

# Pętla

## AGENCYJNE PROCEDURY POSTĘPOWANIA



Witajcie na wspólnym odczycie procedur postępowania zorganizowanym dla nowych agentów czasu. Nazywam się Mr. T – dla przyjaciół Pan Tik Tak. Będę waszym WiDem, czyli wyznaczonym instruktorem. Szczegółowe informacje dotyczące Agencji i dra Fuksa znajdziecie w broszurze operacyjnej, ale w skrócie wygląda to następująco: Złowrog dr Fuks zbudował straszliwą maszynę i z jej pomocą chce stać się władcą wszechświata.

Sterując tym przerażającym urządzeniem, doktor podróżuje w pętlach czasowych między erami, tworząc armię swoich duplikatów. Najgorsze jednak jest to, że destabilizacje i błędy powstałe w wyniku tej operacji, określanej mianem Wszechnauka 2000, prowadzą do pojawiania się wyrw czasoprzestrzennych, które z wielką dozą prawdopodobieństwa wkrótce zniszczą wszechświat...

Nasz Komputer Laserowo Amplifikacyjny Polarnego Superprzewodzenia (K.L.A.P.S) wybrał z bazy danych zaledwie garstkę najlepszych temporalnych wymiataczy, crème de la crème naszej agencji... Tak więc możecie mieć pewność, że to Wy jesteście na tej elitarnej liście... no prawie wszyscy... większość... niektórzy... drużynę uzupełniliśmy o tych, co akurat byli pod ręką. Spokojnie, nie ma ciśnienia, ale wiecie... **WSZYSTKO ZALEŻY OD WAS!**\*

### Cel gry

Waszym wspólnym celem jest pokonanie dra Fuksa. W naszej Agencji działamy razem: albo razem zwyciężymy, albo dr Fuks naruszy wszechświat do tego stopnia, że to, kto wygrał, a kto przegrał, nie będzie miało żadnego znaczenia. W każdej turze dr Fuks podróżuje w czasie, generując nowe duplikaty i wyrwy w czasoprzestrzeni. Gdy w jakiejś erze pojawi się za dużo wyrw, pojawia się tam wir... A zbyt wiele wirów to prosta droga do zniszczenia całego wszechświata, co (oczywiście) oznacza naszą przegraną. Mądrze wykorzystajcie potężne artefakty i powstrzymajcie maszynę dra Fuksa zanim będzie za późno!

### Komponenty

- 1 plansza czasoprzestrzeni
- 1 plansza kwatery głównej
- 1 model maszyny dra Fuksa
- 5 drewnianych pionków agentów

- 100 kart (79 artefaktów, 7 kart Fuksa, 14 ultramachiny)
- 65 akrylowych kostek (30 czerwonych, 30 zielonych, 5 niebieskich)
- 10 kafli sabotażu
- 3 kafle wiru
- 8 dużych kafli (5 agentów, 1 przypominajka, 2 kafle trybu gry)

- 38 żetonów (28 duplikatów, 7 super duplikatów, 3 wirówki)
- 1 woreczek
- 1 broszura operacyjna
- 1 karta z zasadami gry solo
- niniejsza instrukcja

# Przygotowanie do gry

Wykonajcie polecenia z tej pętli, a potem przejdźcie na stronę 4, by dokończyć przygotowanie.



*Patrzcie i podziwiajcie szklano-ceramiczną indukcyjno-gazową technologię, dzięki której dr Fuks podróżuje przez czas i przestrzeń. Wygląda na to, że doktor nie spał na lekcjach zaawansowanej szalonej nauki...*

Patrzcie i podziwiajcie szklano-ceramiczną indukcyjno-gazową technologię, dzięki której dr Fuks podróżuje przez czas i przestrzeń. Wygląda na to, że doktor nie spał na lekcjach zaawansowanej szalonej nauki...

## 13 ▶ Przypominajka

Położcie w zasięgu ręki kafel przypominajki.



## 12 ▶ 28 żetonów duplikatów i 1 woreczek

Umieście wszystkie duplikaty dra Fuksa w woreczku. W trakcie gry będą losowane z woreczka, by pomagać doktorowi w realizacji jego bezlitosnej intrygi.



**Strona startowej ery:** wylosowany duplikat należy umieścić w tej erze.



**Strona zniszczenia:** wygenerowany duplikat należy umieścić tą stroną odkrytą. Pokazuje ona erę, do której ten duplikat musi trafić, by ulec zniszczeniu.

## 11 ▶ 5 kafli agentów, 5 pionków agentów i 30 kart startowych



Każdy gracz wybiera swojego agenta bądź agentkę, bierze jego lub jej kafel, pionek i 6 kart startowych z wcześniej odłożonych na bok kart agentów (widnieje na nich symbol wybranego agenta). Każdy gracz umieszcza swój pionek na planszy, na erze wskazanej na danym kafelu agenta/agentki. Komponenty należące do agentów, których nie wybrano, odłóżcie do pudełka.



## 1 ▶ Plansza czasoprzestrzeni

Umieście ją na środku stołu. Plansza prezentuje nam z jaką łatwością machina dra Fuksa łączy się z 7 wielkimi erami czasoprzestrzeni: zaraniem dziejów (🌱), średniowieczem (🏰), renesansem (🎨), erą industrializacji (🏭), globalizacji (🌐), robotów (🤖) oraz kresem czasu (⌚).

## 2 ▶ Machina dra Fuksa

Przed waszą pierwszą rozgrywką zmontujcie z trzech części maszynę dra Fuksa, tak jak pokazano na ilustracji, a następnie wciśnijcie jej podstawę w okrągły otwór na środku planszy. Na razie nie ma znaczenia, w którą stronę jest obrócona.

*Czyż modelarstwo nie jest cudowne?*



### 3 ▶ 10 kafli sabotażu

To części maszyny, które trzeba uszkodzić, żeby powstrzymać wygraną dra Fuksa. Każdy kafel przedstawia misję, której warunki trzeba spełnić, aby uszkodzić tę część maszyny. Przetasujcie wszystkie i rozmieście 7 z nich przy krawędziach planszy czasoprzestrzeni stroną maszyny do góry (tak aby misje były zakryte). Pozostałe kafle odłóżcie do pudełka, nie podglądając stron z misjami. W tej rozgrywce nie będziecie już z nich korzystać.

#### kafel sabotażu, strona misji



### 4 ▶ 30 kostek wyrw [czerwonych]

Obok planszy stwórzcie pulę czerwonych kostek. To wyrwy w czasoprzestrzeni, tworzone przez maszynę dra Fuksa. Na polu każdej ery znajdują się 3 miejsca, na których potem umieszcza się te kostki. Wyrwy naruszają erę, która w końcu przeistacza się w wir. A to... niedobrze.

### 5 ▶ 30 kostek energii [zielonych]

Obok planszy stwórzcie pulę zielonych kostek. To energia, która jest głównym zasobem agentów czasu. W trakcie gry będziecie je umieszczać na planszy, aby następnie wydawać (czyli zwracać do puli) w celu uzyskania różnych efektów.

