

EGHA CZASU

INSTRUKCJA

W tej baśniowej i dziewiczej krainie żyją cztery frakcje panujące nad czterema domenami tego świata. Te domeny to nieprzeniknione głębie morze, ziemie pełne łąk i lasów, bezkresne przestworza nocnego nieba i tajemnicze, niezbadane podziemne korytarze.

Przez ten świat płynie starożytna i potężna energia, koncentrująca się w ukrytych, niewyczerpanych źródłach. Ten, kto kontroluje tę moc, ma wpływ na najważniejszą część rzeczywistości: czas, a zarazem rytm, jaki nadaje on życiu i naturze.

Twoim zadaniem jest stworzenie drużyny i zebranie ekwipunku, które zagwarantują ci sukces. Podbijaj źródła, by kontrolować czas i prześcignąć przeciwników.

ELEMENTY GRY



4 plansze czasu
(po 1 na gracza)



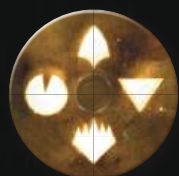
24 płytki czasu
(po 6 na gracza)



105 kart drużyny



6 kart źródła



Żeton pierwszego
gracza



8 kostek akcji
(po 2 na gracza)



16 żetonów
aktywacji

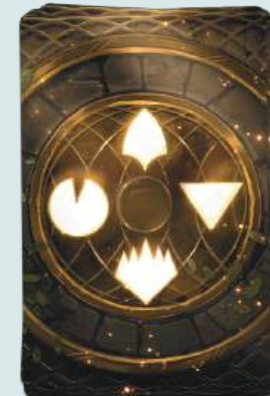


40 żetonów punktów zwycięstwa
(32 × 1 PZ, 8 × 5 PZ)

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Weźcie po 1 planszy czasu i umieście je odkryte przed sobą.
2. Weźcie po zestawie 6 płytek czasu (z rewersem w tym samym kolorze) i połóżcie 5 z nich na planszy czasu w sposób pokazany na obrazku. Ostatnia płytką powinna się znaleźć obok planszy.
3. Weźcie po 2 kostki akcji w swoim kolorze i połóżcie je obok planszy czasu.
4. Przygotujcie pośrodku obszaru gry wspólną pulę żetonów punktów zwycięstwa (PZ) składającą się z 12 PZ na gracza (24 PZ dla 2 graczy, 36 PZ dla 3 graczy i 48 PZ dla 4 graczy). Pozostałe żetony punktów zwycięstwa odłóżcie obok, tworząc rezerwę.
5. Umieście żetony aktywacji pośrodku obszaru gry.
6. Wylosujcie po 1 karcie źródła na gracza i połóżcie je odkryte pośrodku obszaru gry (w zależności od liczby graczy będą to 2, 3 lub 4 karty). Odłóżcie pozostałe karty źródła z powrotem do pudełka.
7. Wylosujcie pierwszego gracza i przekazcie mu żeton pierwszego gracza.
8. Przetasujcie karty drużyny i ułóżcie je w zakrytej talii pośrodku stołu – to jedyna talia w grze.
9. Dobierzcie po 7 kart z talii.

Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, odłóżcie nieużywane elementy gry do pudełka.



1.

Na obrazku widać przykład przygotowania rozgrywki 2-osobowej: obszar gracza i część wspólna.

3.

9.



OPIS ROZGRYWKI

W grze *Echa czasu* zagrywasz karty, które z czasem tworzą twoją drużynę. Karty w twojej drużynie posiadają efekty, które na różne sposoby aktywują się w trakcie gry. Ponadto na koniec gry przynoszą punkty zwycięstwa (PZ).

