

TAMASHII

KRONIKI ASCENDU



INSTRUKCJA

WPROWADZENIE DO GRY

SPIS TREŚCI

| | |
|---------------------------------------------------------------|----|
| 1. Wprowadzenie do gry | 1 |
| 1a. Spis treści..... | 2 |
| 1b. Elementy gry | 2 |
| 2. Przygotowanie do gry | 4 |
| 2a. Przygotowanie Scenariusza | 5 |
| 3. Mechanika gry | 6 |
| 3a. Plansza Gracza, Konsola i żetony Danych | 6 |
| 3b. Żetony Danych..... | 6 |
| 3c. Żetony Danych Podstawowych | 6 |
| 3d. Żetony Danych Specjalnych i inne ikony Danych | 6 |
| 3e. Programowanie, Wzorce i Odpalanie | 7 |
| 3f. Wzorce Podstawowe | 7 |
| 3g. Odpalanie Wzorców | 7 |
| 3h. Woreczek Danych i mechanika żetonów Danych..... | 8 |
| 3i. Zasoby: Tarcza, Pamięć, Moc i Przerzut | 8 |
| 3j. Karty Ciał | 9 |
| 3k. Karty Protokołu Nauczania..... | 9 |
| 3l. Karty Klas, Frakcji i Wzmocnień | 10 |
| 3m. Mapa | 11 |
| 3n. Kafelki Dzielnic | 11 |
| 3o. Ruch | 11 |
| 3p. Odkrywanie kafelków Dzielnic..... | 11 |
| 3q. Śledzenie..... | 11 |
| 3r. Żetony Eksploracji..... | 11 |
| 3s. Wrogowie | 12 |
| 3t. Przygotowanie talii Wrogów | 12 |
| 3u. Dołączanie Wrogów | 12 |
| 3v. Zadawanie obrażeń i pokonywanie Wrogów | 12 |
| 3w. Reset | 13 |
| 3x. Rozwój postaci | 13 |
| 4. Przebieg tury | 14 |
| 4a. Faza Planowania (rozgrywana jednocześnie) | 14 |
| 4b. Faza Akcji (rozgrywana po kolei)..... | 14 |
| 4c. Faza Walki (rozgrywana po kolei) | 15 |
| 4d. Faza Zadań (rozgrywana jednocześnie) | 16 |
| 4e. Przykład Walki | 16 |
| 5. Scenariusze | 18 |
| 5a. Arkusze Scenariuszy | 18 |
| 5b. Karty i rodzaje Scenariuszy oraz postęp w Scenariuszu ... | 18 |
| 5c. Testy | 20 |
| 5d. Zakończenie gry i korzystanie z Arkusza Postępu | 20 |
| 5e. Karta Bossa | 20 |
| 6. Inne tryby gry | 21 |
| 6a. Tryb solo | 21 |
| 6b. Generator Scenariuszy (tryb rywalizacji) | 21 |
| 7. Indeks | 22 |
| 8. Ważne terminy, kluczowe wyrażenia oraz ikony | 24 |

Cel rozgrywki

Tamashii jest opartą na Scenariuszach grą osadzoną w cyberpunkowych realiach futurystycznej Japonii. Gracze rozgrywają Scenariusze w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności. Każdy ze Scenariuszy przedstawia niezależną opowieść ze świata Tamashii i posiada unikalne warunki Zwycięstwa. Scenariusze zawsze rozpoczynają się wprowadzeniem, a kończą kartą Zwycięstwa lub Porażki. Budowa świata przedstawionego w Scenariuszach zawiera wskazówki odnoszące się do ogólnej fabuły gry, zaś po ukończeniu wszystkich dostępnych Scenariuszy możliwe jest rozegranie Epilogu, który stanowi podsumowanie całej stworzonej do tej pory historii. To jednak nie wszystko. Gra zawiera bowiem wiele treści odblokowywanych w trakcie rozgrywki, a każdy ze Scenariuszy posiada rozwidlające się ścieżki fabularne. Jeżeli chcesz odwiedzić każdą z dostępnych lokacji, działać jako każda z możliwych postaci i przeżyć wszystkie oferowane przez grę opowieści, konieczne będzie rozegranie każdego ze Scenariuszy więcej niż raz.

ELEMENTY GRY



70 kart Wrogów



139 kart Scenariuszy



1 karta trybu solo
(Bot J.O.R.D.A.N.)



13 kart Ciał



12 kart Pomocy



13 kart Protokołu Nauczania



62 karty związane
z Generatorem Scenariuszy



52 karty Wzmocnień Klasy



48 kart Wzmocnień Frakcji



2 karty Bossów



16 kartonowych
figurek Ciał



2 kartonowe
figurki Bossów



11 podstawek na kartonowe
figurki (8 w kolorach
graczy i 3 czarne)



24 kafelki Dzielnic



23 żetony Ascendu



20 żetonów
Eksploracji



16 żetonów
Blokady



8 żetonów
Sukcesu



1 żeton
Pierwszego Gracza



128 żetonów Danych
Podstawowych (4 rodzaje)



16 żetonów Danych
Otwartych



16 żetonów Danych
Uszkodzonych



8 żetonów Danych
Rdeniowych



6 żetonów Kości
(2 zestawy)



4 kafelki Zrzutu



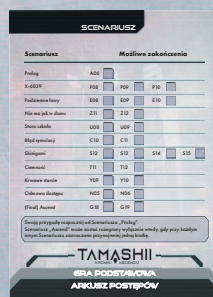
1 Tor Czasu



4 Plansze Graczy



11 Arkuszy Scenariuszy



1 Arkusz Postępów



7 przegródki dla
kart standardowych



3 przegródki dla kart małych



4 Woreczki na
żetony Danych



40 znaczników
uniwersalnych



40 znaczników
Doświadczenia



40 znaczników OBR (10 dużych i 30 małych)



4 ograniczniki ITG



4 kości Wrogów



12 kości Graczy

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Pierwsza rozgrywka

Przez rozegranie pierwszej partii gry *Tamashii*, zapoznaj się ze znajdującą się w pudełku Instrukcją Rozpakowania Gry. Pierwszym Scenariuszem rozgrywanym przez nowych graczy powinien być zawsze Prolog, który nie tylko stanowi dobre wprowadzenie do podstawowych zasad, ale także zawiera wprowadzającą historię i odblokowuje elementy wykorzystywane w innych Scenariuszach.



Przygotowanie gry *Tamashii* dzieli się na 2 fazy. Pierwsza polega na przygotowaniu wszystkich podstawowych elementów gry, które wykorzystywane są w prawie każdej rozgrywce. Druga faza Przygotowania jest inna dla każdego Scenariusza, a jej szczegóły są opisane w sekcji „Przygotowanie” na każdym Arkuszu Scenariusza.

