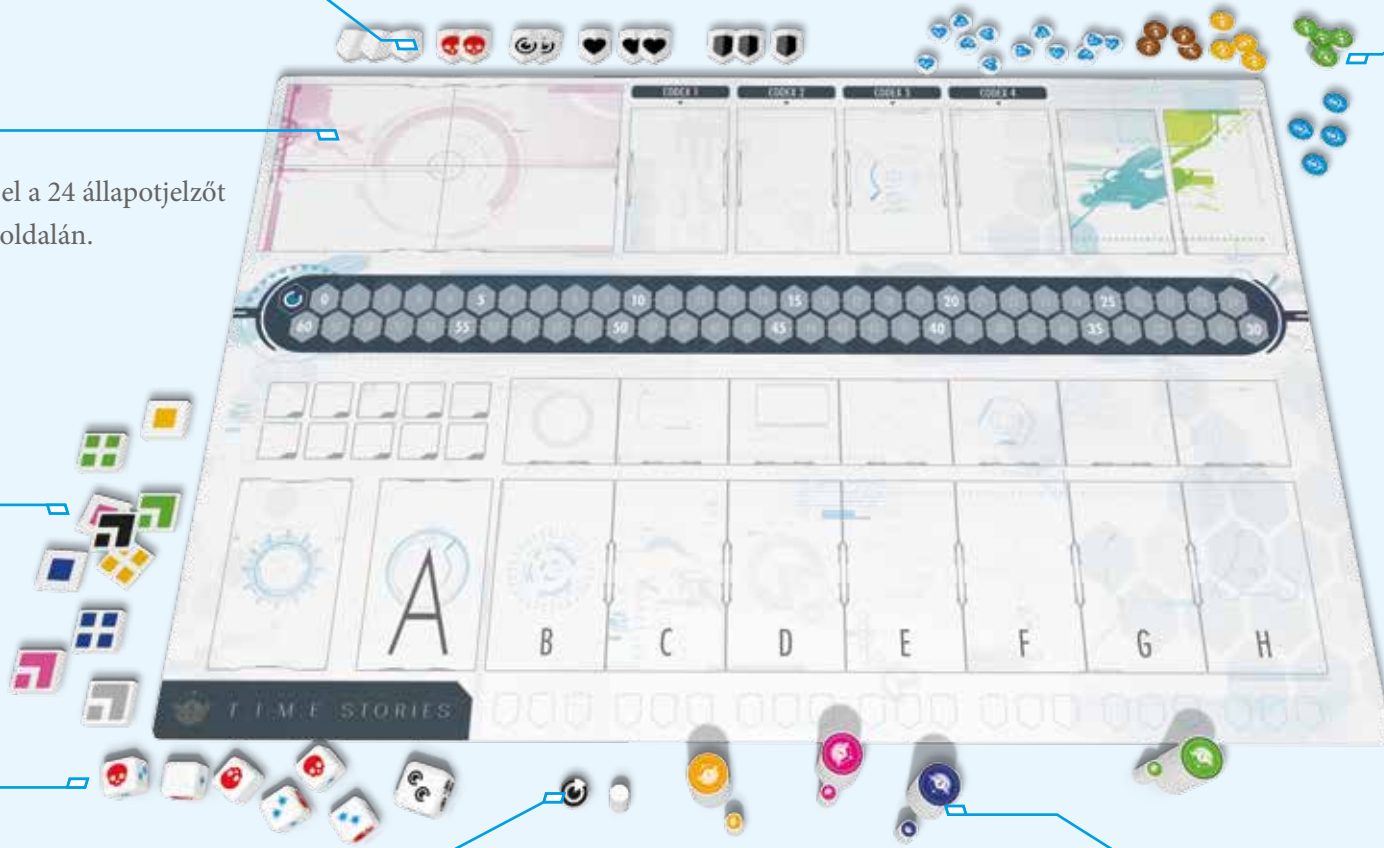
Amennyire csak lehet, üljétek a tábla ugyanazon oldalán, így mindenki tisztán látja a kártyákat a játék során.

1> Állítsuk fel a játéktáblát

2> Helyezzük a Normál Pajzsok felét koponyával, a másik felét az üres oldalával felfelé. Rendezzük a másik 3 féle pajzsot típusonként.

3> Helyezzük el az életerő és erőforrás pontokat a tábla felett.

4> Helyezzük el a 24 állapotjelzőt a tábla bal oldalán.



1. Játékos

2. Játékos

3. Játékos

4. Játékos

5> Helyezzük le a 6 akció kockát és az Idő Kapitány kockát a játékosokhoz közel.

6> Helyezzük el az idő és csapat jelölőket közel a játékosokhoz. A kezdő pozíciót a forgatókönyvből tudjuk meg a bázison.

7> Mindenki elvesz 1 ügynök jelölőt és 1 kis jelölőt is, mindegyiket ugyanabban az általa választott színben.





## A JÁTÉK CÉLJA

A történet a T.I.M.E. Ügynökség bázisán kezdődik, ahol megkapjátok a szükséges eligazítást. Ideális esetben a lehető legkevesebb próbálkozásból - közismertebb nevén "lefuttatás"-ból - kell sikert elérnetek. Egy lefuttatás megegyezik egy teljes játékkal, ami az összes rendelkezésre álló időegység (IE) felhasználását jelenti.

Elküldeni titeket az idő és tér bármely pontján lévő hordozótokba hatalmas energiafelhasználással jár, illetve csak korlátozott ideig lehetséges, ezt követően a sikertől függetlenül visszakerülnök a bázisra.

## A PAKLI FELÉPÍTÉSE

Mint azt már tudjátok, a forgatókönyv csak egy pakli kártyákból áll. A fő kártyatípusok megtalálhatóak a pakliban.

### A "FLASH KÁRTYÁK"

A kártyák azért kapták ezt a nevet, mert nagyon fontos, mikor fedjük fel őket. A felső lap a forgatókönyv nevét adja, míg az alsó megakadályozza, hogy meglássuk a következő lapot. Ezek a kártyák nem vesznek részt a játékban, félre lehet őket tenni. Egyes forgatókönyvek nem tartalmaznak flash kártyákat.



### A PAKLI ELŐKÉSZÍTÉSE

A kártyák a pakliban az adott forgatókönyv szerinti sorrendben kaptak helyet. A bázis tehát mindig a pakli tetején található. Bob, Laura és Sam elmagyarázza, hogy mikor, milyen kártyát hova kell helyezni. Mikor kibontod a paklit, tedd a táblán található helyére, nyisd meg a bázist (lásd később) és hagyd magad vezetni. A küldetés alatt rajtad múlik, hogy felfedezd a számodra legérdekesebb helyszíneket.

### A PAKLI VISSZAÁLLÍTÁSA

Ha vissza kell állítanod a paklit (például egy küldetés elvesztése után) a kis számok a kártyák hátoldalán segítenek az eredeti sorrend visszaállításában. Az 1-es számú kártyáva legyen a pakli tetején, ezt kövesse a 2-es és így tovább.

