

# BACK TO THE FUTURE

Watch the Quick Start Guide:



# A The Set Up



# ENG

---

## BACK TO THE FUTURE

Work together to get the Delorean to 88MPH and go back to the future.

---

## CONTENTS

- A** 1 Delorean Card
- B** 9 Road Cards
- C** 46 Paradox Cards
- D** 54 Flux Capacitor Cards

Not so fast - all of Marty and Doc's time travelling has left a series of time Paradoxes. If the Delorean were to pass through one, it would cause a chain reaction that would unravel the very fabric of the space-time continuum, and destroy the entire universe! Work together to seal them or there might be no future at all!

---

## E SET UP

Lay the nine road cards in time zone order, picture side up. Place the Delorean at the start. Shuffle the Paradox cards placing them as shown, with the first three face up. Deal each player 5 Flux Capacitor cards face down. **Put the remaining Flux cards face down on the Flux Capacitor in the box. This is the draw pile.** Place the unused Paradox cards to one side.

Now flip over the first 3 Paradoxes ONLY!

---

## PARADOXES

Players need to work together to clear the Paradoxes by laying Flux Energy that fulfills each Paradox objective, clearing

it from the time continuum. However, you are each playing from the future and cannot communicate with each other. You can only send signals stating which Paradox(es) you can help with. You cannot discuss any detail about the flux cards you have in hand.

Each Paradox has a unique problem that must be fixed. Once the requirements of the Paradox are met the Delorean is able to move to that space as long as the path to it is clear of Paradoxes. Flip the movie tile to reveal the road.

---

## ON YOUR TURN

1. Lay one Flux card that matches the requirements of any face up Paradox in play.
2. You must lay a card on your turn. You can play a card even if it does not help to fix a Paradox OR if you cannot go or choose not to go you can reveal the next Paradox in the line. However this causes another Paradox to appear in the future! Place a new Paradox card face down somewhere in the future below an existing Paradox.
3. Pick up a new Flux Energy card from the draw pile.
4. Play passes to the next player.

Some Paradoxes may go up and down before they are resolved, but try not to waste energy. When it's gone it's gone.

When all paradoxes from a time zone are clear you can then reveal all Paradoxes for the next time zone. If you can clear all the Paradoxes before running out of Energy you hit 88MPH and send the Delorean back to the future.

---

## DECODING PARADOX CARDS

Decode the paradox card and find out how to solve them. The trick is to only read the buttons that are lit.

### Line 1

Line 1 will show a digital number and a symbol to tell you that YOUR number must be:

= EQUAL TO IT

> MORE THEN IT

< LESS THAN IT

≥ EQUAL OR MORE

≤ EQUAL OR LESS

**F Example 1** - The sum of your cards must be Equal or Less than -3.

### Line 2

Line 2 will show another digital number.

This tells you the minimum amount of cards you must use. It also tells if the cards must be /2 EVEN /2 ODD + Positive or - Negative. The coloured buttons tell you what colours you must use. The coloured bar tells you if they must all be in different colours.

**G Example 2** - There should be at least 1 Red and 1 Blue card.

### Line 1 + Line 2

Sometimes both lines show information for a harder Paradox.

**H Example 3** - The sum of all cards must = Equal 10 with all /2 EVEN cards.

**I Example 4** - The sum of all cards must be ≤ Equal or Smaller than -3. There must also be at least 1 Red and 1 Blue card.

Think you've got this Paradox thing sorted? Then play with less Flux Energy to sort out the real time travellers! Shuffle the Flux cards and remove the following amount.

Roads? Where we're going we don't need... roads! - Remove 2 Flux Cards.

When this thing gets up to 88 mph, you're gonna see some serious s\*\*\*. Remove 4 Cards.

1.2! GIGAWATTS!!!!!! - Remove 6 Cards.

---

## BACK TO THE FUTURE

Werk samen zodat de Delorean 142 km/u haalt en ga terug naar de toekomst.

---

### INHOUD

- A** 1 Deloreankaart
- B** 9 Baankaarten
- C** 46 Paradoxkaarten
- D** 54 Flux capacitor-kaarten

Niet zo snel ... door al dat tijdreizen van Marty en Doc zitten we met een aantal tijdparadoxen. Als de Delorean door zo'n paradox gaat, komt er een kettingreactie die het ruimte-tijdcontinuüm aan flarden scheurt en gaat het hele universum eraan! Werk samen om ze op te lossen of er is misschien helemaal geen toekomst!

---

### E OPSTELLING

Leg de 9 baankaarten zichtbaar in tijdzonevolgorde. Zet de Delorean aan de start. Schud de paradoxkaarten en leg ze zoals afgebeeld, de eerste 3 zichtbaar. Geef elke speler 5 flux capacitor-kaarten met de rug omhoog. **Leg de overige fluxkaarten met de voorkant naar beneden op de fluxcapacitorkaarten in de doos. Dit is de trekstapel.** Leg de ongebruikte paradoxkaarten aan de kant.

Draai nu ALLEEN de eerste 3 paradoxen om!

---

### PARADOXEN

De spelers lossen samen de paradoxen op

door fluxenergie te leggen die het doel van elke paradox vervult en hem zo wist in het tijdcontinuüm. Ieder van jullie speelt echter vanuit de toekomst en kan niet met de anderen communiceren. Je kunt alleen signalen sturen bij welke paradox(en) je kunt helpen. Je kunt geen details bespreken over de fluxkaarten in je hand.

Elke Paradox heeft een uniek probleem dat opgelost moet worden. Eenmaal aan de eisen van de paradox voldaan is, kan de Delorean naar dat vak rijden zolang het pad ernaartoe maar vrij is van paradoxen. Draai de filmtegel om, om de weg te onthullen.

---

### BIJ JOUW BEURT

1. Leg 1 fluxkaart die overeenstemt met de eisen van een zichtbare paradox in het spel. You must lay a card on your turn. You can play a card even if it does not help to fix a Paradox OR if you cannot go or choose not to go you can reveal the next Paradox in the line. However this causes another Paradox to appear in the future! Place a new Paradox card face down somewhere in the future below an existing Paradox.
2. Je moet een kaart leggen bij je beurt. Je kunt een kaart spelen ook al helpt ze niet om een paradox op te lossen OF als je niet kunt gaan of liever niet gaat, kun je de volgende paradox in de rij onthullen. Daardoor verschijnt er echter een andere paradox in de toekomst! Leg een nieuwe paradoxkaart met de voorkant naar boven ergens in de toekomst onder een bestaande paradox.
3. Neem een nieuwe fluxenergiekaart van de trekstapel.

4. De volgende speler is nu aan de beurt.

Sommige paradoxen gaan omhoog en omlaag voor ze opgelost raken, maar verspil geen energie. Op is op!

Als alle paradoxen van een tijdzone opgelost zijn, kun je alle paradoxen van de volgende tijdzone onthullen. Kun je alle paradoxen oplossen voor je energie op is, dan haal je 142 km/u en snelt de Delorean terug naar de toekomst. .

---

## PARADOXKAARTEN ONTCIJFEREN

Ontcijfer de paradoxkaart en zoek uit hoe je ze kunt oplossen. De truc: lees alleen de knoppen die oplichten.

### Lijn 1

Lijn 1 toont een digitaal cijfer en een symbool dat zegt dat JOUW cijfer:

= GELIJK AAN

> GROTER DAN

< KLEINER DAN of

≥ GELIJK AAN OF GROTER DAN

≤ GELIJK AAN OF KLEINER DAN

dit cijfer moet zijn.

**F Voorbeeld 1** - De som van je kaarten moet gelijk aan of kleiner dan -3 zijn.

### Lijn 2

Lijn 2 toont nog een digitaal cijfer. Dit zegt hoeveel kaarten je minimaal moet gebruiken. Het zegt ook of de kaarten /2 EVEN /2 ONEVEN + positief of - negatief moeten zijn. De gekleurde knoppen tonen welke kleuren je moet gebruiken. De kleurenbalk zegt of ze elk een andere kleur moeten hebben.

**G Voorbeeld 2** - Voorbeeld 2 (G) Er moet minstens 1 rode en 1 blauwe kaart zijn.

### Lijn 1 + Lijn 2

Soms tonen beide lijnen informatie over een moeilijkere paradox.

**H Voorbeeld 3** - De som van alle kaarten moet = gelijk aan 10 zijn, met allemaal /2 EVEN kaarten.

**I Voorbeeld 4** - De som van alle kaarten is ≤ gelijk aan of kleiner dan -3. Er moet ook minstens 1 rode en 1 blauwe kaart zijn.

Heb je dit paradoxding helemaal door? Speel dan met minder fluxenergie zodat de ware tijdreizigers bovenkomen! Schud de fluxkaarten en verwijder er enkele.

Wegen? Waar wij naartoe gaan, kunnen we zonder ... wegen! - Verwijder 2 fluxkaarten.

Als dit ding 142 km/u haalt, ga je pas echt serieuze s\*\*\* zien. - Verwijder 4 kaarten.

1,21 GIGAWATT!!!!!! - Verwijder 6 kaarten.

