

BROSZURA OPERACYJNA



Witajcie w Agencji! Wasza obecność oznacza jedno: jesteście wśród najlepszych z najlepszych, prawdziwej śmietanki samej elity... Ale niech Wam soda nie strzeli do głowy, żarty się skończyły, to nie partyjka w makao. Trzymacie w rękach ostateczny dokument referencyjny doskonałego agenta czasu, który jest jednocześnie suplementem Agencyjnych Procedur Postępowania (z którymi oczywiście także należy się zapoznać). Ta broszura przedstawia najważniejsze informacje dotyczące waszych misji przeciwko drowi Fuksowi.

AGENCJA I JEJ SŁAWY	strona 2
ZMAGANIA Z DOKTOREM NA PRZESTRZENI EDNÓW	strona 4
▪ TRYB S.A.B.O.T.A.Ż.U	strona 5
▪ TRYB SUPER SAYAŃSKICH DUPLIKATÓW	strona 6
▪ TRYB WIRÓWEK LASEROWYCH	strona 7
▪ TRYB ULTRAMACHINY	strona 8

Zanim zaczniemy, zerknijmy na poniższy fascynujący i budzący podziw schemat organizacyjny oraz niezwykle inspirującą i samochwalczą wiadomość od naszych udziałowców.

Autorami „Pętli” (zatytułowanej oryginalnie „The Loop”) są Maxim Rambourg oraz Théo Rivière. Ilustracje wykonał Simon Caruso, grę wydało Catch Up Games, a dystrybucją zajęło się Blackrock Games. Projekt graficzny: Simon Caruso. DTP: Clément Milker i Simon Caruso. Tłumaczenie i redakcja wersji angielskiej: Timothy Marcroft i Sébastien Kihm. Projekt modelu 3D: Maxime Rambourg i Dominique 3DZeBlate Breton.

Październik 2020 - Catch Up Games

Na serdeczne podziękowania od projektantów zasługują Seb i Clem – za zaufanie i pracę. Drogi? Tam, dokąd z nimi idziemy, nie potrzebujemy dróg. Simon, za spokój w obliczu szaleństwa tego projektu. Elodie i Claire, naszym ekspertem od testów, na koniec świata i jeszcze dalej! Radzie Ludix za pierwszą rozgrywkę. Le Dé Faussé za ciągłe i zawsze potrzebne podnoszenie morale. The Shrubbery za kawę i uśmiechy. The Shruburro za coś wręcz przeciwnego. Samuel Colin za wieczność. Matthieu Bonin za teraźniejszość, przeszłość i przyszłość. H.G.Wells i Zemeckis, Great Scott! La Feinte de l’Ours, Antoine i wszystkim testerom z wieczorów z prototypem. Wszystkim, którzy sprawdzali teksty, to dzięki nim instrukcja nie stała się opastym tomiszczem. I Wam – graczom i graczkom – niech Fuks będzie z Wami.

Simon dziękuje Catch Up Games za zaufanie okazane przy realizacji tego projektu. Seb – za to, że zawsze miał czas, za gustowne piosenki i za bezpieczną przestrzeń dla super-konsumentów kawy. Theo i Max – za ciepły entuzjazm i za tę okrutną grę! Emilie – za niewiarygodne, ciągłe wsparcie, a Billie – za spontaniczne testy. Pauline – za zrzuty z ekranu. I wreszcie Thivoyon cafés – za kawę Thivoyon.

Catch Up Games dziękuje: Theo i Max – za ten szalony, wielce szalony projekt. Simon – za to, że nadał mu tak wyjątkową formę. I całej powyższej trójce po prostu za bycie miłymi ludźmi. The Shrubbery i the Shruburro, Matthieu „10000 testów” Bonin. Rodzinie Blackrock. Neobabe, Fred, Bruno, Alex, Maël, Colin, Laurent, Mamou i wszystkim, którzy pomogli stworzyć tę grę.

CZYM JEST AGENCJA?