- Umieść wszystkie żetony Danych Podstawowych (🌀, 🌿, 🌊, 🌋, 🌩) i Danych Otwartych (🌀), żeton Ascendu (⚡), żeton Sukcesu (✅), znaczniki uniwersalne (📍), znaczniki Obrażeń (🔪) i żeton Doświadczenia (🏆) oraz wszystkie kości (🎲 i 🎲) w miejscu, w którym będą łatwo dostępne dla wszystkich graczy. Elementy te tworzą pulę neutralną.
- Każdy z graczy wybiera jedną z 4 Plansz Gracza (oraz kafelek Zrzutu w tym samym kolorze), po czym wykonuje następujące czynności:
 - Umieszcza kafelek Zrzutu w odpowiednim miejscu u dołu Planszy Gracza.
 - Umieszcza 4 żetony Blokady (🔒) w skrajnej prawej kolumnie Konsoli.
 - Pomiń ten krok, jeżeli rozgrywasz Prolog.
Umieść 1 znacznik uniwersalny (📍) na polu 0 Toru Śledzenia (🕒).
 - Umieszcza 1 znacznik uniwersalny (📍) na polu 0 każdego z Torów Zasobów (🧰, 🛡, 🧰 i 🧰).
 - Umieść ogranicznik ITG w kolorze swojej Planszy Gracza na polu 5 Toru Integralności (♥). Następnie umieść 1 📍 na polu 5 Toru Integralności, wewnątrz ogranicznika.
 - Weź 2 (różne, dwustronne) żetony Danych Rdzeniowych. Umieść jeden z nich, z ikoną odpowiadającą tej wydrukowanej na twojej Planszy Gracza, na polu Danych Rdzeniowych. Drugi żeton połóż obok swojej Planszy Gracza.
- Każdy z Graczy pobiera:
 - 3a – 1 Woreczek na żetony Danych.
 - 3b – 3 karty Pomocy.

3c. Pomiń ten krok, jeżeli rozgrywasz Prolog.

– 1 talię Wzmocnień Klasy dla wybranej przez siebie Klasy (każdy z Graczy wybiera 1 z czterech dostępnych: łowcę, Strażnika, Kanciarza lub Zaklinacza). Następnie usuń z gry kartę Wzmocnienia oznaczoną na rewersie napisem „Solo/PvP”. Umieść pozostałe 2 Wzmocnienia Początkowe (odkryte) we wskazanym miejscu obok swojej Planszy Gracza. Przetasuj talię pozostałych Wzmocnień Klasy i umieść ją zakrytą obok swojej Planszy Gracza.

3d. Pomiń ten krok, jeżeli rozgrywasz Prolog.

– 2 losowo wybrane karty Protokołów Nauczania. Wybierz jedną z nich i umieść ją we wskazanym miejscu obok swojej Planszy Gracza. Pozostałą kartę odłóż do pudełka.

3e – 1 żeton Ciała Wędrowca odpowiadający grafice na jego Planszy Gracza. Umieszcza go w plastikowej podstawie odpowiadającej kolorowi jego Planszy Gracza (ewentualnie umieść odpowiednią figurkę w gumowym pierścieniu w swoim kolorze, jeżeli używasz figurek).

4. Każdy z Graczy przygotowuje swój Woreczek Danych:

- Umieść w Woreczku po 3 żetony Danych Podstawowych każdego rodzaju (łącznie 12).
- Umieść w Woreczku 1 dodatkowy żeton Danych Podstawowych odpowiadający rodzajowi twojego żetonu Danych Rdzeniowych.
- Potrząśnij Woreczkiem, aby wymieszać żetony.

5. Pomiń ten krok, jeżeli rozgrywasz Prolog.

Przygotuj Rynek Ciał:

- Przetasuj talię wszystkich dostępnych kart Ciał i umieść ją (zakrytą) w obszarze gry
- Pobierz z talii liczbę kart równą liczbie graczy +1 (👤 +1) i umieść je, odkryte, obok talii Ciał, aby wszyscy Gracze je widzieli.

6. Połóż Tor Czasu w dobrze widocznym miejscu, a następnie umieść 1 📍 na polu 0 Toru Czasu.

Zablokowane i Odblokowane Elementy

Niektóre karty w pudełku muszą być umieszczone za przegródkami oznaczonymi jako „Zablokowane Elementy”. Są to karty zapieczętowane z kartami „Zablokowane Elementy” znajdującymi się na początku i końcu danego zbioru kart. Wszystkie takie elementy nie są używane podczas przygotowania do gry i powinny być pozostawione w pudełku. Są one odblokowywane poprzez wygranie lub przegranie określonych Scenariuszy.

Niektóre Dzielnice również znajdują się początkowo w Puli Zablokowanej. Powinny być one umieszczone za przegródką „Zablokowane Dzielnice”, jak opisano w Instrukcji Rozpakowania Gry.

Kiedy element zostaje Odblokowany, jest przenoszony na drugą stronę stosownej przegródki i dodawany do odpowiedniej talii. Wszystkie Zablokowane elementy są opisane za pomocą kodu (innego niż X00).

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Wybierz jeden z dostępnych Arkuszy Scenariusza – ilustracja i opis na przedniej stronie Arkusza powinny podpowiedzieć ci, czego możesz spodziewać się po danej opowieści, pomagając tym samym w podjęciu decyzji. Każdy Scenariusz przygotowuje się nieco inaczej, ale w większości przypadków przygotowanie takie obejmuje następujące kroki:

- 7. Przygotowanie mapy:** Weź wszystkie kafelki Dzielnic opisane w niniejszej sekcji i umieść je tak, jak pokazano na ilustracji. Niektóre kafelki są **odkryte** w konkretnych lokacjach. Czasami konieczne jest też umieszczenie dodatkowych elementów, takich jak żetony, zgodnie z regułami i wydarzeniami opisanymi w danym Scenariuszu.
7a. Żetony Eksploracji : Umieść 1 żeton Eksploracji na każdym kafelku Dzielnicy wskazanym na ilustracji
- 8. Talia Wrogów:** Liczba Wrogów każdego poziomu jest zależna od konkretnego Scenariusza. Aby odpowiednio przygotować talię Wrogów, umieść w niej karty w opisanej kolejności (na samej górze wszystkie karty wskazane jako pierwsze, następnie wszystkie karty wskazane jako drugie itd., patrz Przygotowanie talii Wrogów, str. 12). Jeżeli Scenariusz nie precyzuje Wrogów, wybierz ich karty losowo!
- 9. Pula Danych Uszkodzonych** : Określa ona maksymalną liczbę Danych Uszkodzonych, którą Gracze mogą zdobyć w czasie danego Scenariusza. Umieść stosowną liczbę żetonów Danych Uszkodzonych w przeznaczonym dla nich miejscu na Torze Czasu.
- 10. Karty Wzmocnienia Frakcji:** Scenariusze mogą zawierać kafelki Dzielnic będących Kryjówkami pewnych Frakcji. Jeżeli są one obecne w Scenariuszu, możesz uzyskać Wzmocnienia charakterystyczne dla tych Frakcji. Przygotuj talie odpowiednie dla Frakcji i umieść je w obszarze gry (istnieją Scenariusze, w których talie Wzmocnień Frakcji nie przygotowuje się przed rozgrywką).
- 11. Gracze:** Umieść postacie Graczy na wskazanym kafelku Dzielnicy i wykonaj pozostałe polecenia, jeżeli jakieś występują.
- 12. Karty Scenariuszy:** Fabuła każdego Scenariusza rozwijana jest za pomocą Kart Scenariusza. Weź wymienione karty Scenariusza z pudełka i umieść je w obszarze gry, nieopodal Toru Czasu. Scenariusz precyzuje, którą kartę należy dobrać i rozpatrzyć jako pierwszą. Wyjmij tę kartę z talii i umieść ją na polu „Karta Scenariusza” na Torze Czasu.