# DE

---

## BACK TO THE FUTURE

Arbeite zusammen, um den Delorean auf 88 Meilen pro Stunde zu bringen und zurück in die Zukunft zu fahren.

---

## INHALT

- A** 1 Delorean-Karte
- B** 9 Straßenkarten
- C** 46 Paradox-Karten
- D** 54 Fluxkondensator-Karten

Nicht so schnell – alle Zeitreisen von Marty und Doc haben mehrere Zeitparadoxe hinterlassen. Wenn der Delorean durch eines dieser Paradoxe fahren würde, würde das eine Kettenreaktion auslösen, die das Raum-Zeit-Kontinuum auflösen und das gesamte Universum zerstören würde! Arbeitet zusammen, um sie zu versiegeln, oder es gibt vielleicht gar keine Zukunft mehr!

---

## E AUFSTELLUNG

Lege die neun Straßenkarten in Zeitzonereihenfolge mit der Bildseite nach oben. Stelle den Delorean an den Start. Mische die Paradox-Karten und lege sie wie gezeigt aus, wobei die ersten drei Karten offen liegen. Gib jedem Spieler verdeckt 5 Fluxkondensator-Karten. **Lege die restlichen Flux-Karten verdeckt auf den Flux-Kondensator in der Box. Dies ist der Nachziehstapel.** Lege die unbenutzten Paradox-Karten beiseite.

Drehe jetzt NUR die ersten 3 Paradoxe um!

---

## PARADOXE

Die Spieler müssen zusammenarbeiten, um die Paradoxe zu beseitigen, indem sie Flux-Energie legen. Diese Energie muss jedes Paradox-Ziel erfüllen und aus dem Zeitkontinuum entfernen. Allerdings spielt jeder Spieler aus der Zukunft und kann nicht miteinander kommunizieren. Du kannst nur Signale senden, die angeben, bei welchen Paradoxen du helfen kannst. Du darfst keine Details der Fluxkarten besprechen, die du auf der Hand hast.

Jedes Paradox hat ein einzigartiges Problem, das gelöst werden muss. Sobald die Anforderungen des Paradoxes erfüllt sind, kann der Delorean zu diesem Feld fahren, solange der Weg dorthin frei von Paradoxen ist. Drehe die Filmkachel um, um die Straße offenzulegen.

---

## BEI DEINEM ZUG

1. Lege eine Flux-Karte aus, die den Anforderungen einer beliebigen offenen Paradox-Karte im Spiel entspricht.
2. Du musst bei deinem Zug eine Karte auslegen. Du kannst eine Karte spielen, auch wenn sie nicht hilft, ein Paradox zu lösen ODER wenn du nicht ziehen kannst oder dich entscheidest, nicht zu ziehen, kannst du das nächste Paradox in der Reihe aufdecken. Dies führt jedoch dazu, dass in der Zukunft ein weiteres Paradox erscheint! Lege eine neue Paradox-Karte verdeckt irgendwo in die Zukunft unter ein bestehendes Paradox.
3. Nimm eine neue Flux-Energiekarte vom Stapel.
4. Das Spiel geht mit dem nächsten Spieler weiter.

Einige Paradoxe können auf und ab bewegt werden, bevor sie aufgelöst werden, aber versuche, keine Energie zu verschwenden. Wenn sie weg ist, ist sie weg!

Wenn alle Paradoxe aus einer Zeitzone gelöst sind, kannst du alle Paradoxe für die nächste Zeitzone aufdecken. Wenn du alle Paradoxe auflösen kannst, bevor dir die Energie ausgeht, erreichst du 88 Meilen pro Stunde und schickst den Delorean zurück in die Zukunft.

---

## PARADOX-KARTEN ENTSCHLÜSSELN

Entschlüssele die Paradox-Karten und finde heraus, wie du sie lösen kannst. Der Trick ist, nur die Knöpfe zu lesen, die beleuchtet sind.

### Linie 1

In Zeile 1 wird eine digitale Zahl und ein Symbol angezeigt, das dir sagt, dass DEINE Zahl  
= GLEICH,  
> GRÖßER,  
< KLEINER, oder  
≥ GLEICH ODER GRÖßER,  
≤ GLEICH ODER KLEINER  
sein muss.

**F** **Beispiel 1** - Die Summe deiner Karten muss gleich oder kleiner als -3 sein.

### Linie 2

In Zeile 2 wird eine weitere digitale Zahl angezeigt. Diese sagt dir, wie viele Karten du mindestens verwenden musst. Sie sagt dir auch, ob die Karten /2 GERADE /2 UNGERADE + Positiv oder - Negativ sein müssen. Die farbigen Knöpfe sagen dir, welche Farben du verwenden musst. Der farbige Balken sagt dir, ob sie alle in  
- 8 -

verschiedenen Farben sein müssen.

**G** **Beispiel 2** - Es sollte mindestens 1 rote und 1 blaue Karte vorhanden sein.

### Linie 1 + Linie 2

Manchmal zeigen beide Linien Informationen für ein schwierigeres Paradox.

**H** **Beispiel 3** - Die Summe aller Karten muss = 10 mit allen /2 GERADEN Karten sein.

**I** **Beispiel 4** - Die Summe deiner Karten muss gleich oder kleiner als -3 sein. Es sollte auch mindestens 1 rote und 1 blaue Karte vorhanden sein.

Denkst du, du hast das Paradox gelöst? Dann spiele mit weniger Flux-Energie, um die echten Zeitreisenden auszusortieren! Mische die Flux-Karten und entferne die folgende Anzahl.

Straßen? Wo wir hingehen, brauchen wir keine... Straßen! - Entferne 2 Flux-Karten.

Wenn das Ding auf 88 mph kommt, siehst du ernsthaften S\*\*\*. - Entferne 4 Karten.

1.2! GIGAWATT!!!!!! - Entferne 6 Karten.



# FR

---

## BACK TO THE FUTURE

Unissez vos forces pour faire monter la DeLorean à 142 kilomètres/h et retourner dans le futur.

---

## CE JEU CONTIENT

- A** 1 Carte DeLorean
- B** 9 Cartes Route
- C** 46 Cartes Paradoxe
- D** 54 Cartes Convecteur temporel

Pas si vite : tous les voyages dans le temps de Marty et de Doc ont provoqué une série de Paradoxes temporels. Si la DeLorean en traverse un, cela déclenchera une réaction en chaîne qui détruira tout le continuum spatio-temporel et détruira l'univers tout entier ! Unissez vos forces pour les résoudre. Sinon, il n'y aura jamais plus de futur !

---

## E MISE EN PLACE

Alignez les neuf cartes Route dans l'ordre chronologique, côté film vers le haut. Placez la DeLorean au début de la route. Mélangez les cartes Paradoxe et disposez-les comme sur le schéma, les trois premières face visible. Distribuez 5 cartes Convecteur temporel face cachée à chaque joueur. **Placez les cartes Convecteur restantes face cachée sur le Convecteur temporel dans la boîte pour former la pioche.** Laissez les cartes Paradoxes non utilisées sur le côté.

Ne retournez QUE les 3 premières cartes Paradoxe !

---

## PARADOXES

Les joueurs doivent collaborer pour résoudre les Paradoxes à l'aide de Convecteurs temporels qui répondent aux conditions des Paradoxes et les font ainsi disparaître de l'espace-temps. Attention : vous jouez tous depuis le futur et ne pouvez donc pas parler entre vous. Vous pouvez uniquement indiquer quel(s) Paradoxe(s) vous pouvez aider à résoudre. Vous ne pouvez pas donner de détail sur les cartes Convecteur de votre main.

Chaque Paradoxe présente un problème unique à résoudre. Une fois que les conditions sont remplies, la DeLorean peut le traverser, pour autant que le chemin pour y arriver soit dégagé. Retournez la carte pour cacher la scène du film et révéler la route.

---

## LORS DE VOTRE TOUR

1. Jouez une carte Convecteur qui répond aux conditions de n'importe quel Paradoxe visible.
2. Vous êtes obligé(e) de poser une carte à chaque tour. Vous pouvez jouer une carte même si elle n'aide pas à résoudre un Paradoxe OU, si vous ne pouvez/ voulez pas jouer de Convecteur, vous pouvez révéler le Paradoxe suivant. Ceci dit, cela fait apparaître un nouveau Paradoxe dans le futur ! Ajoutez un Paradoxe face cachée quelque part dans le futur en-dessous d'un Paradoxe existant.
3. Piochez une nouvelle carte Convecteur temporel.
4. C'est au tour du joueur suivant.

Certains Paradoxes peuvent gonfler ou diminuer avant d'être résolus, mais tâchez de ne pas gaspiller de Convecteurs. Quand il n'y en a plus, il n'y en a plus !

Lorsque tous les Paradoxes d'une zone temporelle sont résolus, vous pouvez révéler tous les Paradoxes de la zone suivante. Si vous arrivez à résoudre tous les Paradoxes avant d'arriver à court de Convecteurs, vous atteindrez 142 kilomètres/h et renverrez la DeLorean dans le futur.