### 6 ▶ Plansza kwatery głównej

Nasza baza skąd nadzorujemy działania agentów. Połóżcie ją obok planszy czasoprzestrzeni.

### 7 ▶ 2 kafle trybów gry

Podsumowują one zasady wybranego trybu gry. Umieście kafel wybranego trybu gry (w pierwszej partii polecamy S.A.B.O.T.A.Ż) na planszy kwatery głównej.

### 8 ▶ 3 kafle wiru

Najgorszy koszmar agenta czasu... Umieście je po prawej stronie planszy kwatery głównej. O ile nie napisano inaczej, korzystajcie z przedstawionej obok strony wiru. O mega wirach przeczytacie w broszurze operacyjnej.

#### strona mega wiru



pola pierwszego, drugiego i trzeciego cyklu

### 10 ▶ 79 kart artefaktów



Potężne przedmioty z różnych er, które pomogą pokonać dra Fuksa. Odłóżcie na bok 30 kart startowych (w lewym dolnym rogu mają symbol agenta). Przetasujcie pozostałe 49 kart i utwórzcie z nich zakryty stos, który umieście w lewym górnym rogu planszy kwatery głównej. W żargonie agencyjnym stos ten nazywamy arsenałem.

### 9 ▶ 7 kart Fuksa

Każda z tych kart wskazuje jedną z 7 er. Na dole planszy kwatery głównej znajdują się 3 pola cyklu. Przetasujcie 7 kart Fuksa, tworząc zakryty stos, który umieście na pierwszym od lewej polu cyklu.

*Nieskomplikowana, ale niezawodna technologia pozwalająca śledzić dra Fuksa i przewidywać jego ruchy.*


# Zakończenie przygotowania

Odkrycie 2 karty Fuksa. Na wskazanych przez te karty erach, na polach wyrw, umieście po 1 kostce wyrwy , a następnie odwróćcie kafel sabotażu tej ery, tym samym odkrywając misję. Następnie wtasujcie te dwie karty Fuksa z powrotem do talii. Umieście po 1 kostce energii  na pozostałych pięciu erach.

## Odkryte misje

W trakcie gry dokładnie dwa kafle sabotażu zawsze muszą być odkryte, a ich misje dostępne. Kiedy tylko jest ich mniej niż dwa, należy natychmiast odkryć kafel misji z ery, w której aktualnie znajduje się dr Fuks. Jeśli nie jest to możliwe (bo misję już odkryto lub nie ma tam kafała sabotażu), należy odkryć kafel z możliwie najbliższej ery w kierunku przyszłości.

W zależności od liczby graczy wygenerujcie odpowiednią liczbę (zgodnie z poniższą tabelą) duplikatów i połóżcie je na erach wskazanych przez stronę startową każdego z żetonów. Następnie odkryjcie wskazaną w tabeli liczbę kart z arsenału:

Gracze	1	2	3	4
Duplikaty	7	7	5	4
Karty 	2	2	3	4

Rozłóżcie właśnie odkryte karty z arsenału wokół planszy czasoprzestrzeni, tuż obok ich er pochodzenia (wskazanych w lewym dolnym rogu każdej karty).


Na koniec każdy gracz przetasowuje 6 startowych kart swojego agenta i tworzy z nich talię agenta. Następnie każdy gracz odkrywa pierwsze 3 karty swojej talii i umieszcza je odkryte obok talii, tworząc w ten sposób swoją rękę. Otwórzcie teraz broszurę operacyjną i przeczytajcie zasady dotyczące wybranego trybu gry. Dostosujcie przygotowanie do gry zgodnie z tym trybem, a następnie losowo określcie, które z was rozpocznie rozgrywe.

Możecie zaczynać grę.





**Właśnie otrzymaliście wszystkie informacje potrzebne do rozpoczęcia trybu S.A.B.O.T.A.Ż na poziomie trudności Pracownik miesiąca. Agencja stanowczo przestrzega nowych graczy przed próbami przodownictwa w innych trybach i poziomach trudności.**

## Kafel agentki

Darmowy ruch, który możesz wykonać, gdy twoja bateria jest naładowana. Jeśli to zrobisz, odwróć ten kafel na drugą stronę .

Twoja umiejętność specjalna. Oprócz jej opisu znajdziesz tu wyjaśnienie, kiedy w swojej turze i w jakich okolicznościach możesz z niej skorzystać. Korzystanie z niej nie jest obowiązkowe.



Symbol agenta wskazuje, czy kafel jest na stronie z naładowaną  czy wyczerpaną baterią .

Rozkład wymiarów na kartach startowych. Informacja ta przyda się, aby dobrze zaplanować rozbudowę swojej talii.

Imię agenta oraz era startowa.

## Karta artefaktu

Wymiar artefaktu – istotny przy wykonywaniu pętli.

Rodzaj efektu – pozwala szybko określić ogólny efekt karty.

Symbol agenta – widnieje tylko na kartach startowych i pomaga określić, do kogo należy ta karta.



Nazwa artefaktu

Efekt karty – co dokładnie robi, gdy jej użyjesz.

Era pochodzenia: era, w której karta jest dostępna, gdy wchodzi do gry. Ma to też znaczenie w przypadku niektórych efektów.

## Podstawowe wymiary , , oraz wymiar czarnej dziury

Każda karta artefaktu należy do jakiegoś wymiaru. Istnieją 3 podstawowe wymiary: spirala, pasy oraz gwiazda. Do tego dochodzi czwarty wymiar, czyli czarna dziura, która różni się od pozostałych tym, że tymi kartami nie można wykonywać akcji pętli. Wyjaśnimy to dokładniej na stronie 7, przy opisie pętli.



**Mam nadzieję, że nie muszę wam wyjaśniać, że materia przepływa przez kanały wymiarów, zapieczętowane niczym wielkie rury ściekowe... Sami wiecie... Fizyka kwantowa... Słuchajcie... firma konsultingowa dwa lata harowała, żeby wymyślić te nazwy wymiarów. Na pierwszy rzut oka to łatwizna, ale w rzeczywistości trochę to kosztowało... może nawet ciut więcej.**



*W czasie skoku do 2008 roku nagle nas olśniło: efektywność naszych agentów znacznie się zwiększy, jeśli, używając artefaktów, będą inspirować się zapętlonymi cyklami zagrywania-odrzućcia-dobierania-tasowania z pewnych gier karcianych.*

## Talia agenta

W czasie zmagania z drem Fuksem każdy agent zarządza swoją talią kart. Poniżej wyjaśniamy słowa kluczowe i podstawy tego systemu.

### Twój zestaw kart

Zestaw kart to po prostu wszystkie karty posiadane przed danego gracza. Karty te mogą znajdować się w trzech miejscach: w talii gracza, na ręce lub na stosie kart odrzuconych. Każdy z graczy rozpoczyna grę z zestawem 6 kart.