Ważna ikona

Liczba Graczy : Ta ikona wskazuje liczbę Graczy biorących udział w bieżącej grze i powinna być odczytywana jako konkretna liczba (np. kiedy polecenie głosi: „2 x kart Wrogów POZ 1”, należy to odczytywać jako „2 x 3 kart Wrogów POZ 1” w grze dla 3 Graczy bądź „2 x 4 kart Wrogów POZ 1” w grze dla 4 Graczy. Innym przykładem może być ustawienie Czasu : instrukcja dla gry, w której bierze udział 2 Graczy, głosi: „Ustaw na 6 - ”, co oznacza, że znacznik uniwersalny należy położyć na polu 4 Toru Czasu, ponieważ $6 - 2 = 4$).

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA PRZYKŁAD – PROLOG

PRZYGOTOWANIE

7 Przygotowanie mapy:

- Zrujnowana Dzielnica (2), Schron (1) – **odkryte**.
- Zrujnowana Dzielnica (3), Elektrownia (11), Farma serwerów (12), Wieżowiec (13), Opuszczona szopa (14) i Jednostka Centralna (16) – rozłożone losowo, **zakryte**.
- Żetony Eksploracji :

Odlóż do pudełka wszystkie . Następnie połóż po jednym z każdego wybranym żetonem Eksploracji na każdym zakrytym kafelku Dzielnicy.

7a

8 Talia Wrogów:

- Wszystkie karty Wrogów POZ 1.
- Wszystkie karty Wrogów POZ 2.

9 Pula Danych Uszkodzonych: 16

12

11 Gracze:

- Umieść wszystkie postacie Graczy na kafelku Zrujnowanej Dzielnicy (2).
- Upewnij się, że pominięto następujące kroki zwykłego przygotowania do gry:
2 c) (w przeciwnym razie zdejmij z Toru Śledzenia).

Karty Scenariusza:
Użyj kart oznaczonych literą „A”. Dobierz kartę A01.

3 c) (w przeciwnym razie odlóż do pudełka wybrane talie Wzmocnień Klasy).
3 d) (w przeciwnym razie odlóż do pudełka karty Protokołu Nauczania).
5 (w przeciwnym razie odlóż do pudełka wszystkie karty Ciał).

- Umieść Dzielnice numer 1 i 2 odkryte tak, jak pokazano to na ilustracji. Następnie zbierz Dzielnice 3, 11, 12, 13, 14 i 16, potasuj je i ułóż zakryte tak, jak pokazano na ilustracji.
- 7a. Weź wszystkie żetony Eksploracji i odlóż wszystkie żetony i z powrotem do pudełka. Następnie wymieszaj pozostałe i losowo połóż po jednym na każdym z zakrytych kafelków Dzielnicy, jak pokazano na ilustracji.
- Potasuj wszystkie Odblokowane karty Wrogów POZ 2 i utwórz z nich talię. Następnie potasuj wszystkie Odblokowane karty Wrogów POZ 1 i umieść je na górze talii kart Wrogów POZ 2, tworząc jedną talię Wrogów.
- Weź wszystkie 16 żetonów Danych Uszkodzonych i umieść je w puli żetonów Danych Uszkodzonych na Torze Czasu.
- W przygotowaniu nie uwzględnia się kart Wzmocnienia Frakcji.
- Umieść wszystkie figurki Graczy na kafelku Zrujnowanej Dzielnicy (kafelk nr 2). Upewnij się też, że kroki 2c, 3c, 3d oraz 5 zostały pominięte.
- Weź wszystkie karty Scenariusza oznaczone literą A i umieść je w obszarze gry. Dobierz kartę A01 i umieść ją na polu „Karta Scenariusza” na Torze Czasu.
- Po zakończeniu sekcji przygotowania opisanej na Arkuszu Scenariusza, zamknij go i połóż na stole tak, aby widoczne były jego „Zasady specjalne”. Przeczytaj wszystkie zasady mające zastosowanie i umieść Arkusz Scenariusza obok Toru Czasu i kart Scenariusza. Pamiętaj, że nie wszystkie zasady muszą być aktywne od początku.
- Gracz, który ostatnio rozmawiał z dowolną formą Sztucznej Inteligencji rozpoczyna grę i otrzymuje żeton Pierwszego Gracza.
- Zacznij grę od rozpatrzenia karty Scenariusza wspomnianej na arkuszu Scenariusza. Weź Kartę Scenariusza z Toru Czasu, przeczytaj opisaną na niej historię i wykonaj czynności opisane w sekcji „Efekt natychmiastowy”. Następnie odwróć tę kartę, przeczytaj wszystkie jej zasady i umieść z powrotem na polu „Karta Scenariusza” na Torze Czasu. Teraz możesz przejść do pierwszej tury gry, rozgrywanej zgodnie z przebiegiem tury.

MECHANIKA GRY

OMÓWIENIE ROZGRYWKI

W grze *Tamashii: Kroniki Ascendu* Gracze wcielają się w ludzi dysponujących niezwykłą zdolnością przenoszenia swoich umysłów do przestrzeni cyfrowej i różnych powłok cielesnych w świecie materialnym. Ludzie tacy nazywani są *Tamashii*, a ich celem jest pomaganie niedobitkom ocalałym z nadzorowanej przez SI zagłady ludzkości i stawianie czoła uciskowi ze strony Ascendu. Aby osiągnąć swój cel, Gracze korzystają z różnych Ciał i ich mocy obliczeniowej, aby zwalczać wrogie boty SI i programować potężne Wzorce Danych. W każdej turze Gracze rozgrywają 4 fazy. W fazie Planowania, Gracze sprawdzają, czy jakimś Wrogom udało się ich wysledzić, ponownie **ładują** swoje Konsole, **programują** dostępne Wzorce Danych i rozwijają swoje postaci. Następnie, podczas fazy Działania, **przemieszczają się** po mapie, korzystają z efektów kafelków Dzielnic oraz, co najważniejsze, **odpalają** przygotowane Wzorce, by zyskiwać Zasoby, hakować wrogie boty, wykorzystywać potężne wzmocnienia i robić inne rzeczy. Następnie przychodzi kolej na fazę Walki, podczas której Gracze stawiają czoła SI. Jest to dość niebezpieczne, gdyż *Tamashii* narażają się wtedy na atak ze strony botów. Kiedy jednak bieżące Ciało odniesie zbyt duże obrażenia, umysł *Tamashii* może uciec do sieci, aby przejąć inne, kontynuując swoją krucjatę przeciwko potężnej SI znanej jako Ascend. Na koniec, po zakończeniu powyższych trzech faz, nadchodzi czas na fazę Zadań, w której Gracze odnotowują postępy względem swoich bieżących celów. W tej fazie fabuła gry ulega rozwojowi, zaś Gracze otrzymują nagrody za osiągnięte cele i kary za przekroczenie dostępnego czasu, rozgrywają specjalne akcje Wrogów oraz wykonują wiele innych działań (więcej szczegółów poświęconych przebiegowi tury można znaleźć na str. 14).