Wyjątkowość tej gry tkwi w tym, że zagranie karty to dopiero początek jej podróży. Karty zostaną przyzwane i wejdą w skład twojej drużyny tylko

wtedy, gdy opuszczą planszę. Płytki na planszy przesuwają się na początku każdej rundy (oraz dzięki niektórym efektom), co symbolizuje czas potrzebny, aby karty na nich weszły w skład twojej drużyny. Dzięki niektórym akcjom możesz przesuwać też karty samemu, dzięki czemu przyzwiesz je szybciej. Wszelkie własności, efekty i symbole na kartach mogą być użyte tylko wtedy,

gdy wchodzą one w skład twojej drużyny. Kart stworzeń możesz użyć do podboju dostępnych źródeł oferujących dodatkowe moce, a artefakty pozwolą ci na tworzenie silniejszych kombinacji.

Gra kończy się, gdy wyczerpie się wspólna pula punktów zwycięstwa, jeden z graczy zgromadzi drużynę liczącą 12 kart lub gdy wszystkie karty źródła zostaną ufortyfikowane.

OPIS ELEMENTÓW

Karty drużyny

Kategoria karty
 stworzenia albo artefakty

Specjalizacja
 wojna albo magia

Symbol frakcji
 W grze są 4 frakcje:
 Woda Niebo
 Las Ziemia
 Symbol neutralny
 nie jest traktowany jako frakcja

Siła tylko na

Koszt zagrania
 Liczba kart, które należy odrzucić, i pozycja na planszy, na którą należy zagrać kartę

Nazwa karty

Efekt
 Rodzaj efektu

Punkty zwycięstwa (PZ) podliczane na koniec gry

Karty źródła

Efekt dostępny dla gracza, który kontroluje źródło

Nazwa karty

Siła, którą należy przekroczyć, by podbić/ufortyfikować źródło


Efekt natychmiastowy rozpatrywany po podbiciu/ufortyfikowaniu


Punkty zwycięstwa na koniec gry za podbite/ufortyfikowane źródło

Podbicie źródła

Ufortyfikowanie źródła

Żetony punktów zwycięstwa

Kiedy efekt karty nakazuje ci wziąć , weź żetony o odpowiedniej wartości ze wspólnej puli.

Kiedy musisz odrzucić , odłóż żetony o tej wartości z powrotem do wspólnej puli. Jeśli nie masz wystarczającej liczby żetonów, po prostu odrzuć, ile masz.



Obszar gracza

Karty w twojej drużynie

Pozycje na planszy

Plansza czasu

Żetony PZ

Karty na planszy

Pola akcji

Podbite źródło

Płytki czasu (5 na planszy i 1 obok)

ROZGRYWKA




Rozgrywka przebiega w rundach do momentu, w którym zostanie spełniony warunek końca gry.

PIERWSZY WYBÓR W GRZE

Przed rozpoczęciem pierwszej rundy (czyli jeszcze przed pierwszą fazą czasu) każdy z graczy wybiera jedną kartę z ręki i zagrywa ją na swoją planszę, płacąc za nią pełen koszt.

ZAGRYWANIE KART


By zagrać kartę z ręki, musisz opłacić jej **koszt** w kartach i czasie.

- Odrzuć z ręki liczbę kart wskazaną obok symbolu  na karcie, którą chcesz zagrać. Odłóż je na wspólny stos kart odrzuconych.
- Połóż kartę na płytce czasu, która znajduje się w tym momencie na pozycji wskazanej obok symbolu  na zagrywanej karcie. Jeśli na karcie widnieje 0 , zagraj ją bezpośrednio do swojej drużyny poza planszą.

PRYZYWANIE KART

W momencie, w którym karty stają się częścią twojej drużyny (gdy opuszczają planszę lub są zagrywane bezpośrednio poza nią), są one przez ciebie **przyzywane** – wiele efektów odnosi się do tego terminu.



PRZYKŁAD: Arianna zagrywa Budowniczego. Odrzuca 1 kartę z ręki i umieszcza Budowniczego na płytce na pozycji 2 .


PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z trzech faz rozgrywanych w następującej kolejności:



- FAZA CZASU
- FAZA AKCJI
- FAZA KOŃCA RUNDY

A. FAZA CZASU


Ta faza rozgrywana jest jednocześnie przez wszystkich graczy. Wykonajcie następujące kroki:

 Każdy z graczy bierze płytkę czasu leżącą w tym momencie poza planszą i umieszcza ją po lewej stronie planszy, **przesuwając znajdujące się na niej płytki w prawo**. W wyniku tego jedna z płytek zostanie zsunięta z prawej strony planszy.



Jeśli na zsuniętej z planszy płytce znajduje się karta, zostaje ona przyzwana do twojej drużyny. Jeśli na zsuniętej płytce są dwie karty, zdecyduj, w jakiej kolejności je przyzywasz.

Jeśli karta posiada efekt natychmiastowy , w tej i tylko w tej chwili możesz z niego skorzystać. Efekty stałe  na kartach znajdujących się już w drużynie mogą być aktywowane przez karty, które przyzywasz (*patrz: Suplement str. 7*).

Jeśli kilku graczy jednocześnie aktywuje wpływające na siebie efekty, rozpatrzyć je, zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

 Po tym, jak wszyscy gracze zakończą przesuwanie płytek oraz rozpatrzą ewentualne efekty, **każdy gracz dobiera jedną kartę z talii**.



PRZYKŁAD: Płytki przesuwają się. Arianna przyzywa Królową mórz i Muszlę szeptów. Postanawia przyzwać Muszlę szeptów jako pierwszą. Królowa mórz jest przyzwana jako druga, dzięki czemu Arianna otrzymuje 2 PZ (po 1 za każdą kartę  w jej drużynie, w tym Królową mórz). Aktywuje się też efekt stały Muszli szeptów: Arianna przyzwała kartę , dobiera zatem 1 kartę.

B. FAZA AKCJI

W tej fazie rozgrywka toczy się w turach, zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

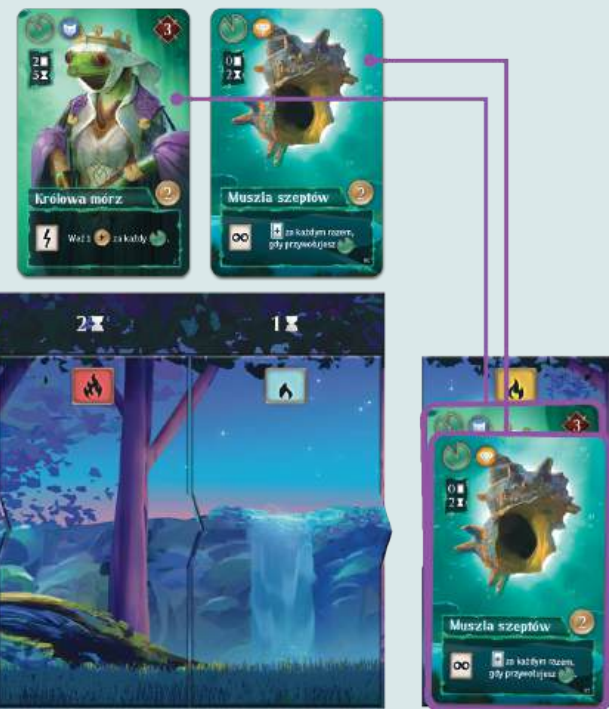
W swojej turze **połóż 1 kostkę akcji** na wolnym polu akcji na swojej planszy czasu, **by rozpatrzyć główną akcję tego pola**. Przy każdej głównej akcji znajdują się dwa pola, dzięki czemu w jednej rundzie możesz wykonać tę samą akcję dwukrotnie. Przed lub po położeniu kostki akcji możesz wykonać **dowolną liczbę darmowych akcji** (*patrz Darmowe akcje str. 6*).

Gdy ostatni gracz rozegra swoją drugą turę, faza akcji się kończy.