### Ręka

To karty, które umieszczasz odkryte przed sobą. Możesz z nich korzystać, by wykonywać akcje w swojej turze. Każda karta na ręce ma dwa stany: może być przygotowana (ustawiona pionowo) lub wyczerpana (obrócona o 90 stopni). Karty, które dobierasz, zawsze trafiają do ręki przygotowane. Oznacza to, że można ich użyć. Po użyciu karty obróć ją, by pokazać, że jest wyczerpana: nie można z niej skorzystać, dopóki znów nie będzie przygotowana. **Uwaga:** Zwykle będziesz mieć na ręce 3 karty, ale pewne efekty mogą sprawić, że w trakcie gry będzie ich więcej.

### Talia

W grze występuje kilka różnych talii, zawsze jednak, gdy nie jest to wyraźnie doprecyzowane, termin „talia” określa talię kart gracza. Kiedy jakkolwiek efekt lub faza gry nakazuje ci dobrać 1 kartę, odkryj pierwszą kartę ze swojej talii i umieść ją odkrytą przy innych kartach na ręce.

**Uwaga:** Termin „dobierz”, o ile nie wskazano inaczej, odnosi się do kart z talii danego gracza.

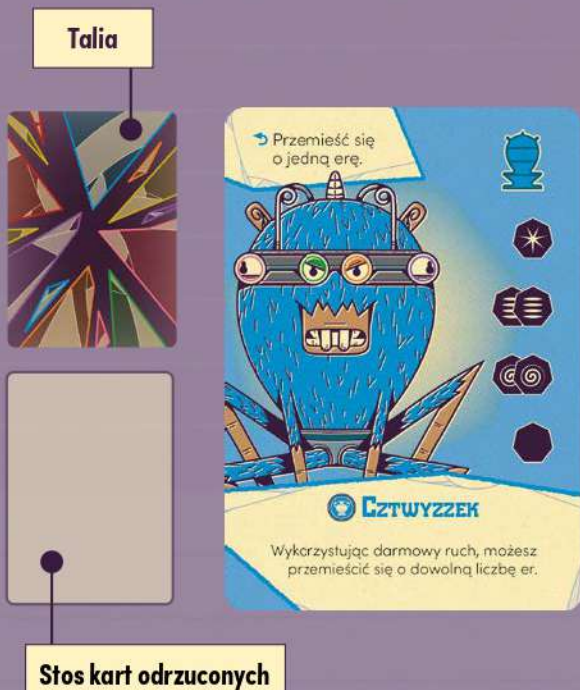
### Stos kart odrzuconych

Zawsze, gdy musisz odrzucić jedną lub więcej kart, umieść je odkryte na stosie kart odrzuconych. Trafiają tam wszystkie twoje odrzucone karty.

**Uwaga:** Termin „odrzucić” zawsze odnosi się do kart danego gracza.

### Pusta talia

Kiedy musisz dobrać kartę, a w twojej talii zabraknie kart do dobrania, przetasuj wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych i utwórz z nich nową talię, następnie dobierz tyle, ile nakazał dany efekt.



# Przebieg gry

Zaczynając od pierwszego gracza, uczestnicy kolejno wykonują swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż do spełnienia warunków zwycięstwa lub przegranej.

## Tura gracza

Tura gracza dzieli się na 5 faz, rozgrywanych w następującej kolejności.

### I. Faza Fuksa

Dr Fuks robi to, co potrafi najlepiej, czyli sprawia kłopoty. W tej fazie należy kolejno wykonać dwie następujące czynności:

#### A) Wygeneruj duplikaty i udostępnij 1 kartę

Liczba wygenerowanych duplikatów i udostępnionych kart artefaktów zmienia się w trakcie gry i zależy od oznaczeń na planszy kwatery głównej, na polu tuż nad talią kart Fuksa.



#### ● Generowanie duplikatów

Zawsze, gdy należy wygenerować duplikat, wylosuj jeden żeton duplikatu z woreczka i umieść go na erze wskazanej na stronie startowej żetonu. Zwróć uwagę, by położyć go stroną zniszczenia do góry. Jeśli w woreczku zabraknie duplikatów, po prostu zignoruj żetony, których nie da się wygenerować.



#### ● Udostępnij 1 kartę

Aby udostępnić 1 kartę artefaktu, odkryj pierwszą kartę z wierzchu talii arsenału. Sprawdź jej erę pochodzenia i następnie umieść tę kartę, odkrytą, obok krawędzi planszy przy tej erze. Teraz karta ta jest dostępna, co znaczy, że gracze będą mieć możliwość dodania jej do swojej talii. **Uwaga:** Termin „udostępnij” zawsze odnosi się do kart z talii arsenału.

## B) Odkryj 1 nową kartę Fuksa i zastosuj jej efekt

Odkryj pierwszą kartę z talii kart Fuksa i umieść ją tuż pod planszą kwatery głównej, obok innych kart Fuksa, odkrytych w poprzednich turach.

Ta karta wskazuje erę, do której przemieszcza się dr Fuks. Na planszy dr Fuks reprezentowany jest przez ścianę frontową swojej maszyny, która stoi na środku planszy czasoprzestrzeni. Front maszyny ma fioletowe tło i znajduje się w tym samym miejscu co środkowa rampa. Obróć maszynę tak, by jej front wskazywał erę widniejącą na właśnie odkrytej karcie dra Fuksa.

Teraz zaczynają się kłopoty: musisz wrzucić do maszyny kostki wyrw . Weź dwie z puli plus 1 dodatkową  za każdy żeton duplikatu na tej erze. A teraz... wrzuć te kostki do otworu na szczycie maszyny.



*Dobra, dobra, wiem, że to fajne, ale czy laskawie moglibyście się tak nie cieszyć, podczas gdy dr Fuks właśnie dekonstruuje wszechświat?*

Teraz umieść te wyrwy na polach wyrw na erach, w których wylądowały (przy krawędzi, tam gdzie plansza styka się z kaflem sabotażu).

Janek właśnie odkrył kartę Fuksa, według której doktor przemieszcza się do ery industrializacji i tam aktywuje maszynę. Janek obraca maszynę tak, by jej front wskazywał erę industrializacji. Ponieważ w tej erze znajduje się duplikat, Janek bierze z puli 3 kostki wyrw (dwie podstawowe oraz jedną dodatkową, ponieważ na polu ery leży 1 duplikat) i wrzuca je do maszyny. 1 wyrwa ląduje na erze renesansu, a 2 wyrwy trafiają na pole ery industrializacji. Janek umieszcza te kostki na polach wyrw tych er.




Dopóki na polu ery znajdują się wolne miejsca na nowe wyrwy, nie musicie obawiać się, że pojawi się...