PLANSZA GRACZA, KONSOLA I ŻETONY DANYCH

Plansza Gracza jest czymś w rodzaju centrum sterowania wszystkimi działaniami Gracza w czasie rozgrywki. Pokazuje ona bieżące Ciało, w którym znajduje się umysł Gracza, dostępne Dane w Konsoli, które można wykorzystać do uruchamiania Wzorców, poziomy Zasobów i inne ważne informacje.



1. **Pole Ciała:** Znajduje się na nim grafika Ciała Podstawowego, ale można również umieścić na nim karty Ciał Zaawansowanych.

2. **Tor Integralności:** przedstawia Integralność bieżącą (wskazaną przez uniwersalny znacznik) oraz maksymalną (wskazaną przez ogranicznik ITG). Integralność reprezentuje twoje zdrowie. Za każdym razem, gdy **tracisz** lub **odzyskujesz** Integralność, odpowiednio przesuniesz znacznik uniwersalny na tym Torze.
3. **Tor Śledzenia:** reprezentuje widoczność postaci dla wrogiej SI. Uniwersalny znacznik wskazuje liczbę kości Gracza (🎲), którymi **rzucasz** w kroku Rzutu na Śledzenie.
4. **Tory Zasobów:** wskazują liczbę posiadanych jednostek Zasobów każdego rodzaju.
5. **Konsola:** miejsce na żetony Danych oraz skomponowane Wzorce, które można **odpalać** w fazie Odpalania.
 - 5a. Podświetlone pola Danych: pola te **ładuje się** Danymi podczas kroku ładowania Konsoli.
 - 5b. Zablokowane/Odblokowane pola Danych: 4 skrajne prawe pola na Konsoli są domyślnie Zablokowane (za pomocą 🚫). Aby je **odblokować**, należy użyć Doświadczenia (🎓). Pamiętaj, że Odblokowane pola Danych są również Podświetlone, co oznacza, że podczas każdego kroku ładowania Konsoli, są one **ładowane** nowymi żetonami Danych!
6. **Pole Danych Rdzeniowych:** kiedy we Wzorcu znajduje się symbol 🌟, konieczne jest użycie żetonu Danych tego samego rodzaju, jaki znajduje się na polu Danych Rdzeniowych.
7. **Zrzut Danych:** umieszcza się tu wszystkie **zrzucone** i **otrzymane** Dane. Kiedy żetony w Woreczku Danych ulegną wyczerpaniu i musisz dobrać kolejny, wrzuc do Woreczka Danych wszystkie żetony ze Zrzutu.
8. **Miejsce na karty Wzmocnienia:** miejsce na **zainstalowane** karty Wzmocnienia.
9. **Miejsce na karty Protokołu Nauczania:** miejsce na kartę Protokołu Nauczania.
10. **Miejsce na karty Wrogów:** miejsce na **dołączone** karty Wrogów.

Żetony Danych

W grze *Tamashii* używa się 6 rodzajów żetonów Danych: 4 rodzajów żetonów Danych Podstawowych oraz 2 żetonów specjalnych. Żetony Danych nie generują żadnych efektów same z siebie, ale ich odpowiednie ułożenie na Konsoli pozwala tworzyć potężne Wzorce.

Żetony Danych Podstawowych



Żetony Danych Podstawowych są najczęściej występującymi żetonami Danych i znajdują zastosowanie w wielu działaniach związanych z grą.

Żetony Danych Specjalnych



Żetony Danych Uszkodzonych: są to niechciane Dane, które Gracze najczęściej **otrzymują** po **resecie** bądź użyciu efektu Odpędzenia Wrogów. Żetony takie można też czasem **otrzymać** na skutek nieudanej próby osiągnięcia celu w Scenariuszu. Żetony Danych Uszkodzonych blokują pola Danych na Konsolach Graczy. Wzorce zwykle nie korzystają z Danych Uszkodzonych. Co więcej, każdy Scenariusz posiada przypisaną pulę Danych Uszkodzonych (przechowywanych na Torze Czasu).

Kiedy Gracze wyczerpią dostępne żetony, a zasady każą im dobrać kolejny, należy sprawdzić sekcję Zasad Specjalnych na Arkuszu Scenariusza (w takiej sytuacji Scenariusz zwykle kończy się porażką). Żetony Danych Uszkodzonych wiążą się z trzema BARDZO ważnymi zasadami, które gracze powinni zawsze pamiętać:

1. Kiedy **otrzymujesz** żeton Danych Uszkodzonych zawsze należy go dobrać z puli Danych Uszkodzonych na Torze Czasu.
2. Kiedy odrzucasz (ale nie **Zrucasz**) żeton Danych Uszkodzonych, nie wraca on do puli na Torze Czasu, ale zawsze jest odkładany do pudełka.
3. W czasie kroku Odpalania, należy odłożyć na **Zrzut** wszystkie żetony Danych Uszkodzonych ze swojej Konsoli.

PROGRAMOWANIE, WZORCE I ODPALANIE



Żetony Danych Otwartych: rzadki, lecz potężny rodzaj Danych. Można **otrzymać** je poprzez wydanie Doświadczenia (⚡) podczas Rozwijania postaci. Żetony takie można wykorzystywać na dwa sposoby:

1. Mogą one zastąpić dowolne żetony Danych Podstawowych w każdej sytuacji (*dowolny rodzaj Wzorca, Testu bądź Zrzutu*).
2. Najpotężniejsze Wzorce mogą wymagać zastosowania żetonów Danych Otwartych. Tego rodzaju Wzorce są zwykle jednorazowymi Wzmocnieniami, Hackami bądź Wzorcami związanymi ze Scenariuszem, których efekty opisane są na kartach bądź Arkuszu Scenariusza.

UWAGA: Wszelkie negatywne efekty gry zmuszające Graczy do zrzucenia bądź odrzucenia żetonów Danych Podstawowych dowolnego rodzaju nie wpływają na żetony Danych Otwartych.



Przykład użycia żetonu Danych Otwartych we Wzorcu Zasobów Podstawowych.



Symbol Danych Rdzeniowych: w grze *Tamashii* istnieją cztery rodzaje Danych Podstawowych, a rodzaj będący głównym dla danego Gracza zależy od posiadanego przez niego żetonu Danych Rdzeniowych. Symbol ten można znaleźć w wielu dostępnych Wzorcach. Aby określić, który rodzaj żetonu Danych można nim zastąpić, sprawdź swój żeton Danych Rdzeniowych i użyj stosownego rodzaju Danych.

Dane Rdzeniowe mogą ulec **zmianie** za sprawą określonych efektów. Aby **zmienić** swoje Dane Rdzeniowe, odwróć swój żeton Danych Rdzeniowych bądź zastąp go innym.



Symbol Danych Dowolnych: ten symbol najczęściej można znaleźć we Wzorcach i oznacza on, że można w jego miejscu użyć dowolnego żetonu Danych Podstawowych (*ale nie żetonu Danych Uszkodzonych*).