GŁÓWNE AKCJE

Są 4 główne akcje:

- DOBIERZ 2 KARTY
- ZAGRAJ 1 KARTĘ
- PRZESUŃ 2 KARTY
- PODBIJ ALBO UFORTYFIKUJ 1 KARTĘ ŹRÓDŁA



2 **Dobierz 2 karty**
Dobierz na rękę 2 karty z talii.

Zagraj 1 kartę
Wykonaj następujące kroki:

- Odrzuć z ręki liczbę kart wskazaną obok symbolu na karcie, którą chcesz zagrać;
- Połóż kartę na płytce czasu, która znajduje się w tym momencie na pozycji wskazanej obok symbolu na zagrywanej karcie.

Na jednej płytce czasu mogą znajdować się **maksymalnie 2 karty**. Rozsuń je tak, by obie były widoczne.

Jeśli na płytce znajdują się już 2 karty, możesz umieścić kartę na najbliższej wolnej (tj. takiej, na której nie ma 2 kart) płytce na lewo od wskazanej pozycji.

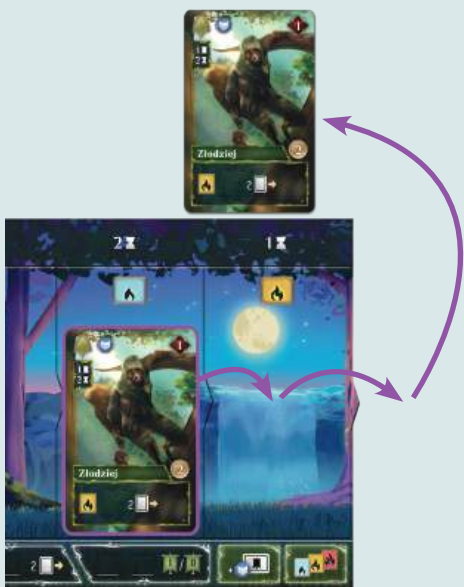
Karty na planszy nie wliczają się jeszcze do twojej drużyny, więc nie możesz brać pod uwagę ich symboli i efektów.

WAŻNE: W talii znajduje się 5 podwójnie występujących artefaktów. Nie możesz mieć w drużynie obu egzemplarzy tej samej karty.

2 **Przesuń 2 karty**
Przesuń 2 karty na swojej planszy czasu o 1 pozycję w prawo lub 1 kartę o 2 pozycje.

Karty mogą przesuwać się przez płytki już zawierające 2 karty, ale nie mogą zakończyć ruchu na takiej płytce.

Gdy karta przesunie się z płytki na pozycji 1 , zostaje przyzwana do twojej drużyny.



PRZYKŁAD: Arianna wykonuje tę akcję i przesuwa o 2 pozycje Złodzieja, który znajduje się obecnie na pozycji 2 . Złodziej zostaje przyzwany do jej drużyny.

1 **Podbij albo ufortyfikuj 1 kartę źródła**

1 **Podbij 1 kartę źródła**
By podbić źródło, musisz przeznaczyć do tego pewną liczbę stworzeń z drużyny. Możesz próbować podbić nie tylko źródła pośrodku obszaru gry, ale też te podbite wcześniej przez innych graczy.

By podbić źródło, wykonaj następujące kroki:

- Wybierz karty stworzeń, którymi chcesz dokonać podboju. Nie możesz wybrać stworzeń, **na których leżą żetony aktywacji**.

Do podbicia źródła ze środka obszaru gry musisz użyć stworzeń o **łącznej sile** wyższej od wartości siły podanej obok symbolu w lewym dolnym rogu karty.

Aby podbić źródło podbite wcześniej przez innego gracza, siła wybranych przez siebie stworzeń musi być wyższa niż łączna siła stworzeń leżących pod tym źródłem.

- Weź tę kartę źródła i umieść ją w swojej drużynie. Następnie **aktywuj efekt** wskazany obok symbolu w lewym dolnym rogu karty. Ten efekt aktywuje się za każdym razem, gdy to źródło zostaje podbite.



