



1.2

file

Instrukcja do gry

AFRACANON



"Arcanon - Akademickie vademecum pierwiastków elementarnych wykorzystywanych do symultanicznego programowania zaklęć wszelakich, dla studentów pierwszego roku studiów Słabo Zdefiniowanych, na Uniwersytecie Poza Miejscem i Czasem."

-Instytut Magii Energii Mniej Więcej Określonej

Pełna dokumentacja magiczna stanowiąca dodatek do Nieformalnego Rozporządzenia
Ministerstwa Irracjonalnego Podejścia do Ryzyka
- Oficyna Akademicka rok 2019-2021. Chyba.

Autor : Artur Gawor



ARCANON

Gra karciana

Przemieszczaj **Karty**, zmieniaj wyniki na **Kościach**,
oszukuj i nie daj się oszukać. To proste.

Zgromadź **Ładunki Paradoksu** aby nagiąć
rzeczywistość według *swojej* woli.

1. REGUŁY GRY :

§1. Cel gry.....	06
§2. Przygotowanie do gry.....	06
§3. Ważne pojęcia.....	10
§4. Rozpoczęcie gry.....	11
§5. Przebieg rundy.....	11
§6. Zakończenie gry.....	12

2. OPIS EFEKTÓW I OPERATORÓW :

§1. Efekty Pasywne.....	13
§2. Efekty Aktywne.....	14
§3. Operatory.....	15

3. PRZYKŁADY :

§1. Przykładowa rozgrywka.....	17
--------------------------------	----

ARCANON

Gra planszowa

Programuj skomplikowane **Zaklęcia**, zmieniaj wyniki
na **Kościach**, oszukuj i nie daj się oszukać.

Zadbaj o swoje bezpieczeństwo i dopilnuj, abyś tylko
ty posiadał **Ładunki Paradoksu**.

ODŚWIEŻENIE INSTRUKCJI

Prace nad nową szatą graficzną trwają.

WSTĘP

Religia, Wojna, Pieniądz, Magia, Prawo, to fundamenty, na których opiera się uniwersum O'vsemir. To właśnie tutaj, w nieprzeżytym gąszczu politycznych intryg, nieustannie ściera się ze sobą pięć władz. **Arcanon** to strategiczno-taktyczna gra, która rzuca więcej światła na czwartą i zarazem najbardziej tajemniczą z wymienionych - Magię.

Arcanon - gra karciana, to propozycja dla początkujących graczy. Weź udział w wyścigu akumulacyjnym i zbierz najwięcej **Ładunków Paradoksu** w określonym czasie. Zaplanuj swoje działania i zarządzaj zasobami tak, żeby jak najlepiej dostosować się do sytuacji. Zdecyduj, gdzie chcesz wygrać, a gdzie przegrać. Może przegrasz wszystkie bitwy, żeby wygrać wojnę? Tylko tu ceną za zwycięstwo, może być gorzki smak porażki.

Arcanon - gra planszowa, to propozycja dla doświadczonych graczy. Naucz się trudnej sztuki programowania **Zaklęć** i pokonaj oponentów w starciu submagicznym. Twórz i rozwiązuj trudne łamigłówki. Zdecyduj, czy wolisz powolny rozwój czy krótką i niebezpieczną drogę na szczyt. Pamiętaj, nie ważne kto tworzy **Zaklęcia**, ważne kto je rzuca.

Na niebieskim tle znajdują się merytoryczne uwagi do zasad, a na czerwonym, fabularna narracja. Dodatkowo, kluczowe spójniki logiczne opatrzone nawiasem kwadratowym, aby uwypuklić różnicę pomiędzy [i], [lub] oraz [albo]. Ponadto, wszystkie nazwy własne, zostały **pogrube**.

Nie do wiary, że tyle lat mija, a my wciąż musimy się ukrywać. Wpierw w 1596 roku publikuję z Keplerm schematy **Pierwiastków** magicznych pod przykryciem "Mysterium Cosmographicum", a teraz jeszcze zatajam dokumentację magiczną. I to gdzie?! W podręczniku do gry.

ARCANON

gra karciana



"Sekretnym składnikiem sukcesu każdego Maga jest głęboka kieszeń pełna Paradoksu."

Uniwersytet Poza Miejscem i Czasem* - największa uczelnia jaka kiedykolwiek istniała. Konstruktor tak wielki, że nie w sposób objąć go rozumem**. To tutaj najpotężniejsi Magowie multiwersum O'vsemir komponują Incantatio, redagują Verbum i kreują Somaticum, a przynajmniej starają się to robić. Jak to możliwe, że tak wielki kompleks w ogóle istnieje? To dlatego, że zarówno Czas jak i Przestrzeń, to surowce bardzo rozciągliwe. Wystarczy wstrzymać oddech na dwie minuty, albo przypomnieć sobie, jak pojemny może być żołądek na obiedzie u Babci, żeby docenić ile rzeczywistości można upchnąć tam, gdzie odpowiednio wykorzystuje się wszystkie wymiary. U.P.M.I.C jako poważna Uczelnia nie może pozwolić sobie na takie marnotrawstwo, dlatego z premedytacją wykorzystuje te całkiem dobre skrawki czasoprzestrzeni, które codziennie całkowicie bezmyślnie wyrzucamy do kosza historii***.

Pomimo swych gargantuicznych rozmiarów, wcale nie łatwo tam trafić. Można rzec, że trafia się tam zawsze przez przypadek. Dokładniej rzecz ujmując dzieje się tak wtedy, gdy daną istotę dotknie paradoks. Na przykład kiedy uświadomi sobie, że można oszczędzać pieniądze wydając je, że czasami jedyną zasadą jest brak zasad, albo że wszyscy jesteśmy równi, ale niektórzy są bardziej równi niż inni. To swego rodzaju oświecenie u każdego objawia się inaczej, ale zawsze ma ten sam skutek. Łądujesz na trawniku przed budynkiem administracji i wiedziony ciekawością wchodzisz do środka. Jednakże nie wszyscy podejmują tutaj naukę. Większość z tych, którzy tu trafiają sądzi, że kreowanie rzeczywistości to strasznie skomplikowana sprawa i zajmują się tym tylko najlepsi specjaliści. Na szczęście to nie prawda - wszystkiego da się nauczyć. Niestety wbrew temu, że nie ma rzeczy nienauczalnych, podobnie jak wszędzie, tak i tu można znaleźć całą masę niekompetentnych typów.