---

## DÉCODER LES CARTES PARADOXE

Pour décoder la carte Paradoxe et trouver comment la résoudre, il suffit de lire les boutons allumés.

### Ligne 1

La ligne 1 affiche un chiffre et un symbole qui vous indiquent le nombre à trouver.

= ÉGAL À

> SUPÉRIEUR À

< INFÉRIEUR À ou

≥ ÉGAL OU SUPÉRIEUR À

≤ ÉGAL OU INFÉRIEUR À

**F** **Exemple 1** - La somme de vos cartes doit être égale ou inférieure à -3.

### La ligne 2

La ligne 2 affiche un autre chiffre, qui vous indique le nombre minimum de cartes à utiliser. Il signale aussi si les cartes doivent présenter des chiffres /2 PAIRS /2 IMPAIRS + POSITIFS ou - NÉGATIFS. Les boutons colorés annoncent la couleur à utiliser. La barre colorée vous indique de n'utiliser que des couleurs différentes.

**G** **Exemple 2** - Il faut au moins 1 carte rouge et 1 carte bleue.

### Ligne 1 + Ligne 2

Parfois, les deux lignes donnent des conditions pour compliquer le Paradoxe.

**H** **Exemple 3** - La somme de toutes les cartes doit être = égale à 10 et les chiffres doivent être /2 PAIRS.

**I** **Exemple 4** - La somme de toutes les cartes doit être ≤ égale ou inférieure à -3. Il doit aussi y avoir au moins 1 carte rouge et 1 carte bleue.

Vous pensez gérer la situation ? Alors jouez avec moins de Convecteurs temporels pour prouver que vous êtes des voyageurs temporels dignes de ce nom ! Mélangez les cartes Convecteur et retirez-en le nombre suivant.

Des routes, pour quoi faire ? Il n'en faut pas là où on va ! - Retirez 2 cartes Convecteur.

Quand cette bécane montera à 142 kilomètres/h, vous n'avez qu'à bien vous tenir. - Retirez 4 cartes.

1,21 GIGAWATTS!!!!!! - Retirez 6 cartes.

## BACK TO THE FUTURE

Wspólnie rozpedźcie DeLoreana do prędkości 88 mil na godzinę i wróćcie do przyszłości.

## ZAWARTOŚĆ ZESTAWU

- A** 1 Karta DeLoreana
- B** 9 Kart drogi
- C** 46 Kart paradoksów
- D** 54 Kart kondensatora strumienia

Nie tak szybko – podróże Marty'ego i Doca w czasie zostawiły ślady w postaci szeregu paradoksów czasu. Jeżeli DeLorean przejedzie przez jeden z nich, wywoła reakcję łańcuchową, która spowoduje rozpad kontinuum czasoprzestrzeni i zniszczenie całego wszechświata! Wspólnie spróbujcie je zamknąć, bo inaczej nie będzie przyszłości!

## E POCZĄTEK ROZGRYWKI

Położ dziewięć kart drogi w kolejności odpowiadającej strefom czasowym, obrazkiem do góry. Położ DeLoreana na starcie. Potasuj karty paradoksów i rozłóż je tak, jak pokazano na ilustracji. Trzy pierwsze karty połącz obrazkiem do góry. Rozdaj wszystkim graczom po pięć kart kondensatora strumienia koszulką do góry. **Pozostałe karty strumienia ułóż koszulką do góry na kondensatorze strumienia w pudełku. Będą one tworzyć stos, z którego będziecie dobierać.** Niewykorzystane karty paradoksów odłóż na bok po jednej stronie.

Następnie odwróć TYLKO trzy pierwsze paradoksy.

## PARADOKSY

Gracze muszą współpracować, aby zlikwidować paradoksy poprzez położenie energii strumienia, która realizuje cel danego paradoksu i usuwa go z kontinuum. Jednak podczas gry znajdujecie się w przyszłości i nie możecie się ze sobą kontaktować. Możecie tylko wysyłać sygnały informujące, przy którym paradoksie możecie pomóc. Nie możecie rozmawiać o szczegółach kart strumienia, które trzymacie w ręce.

Każdy paradoks ma jedyny w swoim rodzaju problem, który trzeba rozwiązać. Gdy wymogi danego paradoksu zostaną spełnione, DeLorean może się przesunąć na to pole, o ile po drodze nie ma paradoksów. Aby poznać drogę, odwróć płytkę filmu.

## TWOJA KOLEJKA

1. Połącz jedną kartę strumienia spełniającą wymogi dowolnego uczestniczącego w grze paradoksu położonego obrazkiem do góry.
2. W swojej kolejce musisz położyć kartę. Możesz zagrać kartą nawet jeżeli to nie pomoże w naprawieniu paradoksu LUB, jeżeli nie możesz iść ani wybrać pozostanie w miejscu, możesz odstąpić następny paradoks w kolejności. Powoduje to jednak powstanie w przyszłości kolejnego paradoksu! Połącz nową kartę paradoksu koszulką do góry gdzieś w przyszłości pod aktualnym paradoksem.
3. Ze stosu dobierz nową kartę energii

strumienia.

4. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Niektóre paradoksy mogą przesuwać się w górę i w dół, zanim zostaną naprawione, ale staraj się nie marnować energii. Już jej nie odzyskasz!

Gdy wszystkie paradoksy w danej strefie czasowej zostaną usunięte, można odsłonić wszystkie paradoksy w następnej strefie czasowej. Jeżeli zlikwidujesz wszystkie paradoksy przed wyczerpaniem energii, osiągniesz prędkość 88 mil na godzinę i wysyłasz DeLoreana z powrotem do przyszłości.

---

## ODKODOWANIE KART PARADOKSÓW

Odkoduj kartę paradoksu i dowiedz się, jak sobie z nim poradzić. Sztuka polega na tym, aby odczytać tylko podświetlone przyciski.

### WIERSZ 1

W wierszu 1 widać liczbę i symbol wskazujący, że TWOJA liczba musi być = RÓWNA,  
> WIĘKSZA,  
< MNIEJSZA,  
≥ RÓWNA LUB WIĘKSZA lub  
≤ RÓWNA LUB MNIEJSZA  
od tej liczby.

**F** **Przykład 1** - Suma twoich kart musi być równa lub mniejsza niż -3.

### WIERSZ 2

W wierszu 2 widać inną liczbę. Wskazuje ona minimalną liczbę kart, której musisz użyć. Wskazuje ona również, czy karty muszą być /2 PARZYSTE /2 NIEPARZYSTE  
- 12 -

+ dodatkowo czy - ujemne. Kolorowe przyciski wskazują, jakich kolorów musisz użyć. Kolorowy pasek wskazuje, czy każdy kolor musi być inny.

**G** **Przykład 2** - Powinna być co najmniej jedna karta czerwona i jedna niebieska.

### WIERSZ 1 + WIERSZ 2

Niekiedy oba wiersze zawierają informacje dotyczące trudniejszego paradoksu.

**H** **Przykład 3** - Suma wszystkich kart musi = być równa 10 i wszystkie karty muszą być /2 PARZYSTE.

**I** **Przykład 4** - Suma wszystkich kart musi być ≤ równa lub mniejsza niż -3. Musi być wśród nich co najmniej jedna karta czerwona i jedna niebieska.

Uważasz, że poradziłeś sobie z paradoksem? Zatem używaj do gry mniejszej energii strumienia, żeby uporać się z prawdziwymi podróżnikami w czasie! Potasuj karty strumienia i usuń następującą ilość.

Drogi? Tam, gdzie się wybieramy, drogi nie są potrzebne! - Usuń dwie karty strumienia.

Gdy to coś rozpędzi się do 88 mil na godzinę, zobaczysz coś naprawdę wstrząsającego. - Usuń cztery karty.

1,21 GIGAWATA!!! - Usuń sześć kart.

## BACK TO THE FUTURE

Dolgozzatok össze, hogy eljuttassátok DeLoreant 88MPH-ig, és vissza a jövőbe.

### TARTALOM

- A** 1 Darab DeLorean kártya
- B** 9 Darab Útkártya
- C** 46 Darab Paradoxon-kártya
- D** 54 Darab Fluxuskondenzátor-kártya

Lassan a testtel – Marty és Doki időutazása egy sor időparadoxont hagyott maga után. Ha a DeLorean átmenne egy paradoxonon, az láncreakciót idézne elő, amely megbontaná a tér-idő kontinuum szövetét és tönkretenné az egész univerzumot! Dolgozzatok össze, hogy lezárjátok a paradoxonokat, máskülönben megszűnik a jövő!

### E ELŐKÉSZÍTÉS

Fektesétek le a kilenc útkártyát az időzónák sorrendjében, felfelé fordítva. Tegyétek a DeLoreant a starthoz. Keverjétek meg a Paradoxon-kártyákat, és helyezétek le őket a mutatott módon, ez első három felfelé fordítva. Osszatok ki minden játékosnak 5 Fluxuskondenzátor-kártyát lefelé fordítva. Tedd a maradék Fluxus-kártyákat lefelé fordítva egy pakliban az asztalra. **Tegyétek a fennmaradó Fluxus-kártyákat lefelé fordítva a Fluxuskondenzátorra, a dobozba. Ez lesz a húzópakli.** Rakjátok a fel nem használt Paradoxon-kártyákat az egyik oldalra.