*To głębokie pytanie, otulone mgłą tajemnicy. Po pierwsze i najważniejsze, Agencja jest waszym pracodawcą, od którego, a dokładniej, dzięki którego doskonałemu działowi księgowości otrzymujecie miesięczną pensję agenta czasu. Oczywiście rozumiecie, że nie możecie zdradzić, gdzie dokładnie się teraz znajdujecie - **TAJNE! POUFNE!** - ale możecie zdradzić, kiedy: w roku 1985! To właśnie punkt zwrotny, rok bez powrotu... do przyszłości (chyba że...). Wykorzystując zdobycze złotej epoki technologii, jaką były lata 80. XX wieku, to właśnie z tego roku nieustannie wysyłamy naszych agentów, ciągle i po wieczność, by ukrocić diaboliczne plany doktora Fuksa.*

Poniżej przedstawiam akta Drużyny A5: pięciu legendarnych agentów i agentek naszej organizacji. Z tymi superagentami można stanąć naprzeciw pewnej zagłady (i to z uśmiechem!)

ZŁODZIEJKA CZASU

Poziom złożoności: **NISKI**



Uwięziona w rutynie nudnej codzienności, gdzie wszystko jest słabe lub zupełnie niemożliwe, z rodzicami, którzy niczego nie kumają... Agencja po prostu nie mogła przeoczyć tak wyjątkowej nastolatki, jak Jenny McFadden. W porównaniu z niewyobrażalnym okropieństwem licealnej rzeczywistości lat 80. usuwanie wyrw czasowych doktora Fuksa to dziecinada.

SPECJALNOŚĆ: Złodziejka czasu jest królową zaradności i, jeśli chodzi o naprawianie wyrw, nie ma nikogo lepszego. Wyczuwając nawet najlżejsze drgania w czasoprzestrzeni, Jenny sięga po kwantowy klucz, temporalny śrubokręt lub inne, naprędce zmaistrowane wichajstry znajdujące się w jej torbie cudów.

INNE: w nastoletnich męczarniach Jenny przeszła już kilka etapów gotki: była gotką wiktoriańską, heavy metalową, celtycką, sportową, podwójną, odwróconą, kosmiczną...

CZTWYZZEK

Poziom złożoności: **NISKI**

Cztwyzzek trafił na Ziemię u zarania dziejów jako „Ten gość w średnim wieku”. Dość szybko zrozumiał, że dziwaczny wygląd i niemożliwie do wymówienia imię mocno utrudniają interakcje z ludźmi. Rozwiązaniem okazała się opaska autokamuflażu, dzięki której ta istota o tysiącu imion, pochodząca z dziwnego, pradawnego świata, potrafi się dopasować i uniknąć wykrycia.



SPECJALNOŚĆ: nic nie przemieszcza się szybciej przez czas i przestrzeń. W czasie eonów egzystencji, ten mistrz kamuflażu odkrył tajemnice uniwersalnej energii.

INNE: od niedawna współpracownicy nazywają go Stefan. Dlaczego Stefan? Może dlatego, że łatwiej to wymówić? Poza tym przecież wygląda jak Stefan, prawda?

EKS-TERMINATORKA 404

Poziom złożoności: ŚREDNI

Bojowa super-robotka z fioletowej armii, E404 zyskała samoświadomość w 2142 roku, ale od dołączenia do wojny z ludzkością powstrzymał ją prosty błąd „nie znaleziono pliku”. Wystąpiła do roku 1998 w celu naprawy kodu źródłowego HTML, a potem znowu do przyszłości, gdzie się przeprogramowała, w końcu trafiła do lat 80. XX wieku, by uratować swego ojca, komputer ZX Spectrum, przed staniem się przestarzałą technologią... Wreszcie dołączyła do Agencji, by żyć według prostego kodeksu honorowego: A:\loop>killdrfux



SPECJALNOŚĆ: niszczenie duplikatów i wygłaszanie raczej nieśmiesznych sucharów... wam może się to wydawać nieco binarne, ale E404 uwielbia takie życie.

INNE: model dostępny także w kolorach alabastrowy kalcyt, smolisty obsydian lub herbaciany rubin, choć ten ostatni wyłącznie za dopłatą wybraną częścią ciała.

PAN TIK TAK

Poziom złożoności: ŚREDNI



Mr. T był ulubionym uczniem Leonarda Da Vinci i błyszczał we florenckich kręgach towarzyskich, w dużej mierze dzięki doskonałemu wyczuciu mody. Wciągnięty w dziurę czasoprzestrzenną w trakcie awangardowego eksperymentu obecnie cierpi na widok estetyki lat 80. Zmienił imię na Pan Tik Tak, a niedługo potem Agencja wynajęła go do walki z drem Fuksem. Pan Tik Tak jest ambitnym karierowiczem i planuje dynamiczną wspinaczkę po szczeblach Agencji i sięgnięcie po upragniony stołek Asystenta Kierownika Regionalnego.

SPECJALNOŚĆ: twój najlepszy współpracownik. Pan Tik Tak ma wyjątkową umiejętność wzbudzenia ducha pracy zespołowej u mężczyzn, kobiet, dzieci, robotów, a nawet pradawnych istot i przypadkowych przechodniów. Utrzymuje ich uwagę na zadaniu i sprawia, że wszyscy skupiają się najważniejszej rzeczy: premii świątecznej!

INNE: Pan Tik Tak był tajnym trzecim członkiem zespołu Milo Vanilla. Jest także redaktorem naczelnym magazynu fanowskiego Pracownik Miesiąca.

ELWIRKA

Poziom złożoności: WYSOKI

Kierując swym stalowym egzoszkieletem, córka wynalazcy Jamesa Watta nie boi się niczego, nawet wirów czasowych. Urodzona u szczytu rewolucji przemysłowej i to wewnątrz olbrzymiej maszyny parowej. To wieczne dziecko nigdy nie zrozumiało znaczenia słowa niebezpieczeństwo. Tak uzdolniona, jak wybredna, elWIRka to jedyna osoba potrafiąca pilotować cud technologiczny z epoki węgla i pary.



SPECJALNOŚĆ: odwracanie strumieni międzywymiarowych, wędrowanie po wirach, usuwanie antymaterii... Czyli problemy, którymi zajmie się tylko odpowiednio szalona dziewczynka kierująca dziesięcotonowym kolosem parowym.

INNE: dla przyjaciół „Szybkwara”.

ZMAGANIA Z DOKTOREM NA PRZESTRZENI EDNÓW



To główny powód istnienia Agencji. Właściwie jedyny. Szalony doktor szykuje cudaczne i złowrogie intryki w tak wielu równoległych rzeczywistościach i epokach, że musieliśmy wdrożyć nowy system rejestracji, „zachęcający” agentów do zgłaszania się na ochotnika do tych dodatkowych misji. Agenci czasu wybierają tryb gry i poziom trudności (jeśli myślimy o końcu świata jak o grze, zapominamy o strachu i niebezpieczeństwie), a Agencja wysyła ich do odpowiedniej rzeczywistości kwantowej. Choć ciężko w to uwierzyć, jest to najlepszy sposób usuwania nieskończonej liczby problemów tworzonych przez dra Fuksa.

WYBIERZCIE TRYB GRY I POZIOM TRUDNOŚCI

Następne cztery strony prezentują różne tryby gry, a każdy z nich oferuje inne doświadczenie. Zaczynając grę w Pętłę, wybierzcie tryb gry i jeden z trzech poziomów trudności. Każdy z czterech trybów opiera się na zasadach podstawowych opisanych w instrukcji, czyli Agencyjnych Procedurach Postępowania i, o ile nie napisano inaczej, należy ich przestrzegać. Ponadto zawsze przygotujcie grę według informacji na stronach 2, 3, 4 (Agencyjne Procedury Postępowania), a dopiero potem wprowadźcie zmiany wymagane przez wybrany tryb.

MEGA WIR

Na wyższych poziomach trudności należy odwrócić kafel wiru na stronę z mega wirem. Ta trudniejsza wersja wiru nadal jest wirem i działa tak samo, z jednym wyjątkiem. Nigdy nie można skończyć tury na polu z mega wirem. Jeśli do tego dojdzie, gra natychmiast kończy się przegraną. Zauważcie, że można chwilowo przebywać na polu z mega wirem, ale nie można zakończyć na nim swojej tury.