- **Wsuń** wykorzystane w podboju karty stworzeń **pod podbite źródło**, tak aby widać było symbole na górze kart. Nie możesz korzystać z efektu karty stworzenia wsuniętej pod podbite przez siebie źródło. Wszystkie widoczne symbole w górnej części takiej karty (koszt, frakcja, kategoria, specjalizacja i siła) pozostają aktywne i możesz z nich korzystać, by wzmacniać efekty innych kart. Punkty zwycięstwa na kartach pod źródłem będą pod koniec gry liczone normalnie (patrz Punktacja końcowa str. 8).

Jeśli utracisz kontrolę nad źródłem, wsunięte wcześniej pod nie stworzenia pozostają w twojej drużynie, a ich efekty są znów dostępne.

Możesz podbić dowolną liczbę źródeł.

Na większości kart źródeł w lewym górnym rogu znajduje się efekt. Ten efekt może być wykorzystany tylko przez gracza kontrolującego źródło.

Na potrzeby warunków zakończenia gry (patrz Koniec gry str. 7) 1 karta źródła liczy się jako 2 karty drużyny, natomiast leżące pod nią karty stworzeń nie są brane pod uwagę.





PRZYKŁAD: Arianna zamierza podbić Źródło cykli leżące pośrodku obszaru gry. Postanawia użyć Złodzieja, Odkrywczyńi i Księżniczkę. Ich łączna siła to 4, a więc minimalna wartość potrzebna do podbicia źródła o sile 3. Arianna przenosi źródło do swojej drużyny, wsuwa pod nie stworzenia użyte w podboju i aktywuje efekt (przesuwa płytki). Od tego momentu, jeśli inny gracz będzie chciał podbić to źródło, będzie musiał je zaatakować z siłą większą od łącznej siły stworzeń wsuniętych pod to źródło.

Ufortyfikuj 1 kartę źródła

Możesz ufortyfikować 1 podbite wcześniej przez siebie źródło. To zagwarantuje, że zostanie ono z tobą do końca gry.

By ufortyfikować źródło, wykonaj te kroki:

- Wybierz **podbite wcześniej przez siebie źródło** i upewnij się, że łączna siła stworzeń wsuniętych pod kartę tego źródła jest wyższa niż ta wskazana obok symbolu  w prawej dolnej części karty.
- Aktywuj efekt wskazany po prawej stronie symbolu .
- Wszystkie wsunięte pod tę kartę stworzenia schowaj pod nią całkowicie. W związku z tym oprócz efektów również i symbole na tych kartach przestają być dla ciebie dostępne. PZ z tych kart nadal będą liczone pod koniec gry.

Ufortyfikowane karty źródła nie mogą być podbite przez innych graczy.

WAŻNE: Podbój i ufortyfikowanie to dwie różne akcje – nie możesz ufortyfikować źródła, które nie zostało przez siebie podbite.

DARMOWE AKCJE

W trakcie swojej tury możesz wykonać następujące darmowe akcje bez konieczności użycia kostek akcji. Darmowa akcja może być wykonana **przed** lub **po** głównej akcji. Możesz wykonać dowolną liczbę darmowych akcji.

Są 2 darmowe akcje:

- AKTYWACJA EFEKTU PŁOMIENIA NA KARCIE W DRUŻYNIE**
- ZWIĘKSZENIE KONTROLI NAD PODBITYM PRZEZ CIEBIE ŹRÓDŁEM**



Aktywuj efekt płomienia na karcie w drużynie

Możesz aktywować efekty płomienia (na karcie drużyny lub na kontrolowanym przez siebie źródle) w kolorze wskazanym na płytce czasu, która w tym momencie znajduje się poza twoją planszą.

Umieść żeton aktywacji na symbolu płomienia aktywowanych przez siebie kart. Każdy efekt płomienia może być aktywowany tylko raz na rundę.