### KÜLSŐ ÉS BELSŐ OLDAL

A kártya hátoldala mindig megmutatja a számát, amit már tárgyaltunk a fentiekben, másik oldal pedig a belső természetesen.



## BÁZIS KÁRTYÁK

Minden küldetés a bázisról indul. Ez az a hely, ahol a játékosok megismerik a küldetés mibenlétét és az aktuális forgatókönyv speciális szabályait. A bázis úgy van megalkotva, mint egy panoráma, amelyet a kártyák hátoldala alkot, ezzel a bázis nyitva áll. **Megnyitni a bázist** azt jelenti, hogy az összes lapot lehelyezzük a táblára abc sorrendben. **Légy körültekintő:** ez a terület másként működik, mint a többi, mert nincs IJ mozgatás, nem kell jelölőket lehelyezni, csak olvasni a kártyákat, egyiket a másik után.



Elovasás után a bázis kártyákat mindig a tábla mellett tartjuk. Így az egész játék alatt kéznél vannak a szabályok célok stb. ellenőrzése céljából.



## A SIKERES/SIKERTELEN KÜLDETÉSKÁRTYÁK

Ha sikeresen teljesítettétek a küldetést a játéktól egy Sikeres Küldetés kártyát kaptok. Ha a küldetés befejezése előtt felhasználtátok az összes Idő Jelölőt (IJ), olvassátok el a 'sikertelen küldetés' kártyát. Vannak más módok is a kudarcra, ebben az esetben automatikusan a 'sikertelen küldetés' kártyát kapjátok.



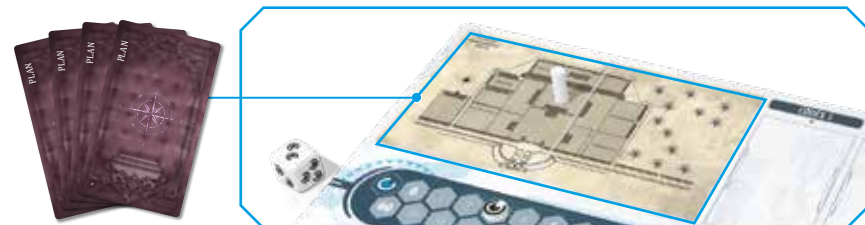
Mikor az Idő Jelölő 0-ra ér azonnal olvasd el ezt a kártyát



A küldetés sikeres befejezésekor elolvashatod ezt a kártyát.

## A 4 TERV KÁRTYA

A 4 Terv kártya a táblára kerül a kijelölt helyükre, hogy egy terület térképét alkossák. Ezen a térképen a jelölő segítségével mutatjuk a csapat helyét a meglátogatott világban.



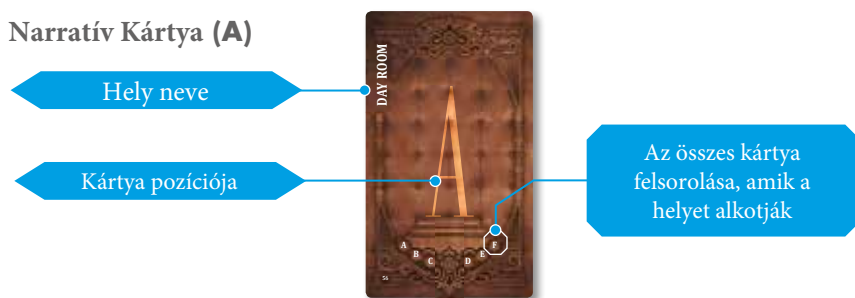


## A HELYSZÍN KÁRTYÁK

A forgatókönyvek helyszíneket alkotnak, amelyek két vagy három típusú kártyából állnak.

Az 'A' kártya egy narratív, avagy elbeszélő kártya, amely bemutatja a helyszínt, ezt az aktuális Idő Kapitány olvassa fel. A másik hely kártya a panorámából bemutatja a látványt a hordozóitok szemén keresztül. Néhány kártya zárva is lehet: hogy hozzáférjetez ezekhez, teljesítenetek kell a hátoldalon szereplő feltételeket

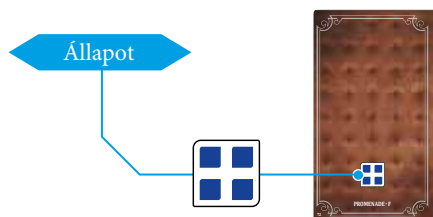
### Narratív Kártya (A)



### A kártyák hozzájárulnak a hely panorámaképi



### Példa egy lezárt kártyára



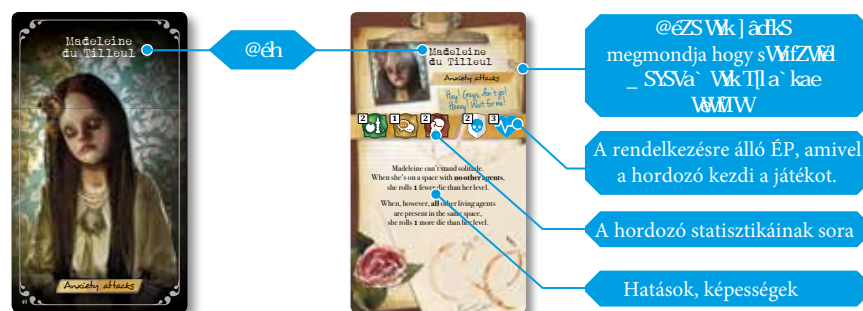
## TÁRGY KÁRTYÁK

A 'Tárgy' egy általános kifejezés mindenféle felfedezni való dologra: tárgyak, információk, emberek stb. Minden tárgy számmal jelölt annak érdekében, hogy a mibenlétük titokban maradjon, ugyanakkor könnyen megtalálhatók legyenek az adott kártyacsomagban.



## HORDOZÓ KÁRTYÁK

A hordozó egy karakter, akit irányítasz abban a világban, ahol a csapatod küldetését hajt végre. Átvesszed az irányítást a teste felett, rendelkezzel a képességeivel (és néha a hibáival...). A felkínált hordozók közül választasz egyet, amelyik megragadja a fantáziád, vagy ideálisnak tűnik a küldetéshez, minden új lefuttatás során újat választhatsz. A kártya hátoldalán a név, illetve a hordozó kinézete látható. A túloldalon az akció kockák száma látható, amelyekkel az aktuális megmérettetés jellegétől függően dobhatsz, emellett Ellenállás és Életerő Pontok (ÉP) szerepelnek valamint minden egyéb hatás, képesség, amik megváltoztathatják kissé a játék menetét/szabályait.



A hordozó statisztikáinak zónája 2 részre oszlik, bal oldalon a kockák száma amivel dobhatunk a megmérettetés természetétől függően, míg a jobb oldalon a hordozó ellenállóképessége és ÉP-je a játék kezdetén.