Most fordítsátok fel az első 3 Paradoxon-kártyát, a többit ne!

### PARADOXONOK

A játékosoknak össze kell játszaniuk ahhoz, hogy tisztázzák a Paradoxonokat a Fluxusenergia segítségével, amely beteljesíti az egyes Paradoxonok célkitűzését, megtisztítva tőle az idő kontinuumát. Azonban minden egyes játékos a jövőből játszik, ami azt jelenti, hogy nem tudnak kommunikálni egymással. Csak jelzéseket küldhetnek, amelyekben jelzik, hogy melyik Paradoxonban tudtok segíteni. Nem beszélhettek meg egymással semmit a kezetekben tartott fluxus-kártyákról.

Minden egyes Paradoxonnak egyedi a problémája, amelyet meg kell oldani. Ha teljesülnek a Paradoxon követelményei, a DeLorean képes arra a mezőre lépni, ha az odavezető út megtisztult a Paradoxonoktól. Fordítsátok fel a mozi lapot, hogy felfedjétek az utat.

### HA SOR KERÜL A JÁTÉKOSRA

1. Helyezz le egy Fluxus-kártyát, amely megfelel a játékban lévő, képpel felfelé néző Paradoxon követelményeinek.
2. Ha te vagy soron, mindenképp le kell tenned egy kártyát. Akkor is kijátszhatsz egy kártyát, ha az nem segít megoldani a Paradoxont VAGY ha nem tudsz tenni, vagy úgy döntesz, hogy nem teszel, felfedheted a sor következő Paradoxonját. Ez azonban újabb Paradoxont jelent a jövő számára! Tegyetek új Paradoxon-kártyát lefelé fordítva valahova a Jövőben, az egyik már meglévő Paradoxon alá.

3. Húzz egy új Fluxusenergia-kártyát a pakliból.
4. A következő játékos jön.

Egyes Paradoxonok mehetnek felfelé vagy lejjebb kerülhetnek, mielőtt megoldódnak, de próbálatok minél kevesebb energiát veszíteni. Ha megoldódott a Paradoxon, készen vagytok vele.

Amikor az adott időzőna összes paradoxona megoldódik, áttérhetnek a következő időzőna Paradoxonjaira. Ha az összes Paradoxont meg tudjátok oldani, mielőtt kifogynátok az Energiából, elitek a 88MPH-t, és visszakülditek a DeLoreant a jövőbe.

---

## A PARADOXON-KÁRTYÁK MEGFEJTÉSE

Fejtsd meg a paradoxon-kártyát, és találd ki, hogyan kell megoldani. A trükk az, hogy csak a megvilágított gombokat kell elolvasni.

### 1. SOR

Az 1. sorban egy digitális szám és egy szimbólum látható, amely megmondja, hogy a SZÁMODNAK a következőket kell teljesíteni:

= EGYENLŐ VELE

> NAGYOBB NÁLA

< KISEBB NÁLA vagy

≥ NAGYOBB VAGY EGYENLŐ

≤ KISEBB VAGY EGYENLŐ

**F 1. példa** - A kártyáid összegének kisebb vagy egyenlőnek kell lennie -3-mal.

### 2. SOR

A 2. szám egy másik digitális számot mutat. Ez azt a mutatja, hogy legalább

hány kártyát kell használnod. Azt is elmondja, hogy a kártyáknak 2 PÁROS / 2 PÁRATLAN / + POZITÍV / - Negatív számúaknak kell lenniük. A színes gombok azt is elmondják, milyen színeket kell látnod. A színes sáv elmondja, hogyha mindegyiknek más színűnek kell lennie.

**G 2. példa** - Legalább 1 Piros és 1 Kék kártyának kell lenni.

### 1. + 2. SOR

Egy-egy nehezebb Paradoxonnál előfordul, hogy mindkét sor tartalmaz információt.

**H 3. példa** - Az összes kártya összege legyen = egyenlő 10-zel, és mindegyik legyen PÁROS számú kártya.

**I 4. példa** - Az összes kártya összege legyen kisebb vagy egyenlő -3-mal. És legyen legalább 1 Piros és 1 Kék kártya.

Úgy gondolod, megoldottad ezt a Paradoxont? Akkor játszsz kevesebb Fluxusenergiával, hogy megoldd a valódi időutazók problémáját! Keverjétek össze a Fluxus-kártyákat, és vegyétek ki a következő összeget.

Utak? Ott, ahová mi utazunk, nincs szükség utakra! - Vegyetek ki 2 Fluxus-kártyát.

Amikor a jármű eléri a 88 mph-t, valami furcsa dolgot fogtok látni. - Vegyetek ki 4 kártyát.

1,21 GIGAWATT!!!!!! - Vegyetek ki 6 kártyát.

# ES

---

## BACK TO THE FUTURE

Trabajad juntos para llevar el Delorean a 88 MPH y regresar al futuro.

---

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

- A** 1 Carta Delorean
- B** 9 Cartas de ruta
- C** 46 Cartas de paradoja
- D** 54 Cartas de condensador de flujo

No tan rápido - todo el viaje en el tiempo de Marty y Doc ha dejado una serie de paradojas en el tiempo. ¡Si el Delorean pasara a través de una, causaría una reacción en cadena que desharía el tejido mismo del continuo espacio-tiempo y destruiría el universo entero! ¡Trabajad juntos para sellarlas o no habrá futuro en absoluto!

---

## E PREPARACIÓN

Coloca las nueve cartas de ruta en orden de zona de tiempo con la imagen hacia arriba. Coloca el Delorean al principio. Baraja las cartas de Paradoja colocándolas tal como se muestra, con las tres primeras boca arriba. Reparte a cada jugador 5 cartas de condensador de flujo boca abajo. **Coloca las cartas de flujo restantes boca abajo en el condensador de flujo en la caja. Este es el mazo de robo.** Coloca las cartas de paradoja no utilizadas a un lado.

¡Ahora da la vuelta SOLAMENTE a las primeras 3 paradojas!

---

## PARADOJAS

Los jugadores deben trabajar juntos para eliminar las paradojas distribuyendo energía de flujo que cumpila con cada objetivo de paradoja, eliminándolo del continuo de tiempo. Sin embargo, cada uno de vosotros juega desde el futuro y no podéis comunicaros entre vosotros mismos. Solo podéis enviar señales indicando con qué paradojas podéis ayudar. No podéis discutir ningún detalle sobre las cartas de flujo que tenéis en mano.

Cada paradoja tiene un problema único que debe resolverse. Cuando se cumplen los requisitos de la paradoja, el Delorean puede moverse a ese espacio siempre que el trayecto hacia él esté libre de paradojas. Da la vuelta a la ficha de película para revelar la ruta.

---

## EN TU TURNO

1. Coloca una carta de flujo que coincida con los requisitos de cualquier paradoja boca arriba en juego.
2. Debes poner una carta en tu turno. Puedes jugar una carta incluso si ésta no ayuda a arreglar una paradoja o bien, si no puedes ir o eliges no ir, puedes revelar la siguiente paradoja en la línea. ¡Sin embargo, esto hace que aparezca otra paradoja en el futuro! Coloca una nueva carta de paradoja boca abajo en algún lugar del futuro debajo de una paradoja existente.
3. Coge una nueva carta de energía de flujo del mazo de robo.
4. El juego pasa al siguiente jugador.

Algunas paradojas pueden subir y bajar antes de que se resuelvan, pero trata de no desperdiciar energía. ¡Cuando se va, se va!

Cuando se eliminan todas las paradojas de una zona de tiempo, puedes revelar todas las paradojas para la siguiente zona de tiempo. Si puedes eliminar todas las paradojas antes de quedarte sin energía, alcanzas 88 MPH y envías al Delorean de regreso al futuro.

---

## DESCODIFICACIÓN DE LAS CARTAS DE PARADOJA

Descodifica la carta de paradojas y descubre cómo resolverlas. El truco consiste en leer solo los botones que están encendidos.

### LÍNEA 1

La línea 1 mostrará un número digital y un símbolo para indicarte que TU número debe ser

= IGUAL

> SUPERIOR

< INFERIOR o

≥ IGUAL O SUPERIOR

≤ IGUAL O INFERIOR

**F** **Ejemplo 1** - La suma de tus cartas debe ser igual o inferior a -3.

### LÍNEA 2

La línea 2 mostrará otro número digital. Esta línea te indica la cantidad mínima de cartas que debes usar. También indica si las cartas deben ser /2 PARES / 2 IMPARES + Positivas o - Negativas. Los botones de colores te indican qué colores debes usar. La barra de color te indica si todos deben ser de diferentes colores.

**G** **Ejemplo 2** - Debe haber al menos 1 carta roja y 1 carta azul.

### LÍNEA 1 + 2

A veces, ambas líneas muestran información para una paradoja más difícil.