## Wir!



Jeśli na danej erze pojawi się trzecia kostka wyrwy, sytuacja jest jeszcze pod kontrolą i nic się nie dzieje... jeszcze. Problem zaczyna się wtedy, gdy na erę wejdzie czwarta kostka, na którą nie ma miejsca (na każdej erze są tylko 3 pola na wyrwy). W tym momencie era ta zamienia się w wir! Weź kafel wiru (powinien leżeć po prawej stronie planszy kwatery głównej) i umieść go ponad tą erą, tam gdzie zwykle leży kafel sabotażu. A skoro o tym mowa: jeśli przy tej erze wciąż znajduje się kafel sabotażu, czas na łzawe pożegnanie: bez względu na to, czy jest zakryty, czy misja jest odkryta, czas odłożyć go do pudełka. Jeśli znajdują się na nim kostki, zwróć je do puli.

**Uwaga:** Nie zapomnijcie od razu sprawdzić, czy należy odkryć nową misję, tak jak to wyjaśniono na stronie 4.

**Zwróćcie wszystkie kostki wyrw  z tej ery do puli,** w tym te, które doprowadziły do powstania wiru. Jeszcze nie przegraliście i ta era nadal działa tak samo, jak do tej pory. Można na niej umieszczać nowe wyrwy.



*Jednak wkrótce zrozumiecie, że swąd spalenizny unoszący się nad tą erą sygnalizuje pewien problem...*

Jeśli w tej erze znajdują się dostępne artefakty, zniszczcie je. Od tej pory nie można tu umieszczać nowych artefaktów: gdy karta artefaktu powinna się pojawić udostępniona w tej erze, zamiast tego zostaje zniszczona.

### Niszczenie kart

Gdy dochodzi do niszczenia karty artefaktu, umieść ją odkrytą na wierzchu stosu zniszczonych kart, który znajduje się w prawym górnym rogu planszy kwatery głównej. Jeśli jakiś efekt niszczy kilka kart jednocześnie, umieść je na tym stosie w dowolnej kolejności.

**Uwaga:** W zależności od kontekstu, termin „zniszczyć” może dotyczyć kart gracza lub kart z arsenału. Zawsze jest to dokładnie wskazane.

W swojej turze Ania odkrywa następującą kartę Fuksa i obraca maszynę frontem do ery globalizacji. Ponieważ w tej erze znajdują się dwa duplikaty, Ania bierze z puli 4 kostki wyrw i wrzuca je do maszyny. 2 lądują w erze industrializacji, a 2 w erze globalizacji.



Umieszczając kostki na polach wyrw, Ania zauważa, że w erze industrializacji nie ma miejsca na 2 wyrwy, które właśnie tu wylądowały. Oznacza to, że musi umieścić na tej erze kafel wiru.

Następnie zabiera z tej ery kafel sabotażu i odkłada go do pudełka. Potem zwraca do puli 5 kostek wyrw z tej ery oraz niszczy kartę *Matrioszka*, która była tu dostępna. Po wykonaniu tych czynności Ania może przejść do swojej fazy akcji.

## II. Faza akcji

Po wrzuceniu kostek wyrw do maszyny, rozmieszczeniu ich na erach i ewentualnym umieszczeniu wiru, nadchodzi czas na wykonanie akcji gracza. Pozycja pionka agenta na planszy jest kluczowa, gdy chodzi o wszystkie akcje wykonywane w turze gracza. Oto kilka ważnych terminów:

### Twoja era

Era, na której znajduje się pionek twojego agenta na planszy czasoprzestrzeni.

### Sąsiednia era

Plansza czasoprzestrzeni tworzy pętlę, w której każda era ma dwie sąsiednie ery: jedną minioną (sąsiadującą po stronie przeciwnej do ruchu wskazówek zegara) i jedną przyszłą (po stronie zgodnej z ruchem wskazówek zegara).

**Uwaga:** o ile nie napisano inaczej, terminy „sąsiednia era”, „miniona era” i „przyszła era” zawsze odnoszą się do pozycji pionka twojego agenta. Analogicznie, „sąsiedni” element (duplikat, wyrwa itp.) oznacza element leżący na sąsiedniej erze.



*Czyż doskonałość pętli czasu nie jest zachwycająca? Patrzcie, jak kres czasu płynnie przemienia się w nowe zaranie dziejów! Poetyckość tego wszystkiego... niemalże przytłacza...*

## Dostępne akcje

W grze występują 3 rodzaje akcji. W swojej turze możesz **w dowolnej kolejności** wykonać **tyle akcji, ile chcesz**, dopóki nie uznasz, że kończysz turę. Obowiązuje tu ważna zasada: zanim zaczniesz nową akcję, musisz **całkowicie** zakończyć poprzednią.

### Ruch

Możesz zużyć 1 energię ze swojej ery, by przemieścić się do sąsiedniej (minionej lub przyszłej) ery. Zwróć do puli 1 kostkę znajdującą się w twojej erze, następnie przesunij pionka swojego agenta na pole jednej z dwóch sąsiednich er. Jeśli na twojej erze nie ma energii, nie możesz wykonać tej akcji.

### Darmowy ruch

Każdy agent posiada umiejętność poruszenia się raz na turę bez potrzeby ponoszenia kosztu energii. Aby taki ruch wykonać, zamiast zużywać 1 kostkę energii , odwróć kafel agenta na stronę zużytej baterii.

### Zastosowanie efektu karty z ręki

Aby zastosować efekt karty, **wyczerp przygotowaną kartę, którą masz na ręce**.

Każda karta ma inne efekty i własne zasady, więc warto się z nimi dokładnie zapoznać, by mieć pewność, że artefakt zostanie odpowiednio użyty. Na końcu instrukcji (str. 10, 11, 12) znajdują się dokładne wyjaśnienia słów kluczowych i terminów potrzebnych do zrozumienia działania pewnych kart. Poniżej opisano główne rodzaje efektów kart. Na każdej karcie umieszczono symbole ułatwiające identyfikację typu tej karty i pozwalające szybko zorientować się, do czego ten przedmiot się przyda.

### Energia

Ten efekt pozwala dodać energię na jednej lub kilku erach. Weź wyznaczoną liczbę kostek energii z puli.

### Wyrwa

Ten efekt pozwala usunąć jedną lub więcej wyrw. Zwróć kostki wyrw z wyznaczonych er do puli.

### Duplikat

Ten efekt pozwala przemieścić na planszy jeden lub więcej żetonów duplikatów. Duplikaty dra Fuksa są wytrzymałe, ale mają słaby punkt: popatrzcie na erę przedstawioną na ich monoklu. Jeśli zdołacie sprowadzić duplikat do tej ery, paradoks czasowy natychmiast go unicestwi. Zniszczony duplikat należy zwrócić do woreczka.



*Ach, paradoksy... Gdy duplikat, który właśnie odesłaliście w niebyt, nagle znów wyłania się z worka, nie traćcie rezonu. Udawajcie, że wszystko gra i będzie dobrze.*

### Ruch

Ten efekt pozwala przesunąć na planszy pionka twojego agenta i/albo innych agentów.