### Példa: Elizia Dor



### 2. Példa: Altace the Elder



A hordozóknak így különböző szintű képességeik vannak, ahogy fent láthatjuk Elizia jól bánik a távolsági fegyverekkel de nem használ mágiát, miközben Altace pont az ellenkezője ezekben.



## IDŐ KAPITÁNY

Annak érdekében, hogy a játék során egyik résztvevő se szoruljon háttérbe, mindenkire sor kerül, mint Idő Kapitány, ő lesz a csapat vezetője. Ez különböző feladatokat jelent a játékosnak:

- Felolvasa az 'A' helyszín kártyát hangosan.
- Ő felel az idő egységekért (IE)
- Meghozza a döntést, ha csapat nem tud dűlőre jutni egy kérdésben pl. akcióról vagy helyszínváltoztatásról.

## EGY LEFUTTATÁS ÁTTEKINÉSE

Egy lefuttatás meghatározott számú IE-ig tart, amik a bázison kerülnek kiosztásra. A csapat ezután az első helyszínre kerül, majd 2 fázis követi egymást egészen addig, amíg ki nem fut a csapat a kiosztott időből:

### 1. Egy helyszín megnyitása és felderítése

### 2. Helyszín változtatás

### MEGNYITNI ÉS FELDERÍTENI EGY HELYSZÍNT

Kövesd az alábbi instrukciókat:

#### Egy helyszín megnyitása

Az Idő Kapitány kikeresi a pakliból a helyszínt, amit a csapat fel akar deríteni. A játékosoknak sosem szabad megfordítaniuk a kártyákat és a hátoldalát is csak a lehető legkisebb mértékben szabad megnézniük. A keresést támogatandó, mindig az 'A' kártya van az adott helyszín lapok tetején, a helyszín neve pedig bal oldalon található. Annak érdekében, hogy biztosan ne maradjon ki egyetlen lap sem azok közül, amik a helyszínt alkotják, mindegyik fel van tüntetve az 'A' kártya hátoldalán.

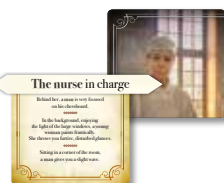


Az Idő Kapitány ezután abc sorrendben elhelyezi, hogy létrehozza a jelenet panorámaképét a lapokból (de nem fordítja meg azokat).



#### Az 'A' kártya olvasása

Az Idő Kapitány hangosan felolvasa a kártyát. A lapon olvasható, vastagon szedett szöveg írja le az állatok látható jelenetet.



#### A helyszín felderítése

Amint az Idő Kapitány bemutatja a helyszínt, ideje, hogy az ügynökök belépjenek és felfedezzék mit tatogot. "Belépni" egy helyszínre nem jár IE költséggel.

Egy helyszínre való belépéskor minden játékos elhelyezi a jelölőjét egy helyen a kártya fölött, ami érdekli őket.

Mint minden döntésnél, a csapat vitázhat, de végül minden játékos a saját döntése szerint cselekszik. De ha legalább 1 ügynök úgy dönt, hogy belép egy helyre, a többieknek is így kell tenniük. (Elméletileg az 'A' kártya elolvasása után még dönhetnek úgy, hogy megváltoztatják a heliszínt) Bármennyi ügynök lehet egy kártyán.



A kék és a zöld játékos ugyanazon kártya mellett dönt, míg a rózsaszín és sárga egy-egy másik mellett.

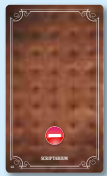
#### Lezárt lapok

A kártya hátoldalán jelölések mutatják a feltételeket a lap felfedéséhez (és/vagy ahhoz, hogy az adott kártya fölé tegyük a jelölőnket). Ha nem teljesítjük a feltételeket, akkor nem mozgathatjuk vagy helyezhetjük a jelölőnket a kártya fölé, így nem is tekinthető meg a lap (ahogy később erről lesz is szó).





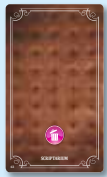
## Néhány példa speciális jelölésekre



Ebben az esetben a játékosok nem helyezhetik magukat az adott helyre vagy fedhetik fel a lapot, amíg egy játékelem azt nem engedélyezi számukra.



Amint a helyszín megnyílik, legalább egy ügynököt a megjelölt kártyához kell helyezni.



Ezt a kártyát azonnal eldobjuk, kivéve, ha egy ügynök a helyszín megnyitásakor rögtön fölé helyezi magát. Egy későbbi lefuttatás során a lap már normál kártyaként kerül lehelyezésre.

## Kártyák megbeszélése és információcsere

Csak egy ügynök, aki az adott helyen áll, olvashatja el a kártyát és számolhat be róla a többieknek. Ha többen állnak ugyanazon a helyen, akkor ezt mindketten, hárman stb. megtehetik. Az ügynökök telepátikus kapcsolatuk révén elmondhatják egymásnak mi történik, megoszthatnak minden információt és választási lehetőséget. Annak érdekében, hogy vitára és a narratív hangulat megteremtésére ösztönözzünk, 2 fontos szabályt kell követni:

Ne mutasd meg a kártyát olyan játékosnak, aki nem veled azonos helyen áll! Ne olvasd fel hangosan a teljes kártyát és ne idézz részeket sem: röviden foglald össze mi történik.

Kivétel, ha a kártya játékszabály kiegészítést, vagy technikai magyarázatot tartalmaz, ilyenkor olvassuk fel a többieknek, fontos, hogy mindenkinek egyértelmű legyen a helyzet.

## Időegységet (IE) költeni és cselekedni

Eljött a cselekvés pillanata, de lehet, hogy erre időt kell szánnotok. Miután mérlegeltétek a helyzetet és mindenki eldöntötte mit fog tenni, az Idő Kapitány elkölt 1 IE-et (egy mezővel közelebb mozgatja az időjelölőt a 0-hoz), majd mindenki végrehajtja a választott akcióját. A sorrend tehát:

- Tanácskozás és vita
- Az 1 IE elköltése
- Cselekvés

Az 1 IE elköltésével minden játékos egyet hajthat végre az alábbi 3 akcióból:

### Egy karakterhez kapcsolódó dobás.

Ez egy kockadobás, amely a hordozó karakterjegyeihez kapcsolódik.

Marie harcra dobást végez  
Mivel ez a cselekvés a számára rendelkezésre álló kockára vonatkozik (ebben az esetben 1-re), ezért ez karakterjegyhez kapcsolódó akció.



## Mozgasd az Ügynökjelölőt

Mozgasd a jelölőt egyik helyről a másikra, feltéve, hogy szabadon hozzáférhetsz (lásd lezárt kártyák).

## Nem csinálni semmit

Ez egy elég speciális eset, ne feledd, hogy harcban nem csinálni semmit gyakran elég rossz ötlet.

Mindegyik egy IE-ért!