Niektóre karty aktywują efekty płomienia innych kart. Na symbolach płomienia tak aktywowanych efektów również musisz umieścić żeton aktywacji (nie możesz aktywować efektu płomienia, na którym znajduje się już żeton).

A



B



PRZYKŁAD: Arianna podbiła i kontroluje Źródło cykli, a jej 5 wsuniętych pod nie stworzeń ma łączną siłę 10. Postanawia ufortyfikować to źródło. Chowa zatem te wszystkie stworzenia pod źródłem i aktywuje efekt  (bierze 5 PZ).



PRZYKŁAD: Koło planszy Arianny znajduje się płytka czasu z czerwonym symbolem płomienia. Arianna aktywuje efekt czerwonego płomienia na Górniku i dobiera 4 karty. Użycie efektu zaznacza, kładąc na karcie żeton aktywacji.



Zwiększ kontrolę nad podbitym przez siebie źródłem


Możesz **przenieść karty stworzeń** ze swojej drużyny i wsunąć je pod podbite przez siebie źródło, **by zwiększyć siłę** kontroli nad nim. To zmniejszy szansę jego utraty i pomoże spełnić warunek jego ufortyfikowania. Nie możesz przenosić kart, na których znajduje się żeton aktywacji. Pamiętaj, że źródło można ufortyfikować jedynie akcją główną lub efektem karty.



PRZYKŁAD: Arianna postanawia wsunąć Jeźdźca łak pod kontrolowane przez siebie Źródło cykli.

EFEKTY SPECJALNE

Z reguły wszystkie efekty biorą pod uwagę i mają wpływ jedynie na karty w twojej drużynie. Wyjątkiem są efekty, które każą przeciwnikowi odrzucić karty lub żetony PZ.


Na przykład przy użyciu efektu „Aktywuj 1 efekt ” możesz aktywować wyłącznie efekt natychmiastowy innej karty w swojej drużynie.





USUŃ KARTY

Niektóre efekty nakazują usunięcie karty, by zyskać jakąś premię. Usunięte mogą być **jedynie karty z twojej drużyny** – w tym te wsunięte pod podbite źródło. Nie możesz jednak usunąć stworzeń schowanych pod ufortyfikowanym źródłem. Jeśli usuniesz ostatnie wsunięte stworzenie spod podbitego źródła, przestajesz kontrolować to źródło. Odłóż je z powrotem na środek obszaru gry. Jeśli efekt na karcie nakazuje usunięcie karty, nie możesz usunąć jej samej. Pamiętaj, że możesz nie usuwać kart – nie otrzymasz wtedy jednak premii.

OBNIŻKI

Wiele efektów pozwala na obniżenie kosztu zagrywania kart.

-2: Ten efekt pozwala na obniżenie kosztu w postaci odrzucanych kart. Na przykład, jeśli chcesz zagrać kartę, której zagranie kosztuje odrzucenie 3 kart, musisz odrzucić tylko 1 kartę.

-1: Ten efekt pozwala ci na obniżenie kosztu w postaci czasu. Na przykład, jeśli chcesz zagrać kartę, która powinna być umieszczona na pozycji 2 , zamiast tego umieść ją na pozycji 1 . Jeśli obniżki pozwalają ci na zagranie karty na pozycję 0 , od razu przyzywasz taką kartę do drużyny.

C. FAZA KOŃCA RUNDY

Faza akcji kończy się, kiedy wszyscy gracze rozmieszczą swoje kostki akcji i zakończą swoje tury.

Wykonaj następujące kroki:

- Każdy gracz, który ma na ręce **więcej niż 10 kart**, odrzuca nadmiar, by mieć ich 10. Do niego należy wybór, które karty odrzuci.
- Gracze zdejmują swoje **kostki akcji** z plansz.
- Gracze **usuwiają żetony aktywacji** ze wszystkich swoich kart (w tym źródeł) i odkładają je do puli.
- Gracz z **żetonem pierwszego gracza przekazuje go** graczowi po swojej lewej.