### Karta artefaktu

Ten efekt zakłada jakąś interakcję z kartami artefaktów (dobranie, odrzucenie, zniszczenie, udostępnienie itp.).

## Stosowanie efektów kart

Gdy zdecydujesz się wykorzystać kartę, którą masz na ręce, najpierw musisz ją wyczerpać. Następnie zastosuj jej efekt w kolejności takiej, jak na karcie. Jeśli z jakichś przyczyn nie można zastosować wszystkich efektów karty, zastosuj wszystkie efekty, które możesz.

### Pętla

Fuks to potężny przeciwnik, ale agencja opracowała tajną broń, która daje agentom szansę na zwycięstwo: pętlę, zwane także zapętlaniem. Ta metoda pozwala wam pobrać energię ze swojej ery, by przygotować wyczerpane karty... co pozwoli na ponowne ich użycie.

Aby wykonać pętlę, wydaj 1 energię ze swojej ery. Następnie od razu przygotuj **wszystkie należące do jednego wymiaru** karty na swojej ręce. Należy wybrać jeden z trzech wymiarów podstawowych: , lub . Wykonując pętlę, **nigdy** nie można wybrać wymiaru czarnej dziury .



*To podstawowa fizyka kwantowa... Zapętlanie działa tylko z jednym wymiarem naraz i nigdy z czarnymi dziurami!*

Wykonywanie pętli nie tylko wymaga dużych umiejętności agenta, ale pobiera ogromne ilości energii: w jednej turze można wykonać kilka zapętleń, ale każde kolejne wymaga wydania **1 kostki energii więcej, niż poprzednie**: czyli pierwsze zapętlenie w turze kosztuje 1 , drugie 2 , trzecie 3 i tak dalej.

## Umiejętności specjalne agentów a faza akcji

Na dole kafelka każdego agenta opisano umiejętność specjalną tej postaci. Jeśli chcesz skorzystać z umiejętności specjalnej w fazie akcji, traktuj ją jak zupełnie osobną akcję, czyli zastosuj jej efekty do końca, zanim rozpoczniesz nową akcję.

## Uszkodzenie kafła sabotażu

Wykonując różne akcje, czasem uda ci się spełnić warunki jednej lub więcej odłożonych misji. Zawsze, gdy tak się dzieje, połóż na danych kafłach sabotażu po 1 kostce uszkodzeń: weź je z puli i umieść na odpowiednich polach.



*Pytasz, w którym kolorze kostki użyć? Ależ dowolnej! Dajże upust swojej fantazji czasem. Nie mogą Was przecież prowadzić z rączką przez cały... czas.*



Wyczerpując kartę *Spartańska tarcza* i usuwając 2 wyrwy ze swojej ery, Bartek dwukrotnie (ponieważ doktor jest na polu) wypełnia cel misji *Zapchać maszynę dra Fuksa!* W związku z tym może umieścić 2 kostki na kafłu tej misji.



Następnie wyczerpuje *Wściekłe gacie* by usunąć 1 wyrwę ze swojej ery i kładzie kolejną kostkę uszkodzeń na misji *Zapchać maszynę dra Fuksa!* Ponadto, jednocześnie wykonał cel misji *Kwantowa szpachlówka!*, więc dokłada też 1 kostkę uszkodzeń na kafel tej misji, na polu.



Franek gra ulubionym instruktorem wszystkich agentów, Panem Tik Takiem. Dr Fuks właśnie dotarł do ery globalizacji, a agenci są na krawędzi przegranej w erze robotów... Jednak nie wszystko stracone.



Franek zaczyna od wyczerpania swojej karty *Dziura czasoprzestrzenna Gutenberga*, co pozwala mu usunąć 1 na swojej erze, a następnie 1 na jakimś wirze (wybiera). Następnie decyduje się wydać 1 ze swojej ery i wykonać akcję ruchu, by przemieścić się do.



Teraz wyczerpuje *Kotwiczkę mechaniczną*, żeby przyciągnąć pomarańczowy do swojej ery. Sprowadzenie tego duplikatu do tej ery niszczy go. A ponieważ duplikat zostaje zniszczony na obecnej erze doktora Fuksa, Franek może umieścić kostkę uszkodzeń na misji *Odduplikować Fuksa!* Następnie wykorzystuje zdolność specjalną swojego agenta, żeby przesunąć *Złodziejkę czasu* o jedną erę, do, tym samym realizując końcowy etap swego doskonałego planu.



## Przykład

Oto przykład fazy akcji gracza, podsumowujący informacje z całej tej, niezwykle istotnej, części procedur. Dzięki temu powinniście zrozumieć dowolność, jaką macie w podejmowaniu kolejnych akcji w głównej fazie swojej tury.

Teraz wyczerpuje *Czasograf jonowy* i decyduje się dodać 1 do ery *Złodziejki czasu*. Potem wyczerpuje baterię swojego agenta i w darmowym ruchu przesuwa pionek do.



Następnie wykonuje akcję pętli, która zużywa 1 z jego ery (1, ponieważ to pierwsze zapętlenie w tej turze). Wybiera wymiar, więc może przygotować karty *Czasograf jonowy* i *Dziura czasoprzestrzenna Gutenberga*.



Ponieważ karty są przygotowane, Franek może ponownie wyczerpać *Dziurę czasoprzestrzenną Gutenberga* i usunąć 1 na swojej erze, a potem kolejną wyrwę na wirze (znow wybiera). Na koniec znow wyczerpuje *Czasograf jonowy* i dodaje 1 do ery *Złodziejki czasu*, i całkiem zadowolony ze swoich działań, postanawia zakończyć swoją fazę akcji.







Po zakończeniu fazy akcji możesz czuć potrzebę zasłużonego odpoczynku... Ale praca w agencji to nie relaks! Wykorzystaj tę okazję, by poszukać artefaktów, zarchiwizować misję i oczyścić mundur, by godnie przekazać pałeczkę kolejnemu agentowi lub agencie!

### III. Dodaj 1 kartę do swojej talii

Jeśli chcesz, możesz teraz wziąć jedną kartę artefaktu spośród kart dostępnych w twojej erze (leżących przy planszy) i umieścić ją na wierzchu swojej talii.



Drobna, przyjacielska, rada: nie ignoruj potęgi tych kart ani wagi rozbudowywania swojej talii.

Kończąc swoją fazę akcji w erze średniowiecza, Hania ma możliwość, aby dodać jedną z dostępnych tam kart do swojej talii. Wybiera Rumaka bojowego i umieszcza tę kartę (zakrytą), na wierzchu swojej talii.



### IV. Zarchiwizuj 1 kafel sabotażu.

W tej fazie swojej tury możesz zarchiwizować kafel sabotażu na swojej erze, ale tylko jeśli na tym kaflu znajduje się wymagana liczba kostek uszkodzeń. Usuń taki kafel sabotażu i umieść go po lewej stronie planszy kwatery głównej. Ten stos trofeów będzie wam przypominać o każdym ciosie zadany przez nieszczęśliwego dra Fuksa.