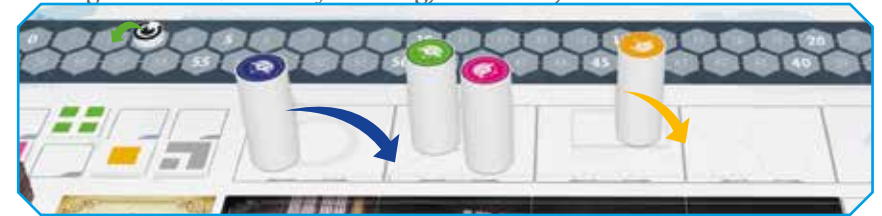
Tulajdonképpen nincsenek a játékban körök, mindegyik cselekvés egy időben jön létre egyetlen IE elköltése során.

A zöld játékos kihasználja az IE adta lehetőséget és elmozgatja a jelölőjét.



1 IE-ért

Zöld és Rózsaszín harcban állnak, ezért a hordozóikon feltüntetett számú kockával dobnak. A Kék csatlakozik hozzájuk, reméli, hogy a következő IE elköltésnél segíthet a harcban. A Sárga úgy dönt, hogy a segítségére nincs szükség a harcban, inkább felderít egy másik helyet.



1 IE-ért

A Rózsaszín csatlakozik a Sárgához, aki benneragadt a harcban. Ezalatt a Kék befejez egy feladatot a saját helyén, miközben Sárga harcol. A Zöld úgy dönt, hogy nem tesz semmit.



**Fontos:** Azonnal megnézheted azt a kártyát ahova érkezted, ez nem kerül IE-be.



### Speciális dobások (nincs IE)

Néhány kockadobás oka eredhet egy-egy helyszínen egyedi szabályaiból, ezek nem járnak IE használattal, mivel nem kapcsolódnak karakterjegyekhez.

### HELYSZÍN MEGVÁLTOZTATÁSA

Ha úgy érzed, hogy már mindent felfedeztél, vagy egyszerűen csak megváltoztatnád a helyszínt, el tudod azt hagyni, ez 5 egyszerű lépésben történik.

#### 1. Elhagyni a jelenlegi helyszínt

Minden játékos felveszi a jelölőjét és leteszi maga elé.

#### 2. Új helyszín választása

Minden olyan helyszín választható, ami szerepel az általános TERVen.

#### Pontosítások:

- A csapat jelölő megtestesíti a játékosokat (együtt), így nem lehet felosztani és egyszerre több helyet felkeresni
- Visszatérhetnek olyan helyekre, ahol már jártak
- Egy új helyszín választása az egész csapat döntése kell legyen. Ha nem sikerül dönteni, akkor szavazást kell tartani. Döntetlennél a Kapitány határoz.
- A játékosok nem hagyhatják el a helyüket csak azért, hogy azonnal visszatérjenek. Mindig egy másik helyszínről hagyják el az eredetit.



Úgy érzitek, kész a Nappali Szoba felderítése, ekkor bármelyik helyszínrre továbbléphetek, azaz bármelyikre, amelyik látható a TERVen.

#### 3. A jelenlegi helyszín elrakása

Mielőtt megnyitnátok az új helyszínt, a jelenlegit el kell raknotok. A Kapitány sorban elhelyezi a helyszín lapokat lefordítva, tetején az 'A' kártyával. Ezután az összeset a pakli aljára helyezzük anélkül, hogy megnéznénk őket. Légy óvatos: rendezd a kártyákat a helyes sorrendbe és ne hagyd, hogy bekeveredjenek más helyszínlapok közé.

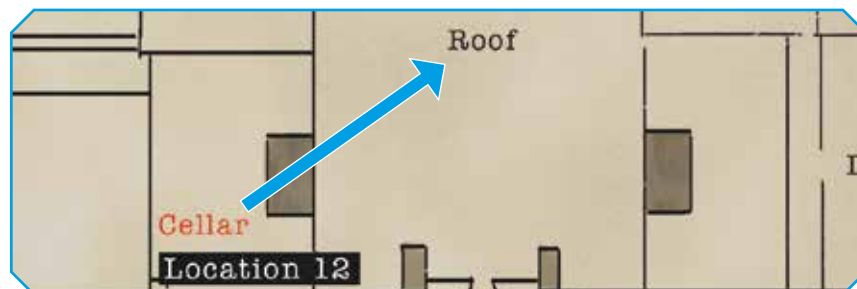
#### 4. Dobás az Idő Kapitány kockával

Az Idő Kapitány dob a kockájával, aminek eredménye 1-3 IE lesz, ami azonnal elköltésre kerül az idővonalon, ez jelenti az időt, amibe a 2 helyszín közötti váltás kerül. Mikor egy kártya, vagy hatás egy másik helyszínrre mozgatja a csapatot, a Kapitány a normál módon dob.

**Különleges eset:** a forgatókönyvtől függően lehet, hogy néhány helyszín neve vörössel van írva. Egy vörös nevű helyszínről egy másikra mozogni (annak színétől függetlenül) 2 extra IE-be kerül. Figyelem: egy vörös helyet elhagyni kerül 2 IE-be, nem pedig belépni.



A Kapitány kockája 2 IE-t mutat, így a pincéből a padlásra jutni 2 extra IE (összesen 4 IE).



#### 5. Az Idő Kapitány megváltoztatása

Ha a kapitány meghal a tőle balra ülő veszi át a helyét. Az új kapitány felel az új helyszínek lehelyezéséért, a régiek elrakásáért, az 'A' kártya felolvasásért, az IE kezeléséért stb. Nyissa meg az új helyszínt és folytassátok a kalandot.





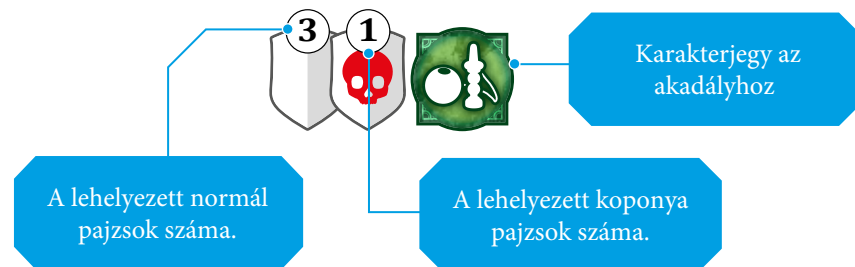
# AKADÁLYOK ÉS KOCKADOBÁS

A küldetés során különböző szituációkba kerültek: harc, valaki meggyőzése, zárnyitás stb. Ezek mindegyike kockadobással oldható meg.

## AKADÁLYOK

### Jelölések

Minden akadály nehézsége pajzsokkal van jelölve, ezek az egyes karakterjegyekre vonatkoznak (lehet akár 3 féle pajzs is).



Hogy szembenézz egy akadállyal, helyezd a táblára a kártyán jelzett pajzsokat (ebben az esetben 3), balról jobbra haladva vedd sorra őket. Kész vagy legyőzni az akadályt - de előbb tedd vissza a kártyád a táblára lefordítva (azok az ügynökök, akik nincsenek ott veled nem láthatják).



### Sikeres megoldás

Egy akadály sikeres leküzdéséhez minden pajzsot el kell tüntetned. A jutalom (ha van) a helyzettől függ: néha egyszerűen legyőzöd az ellenséged, máskor szerzel egy tárgyat, állapotjelzőt stb.