**H** **Ejemplo 3** - La suma de todas las cartas debe ser igual a 10 con todas las cartas /2 PARES.

**I** **Ejemplo 4** - La suma de todas las cartas debe ser ≤ igual o inferior a -3. Debe haber al menos 1 carta roja y 1 carta azul.

¿Crees que has resuelto este asunto de la paradoja? ¡Entonces juega con menos energía de flujo para escoger a los viajeros en tiempo real! Baraja las cartas de flujo y retira la siguiente cantidad.

¿Rutas? A donde vamos no necesitamos ... ¡rutas! - Retira 2 cartas de flujo.

Cuando esta cosa llegue a 88 mph, verás un lío de narices. - Elimina 4 cartas.

iiiiii 1,21 GIGAWATTS !!!!! - Elimina 6 cartas.



# IT

---

## BACK TO THE FUTURE

Lavorate insieme per portare la Delorean a 88 MPH e tornare al futuro.

---

## CONTENUTO

- C** 1 Carta Delorean
- B** 9 Carte Strada
- E** 46 Carte Paradosso
- D** 54 Carte Flusso canalizzatore

Non corriamo troppo! Tutti quei viaggi nel tempo di Marty e Doc hanno lasciato una serie di Paradossi temporali. Se la Delorean ne attraversasse anche uno solo, potrebbe provocare una reazione a catena che scomporrebbe la tessitura del continuum spazio-tempo, distruggendo l'intero universo! Lavorate insieme per risolverli o non ci sarà più alcun futuro!

---

## E PREPARAZIONE

Allineare le nove carte Strada secondo l'ordine di fuso orario, con l'immagine scoperta. Mettere la Delorean alla partenza. Mischiare le carte Paradosso sistemandole come mostrato, con le prime tre scoperte. Distribuire ad ogni giocatore 5 carte Flusso canalizzatore coperte.

**Mettere le carte Flusso rimaste a faccia in giù sul Flusso canalizzatore nella scatola. Formeranno il mazzo di gioco.** Mettere le carte Paradosso inutilizzate su un lato.

Scoprite ora SOLO le prime 3 carte Paradosso!

---

## PARADOSSI

I giocatori devono collaborare per rimuovere i Paradossi mettendo a terra Flusso energetico che risponde all'obiettivo di ciascun paradosso, eliminandolo così dal continuum temporale. Purtroppo, però, giocate tutti dal futuro e non potete comunicare fra voi. Potete solo inviare segnali per indicare per quale Paradosso/i potete aiutarvi. Non è consentito parlare dei dettagli delle carte Flusso che si hanno in mano.

Ogni Paradosso presenta un problema unico che deve essere risolto. Una volta soddisfatti i requisiti del Paradosso, la Delorean può spostarsi in quella casella, purché il percorso sia libero da Paradossi. Scoprite la tessera film per mostrare la strada.

---

## AL TUO TURNO

1. Posa una carta Flusso che corrisponda ai requisiti di un qualsiasi Paradosso scoperto in gioco.
2. Al tuo turno devi posare una carta. Puoi giocare una carta anche se non aiuta a risolvere un Paradosso OPPURE se non puoi o scegli di non proseguire puoi scoprire il Paradosso successivo nella riga. In questo modo, però, ci sarà un altro Paradosso nel futuro! Metti una nuova carta Paradosso coperta in qualsiasi punto del futuro sotto un Paradosso esistente.
3. Prendi una nuova carta Flusso energetico dal mazzo di gioco.
4. Il gioco passa al giocatore successivo.

Alcuni Paradossi possono durare molto,

prima di essere risolti, ma cercate di non sprecare energia. Una volta esaurita, è finita!

Eliminati tutti i Paradossi da un fuso orario, è possibile scoprire tutti i Paradossi nel fuso orario successivo. Se riuscite ad eliminare tutti i Paradossi prima che l'Energia sia finita, raggiungete gli 88 MPH e riportate la Delorean nel futuro.

---

## SPIEGAZIONE CARTE PARADOSSO

Decodifica le carte Paradosso e scopri come risolverli. Il trucco è leggere solo i pulsanti accesi.

### RIGA 1

La riga 1 mostrerà un numero digitale e un simbolo per dire che il TUO numero deve essere

= UGUALE

> MAGGIORE

< MINORE oppure

> UGUALE O MAGGIORE

< UGUALE O MINORE

al numero indicato

**F** **Esempio 1** - La somma delle tue carte deve essere Uguale o Minore di -3.

### RIGA 2

La riga 2 mostrerà un altro numero digitale che indica il numero minimo di carte che devi usare. Indica anche se le carte devono essere /2 PARI /2 DISPARI + Positive o - Negative. I pulsanti colorati indicano i colori da usare. La barra colorata indica se devono essere di colori diversi.

**G** **Esempio 2** - Dovrai usare almeno 1

carta Rossa e 1 carta Blu.

### RIGA 1 + 2

Talvolta le due righe insieme mostrano informazioni su un Paradosso più difficile.

**H** **Esempio 3** - La somma di tutte le carte deve essere = Uguale a 10 con tutte /2 carte PARI.

**I** **Esempio 4** - La somma di tutte le carte deve essere < Uguale o Minore di -3. Dovrà anche esserci almeno 1 carta Rossa e 1 carta Blu.

Pensate di aver risolto questo Paradosso? Allora giocate con meno Flusso energetico per individuare i veri viaggiatori nel tempo! Mescolate le carte Flusso e toglietene nel numero indicato di seguito.

Strade? Dove stiamo andando non ci servono... strade! - Elimina 2 carte Flusso.

Quando ti avvicini a 88 mph, ne vedrai delle belle. - Elimina 4 carte.

1.2! GIGAWATT!!!!!! - Elimina 6 carte.

# PT

---

## BACK TO THE FUTURE

Trabalha em conjunto para levar o Delorean até às 88MPH e regressar ao futuro.

---

## CONTEÚDO

- A** 1 Carta de Delorean
- B** 9 Cartas de Estrada
- C** 46 Cartas de Paradoxo
- D** 54 Cartas de Condensador de Fluxos

Calma - todas as viagens no tempo do Marty e do Doc deixaram uma série de Paradoxos temporais. Se o Delorean tivesse de passar através de um, provocaria uma reação em cadeia que iria desfazer a malha da continuidade espaço-tempo e destruir todo o universo! Trabalha em conjunto para fechá-las ou poderá não haver nenhum futuro!

---

## E CONFIGURAÇÃO

Dispõe as nove cartas de estrada numa ordem de zona horária, com a imagem para cima. Coloca o Delorean no início. Baralha as cartas de Paradoxo, colocando-as, como se mostra, com as primeiras três viradas para cima. Distribui por cada jogador 5 cartas de Condensador de Fluxos viradas para baixo. **Coloca as restantes cartas de Fluxo viradas para baixo no Condensador de Fluxos na caixa. Este é o baralho para tirar cartas.** Coloca as cartas de Paradoxo não usadas, num dos lados.

Agora vira APENAS os 3 primeiros Paradoxos!

---

## PARADOXOS

Os jogadores precisam de trabalhar em conjunto para eliminar os Paradoxos, colocando Fluxo de Energia que satisfaça o objetivo de cada Paradoxo, tirando-o da continuidade temporal. Contudo, vocês estão cada um a jogar a partir do futuro e não podem comunicar uns com os outros. Podem apenas enviar sinais a dizer qual(is) o(s) Paradoxo(s) com que podem ajudar. Não podem discutir nenhum detalhe sobre as cartas de fluxo que têm na mão.

Cada Paradoxo tem um problema único que deve ser corrigido. Assim que os requisitos do Paradoxo são preenchidos, o Delorean pode deslocar-se até esse espaço, desde que o percurso até lá esteja livre de Paradoxos. Vira a placa do filme para revelar a estrada.

---

## NA TUA VEZ

1. Coloca uma carta de Fluxo que corresponda aos requisitos de qualquer um dos Paradoxos virados para cima, em jogo.
2. Na tua vez, deves colocar uma carta. Podes jogar uma carta, mesmo que não ajude a corrigir um Paradoxo OU se não consegues ir ou escolhes não ir, podes revelar o próximo Paradoxo na linha. Contudo isto provoca que um outro Paradoxo apareça no futuro! Coloca uma nova carta de Paradoxo virada para baixo algures no futuro, abaixo de um Paradoxo existente.
3. Pega numa nova carta de Fluxo de Energia do baralho.
4. Joga passes para o próximo jogador.

Alguns Paradoxos podem aumentar ou diminuir antes de serem resolvidos, mas tenta não desperdiçar energia. Quando acaba, acaba mesmo!

Quando todos os paradoxos de uma zona temporal foram eliminados, podes então revelar todos os Paradoxos para a zona temporal seguinte. Se conseguires eliminar todos os Paradoxos antes de ficares sem Energia, atinges as 88MPH e envias o Delorean de volta para o futuro.

---

## DESCODIFICAR AS CARTAS DE PARADOXO

Descodifica a carta de paradoxo e descobre como solucioná-lo. O truque é apenas ler os botões que estão acesos.