Takie ulotne chwile czystej magii biurokracji sprawiają, że gromadzenie kostek na kafelkach sabotażu jest tego warte!

Wszystkie kostki z zarchiwizowanego kafla należy zwrócić do puli. Nie zapomnijcie od razu sprawdzić, czy należy odkryć nową misję, tak jak to wyjaśniono na stronie 4. Archiwizacja kafla sabotażu nie wpływa na karty dostępne na tej erze. Tylko pojawienie się wiru może je zniszczyć.

### Premia kwartalna!

Natychmiast po zarchiwizowaniu kafla sabotażu czeka was drobna nagroda: odkrycie tyle kart z talii arsenału, ilu jest graczy, plus jedną więcej. Każdy gracz wybiera jedną z tych kart i dodaje ją do swojej talii. Pozostałą kartę należy zniszczyć. Jeśli agenci nie potrafią dojść do porozumienia w kwestii podziału kart, karty wybiera się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, poczynając od aktywnego gracza.

### V. Koniec tury

Odwóć kafel swojego agenta na stronę z naładowaną baterią. Odrzuć wszystkie karty z ręki. Następnie każdy gracz, który ma mniej niż 3 karty na ręce, dobiera tyle kart, by znów mieć 3 karty na ręce. Na koniec sprawdź na planszy kwatery głównej, czy w stosie kart doktora Fuksa są jeszcze karty.

### Pusta talia kart Fuksa i nowy cykl dra Fuksa

Jeśli nie ma już kart w talii Fuksa, przetasuj 7 kart Fuksa i utwórz z nich nową talię. Umieść ją na kolejnym polu cyklu, co pokazuje, że dr Fuks ukończył poprzedni cykl.



W pierwszym cyklu odkryto już wszystkie 7 kart Fuksa. Oznacza to, że na koniec tej tury należy je przetasować, aby utworzyć nową talię. Talię tę należy umieścić na polu drugiego cyklu na planszy kwatery głównej.

Po wykonaniu tych czynności zaczyna się tura kolejnego gracza.

## Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, gdy zostaną spełnione warunki wygranej lub przegranej. Dopóki do tego nie dojdzie, należy kontynuować rozgrywkę.

### Wygrana

W podstawowym trybie (czyli trybie sabotażu) agenci odnoszą wspólne zwycięstwo, gdy zarchiwizują czwarty kafel sabotażu. Inne tryby gry mogą wymagać spełnienia innych warunków.

**BRAWO!** Skłamałbym, gdybym powiedział, że agencja od początku wierzyła w Wasze umiejętności.

### Przegrana

Agenci wspólnie przegrywają, natychmiast gdy dojdzie do jednej z 3 poniższych sytuacji:

- Trzeba położyć drugi wir na erze, na której już jest wir.

...wszyscy znamy słynne równanie:

$$W + W = \text{Wirus}$$

- Trzeba położyć czwarty wir na planszy.

Musicie wiedzieć, że wiry to zasób nieodnawialny!

- Trzeba przetasować talię kart Fuksa i położyć ją na kolejnym polu cyklu, ale talia już była na 3 polu cyklu na planszy kwatery głównej... A zatem nie udało się powstrzymać doktora na czas.

Dr Fuks spełnił swoje marzenie. Wszyscy wyśmiewali jego projekt Wszech nauka 2000, ale komu jest teraz do śmiechu?! Nikomu!

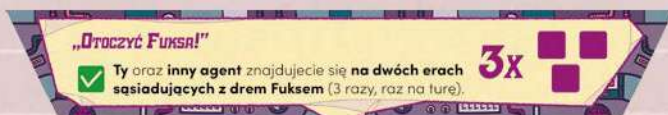


Bez względu na powód waszej porażki zostanie ona uwieczniona (czcionką comic sans) na ścianie wstydu przy wejściu do bazy agencji. A ponieważ właśnie dopuściliście, aby doszło do zniszczenia wszechświata, istnieje duże prawdopodobieństwo, że agencja będzie zmuszona was zdegradować... a nie, przecież już jesteście szeregowi... to nie wiem, może Wam odbiorą służbowe długopisy, a może zwolnią bez okresu wypowiedzenia – z wyrazami najszczerzego ubolewania, oczywiście.

# Wyjaśnienia dotyczące misji na kafkach sabotażu

## Ogólne przypomnienia

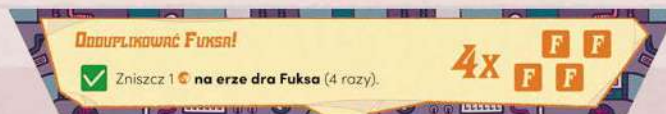
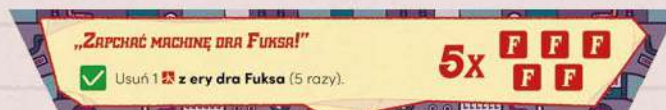
- Jeśli wykonanie jednej akcji spełnia warunki kilku misji, należy zadać po 1 uszkodzeniu każdemu z odpowiadających kafli.
- O ile nie napisano inaczej, jedna akcja, której efekt kilkakrotnie spełnia warunki danej misji, pozwala kilkakrotnie uszkodzić ten kafel.
- Kafel sabotażu dany gracz może zarchiwizować tylko w swojej fazie archiwizacji i tylko jeśli znajduje się na erze tego kafela.



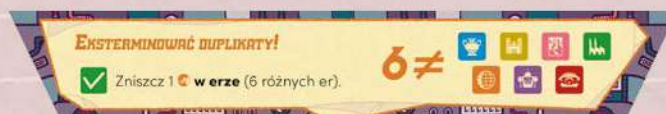
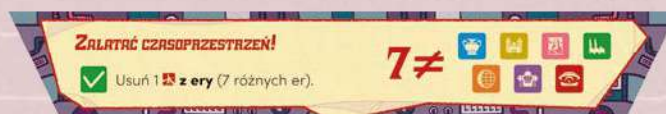
Umieść kostkę uszkodzeń na tej misji, zawsze gdy spełnisz jej warunki, przed lub po akcji (nie podczas akcji): jeden agent musi znajdować się na erze przed erą, w której aktualnie znajduje się dr Fuks, a inny agent musi być na kolejnej erze za doktorem Fuksem. Musisz być jednym z tych dwóch agentów. Na tym kafelu można położyć najwyżej jeden punkt uszkodzeń na turę. Możesz zarchiwizować tę misję, gdy znajdują się na niej 3 kostki uszkodzeń.