### Egy akadály áttekintése

Minden, a Kapitány által elköltött IE-ért, minden ügynök - aki az adott helyszínen áll - dobhat a saját hordozójára, hogy kivegye a részét a küzdelemből.

## AKADÁLY



Madaleine és Vasil együtt állnak egy kártyán és ügyességpróbára készülnek. 1 IE-ből 2-2 kockával fognak dobni, ami a karakterjegyükre utal. El is hagyhatják a kártyát, hátrahagyva az akadályt.

**Figyelem:** Ha hátrahagyod az akadályt, a megváltoztatott helyszín azonnal visszaáll az eredeti állapotába.

## KOCKADOBÁS

Nem számít milyen akadályról van szó, minden dobás egyenlő 4 lépésre oszlik.

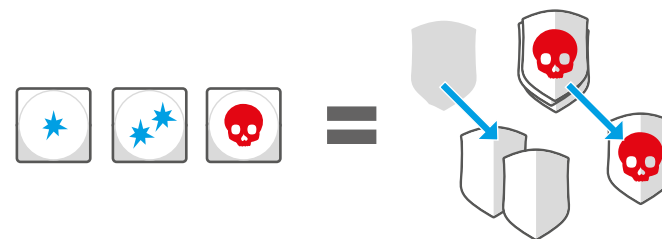
1. Dobás
2. Találat
3. Visszavágás
4. Automatikus büntetés

### 1. Dobás

A hordozók karakterjellemzőinek megfelelően az ügynökök adott számú kockával dobnak.

### 2. Találat

Minden (★) találat elvesz egy pajzsot az akadályból. Mikor több fajta pajzs van, akkor azokat **balról jobbra haladva távolítjuk el**.



A példában: a 3 kidobott találat eltávolít 2 pajzsot a bal oldalról, és mivel az a sor elfogyott, 1 pajzsot a jobb oldali sorból is.

### 3. Visszavágás (koponya pajzsok)

Miután bevittük a találatokat, a visszavágás lehetőségét kell megvizsgálnunk. Ha legalább 1 koponyát dobtál és az akadály legalább 1 koponyás pajzsot tartalmaz, az visszavágást jelent. A kockádon szereplő koponyákhoz add hozzá a pajzsokon szerepelőket, ez adja a visszavágás erejét. Az eredményt hasonlítsd össze az ellenállással. Tehát:

Ha az ellenállásod **nagyobb, vagy egyenlő** a koponyák számával, nem történik semmi, kivédted.

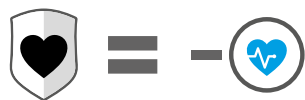
Ha az ellenállásod **alacsonyabb**, mint a koponyák száma: veszítesz 1ÉP-t



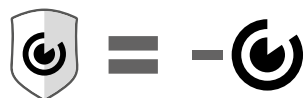
#### 4. Autómatikus büntetés

Az előző lépések megtétele után lehetséges, hogy 1 vagy több speciális pajzs marad az akadályon. Ekkor kövesd az alábbi lépéseket:

**Minden** megmaradt pajzs után ebből a fajtából, veszítesz 1 ÉP-t



**Minden** megmaradt pajzs után ebből a fajtából, veszítesz 1 IE-t



A speciális pajzs hatása az aktuális forgatókönyvtől függ. Ezeket a hatásokat a forgatókönyvben olvashatod amikor eljön az ideje.



#### Néhány példa

Dobás	Pajzsok	Ellenállás	Következmény
			2 normál és 1 koponya pajzs eltűnik. Visszavágás ereje 3 (1 kocka+2 koponya) az eredmény 0 sebzés.
			2 normál pajzs eltűnik. Visszavágás ereje 3 (1 kocka+2 pajzs). 1 szív pajzs maradt. Azaz 2 ÉP veszteség.
			2 normál és 2 koponya pajzs eltűnik. Nincs visszavágás (nem maradt koponya pajzs). 1 szívpajzs megmaradt, 1 ÉP veszteség.
			1 koponya pajzs eltűnik. Nincs visszavágás (nincs koponya kocka). 2 idő pajzs marad. 1 szív pajzs maradt. Azaz: 1 ÉP és 2 IE veszteség.

#### Lakat

Amikor egy lakat szerepel a kártyán, akkor le kell győznöd az akadályt, nem hagyhatod el addig, amíg nem győzedelmeskedtél.



#### Az akadály befejezése

Egy akadály elhagyása IE-be kerül újra és újra, addig, amíg:

Teljesíted (eltünteted az utolsó pajzsot is)

Úgy döntesz, hogy elhagyod a helyet (ha megteheted)

Meghalsz (elvesztve az utolsó ÉP-t)

#### Legyőzni egy ellenfelet

Amikor az ellenség utolsó pajzsát eltünteted, akkor legyőzted, a kártya kikerül a játékból a következő lefuttatásig (helyezd a tábla mellé). Ha a jelenlegi lefuttatásban visszatérsz ide, akkor az ellenség nem lesz ott.

Tehát innentől ez a panorámakép nem lesz teljes.

#### Utolsó pontosítások

Ha több ügynök harcol (vagy dolgozik más akadályon), **mindegyikük külön kockákkal dobnak** és az alapján cselekednek.

A kockák üres oldalát nem vesszük figyelembe.

Ne feledjük, hogy a játékosok sorrendje nem kötött, tehát választhatunk, hogy az ügynökök milyen sorrendben dobják a kockákat egy adott IE-ben, ez pedig lényeges következményekkel járhat.

Ha egy teszt utolsó pajzsát is megszüntettük, az **azonnal** sikeresen teljesítettnek számít.

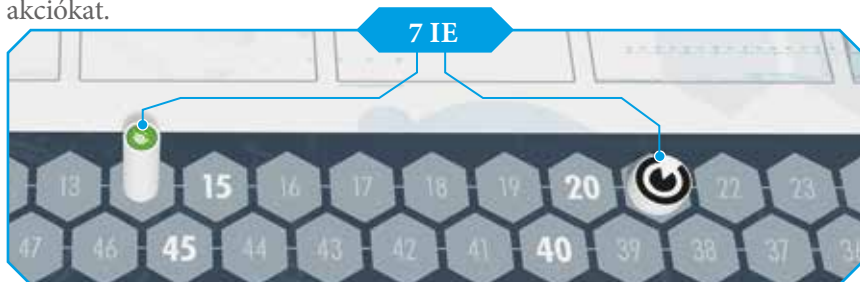
**Fontos:** Ha úgy döntesz, hogy semmit nem teszel az akadálynál (mert pl. nem rendelkezel a szükséges karakterjeggyel) és az akadályon **legalább 1 koponya pajzs van**, a hordozód veszít 1 ÉP-t, a szív, idő és speciális pajzsok normál módon fejtik ki hatását.