Żetonów Danych Otwartych można używać w miejscu Danych Rdzeniowych lub Danych Dowolnych.

Słowa kluczowe dla żetonów Danych:

- „**Otrzymujesz żeton**” – weź żeton z puli neutralnej i umieść go w swoim Zrzucie.
- „**Zrzuć żeton**” – weź żeton ze swojej Konsoli i umieść go w swoim Zrzucie.
- „**Odrzuć żeton**” – weź żeton (ze swojej Konsoli, chyba że zasady gry mówią inaczej) i umieść go w puli neutralnej.
- „**Przygotuj X**” – weź X żetonów Danych ze swojego Woreczka Danych i umieść je na wybranych pustych polach Konsoli. Zawsze należy najpierw dobrać wszystkie żądane żetony z Woreczka, a dopiero później umieszczać je na Konsoli.
- „**Zaprogramuj X**” – przesun żetony Danych na swojej Konsoli X razy. Więcej informacji poniżej.

Aby wykorzystać swoje żetony Danych w praktyce, należy je najpierw ułożyć w określony sposób na własnej Konsoli. Układy te noszą nazwę Wzorców. Konkretnie Wzorce ułożone z żetonów Danych stanowią podstawę większości działań w grze *Tamashii*. Po ich utworzeniu Wzorce należy **odpalić** (patrz niżej w tej sekcji).

Stworzenie Wzorca wymaga właściwego ułożenia Danych. **Programowanie** w grze *Tamashii* polega na przesuwaniu żetonów Danych po dostępnych polach Konsoli. Działanie to wykonywane jest przez Graczy w każdej turze, w kroku Programowania. Żetony można przemieszczać na dwa sposoby: **przesuwanie** lub **zamianę**. **Przesuwanie** polega na przemieszczeniu 1 żetonu o 1 pole. **Zamiana** polega zaś na zamianieniu miejscami dwóch sąsiednich żetonów (*żaden z tych dwóch ruchów nie może odbywać się po przekątnej*). Liczba ruchów (**przesunięć/zamian**) w kroku Programowania określana jest przez wartość Programowania (PRG) Ciąła używanego przez danego Gracza.

Przykład Programowania można znaleźć na stronie 14.

Poza krokiem Programowania, Gracze mogą **programować** Dane także w wyniku pewnych działań opisanych jako „**Zaprogramuj X**”, gdzie X jest równa liczbie ruchów, które można wykonać przy rozgrywaniu tej akcji. Działania takie mogą być opisane na różnych elementach gry, pozwalając Graczom **programować** Dane poza krokiem Programowania.

Wzorce – szczegóły

Wszystkie Wzorce w grze posiadają wspólny schemat określany przez i opisane są słowem kluczowym „Odpalanie” lub ikoną Odpalania (). Aby stworzyć Wzorzec, należy ułożyć żetony Danych dokładnie tak, jak pokazano to na Wzorcu. Wzorce można obracać, jak pokazano na przykładzie znajdującym się na następnej stronie. Należy zwrócić uwagę, że pusta ramka we Wzorcu nie odnosi się do żadnego pustego pola Danych obok utworzonego już Wzorca, co również pokazano w przykładzie opisanym na następnej stronie.

Wzorce Podstawowe

Istnieje 9 Wzorców Podstawowych, które wszyscy Gracze mogą **odpalić** w dowolnej sytuacji. Dzieli się one na Wzorce Zasobów i Wzorzec Doświadczenia.

Wzorce Zasobów

- = **Zwiększ** swoją wartość Zasobu „Tarcze” () o 1.
- = **Zwiększ** swoją wartość Zasobu „Pamięć” () o 1.
- = **Zwiększ** swoją wartość Zasobu „Moc” () o 1.
- = **Zwiększ** swoją wartość Zasobu „Przerzut” () o 1.

Dłuższe Wzorce Zasobów

- = **Zwiększ** swoją wartość Zasobu „Tarcze” () o 2.
- = **Zwiększ** swoją wartość Zasobu „Pamięć” () o 2.
- = **Zwiększ** swoją wartość Zasobu „Moc” () o 2.
- = **Zwiększ** swoją wartość Zasobu „Przerzut” () o 2.

Wzorzec Doświadczenia

- = **Otrzymujesz** 1 żeton Doświadczenia (⚡).

Eksplorując świat *Tamashii*, znajdziesz wiele innych Wzorców, dostępnych na kartach Wrogów, Wzmocnień Frakcji, Scenariuszy, Protokołu Nauczania itd.

Odpalanie Wzorców

Wzorce można **odpalać** w fazie Akcji, podczas kroku Odpalania. Jest to jedyny moment w czasie tury, kiedy Wzorec może być **odpalony** zgodnie z zasadami podstawowymi. Niektóre efekty bądź elementy mogą jednak niwelować to ograniczenie.

Przy **odpalaniu** Wzorca należy wykonać następujące kroki:

1. **Zrzucić** wszystkie żetony użyte do stworzenia Wzorca (umieść je na kafelku Zrzutu).
2. Rozegraj efekty **odpalonego** Wzorca.

W tym kroku, każdy dostępny Wzorec może być **odpalony** jedynie raz, ale jeden Gracz może **odpalić** wiele różnych Wzorców. Dostępne Wzorce obejmują:

- Wzorce Wzmocnienia (można **odpalić** wiele Wzorców Wzmocnienia jeżeli pochodzą one z różnych kart Wzmocnienia).
- Hacki (🛡️) bądź Odpędzenia (👊) Bieżącego Wroga (można **odpalić** dwa lub nawet trzy Wzorce z jednej karty).
- Wzorce Podstawowe (można **odpalić** wiele różnych Wzorców Podstawowych; pamiętaj jednak, że przy **odpaleniu** Dłuższego Wzorca Zasobów nie otrzymuje się efektu dawanego przez Wzorec zwykły).
- Każdy Wzorec z dowolnego innego miejsca (np. z karty lub Arkusza Scenariusza)

Niektóre Wzorce (np. zawierające żetony 🤖 lub ⚡) mogą wyglądać tak, jak inne dostępne Wzorce. Można jednak **odpalić** 2 różne Wzorce składające się z identycznych żetonów Danych, pod warunkiem, że Wzorce te pochodzą z 2 różnych źródeł.



Uwaga! Wzorce można **odpalać** w dowolnej orientacji, pod warunkiem, że żetony umieszczone są właściwie względem siebie (tzn. Wzorec może być odwrócony o 90/180/270 stopni). Wzorce składające się z więcej niż jednej linii żetonów nie powinny być odbijane lustrzanie (patrz przykład powyżej). Należy ponadto pamiętać, że puste pole Danych na siatce Wzorca Ciała nie oznacza, że odpowiadające mu pole na Konsoli także musi być puste.