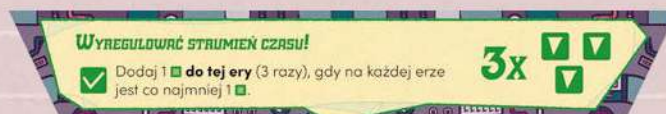
Raz na turę w trakcie swojej fazy akcji, jeśli znajdujesz się na erze bez duplikatów i bez wyrw (przed lub po wykonaniu akcji), możesz umieścić 1 kostkę uszkodzeń na tej misji, na polu wskazującym tę erę. Jeśli na tym polu jest już kostka, nic się nie dzieje (nie można wykonać tej misji dwa razy na tej samej erze), co oznacza, że aby wykonać tę misję, trzeba zawsze zająć się inną erą. Jeśli chcesz uszkodzić kafel, musisz znajdować się na tej samej erze, której pole chcesz uszkodzić na kafelu. Na tym kafelu można położyć najwyżej jeden punkt uszkodzeń na turę. Możesz zarchiwizować tę misję, gdy znajdują się na niej 3 kostki uszkodzeń.



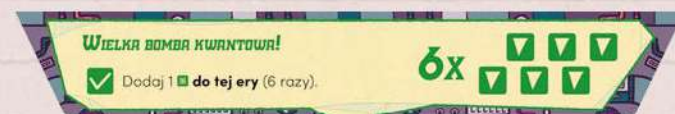
Za każdą usuniętą wyrwę/wykonaną pętlę/zniszczony duplikat na erze doktora Fuksa możesz zadać 1 punkt uszkodzeń temu kafelowi. W każdej turze możesz zadać temu kafelowi kilka punktów uszkodzeń. Możesz zarchiwizować tę misję, gdy znajduje się na niej 5/4/4 kostki uszkodzeń.



Za każdą usuniętą wyrwę/wykonaną pętlę/zniszczony duplikat w dowolnej erze możesz umieścić 1 kostkę uszkodzeń na tym kafelu, na polu wskazującym tę erę. Jeśli na tym polu jest już kostka, nic się nie dzieje (nie można wykonać tej misji dwa razy na tej samej erze), co oznacza, że aby wykonać tę misję, trzeba zawsze zająć się inną erą. W każdej turze możesz zadać temu kafelowi kilka punktów uszkodzeń. Możesz zarchiwizować tę misję, gdy znajduje się na niej 7/6/6 kostek uszkodzeń.



Aby uszkodzić ten kafel, na początku twojej akcji, na każdej erze (łącznie z erą, przy której leży misja) musi znajdować się co najmniej 1 kostka energii. Jeśli na początku twojej akcji ten warunek jest spełniony, możesz zadać 1 punkt uszkodzeń temu kafelowi za każdą kostkę energii, którą dodasz do tej ery. W każdej turze możesz zadać temu kafelowi kilka punktów uszkodzeń. Nie musisz znajdować się na tej erze, by uszkadzać ten kafel. Możesz zarchiwizować tę misję, gdy znajdują się na niej 3 kostki uszkodzeń.



Możesz zadać 1 punkt uszkodzeń temu kafelowi za każdą kostkę energii, którą dodasz do tej ery (tej konkretnej, przy której ten kafel się znajduje). W każdej turze możesz zadać temu kafelowi kilka punktów uszkodzeń. Nie musisz znajdować się na tej samej erze co ten kafel, by zadawać mu uszkodzenia. Możesz zarchiwizować tę misję, gdy znajdujesz się na niej 6 kostek uszkodzeń.

## Przypomnienie: Odkryte misje

W trakcie gry dwa kafle sabotażu muszą zawsze być odkryte, chyba że w grze została już tylko jedna misja do wypełnienia. Zawsze, gdy jest ich mniej niż dwa, należy natychmiast odkryć kafel misji z ery, w której aktualnie znajduje się dr Fuks lub najbliższej dostępnej (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara), tak by znów dwie misje były odkryte.

## Efekty kart artefaktów

Poniżej przedstawiono zbiór wszystkich słów kluczowych i terminów związanych z efektami różnych kart i zdolności specjalnych występujących w grze.

### Słowa kluczowe

**Zastosuj efekt karty:** zastosuj się do tekstu na karcie, w opisanej kolejności, starając się jak najbardziej wykorzystać możliwości tej karty. Wskazane ery zazwyczaj odnoszą się do pozycji agenta na plan-szy. Jeśli z jakichś przyczyn nie można zastosować wszystkich efektów karty lub można zastosować tylko niektóre z nich, wciąż należy zastosować pozostałą część tekstu.

**Albo:** wskazuje, że należy wybrać tylko jedną z dostępnych opcji.

**Możesz:** możesz, jeśli chcesz, ale zastosowanie tego fragmentu tekstu nie jest obowiązkowe.

**Dowolny agent:** dowolny wybrany przez ciebie agent. Można wybrać siebie.

**Inny agent:** dowolny wybrany przez ciebie agent, oprócz ciebie

**Na twojej erze:** tam, gdzie znajduje się pionek twojego agenta.

**Sąsiednia era / miniona era / przyszła era:** terminy te odnoszą się do pozycji pionka twojego agenta. Miniona era, to era, która sąsiaduje z erą, na której stoi twój agent, po stronie przeciwnej do ruchu wskazówek zegara. Z kolei przyszła era, sąsiaduje po drugiej stronie ery twojego agenta, czyli w stronę zgodną z ruchem wskazówek zegara. Zarówno miniona, jak i przyszła era są erami sąsiednimi z erą twojego agenta. Gdy robisz coś na sąsiedniej erze, możesz wybrać, czy ma to być miniona, czy przyszła era. Analogicznie, sąsiedni element (duplikat, wyrwa itp.) oznacza element leżący na sąsiedniej erze.


**Porusz się o jedną (lub więcej) erę:** jeśli ruszasz się o jedną erę, przesun swój pionek na jedną z dwóch sąsiednich er. Jeśli ruszasz się o więcej niż jedną erę, przesun ten pionek o daną liczbę er od tej, z której zaczynasz ruch.

**Zamień element z innymi elementem:** zamień te dwa elementy miejscami na planszy.

**Na wir:** na dowolną erę z kaflem wiru.

**Na erę dra Fuksa:** na erę wskazywaną przez front maszyny.

## Energia


**Dodaj 1** : weź kostkę energii z puli i połóż na wskazanej erze.


## Karty artefaktów

**Twoja talia:** twoja talia kart artefaktów – inaczej twój stos zakrytych kart, z którego dobierasz karty na rękę.

**Twoja ręka:** to karty, które umieszczasz odkryte przed sobą. Możesz z nich korzystać, by wykonywać akcje w swojej turze, o ile są przygotowane. Po użyciu karty obróć ją na bok, by pokazać, że została wyczerpana. Nie ma limitu kart na ręce.

**Pusta talia:** gdy w twojej talii zabraknie kart do dobrania, przetasuj wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych i utwórz z nich nową talię, następnie dobierz karty zgodnie z wykonywaną akcją.