KONIEC GRY

Jeśli w dowolnym momencie rundy spełniony zostanie któryś z poniższych warunków końca gry, gra skończy się wraz z końcem tej rundy (nawet jeśli na koniec rundy ten warunek nie jest już spełniany):

- A. Wspólna pula punktów zwycięstwa jest **pusta**.
- B. Dowolny gracz **ma w drużynie 12 kart**. Podbite i ufortyfikowane źródła liczą się jako 2 karty, a karty stworzeń pod źródłami nie wliczają się do tego limitu.
- C. Wszystkie źródła w grze są **ufortyfikowane**.

Rozegrajcie rundę do końca. Jeśli w trakcie ostatniej rundy któremuś z graczy potrzebne są żetony PZ, a wspólna pula jest pusta, dobiera je z rezerwy. Po zakończeniu rundy przejdźcie do punktacji końcowej.

SUPLEMENT



Dobierz 1 kartę z talii



Zagraj 1 kartę z ręki, płacąc jej pełen koszt



Przesuń 1 kartę na swojej planszy o 1 pozycję w prawo



Wsuń wolną płytkę czasu na planszę od lewej strony, przesuując pozostałe płytki w prawo



Żeton PZ



Podbij kartę źródła



Siła



Ufortyfikuj kartę źródła

Rodzaje efektów:



Natychmiastowy: aktywuj go, gdy przyzywasz tę kartę do swojej drużyny



Niebieski efekt płomienia



Stały: po tym, jak przyzwiesz kartę z tym efektem, aktywuj go za każdym razem, gdy jego wymagania zostaną spełnione



Żółty efekt płomienia



Koniec gry: aktywuj ten efekt podczas podliczania punktów na koniec gry



Czerwony efekt płomienia

PUNKTACJA KOŃCOWA

Na wynik końcowy składają się:

- **Żetony PZ** zgromadzone w czasie gry;
- **PZ wskazane na kartach źródeł** (po lewej za źródło podbite, po prawej za źródło ufortyfikowane);
- **PZ wskazane na kartach przyzwanych do drużyny**, w tym tych wsuniętych i schowanych pod źródłami;
- **PZ z kart z efektem** : liczba PZ zależy od wypełnienia kryterium.

Karty znajdujące się na ręce i na planszy czasu nie liczą się do punktacji.

W przypadku remisu zwycięża gracz, który ma więcej ufortyfikowanych źródeł. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT Z NISKĄ INTERAKCJĄ

Jeśli macie ochotę na rozgrywkę ze zmniejszoną interakcją między graczami, przed przygotowaniem gry usuńcie z niej wszystkie karty drużyny i źródła z symbolem . Efekty nakazujące innym graczom odrzucić żetony PZ lub karty nadal będą się pojawiać w grze, ale rzadziej.



PRZYKŁAD: Arianna zdobyła żetony o wartości 10 PZ. Dodaje 10 PZ za ufortyfikowane Źródło zniszczenia i 4 PZ za podbite Źródło niezmienności. Na koniec dodaje 17 PZ za karty w swojej drużynie (jej Melodyczny kamień jest wart 3 PZ, ponieważ przyzwała 3 karty). Karty na jej planszy czasu i na jej ręce nie punktują. Końcowy wynik Arianny to 41 PZ.

TWÓRCY

Autorzy: Roberto Pelli, Simone Luciani

Ilustracje: Giovanni Calore

Kierownictwo artystyczne:
Arianna Santini

Grafika: Giada Lo Duca, Arianna Santini

Redakcja: Giuliano Acquati



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 – Mediolan –
Włochy
www.craniocreations.it/en

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie: Jarosław Kowalczyk

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Marek Baranowski, Patryk Blok

Marketing: Tomasz Siwek

Obsługa klienta: Maryla Wolska

Wydawca: Michał Herman



Lucky Duck Games
Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska
info@luckyduckgames.com
www.luckyduckgames.com