WORECZEK DANYCH I MECHANIKA ŻETONÓW DANYCH

Każdy z Graczy posiada własną pulę żetonów Danych, która może ulegać zmianom w trakcie gry. Gracze **otrzymują** nowe żetony i odrzucają niechciane, budując i modyfikując w ten sposób swoją pulę żetonów. Kiedy pula neutralna jednego rodzaju żetonów Danych ulegnie wyczerpaniu, żetony tego rodzaju przestają być dostępne. Zarządzanie żetonami Danych jest zatem kluczowym elementem mechaniki gry *Tamashii*. Pula żetonów Danych jest rozdzielona pomiędzy 3 różne miejsca, pomiędzy którymi przechodzi każdy z takich żetonów:

1. **Woreczek Danych:** miejsce, z którego żetony są wyjmowane w celu umieszczenia na Konsoli. Można go porównać do talii, z której dobierane są kolejne karty.
2. **Konsola:** miejsce, w którym znajdują się żetony aktywne i dostępne w danej chwili. Wszystkie żetony użyte do **odpalenia** Wzorca bądź **zrzucone** z Konsoli umieszczane są na kafelku Zrzutu. Konsolę można zatem porównać z „kartami na ręce”.
3. **Zrzut:** miejsce na ostatnio wykorzystane żetony Danych. Żetony ze Zrzutu umieszczane są w Woreczku Danych, kiedy ten ostatni zostanie opróżniony.

Złota zasada Woreczka Danych

Za każdym razem, gdy masz dobrać żeton z Woreczka Danych i okaże się on pusty, umieść wszystkie żetony Danych z kafelka Zrzutu w Woreczku Danych i kontynuuj dobieranie.

ZASOBY – TARCZA, PAMIĘĆ, MOC I PRZERZUT

Korzystanie z Torów Zasobów

Tory Zasobów są wykorzystywane do pilnowania tego, ile jednostek Zasobów danego rodzaju Gracz ma do swojej dyspozycji. Za każdym razem, gdy gra mówi:

- **Zwiększ wartość Zasobu:** przesunij znacznik uniwersalny w górę stosownego Toru Zasobów.
- **Zmniejsz wartość Zasobu (Wyдай/Strać jednostki Zasobów):** przesunij znacznik uniwersalny w dół stosownego Toru Zasobów.

Zasoby można **wydawać** na różne sposoby. **Wydając** Zasób, należy przesunąć znacznik uniwersalny w dół na odpowiednim Torze Zasobów. W odróżnieniu od **tracenia** Zasobów, decyzja o **wydaniu** Zasobu zawsze należy do Gracza. Gracz nie może **wydać** Zasobów, których nie posiada.

Wszystkie Zasoby są dostępne dla Graczy poprzez **odpalenie** Wzorców Podstawowych. Za każdym razem, gdy Gracz odpala Wzorec Podstawowy powiązany z danym Zasobem, przesunij 🛡️ na odpowiednim Torze Zasobów o 1 pole w górę (lub o 2 pola, jeżeli użyty został Długi Wzorec Zasobów). Nie można posiadać mniej niż 0 i więcej niż 5 jednostek Zasobów dowolnego rodzaju. Niektóre Wzmocnienia, Dzielnice bądź inne efekty mogą zwiększać liczbę jednostek Zasobów posiadanych przez Graczy.



Tarcza: Tarcze chronią przed utratą Integralności (♥️) podczas **odnoszenia** Obrażeń (👊). Za każdym razem, kiedy masz odnieść dowolne Obrażenie, możesz aktywować swoją Tarczę. Jeśli to zrobisz, możesz zużyć 1 jednostkę Tarczy, aby zredukować liczbę **odnoszonych** Obrażeń o 1. Kiedy zużyjesz swoją ostatnią jednostkę Tarczy, wszystkie pozostałe Obrażenia obniżają Integralność o 1 za każde niezablokowane 🩹. Możesz nie korzystać z Tarczy, jeżeli wolisz stracić Integralność. Jeśli jednak zdecydujesz się na jej zastosowanie, musisz zużyć tyle

jednostek, aby zredukować 🩹 do zera lub, jeśli wartość obrażeń jest wyższa niż twoja Tarcza, musisz wykorzystać ją całą.

Przykłady stosowania Tarczy:

Przykład 1: Gracz posiada 1 jednostkę Tarczy i **odnosi** 2🩹. Gracz może wydać 1 jednostkę Tarczy i **obniżyć** swoją ♥️ o 1 albo nie wydawać żadnej jednostki Tarczy i **obniżyć** swoją ♥️ o 2.

Przykład 2: Gracz posiada 3 jednostki Tarczy i **odnosi** 2🩹. Gracz może **wydać** 2 jednostki Tarczy, aby nie stracić ♥️ bądź zrezygnować ze stosowania Tarczy i **obniżyć** swoją ♥️ o 2. Nie może jednak wydać 1 jednostki Tarczy i **obniżyć** ♥️ o 1.



Pamięć: Pamięć pozwala na **instalowanie** nowych Wzmocnień oraz pomaga kontrolować własną pulę żetonów Danych. Przy rozgrywaniu Rozwoju (patrz Rozwój postaci, str. 13) możesz wydać liczbę jednostek Pamięci równą wartości podanej w prawym dolnym rogu karty Wzmocnienia, aby zainstalować dane Wzmocnienie. Możesz też **wydać** 1 jednostkę Pamięci, aby **otrzymać** 1 żeton Danych Podstawowych dowolnego rodzaju (weź go z puli neutralnej i połóż na swoim kafelku Zrzutu) bądź odrzucić 1 wybrany żeton Danych z Konsoli (żeton taki jest umieszczany z powrotem w puli neutralnej). Efekty takie mogą być wykorzystywane wielokrotnie podczas jednego Rozwoju, jeżeli Gracz ma punkty Pamięci do **wydanania**.



Moc: Moc można wykorzystywać do zwiększania swoich szans w Walce. Zanim **rzucisz** kośćmi podczas kroku Rzutu na Atak w fazie Walki, możesz **wydać** jednostki Mocy, aby zwiększyć pulę kości Gracza (🎲). Za każdą **wydaną** jednostkę Mocy dodaj 1 kość Gracza do puli.



Przerzut: Przerzut wykorzystywany jest do zmiany wyniku różnych akcji podejmowanych przez Graczy podczas rozgrywki. Po wykonaniu rzutu kością można przerzucić 1 🎲 za każdą **wydaną** jednostkę Przerzutu (tj. jeżeli wydasz 3 Przerzuty, możesz przerzucić 3 kości użyte do jednego rzutu). Przerzuty można wykorzystać w następujących sytuacjach:

- Podczas swojego Rzutu na Śledzenie.
- Podczas swojego Rzutu na Atak.
- Przy wszystkich efektach wykorzystujących 🎲, takich jak Rzuty związane ze Wzmocnieniami, Testami bądź Scenariuszem.

Przy każdym Rzucie można wydać jednostki Przerzutów (dowolnej liczby kości) tylko raz, ale ich **wydanie** nie wpływa na inne efekty prowadzące do **przerzucania** kości (np. możliwe jest użycie Wzmocnienia pozwalającego na **przerzucenie** kości w czasie Rzutu na Śledzenie, a następnie **wydanie** 1 jednostki Przerzutu, aby **przerzucić** tę kością).