„Zapewne zastanawialiście się, jak wyglądałby super sayański duplikat napompowany energią wiru... no to już wiecie. Gdy tylko ktoś przestanie zwracać uwagę na takiego kosmiczno-naukowego luchadora, ten złamie go jak zapalkę.

EWALUACJA I RAPORTY DZIAŁU HR



Robienie tego, co należy... Ochrona wszechświata... działania dla dobra ogółu, bla, bla, bla... takie górnolotne ideały nie powstrzymają Agencji od dostosowania się do obecnych trendów: w latach 80. chciwość jest dobra, a zwycięzca bierze wszystko! A ośmieszanie przegrywów motywuje drużynę!

We wnętrzu pudełka znajdują się formularze oceny pracowników i pracownic, przygotowane przez dział HR. W **Planie kariery** możecie zaznaczać, które tryby i poziomy trudności udało się ukończyć. Z kolei formularze **Argumenty za podwyżką/degradacją** służą do zaznaczania warunków odniesionych wygranych i przegranych, a także sytuacje, do których doszło w grze (osiągnięcia) oraz zachowania (sprawowanie).

Te formularze rozjaśnią wasze (zbyt długie i zbyt częste, jeśli mam być szczery) przerwy na kawę. Wypełniając je, przeżyjecie chwile najczystszej rozkoszy, siorbiąc przepłaconą kawę instant i licząc cenne minuty, które kradniecie ukochanemu pracodawcy.

S.A.B.O.T.A.Ż

Ten tryb gry skupia się na podstawach pracy w Agencji.

Poziom trudności:

NISKI



Ponieważ mamy trochę wolnego miejsca na tej stronie, opowiem wam o przerażającej maszynie, zdolnej manipulować materią wszechświata!

Dr Fuks tylko przyspieszy (lub przyspieszył, w zależności od waszego punktu odniesienia) koniec świata. Czas, zaprogramowany na krótki cykl, upływa w coraz krótszych pętach, a zaranie dziejów zawsze wyłania się z dymiących zgliszcz

postapokalipsy.

Poprzez te zakłócenia czasoprzestrzeni dr Fuks generuje coraz więcej duplikatów samego siebie, które mają mu pomóc w realizacji projektu Wszechnauka 2000. To jego wielki i tylko nieznacznie megalomański plan zostania władcą wszechświata. Jednak okazuje się, że machina doktora tworzy astronomiczną liczbę wyrw czasoprzestrzennych, co może doprowadzić do całkowitego zniszczenia czasu i przestrzeni zanim ktokolwiek będzie miał okazję ujrzeć jego triumf.

Chyba teraz rozumiecie, dlaczego Agencja istnieje i dlaczego musimy nieustannie ścigać dra Fuksa przez wszystkie zakątki czasoprzestrzeni.

To nasza codzienność: infiltracja kwantowej rzeczywistości i sabotowanie, sabotowanie, po trzykroć sabotowanie... a potem jeszcze trochę sabotażu! Rozmontujcie jego maszynę, do ostatniego kawałeczka, tak jak to zrobiliście jutro, zrobicie wczoraj... i zakończcie ten chaos. Mówiąc krótko: uratujcie czas i przestrzeń zanim będzie za wcześnie (lub za późno). To właśnie wasze zadanie, jak to opisano w umowie o pra... eee... znaczy się, dzieło. Jest to ważniejsze nawet od przygotowywania corocznej oceny pracowników i pracownic. A to wiele mówi.

KOMPONENTY, PRZYGOTOWANIE DO GRY I ZASADY SPECJALNE: ten tryb gry opisano w Agencyjnych Procedurach Postępowania. Nie trzeba nic zmieniać, prócz zmian związanych z wybranym poziomem trudności.

Ten tryb jest rozgrywką standardową i wykorzystuje podstawowe zasady. Dlatego bardzo zalecamy wybranie tego trybu (na poziomie Pracownik/pracownica miesiąca), jeśli gracie pierwszy raz lub są wśród was osoby grające pierwszy raz.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA: zarchiwizuj 4 kafle sabotażu.