### LINHA 1

Linha 1 irá mostrar um número digital e um símbolo para te dizer que o TEU número tem de ser  
= IGUAL A  
> MAIOR QUE  
< MENOR QUE ou  
≥ IGUAL A OU MAIORQUE  
≤ IGUAL A OU MENOR  
que esse número

**F Exemplo 1** - A soma das tuas cartas tem de ser Igual ou Menor que -3.

### LINHA 2

Linha 2 irá mostrar um outro número digital Isto diz-te o mínimo de cartas que deves usar. Também te diz se as cartas têm de ser /2 PAR /2 ÍMPAR + Positivo ou - Negativo. Os botões coloridos dizem-te que cores deves usar. A barra colorida diz-te se devem estar todos em cores diferentes.

**G Exemplo 2** - Deve haver pelo menos 1 carta Vermelha e 1 carta Azul.

### LINHA 1+2

Por vezes ambas as linhas mostram informações para um Paradoxo mais difícil.

**H Exemplo 3** - A soma de todas as cartas deve ser = Igual a 10 com todas as cartas /2 PAR.

**I Exemplo 4** - A soma de todas as cartas deve ser ≤ Igual a ou Menor que -3. Deve haver pelo menos 1 carta Vermelha e 1 carta Azul.

Achas já decifraste este Paradoxo? Então joga com menos Fluxo de Energia para decifrar os viajantes em tempo real! Baralha as cartas de Fluxo e retira a quantia seguinte.

Estradas? Para onde vamos não precisamos de... estradas! - Retira 2 cartas de Fluxo.

Quando isto atinge as 88 mph, vai ver algo verdadeiramente incrível. - Retira 4 cartas.

1,21 GIGAWATTS!!!!!! - Retira 6 cartas.

# SV

---

## BACK TO THE FUTURE

Arbeta tillsammans för att få er Delorean till 88 MPH och åka tillbaka till framtiden.

---

## INNEHÅLL

- A** 1 Delorean-kort
- B** 9 Vägkort
- C** 46 Paradox-kort
- D** 54 Flödeskondensatorkort

Ta det lugnt – Martyrs och Docs tidsresor har lämnat efter sig en serie tidsparadoxer. Om er Delorean passerar genom en skulle det orsaka en kedjereaktion som skulle riva upp själva rymd/tidskontinuitetsväven och förstöra hela universum! Arbeta tillsammans för att stänga dem. Om ni inte lyckas kanske det inte finnas någon framtid alls!

---

## E SPELFÖRBEREDELSE

Lägg de nio vägkorten i ordning per tidszon, med bildsidan uppåt. Placera er Delorean vid start. Blanda paradoxkorten och placera dem enligt bilden med de första tre uppåt. Ge varje spelare fem flödeskondensatorkort med bildsidan nedåt. **Placera de återstående Flux-korten nedåt på Fluxkondensatorn i rutan. Det här är den återstående högen.** Placera de oanvända flödeskondensatorkorten åt sidan.

Vänd nu ENDAST på de tre första paradoxerna!

---

## PARADOXER

Spelarna måste arbeta tillsammans för att rensa paradoxerna genom att lägga flödesenergi som uppfyller varje Paradox-objektiv och rensa det från tidskontinuiteten. Ni spelar dock var och en från framtiden och kan inte kommunicera med varandra. Ni kan endast skicka signaler om vilken Paradox(er) ni kan hjälpa till med. Ni kan inte diskutera några detaljer om flödeskortet ni har på handen.

Varje paradox har ett unikt problem som måste fixas. När kraven på paradoxen är uppfyllda kan er Delorean flytta till det utrymmet så länge vägen dit är fri från paradoxer. Vänd på filmen för att avslöja vägen.

---

## DIN OMGÅNG

1. Lägg ett flödeskort som matchar kraven för varje paradox med bildsidan uppåt.
2. Du måste lägga ett kort under din omgång. Du kan spela ett kort även om det inte hjälper att fixa en Paradox ELLER kan du avslöja nästa Paradox i raden om du inte kan gå eller väljer att inte gå. Detta får dock en annan paradox att dyka upp i framtiden! Placera ett nytt Paradox-kort med bildsidan nedåt någonstans i framtiden under en befintlig Paradox.
3. Plocka upp ett nytt flödesenergi-kort från högen.
4. Spelet går vidare till nästa spelare.

Vissa paradoxer kan gå upp och ned innan de klaras av men försök att inte slösa på energi. När den är slut är den slut!

När alla paradoxer i en tidszon är avklarade kan du sedan avslöja alla paradoxer för nästa tidszon. Om ni kan rensa alla paradoxer innan energin tar slut kommer ni upp i 88 MPH och skickar er Delorean tillbaka till framtiden.

## AVKODA PARADOX-KORT

Avkoda paradox-kort och ta reda på hur du löser dem. Knepet är att bara läsa knapparna som lyser.

### Rad 1

Rad 1 visar ett digitalt nummer och en symbol för att berätta att DITT nummer måste vara  
= LIKA MED DET  
> MER ÄN DET  
< MINDRE ÄN DET eller  
≥ LIKA ELLER MER  
≤ LIKE ELLER MINDRE

**F Exempel 1** - Summan av dina kort måste vara lika med eller mindre än -3.

### Rad 2

Rad 2 visar ytterligare ett digitalt nummer. Detta visar dig minsta antal kort du måste använda. Det visar också om korten måste vara /2 JÄMNA /2 UDDA + positiv eller - negativ. De färgade knapparna visar vilka färger du måste använda. Det färgade fältet visar om de alla måste ha olika färger.

**G Exempel 2** - Det ska finnas minst ett rött och ett blått kort.

### Rad 1 + Rad 2

Ibland visar båda raderna information för en svårare paradox.

**H Exempel 3** - Summan av alla kort måste = lika med 10 med alla /2 JÄMNA kort.

**I Exempel 4** - Summan av alla kort måste vara ≤ lika med eller mindre än -3. Det måste också finnas minst ett rött och ett blått kort.

Tror du att du har löst den här Paradoxen? Spela sedan med mindre flödesenergi för att visa vem som är den verkliga tidsresenären! Blanda flödeskortet och ta bort följande mängd.

Vägar? Dit vi ska behöver vi inga ... vägar!  
- Ta bort två flödeskort.

När den här saken kommer upp i 88 mph kommer du att se allvarligt s\*\*\*. - Ta bort fyra kort.

När den här saken kommer upp i 88 mph kommer du att se allvarligt s\*\*\*. - Ta bort fyra kort.

# DA

---

## BACK TO THE FUTURE

Arbejd sammen for at få Delorean til 88 MPH og vend tilbage til fremtiden.

---

### INDHOLD

- A** 1 Delorean kort
- B** 9 Road kort
- C** 46 Paradokskort
- D** 54 Flux Capacitor kort

Ikke så hurtigt - alle Martyrs og Docs tidsrejser har efterladt en række tidsparadokser. Hvis en Delorean skulle passere gennem en, ville det forårsage en kædereaktion, der ville afsløre selve materiet i rumtidskontinuumet og ødelægge hele universet! Arbejd sammen for at forsegle dem, ellers er der måske ingen fremtid overhovedet!

---

### **E** OPSÆTNING

Læg de ni vejkort i tidszonerækkefølge med billedsiden opad. Placér Delorean i starten. Bland Paradokskortene og læg dem som vist med de første tre vendt opad. Giv hver spiller 5 Flux Capacitor kort, der er vendt nedad. **Læg de resterende Flux-kort vendt nedad på Flux Capacitor i kassen. Det er den bunke, der trækkes fra.** Placér de ubrugte Paradoks kort på den ene side.

Vend nu de første 3 Paradoks kort KUN!

---

### PARADOKSER

Spillere skal arbejde sammen for at rydde

Paradokserne ved at lægge Flux Energy, der opfylder ethvert af Paradoks målene, og fjerne det fra tidskontinuumet. Men hver især spiller men fra fremtiden og kan ikke kommunikere med hverandre. Man kan kun sende signaler, der angiver, hvilke(t) Paradoks(er) man kan hjælpe med. Man kan ikke diskutere nogen som helst detalje om de Flux kort, man har på hånden.

Hvert Paradoks har et unikt problem, der skal klares. Når kravene i Paradoks er opfyldt, er Delorean i stand til at bevæge sig til dette rum, så længe vejen mod det er ryddet for Paradokser. Vend filmflisen for at afsløre vejen.

---

### DIN TUR

1. Læg ét Flux kort, der matcher kravene i ethvert Paradoks, der vender opad og er i spil.
2. Du skal lægge et kort, når det er din tur. Man kan spille et kort, selv hvis det ikke hjælper med at fikse et Paradoks ELLER hvis man ikke kan gå videre eller vælger ikke at gå videre, kan så afsløre næste Paradoks i rækken. Men det får et nyt Paradoks til at dukke op i fremtiden! Læg et nyt Paradoks kort vendt nedad et eller andet sted i fremtiden under et eksisterende Paradoks.
3. Træk et nyt Flux Energy kort fra den bunke, der skal tages fra.
4. Spillet går videre til næste spiller.