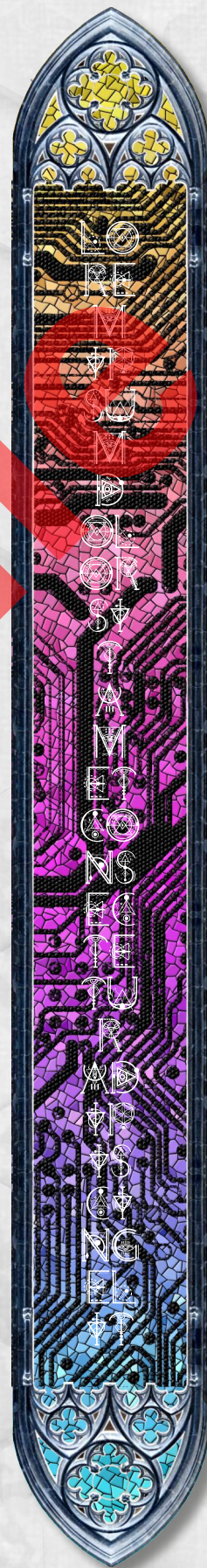
Ci którzy zdecydowali się podjąć naukę na tym Uniwersytecie, zazwyczaj wybierają studia Słabo Zdefiniowane. Zapewne dlatego, że ten kierunek jest w pełni refundowany dla studentów, którzy zobowiązali się regularnie oddawać nagromadzone Ładunki Paradoksu w koncentratorach Paradoksu Instytutu Magii Energii Mniej Więcej Określonych. Taki układ jest niezwykle korzystny zarówno dla studentów, którzy chętnie oszczędzą trochę grosza, jak i dla wszystkich pozostałych, którzy lubią swoje życie. Nikt nie gromadzi Ładunków Paradoksu szybciej i wydajniej, niż Student. Student to stworzenie, które w sposób całkiem naturalny i często podświadomy kumuluje Ładunki, studiując i niestudiując jednocześnie. Jeśli wziąć takiego Studenta, który jak sama nazwa wskazuje uczy się, ale jak pokazuje praktyka, to jednak nie do końca, i zostawić go samemu sobie przez jakiś czas, to zgromadzi pokaźny potencjał Paradoksu, a wtedy już tylko krok do tragedii.

Paradoks, to siła napędowa magii. Im bardziej chcesz wpłynąć na rzeczywistość, tym większy paradoks musisz w niej wytworzyć. Tymczasem nadal można znaleźć magów, którzy we wszystkim zwykli upatrywać się logicznych wyjaśnień i szukać powiązania pomiędzy skutkiem a przyczyną. Niektórzy nawet zwykli mawiać, że: "Bóg nie gra w kości", gorliwie odrzucając choćby cię myśl, że może być inaczej. Tymczasem prawda jest taka, że Bóg nie tylko gra w kości, ale również w karty, planszówki i w chowanego. Studenci pierwszego roku bardzo szybko przekonują się, jak cennym surowcem jest Paradoks. Zazwyczaj dzieje się to w chwili, w której dowiadują się, że można nim zasilić zaklęcie, pozwalające na jeszcze pięć minut drzemki. Za tą wiedzą stoi przyczyna powstania wyścigu akumulacyjnego. Kto pierwszy zgromadzi większy potencjał, ten będzie mieć większy wpływ na kreowanie rzeczywistości.

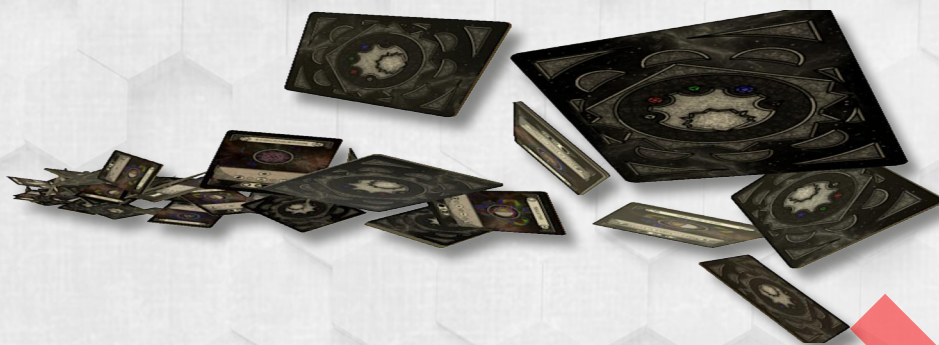
* Ci bardziej złośliwi nazywają go Niemożliwym. Kpią mówiąc, że jest starszy niż czas, większy niż wszechświat i niemożliwym jest jego ukończenie. Może i jest w tym sporo racji, ale po co to wywlekać?

** Jeśli założyć, że wielkość twojego mózgu nie odbiega znacząco od wielkości mózgów istot żyjących na Ziemi, to nim zdążysz pomieścić w głowie informację potrzebną do wyobrażenia sobie części tej uczelni, entropia będzie na tyle niewielka, że zapadniesz się w czarną dziurę. Nie wierzysz?! Spytaj Grahama.

*** Jeśli kiedykolwiek po przebudzeniu nastawiłeś budzik na "jeszcze pięć minut" i mógłbyś przysiąc, że ten zadzwonił zaraz gdy zmrużyłeś oko, albo gdy nie masz żadnej wątpliwości, że długopis, który położyłeś na biurku gdzieś wyparował - masz rację. Uniwersytecki Wydział Nieekonomiczny uważa, że cenne surowce najlepiej pozyskiwać w możliwie najbardziej skwantowanej postaci.



1. REGUŁY GRY



§1. Cel gry

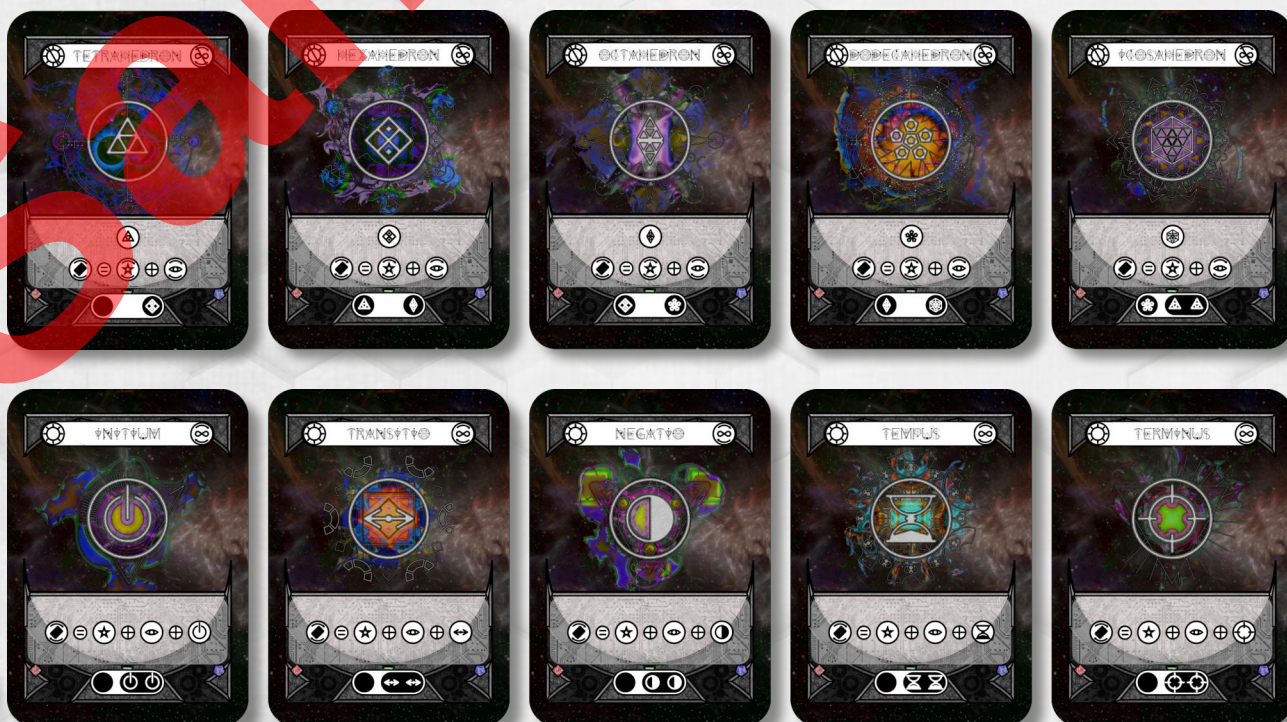
Gra rozgrywana jest w **Rundach**, których jest tyle ilu jest graczy. Podczas **Rundy** gracze rywalizują ze sobą w pięciu **Licytacjach** o zdobycie **Kości Paradoксу**. W trakcie **Rundy** przekazują sobie nawzajem **Priorytet** i za pomocą różnych **Akcji**, torują sobie drogę do zwycięstwa. W czasie **Licytacji** [lub] **Osądu** korzystają z losowo generowanych [i] utajnionych **Ładunków Paradoксу**. Oszustwa są dozwolone, dopóki nie zostaną wykryte. Grę wygrywa ten gracz, który po rozegraniu wszystkich **Rund** zgromadził najwięcej **Ładunków**.

§2. Przygotowanie do gry

Podczas gry każdy gracz posługuje się własną **Talią Pierwiastków** [i] **Macierzą Pierwiastków**. Dodatkowo wszyscy gracze korzystają ze wspólnego kompletu **Kości Paradoксу** [i] **Kart Efektów**.

1) Talia Pierwiastków

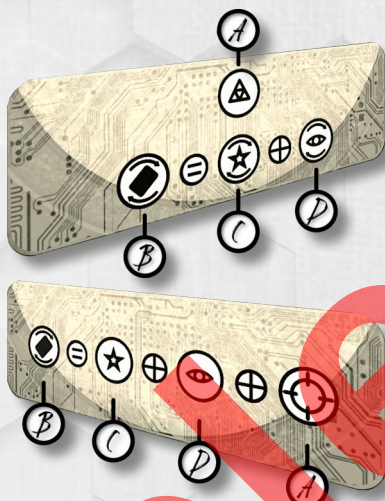
W trakcie rozgrywki gracze korzystają z **Talii Pierwiastków**, aby tworzyć **Efekty**, które pomogą im wygrać. W skład każdej **Talii** wchodzi pięć **Kart Nocy** - **Niewykrywalnych** [i] **Niestabilnych** : **Tetrahedron**, **Hexahedron**, **Octahedron**, **Dodecahedron**, **Icosahedron**, oraz pięć **Kart Dnia** - **Wykrywalnych** [i] **Stabilnych** : **Initium**, **Terminus**, **Transitio**, **Tempus**, **Negatio**.



Wszystkie **Karty** posiadają 6 pól, w których zapisane są ich parametry : **Unikalna Nazwa** (1), **Operator Widzialności** (2), **Operator Stabilności** (3), **Opis działania w Neutralnej Formie** (4), **Forma Negatywna** (5), **Forma Pozytywna** (6).

Opis Pierwiastka Nocy :

1. **Tetrahedron**.
2. **Niewidzialny**.
3. **Niestabilny**.
4. **Czerpie Ładunki z Kości czterościennej (A). Użyty (B) tworzy Efekt Przerzutu (C) [albo] Osądu (D).**
5. **W Formie Negatywnej jest Niczym.**
6. **W Formie Pozytywnej jest Heksahedronem.**



Opis Pierwiastka Dnia :

1. **Terminus**.
2. **Widzialny**.
3. **Stabilny**.
4. **Użyty (B) tworzy Efekt Terminus (A) [albo] Przekrętu (C) [albo] Podglądnięcia (D).**
5. **W Formie Negatywnej jest Niczym.**
6. **W Formie Pozytywnej jest Zdublowanym Terminusem.**

Pierwiastki Nocy



**Niewykrywalne
Niestabilne**

"Podobieństwo Pierwiastków"

W gruncie rzeczy, wszystkie **Karty** tego samego rodzaju, są do siebie podobne, a różnią się tylko dwoma elementami. Pierwszym z nich jest para **Operatorów** znajdująca się w dolnej części **Karty**. To ona informuje w co zmienia się dana **Karta** w chwili, w której opuści **Neutralny** wiersz **Macierzy**, zmieniając tym samym swoją **Formę**. Natomiast drugim elementem różnicującym jest **Efekt** główny. **Efekt** ten jest unikatowy dla każdej **Karty**.

Poza tym wszystkie **Karty** bez względu na typ, potrafią generować **Efekty**, pozwalające w mniejszym bądź też większym stopniu wpływać na losowość rozgrywki.

Pierwiastki Dnia

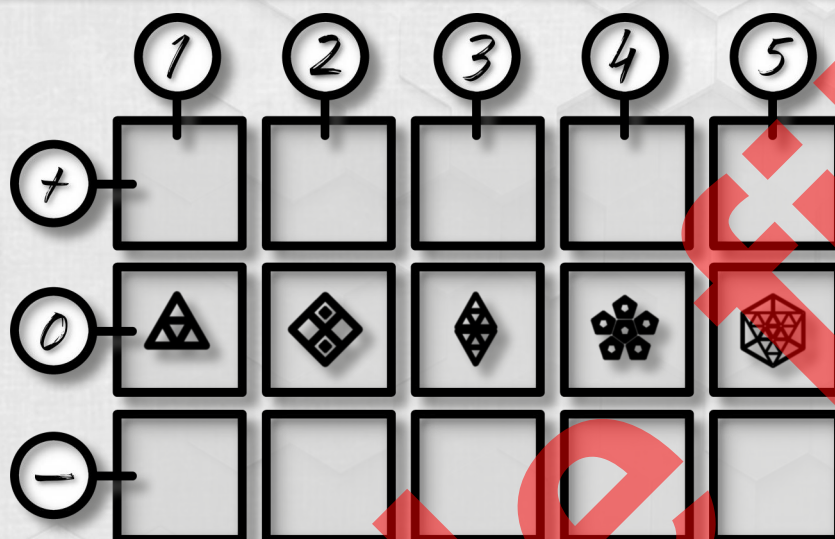


**Wykrywalne
Stabilne**

2) Macierz Pierwiastków

W czasie gry gracze przechowują **Karty Pierwiastków** w swojej **Macierzy Pierwiastków**. **Macierz** każdego gracza składa się z piętnastu pól, podzielonych na trzy wiersze [i] pięć kolumn :

- Wiersz **Negatywny (-)** - tutaj **Karty** przyjmują **Negatywną Formę**,
- Wiersz **Neutralny (0)** - tutaj **Karty** pozostają w swojej **Neutralnej Formie**,
- Wiersz **Pozytywny (+)** - tutaj **Karty** przyjmują **Pozytywną Formę**,
- Kolumna (1 - 5) - **Kartami** z kolejnych kolumn walczy się o **Ładunki Paradoксу** z odpowiadających im kości (4, 6, 8, 12, 20), w trakcie pięciu **Licytacji**.



Negatio w Pozytywnej Formie jest Zdublowane, a w Negatywnej jest Niczym.



"Macierz Pierwiastków prawdę Ci powie."

Jeśli miałbym powiedzieć co jest kwintesencją **Arcanonu - gry karcianej**, to jest nią fakt, że gracze próbują **Wylicytować Kość**, korzystając z **Ładunków** pozyskanych z **Kości**, niekoniecznie tej samej. **Kości**, o które walczą gracze przypisane są do poszczególnych kolumn **Macierzy** zawsze w ten sam, następujący sposób : do pierwszej kolumny przypisana jest **Kość** czterościenna, a do każdej następnej kolumny przypisana jest **Kość** o większej liczbie ścian. Tym samym, do ostatniej, piątej kolumny przypisana jest **Kość** dwudziestościenna.

Już samo spojrzenie na rozłożenie **Kart** w **Macierzy** daje wprawnemu graczowi wiele informacji o możliwych planach oponenta. Nawet pomimo tego, że zawsze tylko połowa **Kart** jest odwrócona awerssem do góry. Patrząc na rozkład **Kart** w kolumnach, można zobaczyć jakie możliwe zagrania będzie mógł wykonać gracz w trakcie konkretnej **Licytacji**. Patrząc na rozkład **Kart** w wierszach, można stwierdzić, czy myśli on, że ma realną szansę na wygraną w danej **Licytacji**, czy raczej będzie próbował zrobić kogoś w oszustwo.

3) Kości Paradoksu

Podczas rozgrywki wszyscy gracze korzystają z jednego kompletu **Kości Paradoksu**, który złożony jest z pięciu **Kości** platońskich o następujących liczbach ścian : 4, 6, 8, 12, 20.



Po **Rzucie**, wynik na **Kościach** można zmienić tylko przy pomocy **Efektów**. W czasie **Licytacji** gracze mogą czerpać **Ładunki** z jakiegokolwiek kombinacji **Kości**, jednakże podczas **Sumowania**, otrzymują **Ładunki** tylko z tych, które udało im się wcześniej zdobyć.

4) Karty Efektów

W trakcie gry wszyscy gracze zaznaczają wygenerowanie **Efektu** korzystając z kompletu **Kart Efektów**, który składa się z następujących kart: **Initium**, **Transitio**, **Tempus** oraz **Terminus**.



W przeciwieństwie do gry planszowej, w trybie gry karcianej **Efekt Negatio** jest nakładany na pozostałe **Efekty**. Dlatego też, jeśli chcesz zaznaczyć, że jakiś **Efekt** został **Zanegowany**, odwróć jego **Kartę Efektu** rewersem do góry. Jeśli dany **Efekt** zostanie **Zanegowany** ponownie, zwyczajnie odwróć go z powrotem awersem do góry.

Karty Efektów pełnią rolę pomocniczą przy **Rozpatrywaniu Stosu**. Aby uzyskać lepszy wgląd w przebieg sytuacji, najlepiej kłaść je na te pola **Macierzy**, na które chcemy oddziaływać. Zaraz po **Rozpatrzeniu** danego **Efektu**, należy usunąć **Rozpatrzoną Kartę** z pola gry.



§3. Ważne pojęcia

W **Arcanonie** istnieje kilka terminów, których poznanie jest konieczne do przeprowadzenia rozgrywki. Terminy te objaśniają porządek, w ramach którego gracze prowadzą ze sobą interakcje [lub] odnoszą się do specyficznych sytuacji, które mają miejsce w czasie rozgrywki.



1) Priorytet

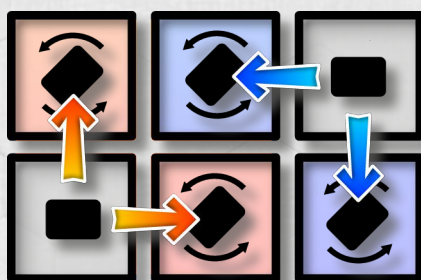
Priorytet daje graczowi prawo do wykonywania **Akcji**. Jeśli nie napisano inaczej, to na początku każdego **Kroku Rundy**, **Priorytet** otrzymuje **Rozgrywający**. **Priorytet** może być wielokrotnie przekazywany pomiędzy graczami w trakcie jednego **Kroku**.



2) Akcja

Akcją są czynności wykonywane przez graczy, które są **Rozpatrywane** poza kolejnością, bez korzystania ze **Stosu**. **Akcją** może być **Użycie Karty Pierwiastka** [lub] wygłoszenie **Manifestu** [lub] wykonanie dowolnego ruchu, do którego został upoważniony konkretny gracz w danym **Kroku**.

Użycie można wykonywać wielokrotnie, jednakże tylko podczas **Kroku Licytacji** [lub] **Osądu**. **Manifest**, czyli **Zadeklarowanie stawki** [albo] **Zrezygnowanie z Licytacji**, można wykonać tylko jeden raz, po każdym otrzymaniu **Priorytetu** gdy wciąż **Licytujemy**.



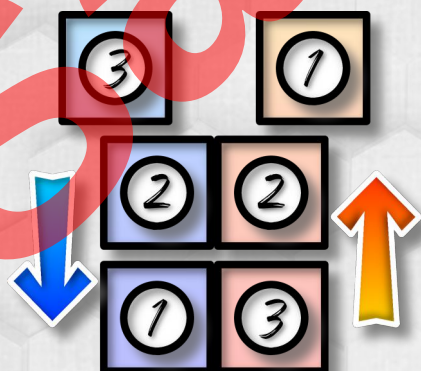
3) Przebiegunowanie

Za każdym razem gdy dowolna **Karta Pierwiastka** zmieni swoje położenie w **Macierzy Pierwiastków**, **Odnawia się**. Należy ją ustawić wtedy w pozycji pionowej. Od teraz może być ponownie **Użyta**. **Przebiegunowanie** nie ma wpływu na **Karty**, które nie zostały wcześniej **Użyte**.



4) Eksplodowanie

Za każdym razem gdy podczas **Kroku Sumowania** na dowolnej **Kości** znajdzie się wynik skrajny, to tę **Kość** należy przerzucić, a kolejny uzyskany wynik dodać. Dodatkowo, gdy na **Kości** wypadnie "jedyńska", to zmienia ona następne **Ładunki** generowane z danej **Kości** na odwrotne.



5) Stos

Stos to konstrukcja, w której zagrane przez graczy **Efekty** są zawieszone i oczekują na ich **Rozpatrzenie**. **Stos Rozpatruje** się w kolejności od najnowszego do najstarszego **Efektu**. W chwili, w której jakikolwiek **Efekt** zostanie **Rozpatrzone**, gracze mogą dodać na **Stos** dowolną liczbę nowych **Efektów**. Gracze nie mogą podejmować żadnych innych **Akcji** przewidzianych w danym **Kroku Rundy**, dopóki wszystkie **Efekty** znajdujące się na **Stosie** nie zostaną **Rozpatrzone**.



6) Rozpatrzenie

Rozpatrzenie to moment, w którym zaczyna działać **Efekt** zagrany na **Stos**. **Efekt Rozpatruje** się w chwili, w której **Priorytet** powróci do gracza, który dodał ostatni **Efekt** na **Stos**.

§4. Rozpoczęcie gry

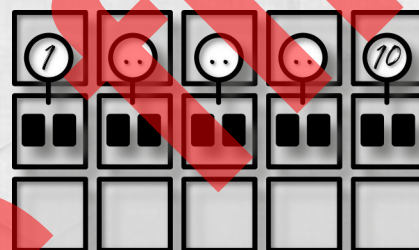
Po skompletowaniu komponentów [i] losowym ustaleniu kolejności graczy, pierwszy gracz staje się graczem **Rozgrywającym**. Otrzymuje On **Priorytet** [i] rozgrywa wspólnie z pozostałymi **Rundę**.

§5. Przebieg rundy

W każdej **Rundzie** można wyróżnić sześć **Kroków** obowiązkowych, oraz jeden warunkowy - **Osąd**, który występuje tylko wtedy gdy rozpocznie go jakiś gracz. Do kolejnych **Kroków** można przejść dopiero gdy wykonano wszystkie **Akcje** przewidziane w danym **Kroku** [i] **Priorytet** powróci do gracza, który jako ostatni wykonał jakąś **Akcję**. Po zakończeniu **Rundy**, jeśli nie była to ostatnia **Runda**, zaczyna się kolejna, w której następny gracz jest **Rozgrywającym**.

1) Alokacja

Począwszy od **Rozgrywającego**, każdy gracz posiadający **Priorytet** wyklada po jednej wybranej **Karcie Pierwiastka** w środkowym wierszu swojej **Macierzy Pierwiastków**. Gracze **Alokują Karty** w kolejności od pierwszej do ostatniej kolumny **Macierzy**, aż do **Zaalokowania** wszystkich **Kart**. Podczas **Alokacji** w każdej kolumnie **Macierzy** może znajdować się tylko jedna **Karta Dnia** [i] jedna **Karta Nocy**. Do następnej kolumny gracze mogą przejść tylko wtedy, gdy nie ma miejsca w obecnej.



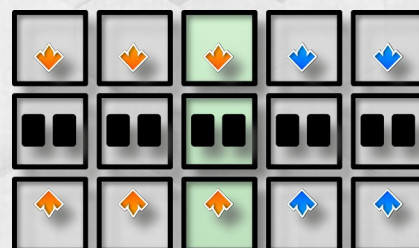
2) Rzut

Rozgrywający rzuca kompletem **Kości Paradoксу**. Następnie rozkłada je w **Macierzy Paradoксу**, w kolejności od najmniejszej do największej **Kości**. Od tej pory, aż do końca **Rundy**, **Kości** generują **Ładunki Paradoксу**.



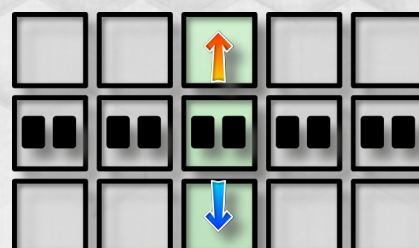
3) Aktywacja

Rozgrywający Dezaktywuje wszystkie pola **Macierzy Pierwiastków** [i] **Aktywuje** pierwszą kolumnę, która nie była jeszcze przez niego **Aktywowana** w tej **Rundzie**. Wszyscy gracze mają **Aktywne** w tym samym momencie te same kolumny. Gracze mogą **Używać** tylko tych **Kart**, które znajdują się w **Aktywnej** kolumnie ich **Macierzy**.



4) Adjustacja

Począwszy od **Rozgrywającego**, każdy gracz, który po raz pierwszy w trakcie tego **Kroku** otrzyma **Priorytet**, dostaje szansę na zmianę **Form Kart Pierwiastków**, znajdujących się w **Aktywnej** kolumnie jego **Macierzy Pierwiastków**. Gracz może przesunąć dowolną **Kartę** o jeden wiersz w górę, pod warunkiem przesunięcia pozostałej **Karty** o jeden wiersz w dół.



Podczas **Alokacji** gracze rozkładając **Karty** w **Macierzy** decydują, którymi **Kartami** będą walczyć w pięciu **Licytacjach**. W trakcie **Adjustacji** gracze zmieniając **Formy** swoich **Kart** decydują, jaką taktykę zastosować w czasie przyszłej **Licytacji**.

5) Licytacja

Rozgrywający rozpoczyna **Licytację**, w trakcie której walczy o zdobycie **Kości Paradoksu** przypisanej do **Aktywnej** kolumny **Macierzy Pierwiastków**. To on jako pierwszy otrzymuje **Priorytet** [i] przymus wykonania **Manifestu**. W chwili, w której gracz stwierdzi, że wykonał już wszystkie zaplanowane **Akcje**, **Pasuje**. Dopiero wtedy przekazuje **Priorytet** [i] przymus wykonania **Manifestu** następnemu **Licytującemu** graczowi.

Deklarując, gracz oświadcza ile **Ładunków Paradoksu** posiada w danym momencie. Aktualną **Deklarację** można przebić o maksymalnie dwa **Ładunki**. **Rezygnując**, gracz porzuca obecną **Licytację**. **Licytacja** kończy się gdy następuje **Osąd** [albo] gdy wyłoniony został **Zwycięzca Licytacji** [albo] gdy gracze nie mają możliwości wykonania **Osądu**. W tym ostatnim przypadku, gracze tracą możliwość zdobycia **Kości**.

Jeżeli **Licytację** zakończył **Osąd**, należy go rozpocząć. W przeciwnym wypadku należy przejść do **Kroku Aktywacji** [albo] **Sumowania**, w zależności od tego czy gracze mają przed sobą do przeprowadzenia jeszcze jakieś **Licytacje** w tej **Rundzie** czy też nie.

6) Osąd

Osądzający otrzymuje **Priorytet** [i] rozpoczyna **Osąd**. Wtedy też próbuje udowodnić, że gracz, który ostatnio **Zadeklarował** stawkę nie posiada odpowiedniej liczby **Ładunków Paradoksu** [lub] oszukuje w inny sposób.

W **Osądzie** udział biorą wszyscy gracze. W tym czasie mogą wykonywać **Akcje** [i] przy pomocy **Efektów Aktywnych** wygenerowanych z **Kart Pierwiastków**, pomóc lub przeszkodzić jednej ze stron w udowodnieniu swojej racji. **Osąd** kończy się w chwili, w której **Priorytet** powróci do gracza, który jako ostatni wykonał jakąś **Akcję**. Wtedy też **Osądzany** odsłania swoje **Aktywne Karty**. W zależności od wyniku, **Osądzający** [i] **Osądzany** stają się **Przegranym** [albo] **Zwycięzcą Licytacji**. Następnie :

- **Zwycięzca** zyskuje **Kość Paradoksu** przypisaną do obecnie **Aktywnej** kolumny. Podczas **Kroku Sumowania** otrzyma z niej wszystkie zgromadzone **Ładunki**;

- **Przeegrany** zostaje ukarany i napiętnowany **Kością Kłamcy**. W trakcie **Kroku Sumowania** z jego puli odejmie się tyle **Ładunków**, ile otrzymał ich **Zwycięzca** na zdobytej właśnie **Kości**.

Po skończonym **Osądzie** należy przejść do **Kroku Aktywacji** [albo] **Sumowania**, w zależności od tego czy gracze mają przed sobą do przeprowadzenia jeszcze jakieś **Licytacje** w tej **Rundzie** czy też nie.

7) Sumowanie

Po skończeniu ostatniej **Licytacji**, **Rozgrywający** otrzymuje **Priorytet** [i] rozpoczyna końcowy **Krok Rundy**, w czasie którego wszystkie pola **Macierzy** przestają być **Aktywne**. W trakcie **Sumowania**, każdy gracz dodaje do swojej puli **Ładunki Paradoksu** uzyskane ze wszystkich **Kości** jakie zdobył podczas **Rundy**. Z tych **Ładunków** gracze nie mogą korzystać.

Za każdym razem, gdy w trakcie liczenia **Ładunków** w **Kroku Sumowania**, na **Kości** znajdzie się wynik ekstremalny, to **kość Eksploduje**.

§6. Zakończenie gry

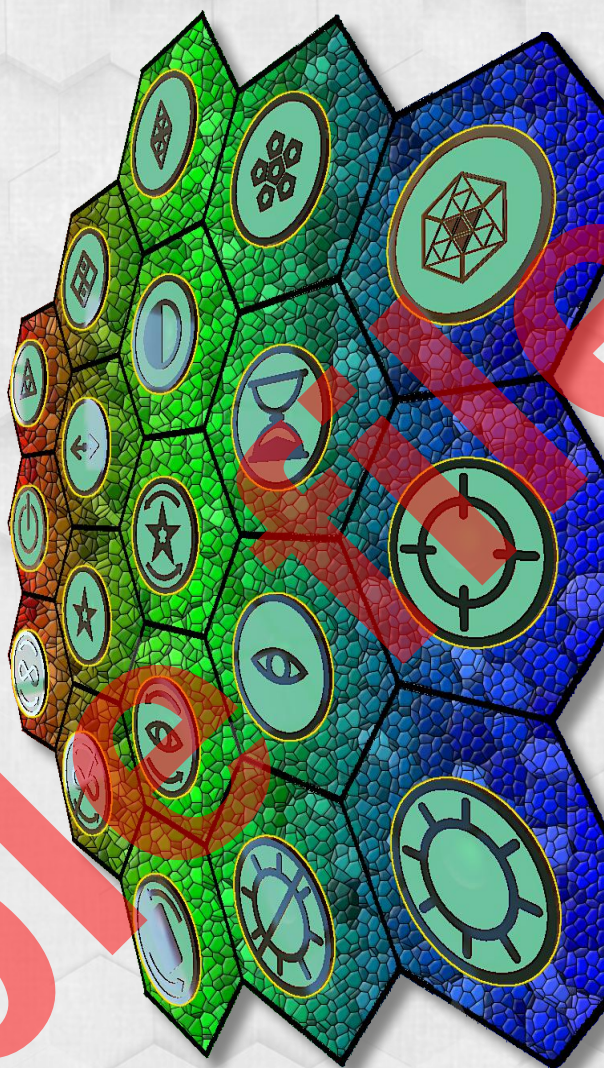
Z chwilą, w której ostatnia **Runda** zostanie rozegrana, gracz, który zdobył najwięcej **Ładunków Paradoksu** wygrywa grę.

2. OPIS EFEKTÓW I OPERATORÓW

Zasadniczo, wszystkie symbole jakie znajdują się na **Kartach**, można zaliczyć do jednej z dwóch grup jakimi są **Efekty** [albo] **Operatory**.

Efekty to podstawowe mechanizmy gry wbudowane w **Karty**. Pozwalają graczom na prowadzenie interakcji w ramach reguł rozgrywki. Dzięki nim gracze mogą zdobywać **Ładunki**, przemieszczać **Karty** wewnątrz **Macierzy** oraz wpływać na wyniki na **Kościach**.

Operatory to bazowe cechy **Kart** pełniące rolę sygnalizacyjną. Informują o właściwościach obiektu do którego są przypisane [albo] symbolizują konkretny obiekt. W przeciwieństwie do **Efektów**, **Operatory** nie są tworzone przez **Karty**, dlatego też nie można na nie wpływać w żaden sposób.



§1. Efekty Pasywne

Efekty Pasywne nie wymagają opłacenia **Kosztu**. Działają tak długo, jak długo dana **Karta Pierwiastka** znajduje się w **Aktywnym** polu **Macierzy Pierwiastków**, bez względu na to czy jest ona widoczna dla graczy.

1) Efekty Kości Paradoксу



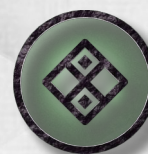
A. Tetrahedron

Generuje **Ładunki Paradoксу** z 4-ściennej **Kości Paradoксу**.



B. Hexahedron

Generuje **Ładunki Paradoксу** z 6-ściennej **Kości Paradoксу**.



C. Octahedron

Generuje **Ładunki Paradoксу** z 8-ściennej **Kości Paradoксу**.



D. Dodecahedron

Generuje **Ładunki Paradoксу** z 12-ściennej **Kości Paradoксу**.



E. Icosahedron

Generuje **Ładunki Paradoксу** z 20-ściennej **Kości Paradoксу**.





§2. Efekty Aktywne

Efekty Aktywne działają dopiero po ich **Rozpatrzeniu**. Po opłaceniu **Kosztu** [i] wybraniu celu trafiają na **Stos**, gdzie oczekują na swoje **Rozpatrzenie**.

Efekty Macierzy Pierwiastków mogą być wygenerowane tylko podczas **Licytacji** [i] mogą być **Zanegowane**. Natomiast **Efekty Kości** [i] **Efekty Kart** mogą być wygenerowane w trakcie **Licytacji** [lub] **Osądu** [i] nie można wpływać na ich działanie innymi **Efektami**.

1) Efekty Macierzy Pierwiastków

A. Initium

Do końca **Licytacji** [lub] **Osądu** **Aktywuje** wybraną kolumnę dowolnej **Macierzy Pierwiastków**.

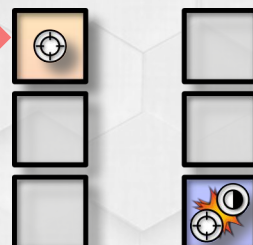
Negowany : Do końca **Rundy** usuwa wszystkie **Karty Pierwiastków** leżące w wybranej kolumnie dowolnej **Macierzy**.



B. Terminus

Do końca **Licytacji** [lub] **Osądu** **Aktywuje** wybrane pole dowolnej **Macierzy Pierwiastków**.

Negowany : Do końca **Rundy** usuwa wszystkie **Karty Pierwiastków** leżące w wybranym polu dowolnej **Macierzy**.



C. Transito

Przemieszcza jedną **Kartę Pierwiastka** z wybranego pola dowolnej **Macierzy Pierwiastków**, na pole leżące w poprzedniej kolumnie tej samej **Macierzy**.

Negowany : Przemieszcza jedną **Kartę** z wybranego pola dowolnej **Macierzy**, na pole leżące w następnej kolumnie tej samej **Macierzy**.

W obydwu przypadkach to właściciel **Macierzy** wybiera, którą **Kartę** należy przemieścić.



D. Tempus

Przemieszcza jedną **Kartę Pierwiastka** z wybranego pola dowolnej **Macierzy Pierwiastków**, na pole leżące wiersz niżej w tej samej **Macierzy**.

Negowany : Przemieszcza jedną **Kartę** z wybranego pola dowolnej **Macierzy**, na pole leżące wiersz wyżej w tej samej **Macierzy**.

W obydwu przypadkach to właściciel **Macierzy** wybiera, którą **Kartę** należy przemieścić.



E. Negatio

Neguje działanie wybranego **Aktywnego Efektu Macierzy**, który znajduje się na **Stosie**.

Negowany: Nie działa. W czasie **Rozpatrywania Stosu** należy go traktować jak pusty **Efekt**.



2) Efekty kości



A. Przekręt

Zmienia wynik na wybranej
Kości Paradoксу o jeden punkt.

B. Przerzut

Zmienia wynik na wybranej
Kości Paradoксу przerzucając ją.



3) Efekty kart



A. Podglądnięcie

Pokazuje wybraną **Kartę Pierwiastka**.

B. Osąd

Rozpoczyna **Osąd**.



*Może Cię to zaskoczy, ale to tyle. W Arcanonie - grze karcianej, wszystko co mogą robić gracze to grzebanie przy **Kartach** i **Kościach** oraz... Oszukiwanie.*



§3. Operatory

Operatory to cechy **Kart Pierwiastków**, które dzielą się na dwa typy : **Informujące** [i] **Symbolizujące**. **Operatory Informujące** znajdują się na jasnym tle. **Informują** o właściwościach obiektów do których są przypisane. **Operatory Symbolizujące** znajdują się na ciemnym tle, **Symbolizują** konkretne obiekty w grze.

1) Operatory Informujące



A. Stabilność

W **przeciwnieństwie** do **Kart Pierwiastków Stabilnych**, **Karty Pierwiastków Niestabilnych** należy przesunąć o jeden wiersz w dół po każdym **Użyciu**.

B. Niestabilność



C. Wykrywalność

W **przeciwnieństwie** do **Kart Pierwiastków Wykrywalnych**, **Karty Pierwiastków Niewykrywalnych** układane są w **Macierzy Pierwiastków** rewersem do góry.

D. Niewykrywalność



E. Użycie

To **Koszt** jaki musi zostać poniesiony, aby dany **Efekt** mógł zostać wygenerowany.

Użyte mogą być tylko te **Karty Pierwiastków**, które znajdują się w **Aktywnym** polu **Macierzy Pierwiastków** [i] są **Odnówione**, czyli znajdują się w pozycji pionowej.

Użyć **Karty** może tylko jej właściciel w chwili, w której posiada **Priorytet** [i] tylko podczas **Kroku Licytacji** [lub] **Osądu**. **Użytą Kartę** zaznacza się w **Macierzy** obracając ją o 90 stopni w prawo. **Użycie** nie jest **Efektem**, dlatego nie trafia na **Stos**.



1) Operatory Symbolizujące



A. Tetrahedron

Symbolizuje **Kartę Pierwiastka Tetrahedron**.

B. Hexahedron

Symbolizuje **Kartę Pierwiastka Hexahedron**.



C. Octahedron

Symbolizuje **Kartę Pierwiastka Octahedron**.

D. Dodecahedron

Symbolizuje **Kartę Pierwiastka Dodecahedron**.



E. Icosahedron

Symbolizuje **Kartę Pierwiastka Icosahedron**.

F. Initium

Symbolizuje **Kartę Pierwiastka Initium**.



G. Terminus

Symbolizuje **Kartę Pierwiastka Terminus**.

H. Transitio

Symbolizuje **Kartę Pierwiastka Transitio**.

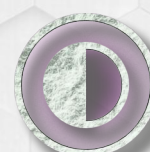


I. Tempus

Symbolizuje **Kartę Pierwiastka Tempus**.

J. Negatio

Symbolizuje **Kartę Pierwiastka Negatio**.



K. Nic

Jeżeli **Operator** jest pozbawiony jakiegokolwiek znaku w swoim polu, oznacza to, że symbolizuje wtedy **Kartę Pierwiastka**, która została pozbawiona wszystkich zdolności do tworzenia jakichkolwiek **Efektów**.

L. Dubel

Jeżeli **Operator** posiada w swoim polu podwójny znak, oznacza to, że symbolizuje wtedy **Kartę Pierwiastka**, której wszystkie zdolności do tworzenia jakichkolwiek **Efektów** zostały podwojone.



"Podwojenie albo Nic."

O ile w przypadku **Niczego** zazwyczaj wszystko jest jasne, o tyle w przypadku **Dubla** może pojawić się kilka pytań odnośnie szczegółów tego, w jaki sposób wpływa on na rozgrywkę.

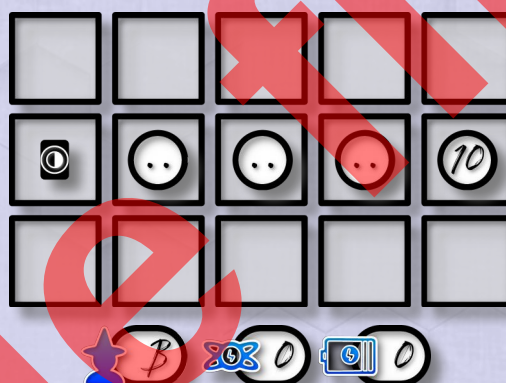
Jeżeli **Karta** w **Formie Negatywnej** jest **Niczym**, to należy na nią patrzeć tak, jakby nie miała możliwości tworzenia **Efektów**. Trzeba pamiętać, że taka **Karta** nadal może powrócić do **Neutralnej** bądź **Pozytywnej Formy**.

Jeżeli **Karta** w **Formie Pozytywnej** jest **Kartą Zdublowaną**, to pomimo podwojonej zdolności do generowania **Efektów**, nadal może być **Użyta** tylko raz. Oznacza to nie mniej nie więcej niż to, że w chwili **Użycia Karty**, jej właściciel musi podjąć decyzję jakie **Efekty** [i] w jakiej kolejności trafią na **Stos**. Dodatkowo należy pamiętać, że jeśli **Karta** posiada **Efekty Pasywne**, to one również zostają podwojone. W rezultacie takiego przypadku, właściciel **Aktywnej Zdublowanej Karty** czerpie podwójną liczbę **Ładunków** z danej **Kości**.

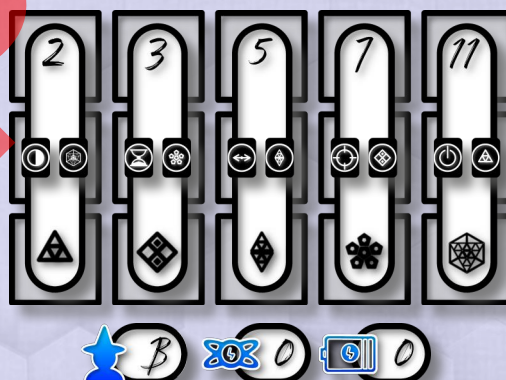
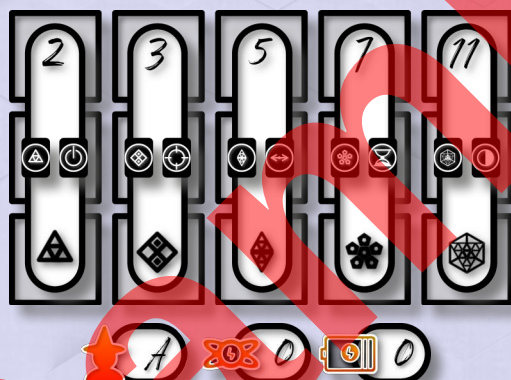
3. PRZYKŁADY

1) Przykładowa rozgrywka

ALOKACJA : Rozgrywający Gracz A rozpoczął **Alokację** od zakrytej **Karty Nocy**. Wewnątrz **Macierzy** nie miał innych **Kart**, dlatego wybraną **Kartę** musiał położyć w pierwszej kolumnie. Jako, że każdy gracz może **Alokować** tylko jedną **Kartę** na raz, po **Zaalkokowaniu Karty** przekazał **Priorytet** graczowi B. Ten rozpoczął **Alokację** od odkrytej **Karty Dnia**, a następnie oddał **Priorytet** graczowi A. Gracz A musiał **Zaalkokować** kolejną **Kartę**, jednak ponieważ w pierwszej kolumnie miał miejsce tylko na **Kartę Dnia**, następną **Kartę** musiał wybrać spośród swoich **Kart Dnia**. Gracze kontynuowali **Alokację**, stopniowo wypełniając kolejne kolumny swoich **Macierzy**. Na tym etapie żadna z kolumn nie została **Aktywowana**, a gracze nie zdobyli ani jednej **Kości**, dlatego też nie posiadali ani **Ładunków** pobranych z **Efektów Kości**, ani tych uzyskanych ze zdobytych **Kości**.



RZUT : Po **Zaalkokowaniu** wszystkich **Kart**, gracz A rzucił kompletem **Kości** i rozłożył je w kolejności od najmniejszej do największej liczby ścian na **Kościach**. Rozgrywający był jedynym graczem upoważnionym do wykonywania **Akcji**, dlatego po rozłożeniu **Kart** przeszedł do następnego **Kroku**.



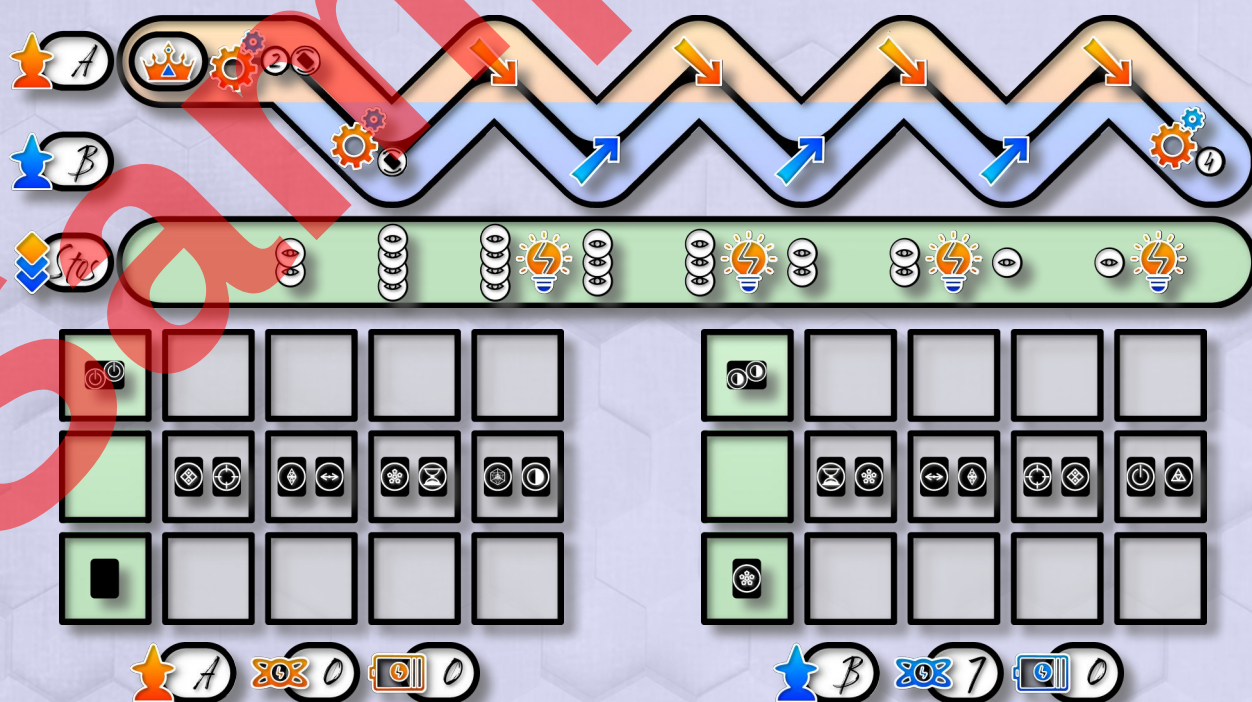
AKTYWACJA : Ponieważ w tej **Rundzie** żadna z kolumn **Macierzy** nie była **Aktywowana**, gracz A musiał **Aktywować** pierwszą kolumnę. Rozgrywający był jedynym graczem upoważnionym do wykonywania **Akcji**, dlatego po **Aktywacji** przeszedł do następnego **Kroku**. Na tym etapie gracze zyskali dostęp do **Ładunków** generowanych z **Efektów Kości**. Graczowi A, **Tetrahedron** dostarczył dwa **Ładunki** z **Kości** 4-ściennej, a graczowi B, **Icosahedron** dostarczył jedenaście **Ładunków** z **Kości** 20-ściennej.



ADJUSTACJA : Gracz A podczas pierwszej **Adjustacji** przesunął **Initium** do górnego wiersza, kosztem przesunięcia **Tetrahedronu** do wiersza dolnego. Po wykonaniu tej **Akcji** przekazał **Priorytet** graczowi B, który także wzmocnił **Kartę Dnia**. W wyniku tego **Negatio** gracza B znalazło się w wierszu **Pozytywnym**, a jego **Dodecahedron** trafił do wiersza **Negatywnego**. **Karty** graczy zmieniły **Formy**, dlatego też zmieniła się liczba **Ładunków** jakimi dysponowali. Gracz A czerpał **Ładunki** z **Niczego**, tymczasem graczowi B, jego **Dodecahedron** dostarczył siedem **Ładunków** z **Kości 12-ściennej**.



PIERWSZA LICYTACJA : Gracz A wykonał **Manifest**. **Zadeklarował**, że za **Kość 4-ścienną** jest w stanie zapłacić dwa **Ładunki**. Następnie **Użył** swojej **Karty Dnia** aby **Podglądnąć** **Karty** przeciwnika. W związku z tym, że jego **Karta** w **Pozytywnej Formie** była **Zdublowana**, postanowił, że dwukrotnie wygeneruje **Efekt Podglądnięcia**. Na cel wybrał dwie **Karty** znajdujące się w **Macierzy** przeciwnika. Zaraz po tym jego **Efekty** trafiły na **Stos**. Po podjęciu **tych Akcji**, przekazał **Priorytet** oraz przymus wykonania **Manifestu** graczowi B. Na **Stosie** wciąż znajdowały się **Efekty**, dlatego też gracz B nie mógł jeszcze wykonać **Manifestu**. Zdecydował więc, że również **Podglądnie** kilka **Kart**. **Używając** swojej **Zdublowanej Karty**, wygenerował dwa **Efekty Podglądnięcia**. Jako cel wskazał dwie **Karty** leżące w **Macierzy** przeciwnika. Po podjęciu **tych Akcji** oddał **Priorytet** graczowi A. Ten nie wykonał już żadnej **Akcji**, dlatego gdy tylko **Priorytet** powrócił do gracza B, zaczęło się **Rozpatrzenie**. Wpierw zadziałał ostatni i przedostatni **Efekt** zagrany przez gracza B, a następnie **Rozpatrzono** kolejne dwa **Efekty** zagrane przez gracza A. Poźniej po **Rozpatrzeniu Stosu Priorytet** powrócił do gracza B, ponieważ to na nim spoczywał obowiązek wykonania **Manifestu**. Gdy tak się stało, ten **Zadeklarował** cztery **Ładunki**. Potem jeszcze kilkakrotnie zmieniała się stawka jaką **Deklarowali** gracze, jednak końcowo najwyższą liczbę, jednaście **Ładunków**, **Zadeklarował** gracz B. Błefował, ale to bez znaczenia, ponieważ gracz A go nie sprawdził. Tym samym gracz B wygrał pierwszą **Licytację** dzięki oszustwu.



OSTATNIA LICYTACJA : Gracz A wykonał **Manifest** i **Zadeklarował** dwa **Ładunki**, po czym przekazał **Priorytet** i przymus wykonania **Manifestu** graczowi B. Po otrzymaniu **Priorytetu**, gracz B **Użył** **Karty Nocy** i wykonał **Osąd** na graczu A. Jako że nikt więcej nie **Użył** swoich **Kart**, toteż **Licytacja** dobiegła końca i chwilę później rozpoczęło **Osąd**.