Wszystkie Zasoby odnoszą się wyłącznie do ich posiadacza, co oznacza, że Gracz nie może np. użyć Przerzutu aby przerzucić kość innego Gracza, ani nie może użyć Tarczy, aby ochronić innego Gracza przed Obrażeniami. Niektóre Wzmocnienia Klasy pozwalają obejść tę zasadę.

KARTY CIAŁ

Ciała to powłoki, którymi mogą zawładnąć umysły postaci Graczy. Dzięki temu mogą one pojawić się w świecie materialnym i zyskać dodatkowe umiejętności pomagające w przyszłych przygodach. Wszyscy Gracze rozpoczynają grę mając dostęp do zwykłego Ciała Wędrowca, które przedstawione jest na ich Planszach Graczy. Możliwe jest jednak **zajęcie** Ciała Zaawansowanego poprzez umieszczenie stosownej karty na polu Ciała.



Karta Ciała.

1. **Nazwa**
2. **Specjalna zdolność Ciała**
3. **Schemat Bojowy:** Efekty 🎲 i 🎲 używane w fazie Walki.

4. **Ruch:** Liczba kafelków Dzielnicy, przez które można się przemieścić podczas kroku Ruchu i Śledzenia.
5. **Atak:** Liczba 🎲 używanych podczas Rzutu na Atak.
6. **Programowanie:** Liczba ruchów (**przesunięć** i **zamian**), które można wykonać na Konsoli podczas kroku Programowania.
7. **Koszt:** Wzorec, który należy **odpalić** w celu **zajęcia** danego Ciała znajdującego się na Rynku Ciał.

Zajmowanie Ciała

Rynek Ciał jest zawsze dostępny, niezależnie od Dzielnicy, w której znajduje się postać.

Każda karta Ciała Zaawansowanego zawiera Wzorec stanowiący koszt jego **zajęcia**. **Odpalając** ten Wzorec podczas kroku Odpalania, **zajmujesz** dane Ciało – kładziesz wtedy jego kartę na polu Ciała swojej Planszy Gracza i zmieniasz postać/figurkę na mapie tak, aby odpowiadała ona nowemu Ciału. Kiedy **zajmiesz** nowe Ciało z Rynku Ciał, dobierz nową kartę z talii Ciał i umieść ją w wolnym miejscu Rynku Ciał.

Każdy Gracz może posiadać maksymalnie 2 karty Ciała Zaawansowanego, ale tylko jedna z nich może być **aktywna** (jest nią zawsze karta na wierzchu). **Aktywne** Ciała można zmieniać za pomocą efektu „**zajęcia**” (najłatwiej dostępny znajduje się na kafelku Schronu, wykorzystywanym we wszystkich Scenariuszach). Kiedy to zrobisz, natychmiast zamieniasz miejscami swoje 2 karty Ciała Zaawansowanego i od razu zaczynasz korzystać ze statystyk i zdolności nowego **aktywnego** Ciała. Jeżeli posiadasz już kartę Ciała Zaawansowanego, nie możesz **zająć** Ciała Wędrowca (jedynym wyjątkiem od tej reguły jest **reset** i **utrata Ciała Zaawansowanego**).

KARTY PROTOKOŁÓW NAUCZANIA

W świecie Tamashii zaawansowane programy nauczania maszynowego oraz instrukcje poszerzające wiedzę są czymś powszechnym. Protokoły Nauczania można traktować jako zadania poboczne. W każdym Scenariuszu każdy z Graczy posiada dostęp do jednej (i tylko jednej!) takiej karty. Protokoły Nauczania pozwalają graczom **otrzymać** Zasoby lub Doświadczenie (PD) bądź odblokować specjalne zdolności.





Karta Protokołu Nauczania.

1. **Licznik kroków:** Protokoły Nauczania dzielą się na 3 kroki, które należy wykonać po kolei, aby uzyskać nagrodę.
2. **Cel:** Ten warunek musi zostać spełniony, aby uzyskać nagrodę i przejść do kolejnego kroku.
3. **Nagroda:** Otrzymuje się ją natychmiast po osiągnięciu celu, niezależnie od fazy gry.
4. **Nagroda stała:** Po ukończeniu wszystkich kroków Protokołu Nauczania Gracz otrzymuje dostęp do potężnej nowej zdolności, której może używać do końca gry.
5. Pole na znacznik uniwersalny (🎯) do oznaczania postępów.

Wykonywanie kroków Protokołu Nauczania

Każdy Protokół Nauczania składa się z 3 kroków. Ukończenie pierwszych dwóch daje Graczowi jednorazowe nagrody, zaś ukończenie trzeciego odblokowuje zdolność specyficzną dla danej karty Protokołu Nauczania, która może od tej chwili być używana. Należy przy tym pamiętać, że kroki Protokołów Nauczania należy wykonywać po kolei (czyli np. przed wykonaniem kroku 2 należy ukończyć krok 1, ale jeżeli Gracz jest w stanie wykonać kilka kroków naraz, może wykonać je w jednej turze). Działanie to można podjąć w dowolnej chwili i jest całkowicie darmowe. Jedywym wymogiem jest spełnienie opisanych warunków dla danego kroku.

Po ukończeniu kroku należy zaznaczyć stosowną nagrodę za pomocą , jeśli był to krok 1. Przy wykonywaniu kolejnych kroków wystarczy odpowiednio przesunąć znacznik  do kolejnego kroku. Po ukończeniu wszystkich 3 kroków Protokołu Nauczania Gracz nie może wykonywać żadnych dodatkowych kroków ani zdobywać nowych Protokołów Nauczania.

KARTY KLAS, FRAKCJI I WZMOCNIEŃ

Klasy i Frakcje

W grze *Tamashii* każdy z Graczy określany jest przez swoją Klasę, która pozwala budować postać w specyficzny sposób, dając mu dostęp do wyjątkowej i dostępnej tylko dla niego talii Wzmocnień Klasy. Każda Klasa posiada również 1 początkowe Wzmocnienie kooperacyjne, pozwalające na wspieranie innych Graczy. W podstawowej wersji gry dostępne są cztery Klasy: łowca, Strażnik, Zaklinacz i Kanciarz.

W świecie *Tamashii* istnieją również Frakcje reprezentujące różne grupy ocalałych, cechujące się różnicowanymi charakterystykami i celami. Gracze mogą czasami wchodzić w interakcje z Frakcjami poprzez podejmowanie działań określonych w Scenariuszu. Podstawową funkcją Frakcji są jednak karty Wzmocnień Frakcji. Każda z występujących w grze Frakcji posiada bowiem dostęp do różnego rodzaju sprzętu, który może zostać uzyskany przez Graczy. Karty te mogą zostać zdobyte przez wszystkich Graczy i swobodnie wymieniane między nimi. W podstawowej wersji gry występują cztery Frakcje: Spartanie, Ninky, Poszukiwacze i Cywile.

Karty Wzmocnień


Karty Wzmocnień reprezentują sprzęt, cyberwszczepy, broń i zaawansowane urządzenia, które można znaleźć w świecie *Tamashii*. Można traktować je jak wyposażenie bądź zdolności specjalne. Każda z takich kart posiada specjalny efekt, który czasami zastępuje bądź modyfikuje podstawowe zasady.