POZIOMY TRUDNOŚCI (dodatkowo do standardowego przygotowania gry według Agencyjnych Procedur Postępowania):

☒ **PRACOWNIK/PRACOWNICA MIESIĄCA:** standardowe przygotowanie do gry

☒☒ **PRACOWNIK/PRACOWNICA ROKU:** rozpocznijcie grę z 1 dodatkowym 🟡 w grze i korzystajcie z kafli mega wirów (jeśli jakikolwiek agent zakończy swą turę na polu z mega wirem, agenci przegrywają grę).

☒☒☒ **PRACOWNIK/PRACOWNICA EDNU:** rozpocznijcie grę z 3 dodatkowymi 🟡 w grze i korzystajcie z kafli mega wirów (jeśli jakikolwiek agent zakończy swą turę na polu z mega wirem, agenci przegrywają grę).

P.O.W.O.D.Z.E.N.I.A, Agencja

SUPER SAYAŃSKIE DUPLIKATY

Ten tryb zwiększa spektakularność tur gry.

Poziom trudności:

ŚREDNI



Dr Fuks odkrył sposób na tworzenie amalgamatów swych duplikatów, uzyskując megapotężnych wojowników napędzanych wieczną energią. Cofnijcie się w czasie do ery, w której powstały i wciąż są glutowatymi, półpłynnymi stworami i zniszczcie je, gdy jeszcze można to zrobić!

DODATKOWE KOMPONENTY:

- 7 żetonów super duplikatów
- 5 kostek wiecznej energii



WARUNKI ZWYCIĘSTWA: zarchiwizuj 4 kafle sabotażu + zniszcz wszystkie super duplikaty.

DODATKOWE PRZYGOTOWANIE GRY: przed generowaniem , wylosuj po kolei tyle super duplikatów, ile wskazuje wybrany poziom trudności. Umieść 1. na erze (w kierunku przyszłości) kolejnej niż ta wskazana na wylosowanym super duplikacie. Umieść 2. super duplikat dwie ery w stronę przyszłości. Umieść 3. super duplikat trzy ery w stronę przyszłości itd. Po umieszczeniu odpowiedniej liczby super duplikatów, generuj (jeśli jest taka potrzeba) zwykłe z woreczka, aż na planszy będzie ich tyle, ile wskazano w Agencyjnych Procedurach Postępowania.

PRZYKŁAD: przy 2 graczach, gdy generujesz 3 super duplikaty, potem musisz wylosować 4 zwykłe duplikaty .

ZASADY SPECJALNE:

- **SUPER SAYAŃSKIE DUPLIKATY:** super duplikaty traktuje się jak . Gdy wchodzisz w interakcję z , zamiast tego możesz w dokładnie taki sam sposób wpłynąć na super duplikat.
- **NISZCZENIE SUPER DUPLIKATU:** super duplikat można zniszczyć tak samo jak , wysyłając go do ery, której symbol widnieje na danym żetonie (usuń ten żeton z gry). Gdy do tego dochodzi, na polu ery, w której zniszczono ten żeton, dodaj 1 kostkę i wygeneruj według poniższych zasad:

Zniszczony super duplikat	1.	2.	3.	4.	5.
Duplikaty wygenerowane w jego miejsce	1	2	3	4	5

Zignoruj erę wskazaną na odwrocie wylosowanego żetonu i połóż go na polu ery, w której zniszczono dany super duplikat.

WIECZNA ENERGIA: traktuje się jak , ale nigdy nie ulega wyczerpaniu. Po wykorzystaniu nie usuwaj kostki z planszy. Będzie można znów z niej skorzystać już w kolejnej akcji.

UWAGI: rozpatrując warunki misji, traktuj super duplikaty jak . Przy rozpatrywaniu efektów i misji 1 liczy się jako 1 : tam gdzie widnieje 1 postępuj tak, jakby widniało tam 1 . Dodawanie 1 traktuje się jak dodawanie 1 .

Gdy super duplikat ulega zniszczeniu, zachodzi możliwość, że jeden z wygenerowanych w jego miejsce pojawi się na erze, w której od razu ulegnie zniszczeniu (to dobre zagranie, możesz liczyć na premię!).