## A HORDOZÓ HALÁLA

Amikor egy hordozó elveszti összes ÉP-jét, meghal és az ügynök, aki irányította kiszakad az intertemporális örvényből. Az Ügynökségnek sajnos időbe telik újra hordozóba helyezni az ügynököt. Ettől a ponttól kezdve a következőképpen kell játszani:

A fő ügynökjelölődet eltávolítod a tábláról és a kis ügynökjelölőt elhelyezed 7 IE-vel a jelenlegi időjelölő mögött. Az ügynök a továbbiakban részt vehet a beszélgetéseken, de nem cselekedhet, nem hajthat végre akciókat.



Míg egy ügynök az intertemporális örvényben van, a javait (tárgyak stb.) használhatják a többiek egészen a hordozóba való visszatéréséig. Amint az idő jelölő eléri az ügynök kis jelölőjét, az ügynök visszatérhet a hordozójába. Ehhez megnyitnak (ingyen) egy területet a helyszínen, amelyen már akkor is tartózkodik legalább 1 ügynök. A hordozó ekkor újra működik és visszatérnek az ÉP-i.

Ha 7 vagy kevesebb IE van hátra a hordozó halálakor, akkor ebben a lefuttatásban már nem tud visszatérni.

Ha minden hordozó halott ugyanabban az időben, a lefuttatás azonnal véget ér, akkor is, ha maradt IE (ebben az esetben olvasd el a Sikertelen Küldetés (IE) kártyát).

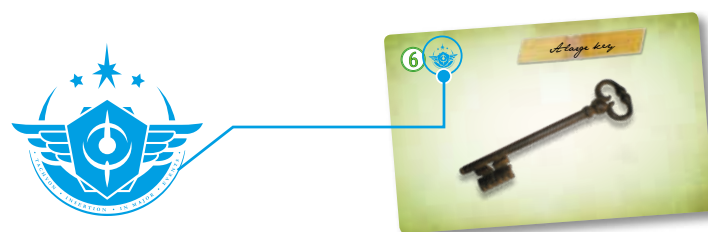
## TÁRGYAK

Néhány kártyán tárgyak szerepelnek, ezek korlátlan számban szállíthatók, de mert ez egy kooperatív játék, érdemes megosztani rajtuk egymás között. Átadhatók a tárgyak egymás között, de csak akkor, ha a jelölők ugyanazon a területen áll, vagy a táblán kívül (mikor a csapat egyik helyről a másikra mozog).

Egy tárgy nem használható két különböző ügynök által, ugyanabban az IE-ben.

Néhány tárgy az Ügynökség logóját viseli. Ezek megmaradnak az ügynököknél a következő lefuttatás során is, így tehát a következő küldeté(eket) előnnyel kezditek.

A lehetséges szabálykivételekről az egyes kártyák felvilágosítást adnak.



A játékban gyakran hivatkozunk a tárgyra a (zölddel írt) számukkal. Az egyes forgatókönyveknél a betűtípusok különböznek.





## ÁLLAPOTJELZŐK

A cselekedeteid, a tárgyak, információk, amiket összegyűjtesz néha állapotjelzőkhöz juttatnak, amiket aztán a tábla megjelölt részén helyezhetsz el. Ellentétben a tárgyakkal, amiket egy-egy ügynök birtokol, az állapotjelzőkből a csapat minden tagja profitál, ha csak nem kaptok ezzel ellentétes utasítást. Az állapotjelzőket megtartjátok azután is, hogy használtátok őket.

### Lezárt lapra mozgatni egy ügynököt

Ha rendelkezel azzal az állapotjelzővel, ami a lezárt kártyán fel van tüntetve, akkor 1 vagy több ügynök is megetheti, hogy a kártyához lép.

### Lezárt lap felfedése

Mikor hivatkozás történik egy lezárt kártyára, akkor azt a kártyát azonnal fel tudod fedni és elolvasni, nem kapod meg a hozzá tartozó állapotjelzőt, viszont a kártya arra a helyre kerül, ahol állsz. A gyakorlatban ezzel felülírva az előző kártyát. Ez nem kerül IE-be.



A kártya, ahol Kék és Rózsaszín  Bár nem rendelkeznek a szükséges állapotjelzővel (és azt nem is kapják meg) átrakják D lapot magukhoz és felfedik azt.

## SIKERES KÜLDETÉS

Teljesítetted a küldetést, ha játék egyértelműen utasítást ad arra, hogy olvasd el a Sikeres Küldetés kártyát - előbb soha.

## KÜLDETÉS KUDARCA

### Háromféle módon bukhat el a küldetés:

Az idő jelölő eléri a nullát: a kifizetett akció végrehajtása után **azonnal** visszakerültek az ügynökségre, olvassátok el a Sikertelen Küldetés (IE) kártyát.

Minden ügynök halott, ebben az esetben **azonnal** olvassátok el a Sikertelen Küldetés (IE) kártyát.

Sajátos helyzet okozta a kudarcot, ilyenkor a forgatókönyv ismerteti, hogy melyik Sikertelen Küldetés kártyát olvassátok el.





# MÁR KÉSZEN ÁLLSZ AZ INDULÁSRA!

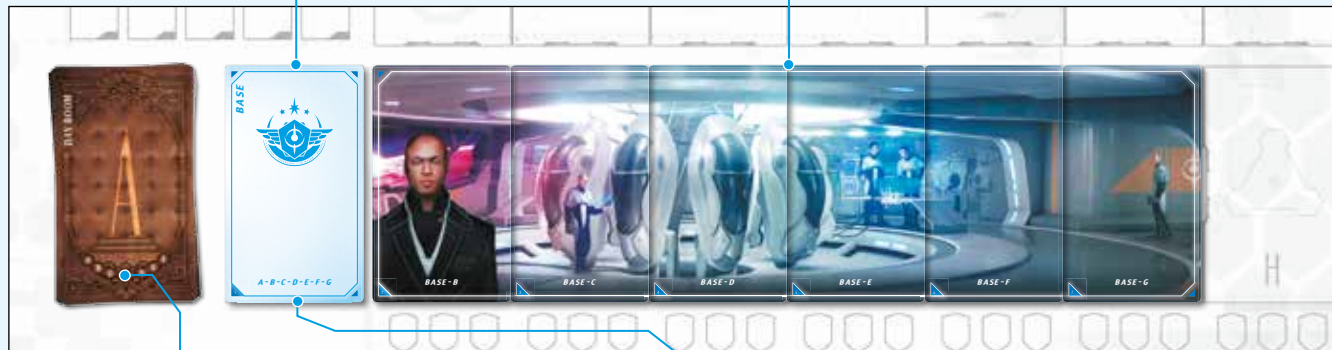
A szabályok végére értetek, elkezdhetitek a küldetést. Mikor mindenki készen áll, húzd fel a N.T. 1921: Asylum paklit és végezd el a következő beállítást:

(1) Bontsd ki a kártyát

(2) Tedd félre a flash kártyákat felülről és alulról, de figyelj, ne nézd meg a többi lapot!