Visse Paradokser kan gå op og ned, før de løses, men prøv på ikke at spilde energi. Når den er væk, er den væk!

Når alle Paradokser fra én tidszone

er klare, kan man derefter afsløre alle Paradokser for næste tidszone. Hvis man kan klare alle Paradokser, inden man løber tør for energi, når man 88 MPH og sender Delorean tilbage til fremtiden.

## AFKODNING AF PARADOKS KORT

Afkod Paradoks kortet, og find ud af, hvordan de kan løses. Tricket er kun at læse de knapper, der er tændt.

### Linje 1

Linje 1 viser et digitalt tal og et symbol, der fortæller, at DIT nummer skal være  
= LIGE MED DET  
> MERE END DET  
< MINDRE END DET eller  
≥ LIG MED ELLER MERE  
≤ LIG MED ELLER MINDRE

**F Eksempel 1** - Summen af dine kort skal være lig med eller mindre end -3.

### Linje 2

Linje 2 viser et andet, digitalt tal. Dette fortæller om det mindste antal kort, man kan bruge. Det fortæller også, om kortene skal være /2 LIGE /2 ULIGE + positive eller - negative. De farvede knapper fortæller, hvilke farver der skal bruges. Den farvede bjælke fortæller, om de alle skal være i forskellige farver.

**G Eksempel 2** - Der skal være mindst 1 rødt og 1 blåt kort.

### Linje 1 + Linje 2

Nogle gange viser begge linjer information for et mere hårdt Paradoks.

**H Eksempel 3** - Summen af alle kort skal

= lig 10 med alle /2 ULIGE kort.

**I Eksempel 4** - Summen af alle kort skal være ≤ lig eller mindre end -3. Der skal også være mindst 1 rødt og 1 blåt kort.

Tror du, du har fået styr på denne ting med Paradoks? Spil derefter med mindre Flux Energy for at løse det med reeltidsrejsende! Bland Flux kortene, og fjern følgende.

Veje? Der hvor vi skal hen har vi ikke brug for... veje! - Fjern 2 Flux kort.

Når denne ting når op på 88 mph, får man nogle alvorlige at se s\*\*\*. - Fjern 4 kort.

1.2! GIGAWATT!!!!!! - Fjern 6 kort.



# NO

---

## BACK TO THE FUTURE

Samarbeid for å få Delorean opp i 140 km/t og reise tilbake til fremtiden.

---

## INNHold

- A** 1 Delorean-kort
- B** 9 Veikort
- C** 46 Paradoks-kort
- D** 54 Flux Capacitor-kort

Ikke så fort – alle tidsreisene til Marty and Doc har etterlatt seg en rekke tidsparadokser. Hvis Delorean skulle reise gjennom ett, ville det føre til en kjedereaksjon som kom til å løse opp selve strukturen i romtid-kontinuumet og ødelegge hele universet! Samarbeid for å lukke dem, ellers vil det kanskje ikke finnes en fremtid i det hele tatt!

---

## E OPPSETT

Legg de ni veikortene i rekkefølge etter tidssone med bildesiden opp. Legg Delorean i starten. Støkk paradoks-kortene og legg dem som vist, de første tre med bildesiden opp. Del ut 5 Flux Capacitor-kort med bildesiden ned til hver spiller.

**Legg de gjenværende Flux-kortene med billedsiden ned på Flux Capacitor i boksen. Dette er bunken dere trekker fra.** Legg de ubrukte paradoks-kortene til én side.

Snu nå KUN de 3 første paradoksene!

---

## PARADOKSER

Spillerne må samarbeide for å slette paradoksene ved å legge Flux Energy som oppfyller hvert enkelt paradoks-formål og slette dem fra tidskontinuumet. Men dere spiller fra fremtiden og kan ikke kommunisere med hverandre. Dere kan kun gi signaler om hvilke paradoks(er) dere kan hjelpe med. Dere kan ikke avsløre hvilke Flux-kort dere har på hånden.

Hvert enkelt paradoks har et spesifikt problem som må løses. Så snart kravene i paradokset er oppfylt, kan Dolorean flytte til det feltet så lenge banen frem til det ikke har noen paradokser. Snu filmbrikken for å avsløre veien.

---

## NÅR DET ER DIN TUR

1. Legg ett Flux-kort som matcher kravene på et paradoks med bildesiden opp som spilles.
2. Du må spille et kort når det er din tur. Du kan spille et kort selv om det ikke fikser et paradoks, ELLER hvis du ikke kan spille eller velger å ikke spille, kan du avsløre det neste paradokset på linjen. Men dette vil få et annet paradoks til å oppstå i fremtiden! Legg et nytt paradoks-kort med bildesiden ned ett eller annet sted i fremtiden under et eksisterende paradoks.
3. Trekk et nytt Flux Energy-kort fra trekkbunken.
4. Spill videre til neste spiller.

Noen paradokser kan bevege seg opp og ned før de løses, men ikke kast bort energi. Når de er borte, så er de borte!

Når alle paradokser i en tidssone er slettet, kan du avsløre alle paradokser i den neste tidssonen. Hvis du kan slette alle paradoksene før du går tom for energi, har du kommet opp i 140 km/t og kan sende Delorean tilbake til fremtiden.

### AVSLØR PARADOKS-KORT

Avslør paradoks-kortene og finn ut hvordan de kan løses. Trikset er å kun lese knappene som er opplyst.

#### Linje 1

Line 1 vil vise et tall og et symbol som forteller deg at DITT tall må være  
= SAMME SOM DET  
> STØRRE ENN DET  
< MINDRE ENN DET eller  
> SAMME SOM ELLER STØRRE ENN  
≤ SAMME SOM ELLER MINDRE ENN

**F Eksempel 1** - Summen av dine kort må være samme som eller Mindre enn -3.

#### Linje 2

Linje 2 vil vise et annet tall. Dette forteller deg det minste antall kort som du må bruke. Det forteller deg også om kortene må være /2 PARTALL /2 ODDETALL + positiv eller - negativ. De fargede knappene forteller deg hvilke farger du må bruke. Den fargede streken forteller deg om alle må ha forskjellige farger.

**G Eksempel 2** - Det skal være minst 1 rødt og 1 blått kort.

#### Linje 1 + Linje 2

Noen ganger viser linjene informasjon om et hardere paradoks.

**H Eksempel 3** - Summen av alle kortene må være = Samme som 10 med alle /2 PARALLS-kort.

**I Eksempel 4** - Summen av alle kort må være ≤ Samme som eller Mindre enn -3. Det må også være minst 1 rødt og 1 blått kort.

Har du forstått denne paradoksutfordringen? Da kan du spille med mindre Flux Energy for å rydde opp i de virkelige tidsreisende! Stokk Flux-kortene og fjern følgende mengde.

Veier? Hvor vi skal, trenger vi ingen ... veier! - Fjern 2 Flux-kort.

Når denne kommer opp i 140 km/t, får du se noe skikkelig rått. - Fjern 4 kort.

1,21 GIGAWATT!!!!!! - Fjern 6 kort.

# FI

## BACK TO THE FUTURE

Toimikaa yhdessä, että saatte Deloreanin vauhtiin 88MPH ja palaamaan tulevaisuuteen.

## SISÄLTÖ

- A** 1 Delorean-kortti
- B** 9 Tiekorttia
- C** 46 Paradoksikorttia
- D** 54 Vuokondensaattorikorttia

Ei niin nopeasti – Martyn ja Docin kaikki aikamatkailu on jättänyt sarjan aikaparadokseja. Jos Delorean kulki sellaisen läpi, se aiheuttaisi ketjureaktion, joka purkaisi aika-avaruusjatkumon koko punoksen ja koko universumi tuhoutuisi! Tehkää yhteistyötä niiden sulkemiseksi tai tulevaisuutta ei ehkä ole lainkaan!

## E VALMISTELUT

Aseta yhdeksän tiekorttia aikavyöhykejärjestykseen, kuvapuoli ylöspäin. Aseta Delorean alkuun. Sekoita paradoksikortit ja asetele ne mallin mukaan, ensimmäiset kolme kuvapuoli ylöspäin. Jaa kullekin pelaajalle 5 vuokondensaattorikorttia kuvapuoli alaspäin. **Aseta jäljellä olevat vuokortit kuvapuoli alaspäin laatikossa olevan vuokondensaattorin päälle.** Kortit vedetään tästä pakasta. Aseta käyttämättömät paradoksikortit toiselle puolelle.

Käännä seuraavaksi VAIN ensimmäiset 3 paradoksia ympäri!

## PARADOKSIT

Pelaajien on toimittava yhdessä paradoksien selvittämiseksi käyttämällä vuoenergiaa, joka täyttää kunkin paradoksin tavoitteen ja hävittää sen aikajatkumosta. Pelaatte kuitenkin kaikki tulevaisuudesta, ettekä voi kommunikoida keskenänne. Voitte vain lähettää signaaleja, jotka kertovat missä paradoksissa tai paradokseissa voitte olla avuksi. Et voi keskustella tarkemmin mistään kädessäsi olevasta vuokortista.