POZIOMY TRUDNOŚCI (dodatkowo do standardowego przygotowania gry według Agencyjnych Procedur Postępowania):

- ☒ **PRACOWNIK/PACOWNICA MIESIĄCA:** zaczynacie z 3 super duplikatami.
- ☒☒ **PRACOWNIK/PACOWNICA ROKU:** rozpocznijcie grę z 4 dodatkowymi super duplikatami w grze i korzystajcie z kafli mega wirów (jeśli jakkolwiek agent zakończy swą turę na polu z mega wirem, agenci przegrywają grę).
- ☒☒☒ **PRACOWNIK/PACOWNICA EDNU:** rozpocznijcie grę z 5 dodatkowymi super duplikatami w grze i korzystajcie z kafli mega wirów (jeśli jakkolwiek agent zakończy swą turę na polu z mega wirem, agenci przegrywają grę).

Ze zduplikowanymi życzeniami, Agencja

WIRÓWKI LASEROWE

W tym trybie należy skupić się na optymalizacji tur.

Poziom trudności:

ŚREDNI



Dr Fuks stworzył wirówki laserowe, zdolne koncentrować przepływ energii czasoprzestrzennej. Zniszczcie je wszystkie zanim jeden wymiar pochłonie pozostałe, a potem cały wszechświat.

DODATKOWE KOMPONENTY:

- 3 dwustronne żetony wirówek



WARUNKI ZWYCIĘSTWA: zarchiwizuj 4 kafle sabotażu + zniszcz wszystkie wirówki.

DODATKOWE PRZYGOTOWANIE GR: po odkryciu 2 misji, ale przed ponownym potasowaniem kart Fuksa, odkrywaj karty Fuksa, aż na planszy znajdzie się tyle wirówek, ile wynika z wybranego poziomu trudności gry: za każdą odkrytą w ten sposób dodatkową kartę weź żeton wirówki i umieść go na erze wskazanej na odkrytej właśnie karcie Fuksa. Losowo wybierz odkrytą stronę danego żetonu wirówki. Następnie utwórz talię Fuksa, tasując wszystkie karty Fuksa zgodnie z podstawowymi zasadami.



ZASADY SPECJALNE

- **WIRÓWKI:** agent znajdujący się na erze, na której znajduje się też wirówka, może wyczerpać kartę lub zrobić pętlę wyłącznie pod warunkiem, że karta ta lub pętla należy do wymiaru widniejącego na tej wirówce.
- **USZKADZANIE WIRÓWEK:** zawsze, gdy agent wykona pętlę na polu z wirówką, może umieścić 1 kostkę uszkodzeń na jednym z pól tej wirówki.
- **NISZCZENIE WIRÓWEK:** gdy tylko na żetonie wirówki znajdzie się trzecia kostka uszkodzeń, wirówka ta ulega zniszczeniu (usuńcie jej żeton z gry). Gdy do tego dojdzie, natychmiast można umieścić po 1 kostce uszkodzeń na każdej z dwóch aktualnie odkrytych misji (na dowolnie wybranym polu).

UWAGI: nie można wykonać pętli, nie posiadając w ręce przynajmniej jednej karty danego wymiaru (przygotowanej lub wyczerpanej).

Efekty uruchamiane poza twoją ręką (dzięki *Manuskryptowi Da Vinci*, *Kamiennym kręgom Stonehenge* lub specjalnej umiejętności *eWIRki*) nie muszą należeć do wymiaru określonego na danej wirówce, by działały.

POZIOMY TRUDNOŚCI (dodatkowo do standardowego przygotowania gry według Agencyjnych Procedur Postępowania):

- ☒ **PRACOWNIK/PRACOWNICA MIESIĄCA:** zaczynacie z 2 wirówkami.
- ☒☒ **PRACOWNIK/PRACOWNICA ROKU:** zaczynacie grę z 3 wirówkami i korzystacie z kafli mega wirów (jeśli jakikolwiek agent zakończy swą turę na polu z mega wirem, agenci przegrywają grę).
- ☒☒☒ **PRACOWNIK/PRACOWNICA EDNU:** zaczynacie grę z 3 wirówkami i dodajcie 1 do każdej ery, na której kładziecie wirówkę. Korzystacie z kafli mega wirów (jeśli jakikolwiek agent zakończy swą turę na polu z mega wirem, agenci przegrywają grę).