(3) Helyezd el a forgatókönyv Alap kártyáit a hátoldalukon szereplő betűk szerint



(4) Helyezd a maradék kártyát a megjelölt helyre

(5) Valamelyik játékos olvassa fel hangosan a A Bázis kártyát, majd sorban haladva a többi játékos olvassa fel a megmaradt lapokat.

(6) Kezdődjék a játék

**Tanács szabályismertetéshez:** ha csak te ismered a szabályokat, akkor ne várd meg a forgatókönyv első helyszínét a magyarázat megkezdésével, ehelyett magyarázd el a fő szabályokat (IE költés, belépés egy helyszínre, mozgás..) a Bázis kártyák segítségével, amikor már telepítettétek azokat. A speciális szabályok megértését a szabálykönyv képei segíthetik. Így hozzád hasonlóan mindenki a kezdetektől elmerülhet a kalandban, ahelyett, hogy közben a szabályokkal ismerkedne.





## MENTÉS

A T.I.M.E Stories forgatókönyvek néha igen hosszúak. Ezért lehetővé tettük, hogy menet közben megszakítható és elpakolható legyen a játék úgy, hogy bármikor az adott pontról tudjátok folytatni azt.

The diagram illustrates the components of the T.I.M.E Stories game board and their placement instructions:

- A saját jelölők melletti tartónak az a célja, hogy mindenki elhelyezhesse saját hordozóját és megszerzett tárgyait.** (The purpose of the holder next to the own markers is for everyone to place their own carrier and acquired items.)
- A lapokat a jelenlegi helyszínről, TERV kártyákat a jelenlegi helyükről a LOG-ba.** (Place the cards from the current location, TERV cards from their current location into the LOG.)
- Helyezd az idő és erőforrásjelölőket az IE-nek jelenlegi helyére.** (Place the time and resource markers on the IE's current location.)
- A nem használt állapotjelzők helye.** (The place for unused status indicators.)
- Helyezük az ÉP-eket és erőforrás pontokat, játékosonként a saját jelölőjük mellé.** (Place the HP and resource points, per player next to their own marker.)
- A meglévő állapotjelzők helye** (The place for existing status indicators)
- A megmaradtak a szokásos helyükre kerülnek.** (The remaining items go back to their usual places.)

### Tárolás:

Mikor mindent elhelyeztünk legjobb tudásunk szerint, ügyeljünk, hogy a dobozt vízszintesen tároljuk a mentett játék megőrzése érdekében.



## JELÖLÉSEK

	Az ügynök nem hagyhatja el a kártyát a feladat megoldása nélkül.		3 sikert ad hozzá a dobott eredményedhez
	<b>Normál pajzs:</b> a feladat/akadály nehézségét jelöli		<b>Állapotjelző</b> (24 különböző): az ügynökök gyűjtik össze a küldetések alatt.
	<b>Koponya pajzs:</b> visszavágást eredményezhet egy akadállynál		<b>Erőforrásjelölő</b> (4 színben) Sokféle erőforrást jelenthet a forgatókönyvtől függően.
	<b>Idő pajzs:</b> IE veszteséget okozhat		Megjelenít bármilyen erőforrásjelölőt.
	<b>Szív pajzs:</b> ÉP veszteséget okozhat		<b>Élet pont (ÉP):</b> amikor a hordozónak nincs több ÉP-je, meghal.
	<b>Speciális pajzs:</b> az adott forgatókönyvtől függő hatások.		Kapsz 3 IE-t
	<b>Szürke pajzs:</b> bármelyik típusú pajzsot jelzi.		<b>Ellenállás:</b> megvédi a hordozódat a sérülésektől a felmerülő akadályok során.
	Azonnal eltüntet egy ellenséget		Nem helyezheted magad ide vagy fedheted fel a lapot, amíg egy játékelem nem engedélyezi számodra.
	<b>IE veszteség</b> a csapat számára (ez alatt nem lehet akciókat végrehajtani).		Azonnal eldobjuk a lapot, kivéve, ha egy ügynök a helyszín megnyitásakor rögtön fölé helyezi magát.
	<b>IE veszteség</b> egy ügynök számára (ez alatt nem hajthat végre akciókat).		Amint a helyszín megnyílik, legalább egy ügynököt a megjelölt kártyához kell helyezni.





## SZABÁLYOK, AMIKET EL FOGSZ FELEJTENI

Ha egy piros nevű helyet hagysz el (nem számít, hogy milyenre érkezel) 2 extra IE-t fizetsz.

Ha magad mögött hagysz egy nem teljesített akadályt és helyszínt váltasz, az automatikusan visszarendeződik az eredeti állapotába.

Az Ügynökség logójával ellátott elemek a következő lefuttatásokkor is a birtokodban lesznek.

Amikor egy ellenség utolsó pajzsa eltűnik, akkor a kártyája kikerül a játékból, ha még ugyanebben a lefuttatásban visszatérsz oda, akkor már nem lesz ott. Innentől a panorámakép nem lesz teljes.

Belépni egy helyszínre, vagy elolvasni egy kártyát nem kerül IE-be.

Ha hivatkozás történik egy lezárt kártyára, akkor azt a lapot a jelenlegi helyünkön meg kell nézni, de állapotjelzőjét nem kapjuk meg. Ez egyszerűen felülírja az eredeti lapot. Nem kerül IE-be.

Ha nem tudsz, vagy úgy döntesz, hogy semmit nem teszel semmit egy adott akadálnál és az akadályon legalább egy koponya pajzs van, veszítesz 1 ÉP-t. A szív, idő és speciális pajzsok mindig létrehozzák hatásukat, akkor is, ha nincs jelen koponya pajzs.



## KÖSZÖNET

The author would like to thank all of the playtesters who have stalked through the corridors of time since 2011: Anthony Baillard; Alex Barbe; Eric Barras; Antoine Bauza; Emmanuel Beltrando; Farid Ben Salem; Erwan Berthou; Gaetan Bésieux; Mathieu Blayo; Regis Bonnessée; Anna Borrel; Jean-Baptiste Bouleau; Gowen Bourban; Arnaud Bracchetti; Malcolm Braff; Sebastien Braun; Olivia Braun; Vincent Cavallino; Baptiste Cazes; Sébastien Chareyre; Peggy Chassenet; Aurelien Chiron; Oriol Comas I Coma; Fabien Conus; François Decamp; Olivier Derouetteau; Christine Deschamps; Natacha Deshayes; Vanessa Desjardin; Fred, Basile, and Anselme Dominski; Dr Mops; Toma Duboc; Willy Dupont; Gabriel Durnerin; Vincent Dutrait; Sébastien Duvned; Dominique Ehrhard; Laurent & Martin Escoffier; Bruno Faidutti; David Fallot; Patrick Fautré; Mathieu Ferin; Sabrina Ferlisi; Selen Ferrari; Jonathan Franklin; Ludovic Gaillard; Julien Gaillet; Jim Gaudin; Sylvain Gourgeon; Didier Guiserix; Marc Jouannetaud; Tamara Kaiser; Maëva Kosmic; Kristel & Olf; Corentin Lebrat; Julian Lemonier; Delphine Lelièvre; Laurent Maerten; Ulric Maes; Sebastien Maklouf; Les Mamelles de Nurgle; Kilian Marlève; Hervé Marly; W. Eric Martin; Christian Martinez; Ludovic Maublanc; Boback Mehdi-Souzani; Antonin Merieux; Guillaume Montiage; Mr Phal; Olivia & Sam Nicosia; Nico Normandon; Nico Oury; Pat Pain; Ludovic Papaïs; Patcho; Cat & Salomé Pauchon; Adèle Perché; Etienne Périn; Vincent Pessel; Pierô; Thomas Provoost; Renaud Romagnan; Pierre Rosenthal; Mahyar Shakeri; Maud Tailleur; Sebastien Theilot; Julien Vial; Martin Vidberg; Sophie & Dominique Viger; Oliver Vuillamy; Iris Yassur; Brian & Dale Yu; the players from the Ludopathiques; the players from Cossieux; the players from Vevey; the players from Studio Ubisoft-Paris; and all those who, inevitably, I forgot to name.