Kullakin paradoksilla on uniikki ongelma, joka on korjattava. Kun paradoksin vaatimukset on täytetty, Delorean pystyy siirtymään kyseiseen tilaan, kunhan polulla ei ole muita paradokseja. Kääntämällä lokuvalaatan paljastat tien.

## OMALLA VUOROLLASI

1. Aseta peliin yksi vuokortti, joka vastaa minkä tahansa paljastetun paradoksin vaatimuksia.
2. Sinun on asetettava kortti omalla vuorollasi. Voit pelata kortin, vaikka se ei auttaisikaan korjaamaan paradoksi TAI jos et voi tai halua pelata, voit paljastaa seuraavan vuorossa olevan paradoksin. Mutta se saa aiheuttaa uuden paradoksin tulevaisuudessa! Aseta uusi paradoksikortti kuvapuoli alaspäin jonnekin tulevaisuudessa olemassa olevan paradoksin alle.
3. Nosta uusi vuoenergiakortti pakasta.
4. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Jotkut paradoksit saattavat siirtyä ylös ja alas ennen kuin ne ratkaistaan, mutta yritä olla tuhmaamatta energiaa. Kun se on

hävinyt, se on hävinnyt!

Kun kaikki aikavyöhykkeen paradoksit on selvitetty, voit paljastaa seuraavan aikavyöhykkeen kaikki paradoksit. Jos pystyt selvittämään kaikki paradoksit ennen kuin energiasi loppuu, pääset vauhtiin 88MPH ja lähetät Deloreanin takaisin tulevaisuuteen.

---

## PARADOKSIKORTTIEN DEKOODAAMINEN

Dekoodaa paradoksikortti ja selvitä miten se ratkaistaan. Se tehdään lukemalla vain valaistut painikkeet.

### Linja 1

Linja 1 näyttää digitaalisen numeron ja symbolin, joka kertoo mikä SINUN numerosi on oltava  
= SAMA  
> SUUREMPI  
< PIENEMPI tai  
≥ SAMA TAI SUUREMPI  
≤ SAMA TAI PIENEMPI

**F** **Esimerkki 1** - Korttiosi yhteisumman on oltava sama tai pienempi kuin -3.

### Linja 2

Linja 2 näyttää toisen digitaalisen numeron. Se kertoo minimimäärän kortteja, jotka sinun on käytettävä. Se kertoo myös, pitääkö korttien olla /2 PARILLINEN /2 PARITON + positiivinen tai - negatiivinen. Värilliset painikkeet kertovat mitä värejä sinun on käytettävä. Väripalkki kertoo onko niiden kaikkien oltava eri väreisiä.

**G** **Esimerkki 2** - On oltava vähintään 1

punainen ja 1 sininen kortti.

### Linja 1 + Linja 2

Joskus molemmat linjat näyttävät tietoa vaikeammasta paradoksista.

**H** **Esimerkki 3** - Korttiosi yhteisumman on oltava = sama kuin 10 ja kaikki /2 PARILLISIA kortteja.

**I** **Esimerkki 4** - Korttiosi yhteisumman on oltava sama tai pienempi kuin -3. On oltava vähintään 1 punainen ja 1 sininen kortti.

Onko sinulla nyt paradoksit hanskassa? Pelaa sitten vähemmällä vuoenergialla selvittääksesi todelliset aikamatkustajat! Sekoita vuokortit ja poista seuraava määrä.

Tiet? Siellä minne olemme menossa ei tarvita... teitä! - Poista 2 vuokorttia.

Kun tämä vehje kiihtyy vauhtiin 88MPH, näet todellista menoa. - Poista 4 korttia..

1.,21 GIGAWATTIA!!!!!! - Poista 6 korttia.

# ISL

## BACK TO THE FUTURE

Vinnið saman að því að koma Delorean upp í 141 km/klst. og fara til baka til framtíðar.

## INNIHALD

- A** 1 Delorean-spil
- B** 9 Vegaspil
- C** 46 Þversagnarspil
- D** 54 Flæðiþéttisspil

Róleg/ur - allar tímaferðir Martys og Doc hafa skilið eftir sig röð af tímaþversögnum. Ef Delorean ætti að fara í gegnum eina slíka myndi það valda keðjuverkun sem gæti rakið upp vef tímarúmssamfellu og eyðilegt alheiminn! Vinnið saman að því að innsigla þau ella gæti orðið alls engin framtíð!

## E UPPSETNING

Leggðu vegaspilin níu í tímaröð með myndahljóðina upp. Láttu Delorean-bílinn á rásmarkið. Stokkaðu þversagnarspilin og láttu þau eins og sýnt er, þar sem þrjú fyrstu snúa upp. Gefðu hverjum þátttakenda 5 flæðiþéttisspil á hvolf. **Láttu hin flæðiþéttisspilin á hvolf á flæðisþéttinn í kassanum. Þetta er bunkin.** Leggðu ónotuðu flæðisspilin til hliðar.

Snúðu núna við BARA 3 fyrstu þversögnum!

## ÞVERSAGNIR

Þátttakendur verða að vinna saman að því að hreinsa út þversagnirnar með því að leggja flæðisorku sem uppfallir þversagnarmarkmið með því að hreinsa það úr tímasamfellunni. En þið eruð að spila úr framtíðinni og getið ekki átt samskipti við hvert annað. Það er bara hægt að senda merki með yfirlýsingu um hvaða þversagnir hægt er að hjálpa við. Það er ekki hægt að ræða nánar um flæðisspil sem þú átt á hendi.

Það er vandi við hverja þversögn sem þarf að laga. Þegar uppþyllt hafa verið skilyrði þversagnarinnar getur Delorean færst yfir á þann reit á meðan leiðin er laus við þversagnir. Snúðu við kvikmyndafísinni til að sýna veginn.

## ÞEGAR ÞÚ ÁTT AÐ GERA

1. Leggðu eitt flæðisspil sem passar við kröfur sérhverrar þversagnar, snýr upp og er í leik.
2. Þú verður að leggja niður spil þegar þú átt að gera. Hægt er að spila spili jafnvel þótt það hjálpi ekki við að laga þversögn EÐA ef ekki er hægt að fara eða valið er að fara ekki er hægt að sýna næstu þversögn í línunni. En það veldur því að önnur þversögn birtist í framtíðinni! Leggðu nýtt þversagnarspil á hvolf einhvers staðar í framtíðinni undir núverandi þversögn.
3. Taktu upp nýtt flæðisorkuspil úr spilabunkanum.
4. Síðan gerir næsti þátttakandi.

Sumar þversagnir fara upp og niður áður en þær leysast en reyndu að sóa ekki orku.

Þegar hún er farin er hún farin!

Þegar allar þversagnir í tímasviðinu eru horfnar geturðu svipt hulunni af öllum þversögnum í næsta tímasviði. Ef þú hreinsar allar þversagnir áður en þú klárar orkuna nærðu 141 km/klst. og sendir Delorean aftur til framtíðar.

## AFKÓÐUN ÞVERSAGNARSPILA

Afkóðaðu þversagnarspilið og finndu út hvernig leysa eigi þversagnirnar. Það felst í að lesa einungis hnappa sem logar á.

### LÍNA 1

Lína 1 sýnir stafræna tölu og tákni sem segja þér að ÞÍN tala hljóti að vera  
= JAFNT OG  
> MEIRA EN  
< MINNA EN eða  
≥ JAFNT OG EÐA MEIRA  
≤ JAFNT OG EÐA MINNA

**F** **Dæmi 1** - Summa spilanna verður að vera jafnt og eða minna en -3.

**LÍNA 2** - Lína 2 sýnir aðra stafræna tölu. Það segir þér lágmarksupphæð spilanna sem þú verður að nota. Það segir líka hvort spilin verða að vera /2 JÖFN TALA /2 ODDATALA + jákvæð eða -neikvæð. Lituðu hnapparnir segja þér hvaða liti þú verður að nota. Litaborðinn segir þér hvort þeir verði að vera allir mismunandi að lit.

**G** **Dæmi 2** - Það ætti að vera a.m.k. 1 rautt og 1 blátt spil.

### LÍNA 1 + LÍNA 2

Stundum eru í línunum upplýsingar um erfiðari þversagnir.

**H** **Dæmi 3** - Summa allra spila verður að vera = jafnt og 10 með öll /2 JAFNTÖLU-spil.

**I** **Dæmi 4** - Summa allra spila verður að vera ≤ jafnt og eða minni en -3. Það verða að vera a.m.k. 1 rautt og 1 blátt spil.

Heldurðu að þú hafir leyst úr þessari þversögn? Þá skaltu spila með minni flæðisorku til að finna út rauntíma ferðalanganna! Stokkaðu flæðisspilin og fjarlægðu eftirfarandi upphæð.

Vegir? Þangað sem við ætlum þarf ekki... vegi! - Fjarlægðu 2 flæðisspil.

Þegar þetta dót fer upp í 141 km/klst færðu að sjá eitthvað almennilegt\*\*\*. - Fjarlægðu 4 spil.

1,21 GÍGAWÖTT!!!!!! - Fjarlægðu 6 spil.



Watch the  
Quick Start Guide