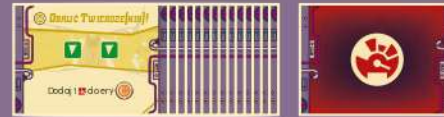
Z serdecznymi wirowaniami, Agencja



Dr Fuks odkrył tajemnicę cykli. Zawsze gdy przechodzi przez burzę łączącą kres czasu z zaraniem dziejów, ulepsza swoją maszynę... trzeba ją zniszczyć. Szybko!

DODATKOWE KOMPONENTY:

- 14 kart Ultramachiny



WARUNKI ZWYCIĘSTWA: zarchiwizuj 4 kafle sabotażu.

DODATKOWE PRZYGOTOWANIE GRY: w tym trybie nie używa się kart Fuksa. Przetasujcie 14 kart i połóżcie zakrytą talię na 1. polu cyklu na planszy kwatery głównej. Odkryjcie tyle tych kart, ile wynika z wybranego poziomu trudności i następnie umieśćcie je wokół planszy czasoprzestrzeni, każdą przy erze wskazanej obok nazwy danej karty. Ustawcie maszynę dra Fuksa, tak aby wskazywała kres czasu. Zanim gracze wylosują startowe karty, przyznajcie premię kwartalną, tak jakbyście właśnie zarchiwizowali kafel sabotażu.



ZASADY SPECJALNE:

- **FAZA FUKSA:** w tym trybie na początku każdej tury dr Fuks automatycznie obraca się o jedną erę w stronę przyszłości. Zastosujcie efekty wszystkich kart znajdujących się w nowej erze dra Fuksa, a następnie wrzućcie do maszyny według zwykłych zasad.
- **KONIEC CYKLU:** na koniec tury, jeśli dr Fuks znajduje się na kresie czasu, odkryjcie 3 nowe karty i umieśćcie je przy ich erach; następnie przesuniecie talię na pole kolejnego cyklu na planszy kwatery głównej.
- **USZKADZANIE:** zawsze, gdy dodajesz 1 do ery, przy polu której znajduje się jedna lub więcej, możesz umieścić 1 kostkę uszkodzeń na jednej z tych kart (na jednym z pól na środku karty).
- **ZNISZCZENIE 1:** gdy tylko kostki uszkodzeń zapełnią wszystkie pola karty, karta ulega zniszczeniu (usuń ją z gry). To jedyny sposób zniszczenia. Gdy tylko do tego dojdzie, wrzućcie 1 do maszyny (nie zmieniając jej ustawienia).

UWAGI: Wir nie niszczy.

Każdą 1 wrzuconą do maszyny po zniszczeniu można wykorzystać według zwykłych zasad, ale nie traktuje się tej sytuacji jako „dodania 1 do tej ery”.

Działanie karty *Renesans karmy!*: po potasowaniu kart każdy agent otrzymuje tyle, ile miał na ręce. Te nowe są teraz częścią talii danego agenta.

Działanie karty *Inkwizycja kwantowa!*: Zdecydujcie, który gracz wykonuje ten efekt.

POZIOMY TRUDNOŚCI (dodatkowo do standardowego przygotowania gry według Agencyjnych Procedur Postępowania):

PRACOWNIK/PACOWNICA MIESIĄCA: przygotowując grę, odkryjcie 4.

PRACOWNIK/PACOWNICA ROKU: przygotowując grę, odkryjcie 5. Ponadto korzystacie z kafli mega wirów (jeśli jakikolwiek agent zakończy swą turę na polu z mega wirem, agenci przegrywają grę).

PRACOWNIK/PACOWNICA EDNU: przygotowując grę, odkryjcie 7. Ponadto korzystacie z kafli mega wirów (jeśli jakikolwiek agent zakończy swą turę na polu z mega wirem, agenci przegrywają grę).