**Dobierz** : odkryj pierwszą kartę ze swojej talii, umieść ją **przygotowaną** obok pozostałych kart na ręce.

**Odrzuć** : umieść tę kartę odkrytą na wierzchu stosu kart odrzuconych.

**Zniszcz 1** : umieść tę kartę odkrytą na wierzchu stosu kart zniszczonych.

**Dodaj 1**  **do swojej talii:** umieść tę kartę zakrytą na wierzchu swojej talii.

**Dostępne karty:** odkryte karty umieszczone obok planszy, przy konkretnych erach.

**Arsenał:** to główna talia zakrytych kart artefaktów znajdująca się na planszy kwatery głównej. Jeśli kiedykolwiek zabraknie w niej kart, przetasuj zniszczone karty i utwórz nową talię arsenału.

**Na erze pochodzenia:** na erze wskazanej przez symbol znajdujący się w lewym dolnym rogu karty.

## Wyjaśnienia dotyczące kart artefaktów i kafli agentów



### Umiejętność Eks-Terminatorki 404

Zdolność uruchamia się za każdy duplikat zniszczony w twojej turze poza pierwszym. Jeśli w tym samym momencie zniszczeniu ulega kilka duplikatów, ty wybierasz kolejność, w jakiej są niszczone.



### Umiejętność Złodziejki czasu

Wyrwa, którą negujesz, jest od razu odkładana do puli, bez umieszczania jej na polu wyrw na danej erze. Dlatego ta wyrwa nigdy nie spowoduje wiru, a także nie uznaje jej się za usuniętą (co ma znaczenie przy misjach).



### Wykorzystywanie umiejętności specjalnej w czasie fazy akcji

Traktuj swoją umiejętność specjalną jako zupełnie osobną akcję. Nie możesz z nich skorzystać w środku innej akcji i musisz ją doprowadzić do końca, zanim podejmiesz nową akcję.

### Zastosowanie efektu karty, której nie masz na ręce


W takiej sytuacji to wciąż ty używasz tej karty przez swojego agenta. Stosując efekt, odnieś się do pozycji swojego agenta na planszy.





### Zezwianie innym graczom zastosować efekt karty na ich ręce


Rozpatrując efekt takiej karty, gracz powinien odnosić się do własnego pionka agenta.

## Duplikat


**Przepchnij 1** : wybierz żeton duplikatu na wskazanej erze i przesun go o jedną erę (na jedną z dwóch sąsiednich er).

**Przyciągnij 1** : wybierz żeton duplikatu na sąsiedniej erze i przesun go na swoją erę.

**Zniszcz 1** : wybierz żeton duplikatu na wskazanej erze i zwróć go do woreczka.

**Zabierz 1** : ta akcja zawsze łączy się z ruchem. W czasie tego przemieszczenia, twój agent może zabrać ze sobą 1 żeton duplikatu ze swojej ery. Jeśli przemieszczasz się o kilka er, możesz podnieść lub upuścić ten duplikat na dowolnej erze, którą przemierzasz w trakcie tego ruchu (nawet po drodze).

## Wyrwa

**Usuń 1** : weź jedną z kostek wyrw na wskazanej erze i zwróć ją do puli.



## Udostępnienie karty i jej natychmiastowe zniszczenie przez wir

Jeśli właśnie udostępniona karta trafi na wir, zniszczeniu ulega dopiero po całkowitym rozpatrzeniu efektów tej karty.



## Przepychanie kilku duplikatów jednocześnie

Przepychane duplikaty można wystać do różnych er.



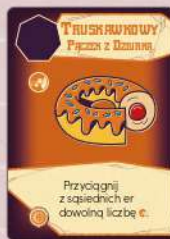
## Na erze innego agenta

Możesz wybrać innego agenta, który znajduje się na tej samej erze co ty.



## Efekt pozwalający kilku graczom dobrać kartę

Rozpatrując taki efekt, gracze mogą ustalić dowolną kolejność. Na przykład, jeden gracz może dobrać kartę i zdecydować, co robi, zanim kolejny gracz doберze i zdecyduje.



## Przyciąganie do swojej ery kilku duplikatów jednocześnie

Przyciągane duplikaty mogą pochodzić z różnych er.



## Na twojej erze lub na każdym wirze

Jeśli jesteś na wirze, nadal możesz wybrać, czy chcesz umieścić 1 na swojej erze (czyli tylko na tym jednym wirze, na którym jesteś), czy po 1 na każdym wirze.

## Odrzucanie i niszczenie kart na ręce gracza

Możesz odrzucić lub zniszczyć już wyczerpaną kartę, także tę właśnie wyczerpaną, by zastosować jej efekt.



## Zabieranie ze sobą duplikatu

**Przykład:** przemieszczając się przez dwie ery, ze średniowiecza do ery industrializacji, możesz zabrać 1 albo ze średniowiecza, albo z renesansu, gdy przechodzisz przez tę erę.

Zabrany duplikat możesz upuścić albo w renesansie, albo w erze industrializacji. Jeśli korzystasz z *Podwójnego joysticka*, duplikat musi zostać zabrany z wiru.



## Era, na którą trafił duplikat

Jeśli nie przepchniesz duplikatu, nic się nie dzieje. Jeśli przepchniesz duplikat, zastosuj efekt, nawet jeśli w wyniku tego przepchnięcia duplikat został zniszczony.



## Jeśli jest tam inny agent

Efekt zachodzi, gdy na erze znajduje się co najmniej jeden inny agent. Może ich być więcej niż jeden, ale efekt zachodzi tylko raz.

## Dobieranie karty, której erę pochodzenia wykorzystuje się do rozpatrzenia właśnie działającego efektu

Nawet jeśli ery pochodzenia tej nowej karty używa się do rozpatrzenia efektu karty, która poleciła ci ją dobrać, nowa karta trafi do twojej ręki przygotowana, tak jak każda inna dobrana karta.



## Dodawaj lub usuwaj elementy na erze, aż będzie ich taka sama liczba jak innego, wskazanego elementu

**Przykład:** Jeśli gracz używa *Świętego Graala* na sąsiedniej erze, na której leżą 1 energia i 3 wyrwy, to dodaje 2 kostki energii, a więc finalnie będzie ich 3 (tyle, ile jest tam wyrw). Jeśli zamiast tego zdecyduje się za cel działania obrać erę obecnie zawierającą 2 kostki energii i 1 wyrwę, nic się nie stanie (bo już jest tam tyle samo lub więcej energii co kostek wyrw).



## Następnie rusz się, dokąd chcesz

Możesz wybrać dowolną erę, nawet tę, w której aktualnie się znajdujesz.



**Projekt gry:** Maxime Rambourg, Théo Rivière  
**Ilustracje:** Simon Caruso  
**Wydanie oryginalne:** Catch Up Games  
**Dystrybucja:** Blackrock Games

**Wersja polska:** Lucrum Games  
**Tłumaczenie:** Janek Sielicki  
**Redakcja:** Bartosz Chlebicki  
**Konsultacje:** Łukasz Gralak  
**DTP:** Łukasz Kempniński

**LG**  
**LUCRUM**  
**GAMES®**

Grę polecają:

