



2-5



13+



60 min

ECHA PRZESZŁOŚCI

INNOWACJE

CARL CHUDYK



ZAWARTOŚĆ

- 1 plansza gracza / skrót zasad,
- 105 kart innowacji (21 w każdym kolorze),
- 5 kart dziedzin,
- 1 instrukcja.

WSTĘP

Nigdy dotąd cywilizacje nie walczyły tak zażarcie o pozostawienie śladu w historii! Odkryj 105 nowych innowacji i czynności, które wniosą do gry jeszcze więcej niesamowitych możliwości!

Korzystaj z przeszłych umiejętności dzięki echom swoich dawnych innowacji.

Zwiększaj wpływ bezpośrednio, dzięki kartom leżącym w twojej strefie.

Wyprzedzaj swoją epokę, prowadząc badania nad innowacjami z przyszłych epok.

Od teraz możecie grać nawet w pięć osób. Zmieniliśmy również warunki wygranej przez dominację.

KARTY ECHA

Karty Echo działają podobnie do kart innowacji z podstawowej wersji gry. W pierwszej epoce jest ich 15, a w każdej kolejnej po 10. Karty echa mają czarną obwódkę. Niektóre z nich oferują nowe możliwości:



■ **EFEKT ECHA:** za każdym razem, kiedy aktywujesz kartę ze stosu z widocznymi efektami echo (włączenie z echemi aktywowanej karty): najpierw przeprowadź czynności związane z echemi, a potem dogmaty aktywowanej karty (patrz „Aktywuj” str. 3).

■ **PREMIA SIŁY WPŁYWU:** siła twojego wpływu powiększona jest o wartość będącą sumą:

- najwyższej spośród wszystkich wartości widniejących na polach premii kart leżących w twojej strefie,
- po 1 punkcie za każde z pozostałych pół premii (bez względu na wartość).

Przykład: w twojej strefie widoczne są 4 pola premii: 6, 6, 3 i 2. Twoja siła wpływu jest więc większa o 9 (6+1+1+1=9).

Uwaga: wysokość premii nie jest zawsze równa wartości karty. Dogmaty działające na karty wpływu nie dotyczą kart dających ci premię siły wpływu.

Przygotowanie gry

Podziel karty z podstawowej wersji gry na epoki i potasuj każdą grupę. Stwórz 10 stosów tak, jak pokazano poniżej. Weź po jednej karcie z wierzchu stosów epok od 1 do 9 i bez patrzenia na nie umieść je pośrodku pola gry. Są to karty epok, które będą dominowane.

Tak samo przygotuj karty tego rozszerzenia i połóż je obok odpowiednich stosów kart epok. Połóż karty dziedzin w wersji podstawowej i rozszerzenia obok pola gry. Każdy gracz bierze planszę oraz dwie karty z epoki I (jedną z wersji podstawowej i jedną z rozszerzenia). Jedną z nich kładzie odkrytą przed sobą, a drugą pozostawia w ręce, zachowując jej treść w tajemnicy.

Graczem rozpoczynającym jest ten, którego odkryta karta innowacji jest pierwsza w porządku alfabetycznym. W pierwszej rundzie gracz rozpoczynający (w grze w 4 lub 5 osób również drugi gracz) wykonuje tylko jedną akcję.



MECHANIZM GRY

Akcje wybiera się w taki sam sposób, jak w grze podstawowej, jednak ich rodzaj oraz sposób przeprowadzania może się różnić.

Uwaga: informacja o liczbie kart posiadanych w ręce przez każdego gracza, ich rodzaju oraz wartości, jest zawsze dostępna dla wszystkich.

AKCJE

■ **AKTYWUJ:** aktywując kartę, przeprowadź wszystkie czynności z widocznych pól Echo danego stosu, rozpoczynając od tych najbliższych spodniej karcie i kontynuując w stronę karty aktywnej (włącznie z polem Echo na karcie aktywnej, jeśli takie jest), a dopiero potem przeprowadź dogmaty aktywowanej karty. Echo są dogmatami współpracy, rozstrzyganymi na zwykłych zasadach. Ich zasobem jest ten sam zasób, który widnieje na aktywowanej karcie.

■ **DOMINUJ:** Niektóre karty Echo umożliwiają dominację innych epok niż „podstawowych” dziewięciu. Aby zdominować epokę, którą już zdominowałeś, przemnoż wymaganą standardowo liczbę punktów wpływu przez powiększoną o 1 liczbę kart tej epoki, które już zdominowałeś.

Przykład: Jeśli już zdominowałeś epokę 1 i chcesz zrobić to ponownie, potrzebujesz 10 punktów wpływu. Jeśli zdominowałeś dwa razy epokę 3, potrzebujesz 45 punktów, aby zdominować ją trzeci raz. Inni gracze wciąż potrzebują tylko 15 punktów.

Również w tym przypadku, aby zdominować epokę, musisz mieć aktywną kartę o wartości nie niższej niż numer tej epoki.

■ **POCIĄGNIJ:** Nie możesz ciągnąć kart epoki, której stos kart podstawowych jest pusty - nawet jeśli są dostępne karty echo. W takim przypadku pociągnij kartę z niepustego stosu kart podstawowych epoki o najbliższej wyższej wartości.

Jeśli masz w ręce karty, ale żadna z nich nie jest kartą Echo, najbliższa karta, którą będziesz dociągać, musi być kartą Echo z odpowiedniej epoki. Jeśli nie masz kart w ręce albo masz w ręce kartę Echo, albo nie ma już więcej kart Echo z epoki, z której powinieneś ciągnąć, pociągnij kartę podstawową odpowiedniej epoki (zgodnie ze zwykłymi zasadami).

Przykład: aktywujesz Koło. Nie masz kart w ręce, a stos kart epoki 1 jest pusty: najpierw pociągnij kartę podstawową epoki 2, a następnie kartę Echo epoki 2.

Jeśli dogmat wymaga pociągnięcia i wykorzystania kilku kart, przykładowo: «pociągnij i dodaj do swoich kart wpływu», musisz pociągnąć i użyć jedną kartę, potem pociągnąć i użyć kolejną, itd.

Przykład: aktywujesz Krosno. Masz w ręce jedną kartę podstawową i żadnych kart Echo. Wszystkie trzy karty, które pociągniesz i dodasz do kart wpływu, będą kartami Echo.

■ **ZAGRAJ:** zagrywając kartę, możesz zagrać jedną z kart swoich projektów (patrz *Zbadaj / Projekty*) w ramach tej samej akcji. Projekt nie może mieć wyższej wartości niż zagrana karta. Następnie aktywuj ten projekt i wykonaj treść dogmatów.

EFEKTY DOGMATÓW

■ **ZBADAJ / PROJEKTY:** niektóre karty wymagają od graczy przeprowadzenia „badań”. Badana innowacja nazywana jest projektem. Kartę Projektu wsuń (zakrytą) pod spód swojej planszy. Własne projekty możesz przeglądać w dowolnym momencie.

Tuż po wykonaniu akcji **ZAGRAJ**, możesz zagrać jedną kartę Projektu bez żadnych kosztów, o ile jego wartość nie jest wyższa od wartości zgranej karty. Zagrywając projekt, musisz aktywować wszystkie jego dogmaty w zwykły sposób.

■ **ZWRÓĆ:** wsuń kartę (zakrytą) pod spód stosu odpowiedniej epoki. Karty podstawowych innowacji zwróć do stosu kart podstawowych, a karty Echo do stosu kart Echo.

■ DZIEDZINY

Dominuj pięć nowych Dziedzin tak samo, jak w grze podstawowej: poprzez Dogmaty albo spełniając wskazane kryteria.

■ KONIEC GRY

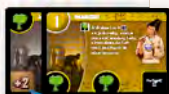
Koniec gry następuje w takich samych sytuacjach, jak w grze podstawowej, za wyjątkiem Zwycięstwa Przez Dominację.

■ **ZWYCIĘSTWO PRZEZ DOMINACJĘ:** gra kończy się natychmiast, jeśli zdominujesz określoną poniżej liczbę epok i/lub dziedzin. W zależności od liczby graczy są to:

Gra w 2 osoby : 7 Dominacji
Gra w 3 osoby : 6 Dominacji
Gra w 4 osoby : 5 Dominacji
Gra w 5 osób : 5 Dominacji

PRZYKŁAD UKŁADU KART W STREFIE GRACZA

Jeśli aktywujesz Zegar, najpierw aktywuj efekt echo Dzwonu, następnie efekt echo Zegara, a ostatecznie dogmat przymusu Zegara.



WPLYW

Masz 15 punktów wpływu:
8 (w kartach wpływu)
+5 (najwyższa karta premii wpływu, z Zegara) +2 (po jednym punkcie za dwie premie wpływu: żółty i zielony stos).

PROJEKTY

Wsuń tutaj karty badań stroną prezentującą ich wartość. Możesz zawsze przeglądać swoje projekty.



DOMINACJE

Udało ci się zdominować dwa razy Prehistorię (1): raz dzięki Paleczkom, a drugi raz korzystając z faktu, że miałeś co najmniej 10 punktów wpływu (2x5).

Możesz bezkosztowo zagrać kartę projektu za każdym razem, kiedy zagrywasz kartę innowacji o wartości równej albo wyższej wartości projektu (w tym przypadku 6).

■ **AUTOR:** Carl Chudyk

■ **ILUSTRACJE:**

- Christophe Swal - innowacje
- Cyril van der Haegen - okładka i dziedziny

■ **WYDAWCA FR:** Iello

■ **WYDAWCA PL:** Lacerta

■ **ROZWÓJ DODATKU ECHO:** Chris Cieslik

■ **TESTERZY Z USA:** Ian Nowland, Anne Nowland, Ted Vessenes, Rebecca Vessenes, Jessica Maryott, Eric Reuss, Andy Latto i wszyscy uczestnicy programu beta.

■ **TESTERZY Z FRANCJI:** Rodolphe Gilbert, Timothee Simonot i Yohann Roussel.
Podziękowania dla François Haffner i Frédéric Vasseur.

■ **SKŁAD:** Origames (projekt, układ)

Tłumaczenie:

Przemysław Korzeniowski

Wersja polska: LACERTA

skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15
53-638, Wrocław, Polska

www.LACERTA.pl

Stany Zjednoczone: IELLO USA LLC

3722 Las Vegas Blvd S - Suite 1211 E
Las Vegas, NV 89158, USA

www.iellogames.com

Europa: IELLO

309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCJA

www.iello.info