And of course, thanks to the Space Cowboys for having made this story possible, and specifically Sébastien – Are we playing or what? – Pauchon, without whom T.I.M.E Stories would not be what it is.

This game is dedicated to my son, Gaby Rozoy.



## BIOGRAPHIES

### MANUEL ROZOY



At the dawn of the 21<sup>st</sup> century, Manuel Rozoy revealed the existence of the T.I.M.E Agency. After having explored a number of parallel gaming space-times – from head editor of defunct Games on a Board, to being the head of the Boardgame Creator contest, while working for fifteen years of directing theatrical productions or even teaching the history of games – he has finally returned to Earth, in 2015, where he now works as

Senior Game Designer for the Ubisoft-Paris game studio. This cover allows him to work in tight collaboration with Bob the instructor and the delicate Laura in order to... grrrhzzz... soundly defeat... bzzzzzs... enemy of the consortium... fffffffffffff... connection lost... TRANSFER!

### BENJAMIN CARRÉ



Benjamin Carré is a digital artist who works in many domains. Mainly known for his hundreds of images for novel covers (sci-fi, fantasy) or comics (Star Wars, Mass Effect, Lantern City, Blade Runner). He is also a comic book writer (Smoke City and Vampires<sup>2</sup>). At the same time, Benjamin also works as a concept artist for videogames (Alone in The Dark 4, Cold Fear, I Am Alive, Star Wars Journey, Heroes of Might and Magic,

Rage of Bahamut, Speed Racer) and cinema (Transformers 4, Prey, Walled In). Finally, you can find his work in a number of roleplaying games and boardgames (Nephilim, Retrofutur, Libertalia, T.I.M.E Stories, Divinare).

### PEGGY CHASSENET



A small player for forever, but a bit more involved when I have free time, I'm the friend of the Kami and the stick bugs, in turn cube player and pusher, or even monster crusher, lost at the bottom of a well. I fell into the fabled red box as a kid, and I never got out.

After having studied sociology, I worked in the world of video games: from educational to the writing of worlds. I then returned to my first love, sociocultural animation.

These days, I have the chance to be able to make a living from my passion and the pleasure of being able to transmit the fun of games to a broad public as I'm a gaming librarian. A large thanks to Manu who roped me into his inter-temporal trip. Asylum is an homage to Maléfices, the sulphurous-smelling French roleplaying game, but shhh! I won't say more than that.

### DAVID LECOSSU



Normandy born and bred, I was born in Caen in the Calvados, and for as long as I can remember, I've always drawn!

After many scholastic adventures, I found enlightenment at Art School.

My diploma in my pocket, I left to live in the capital and I first started as a computer assisted artist in the luxury domain. Far from my world of predilection, one day I decided to leave it all behind and attempt the adventure and commit myself, body and soul, to my neverending passion: drawing! I had the chance to work as a Concept Artist at Gameloft and even Lightbulb Crew, and I now work as a freelance artist. So it's with pleasure that I replaced Benjamin in this story. The difficulty with the project was then to keep the same style as the one he started with, I hope you'll enjoy it...

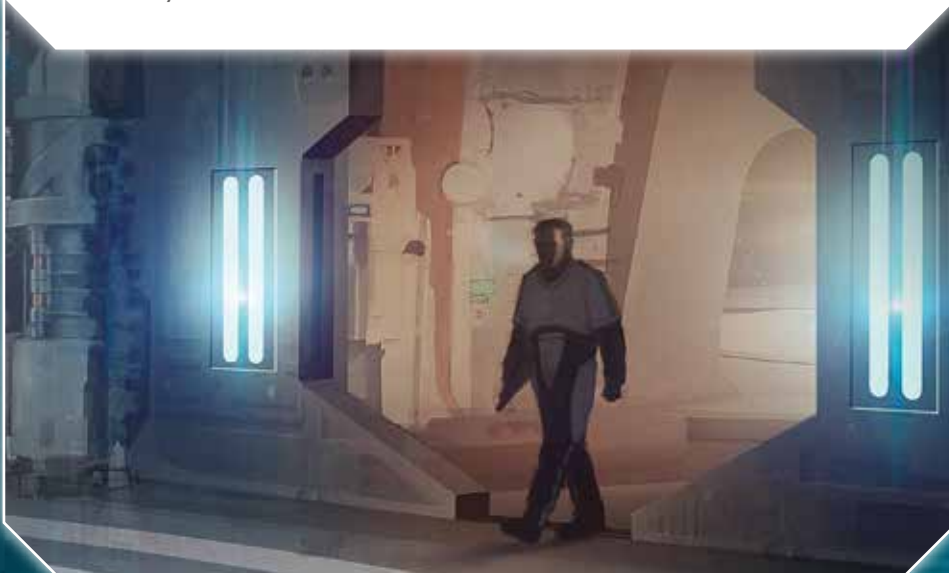
### PASCAL QUIDAULT




There's a problem working with the Space Cowboys, and it's a big one at that!

Imagine: We illustrate the cards, the boards, and the covers. We stack the various worlds, the styles. We share, we joke, we write e-mails we could have never thought about writing a colleague (I'll let you imagine those) and we're paid to do that! How am I supposed to return to work for the socio-cultural center from

St-John of Middle of Nowhere for their annual celebrations of Nothing of Importance after that? Huh? I'm not thanking you, sirs from Space Cowboys.







*T.I.M.E STORIES IS PUBLISHED BY JD ÉDITIONS - SPACE COWBOYS  
238, RUE DES FRÈRES FARMAN, 78530 BUC - FRANCE  
© 2015 SPACE COWBOYS. ALL RIGHTS RESERVED*

*FIND ALL THE NEWS ABOUT T.I.M.E STORIES AND SPACE COWBOYS  
ON [WWW.SPACECOWBOYS.FR](http://WWW.SPACECOWBOYS.FR). ON  AND ON *

*Ford.: Földesi Kata és Schmidt Gergő*