Zapamiętaj: jeżeli zasady na kartach Wzmocnień są sprzeczne z zasadami podstawowymi opisanymi w niniejszej instrukcji, należy zawsze zastosować zasady z kart Wzmocnień.



Karta Wzmocnienia Klasy

Karta Wzmocnienia Frakcji

1. **Nazwa**
2. **Czas aktywacji**
3. **Efekt Wzmocnienia:** może także określać, kiedy dane Wzmocnienie może być użyte. Pamiętaj, że decyzja o skorzystaniu ze Wzmocnienia zawsze należy do Gracza.
4. **Koszt Pamięci:** jeżeli chcesz **zainstalować** dane Wzmocnienie, musisz **wydać** taką liczbę jednostek . Używać można wyłącznie Wzmocnień, które zostały w ten sposób **zainstalowane** (patrz *Rozwój*, str. 13).

5. **Klasa/Frakcja:** każde Wzmocnienie jest przypisane do konkretnej Klasy bądź może być uzyskane od konkretnej Frakcji.
6. **Wzorzec:** Wzorzec, który należy odpalić, aby wykorzystać efekt danego Wzmocnienia. Wzorce występują wyłącznie na kartach Wzmocnień Frakcji.
7. **Schemat Bojowy:** niektóre Wzmocnienia mogą być aktywowane za pomocą symboli z  podczas fazy Walki. Schematy Bojowe występują wyłącznie na kartach Wzmocnień Klasy.


W grze *Tamashii* występują dwa rodzaje Wzmocnień: Wzmocnienia Klasy, z których mogą korzystać wyłącznie określone Gracze, oraz Wzmocnienia Frakcji, które są dostępne dla każdego Gracza i mogą być między nimi wymieniane. Gracze nie mogą przekazywać swoich Wzmocnień Klasy innym! Więcej o **przekazywaniu** Wzmocnień można przeczytać w sekcji „Rozwój” na stronie 13.

Pozyskiwanie Wzmocnień

W grze *Tamashii* poszczególne rodzaje Wzmocnień pozyskiwane są na różne sposoby:

- **Wzmocnienia Klasy** mogą być zdobywane przez Graczy głównie przez *Rozwój* i wydawanie PD. Po wydaniu 2 PD Gracz może dobrać 2 Wzmocnienia swojej Klasy i zatrzymać jedno z nich, a drugie odłożyć na spód talii.
- **Wzmocnienia Frakcji** mogą być uzyskiwane dzięki efektom kafelków Dzielnic. Po rozpatrzeniu efektu kafelka Kryjówki Frakcji dobierz 1 Wzmocnienie ze stosownej talii Wzmocnień Frakcji.

Instalowanie Wzmocnień

Wzmocnienia mają 2 stany: **zainstalowane** (gotowe do użycia) i **niezainstalowane**. Aby móc korzystać z **niezainstalowanego** Wzmocnienia, Gracz musi je **zainstalować**, **wydając** tyle jednostek  (podczas *Rozwoju* stanowiącego część fazy *Planowania*), ile wynosi jego. Po **zainstalowaniu** Wzmocnienie pozostaje **zainstalowane** i może być wykorzystywane wielokrotnie.

Gracze otrzymują wszystkie Wzmocnienia zdobyte w drodze handlu bądź pozyskania w stanie **niezainstalowanym**.

Liczba posiadanych Wzmocnień (**zainstalowanych** bądź **niezainstalowanych**) nie jest ograniczona w żaden sposób. Miejsca przewidziane na Planszy Gracza odnoszą się jednak wyłącznie do Wzmocnień zainstalowanych. Wzmocnienia **niezainstalowane** powinny być umieszczone obok Planszy Gracza w taki sposób, aby nie mieszały się z **zainstalowanymi**.

Wzmocnienia jednorazowe

Niektóre Wzmocnienia mogą być użyte wyłącznie raz na rozgrywkę. Jeżeli karta Wzmocnienia posiada słowo kluczowe „**Jednorazowe**” w opisie swojego efektu, oznacza to, że po rozpatrzeniu jej efektów należy ją odłożyć do pudełka (*element ten jest traktowany jako Odblokowany i może być wykorzystany w innych rozgrywkach*). Zużyte Wzmocnienie nie pojawia się już w tej samej rozgrywce.

Aktywacja

- Faza Planowania:** oznacza, że efekt tego Wzmocnienia może być wykorzystany wyłącznie w fazie Planowania.
- Faza Walki:** oznacza, że efekt tego Wzmocnienia może być wykorzystany wyłącznie w fazie Walki.
- Odpalanie:** oznacza, że efekt tego Wzmocnienia może być wykorzystany wyłącznie podczas kroku Odpalania.
- W dowolnej chwili:** oznacza, że efekt tego Wzmocnienia może być wykorzystany w dowolnej chwili, gdy spełnione zostaną warunki jego użycia, niezależnie od bieżącej fazy.
- Pasywne:** oznacza, że efekt tego Wzmocnienia działa przez cały czas.

Niektóre Wzmocnienia posiadają określony czas Aktywacji podany w sekcji efektów. **WSZYSTKIE** Wzmocnienia Frakcji są wykorzystywane podczas kroku Odpalania, gdyż do ich użycia konieczne jest wykorzystanie Wzorca.

MAPA

Kafelki Dzielnic

Mapa w grze *Tamashii* składa się z kafelków Dzielnic reprezentujących fragmenty futurystycznych miast i przedmieść, w których rozgrywane są Scenariusze. Każda z postaci Graczy (reprezentowana przez figurkę) musi zawsze znajdować się w ściśle określonej Dzielnicy.



Kafelek Dzielnicy

1. **Nazwa**
2. **Unikalny numer kafelka**
3. **Wejściowa Wartość Śledzenia:** **zwiększ** wartość swojego Śledzenia (🕵️) o tę wartość, kiedy **przemieszczasz się** na ten kafelek Dzielnicy podczas kroku Ruchu i Śledzenia.
4. **Stacjonarna Wartość Śledzenia:** **zwiększ** wartość swojego Śledzenia (🕵️) o tę wartość, kiedy zdecydujesz się pozostać w tej Dzielnicy podczas kroku Ruchu i Śledzenia.
5. **Efekt Dzielnicy:** jeżeli znajdujesz się na tym kafeleku, możesz rozegrać ten efekt podczas kroku Efektów Dzielnicy.

UWAGA: Wiele kafelków Dzielnic posiada słowa kluczowe w opisie swoich efektów. Najłatwiej zapoznać się z nimi poprzez lekturę ostatniej strony niniejszej instrukcji.

Ruch i odkrywanie kafelków Dzielnic

W każdej turze podczas kroku Ruchu i Śledzenia Gracz ma 1 okazję do **przemieszczenia** swojej postaci. Jeżeli zdecydujesz się **przemieścić**, zacznij od sprawdzenia wartości cechy Ruch (RCH) swojego **aktywnego** Ciała. Określa ona maksymalną odległość, na jaką możesz się **przemieścić**, zaczynając od kafelka zajmowanego przez twoją postać. Aby wykonać **ruch**, wybierz kafelek Dzielnicy znajdujący się w zasięgu **ruchu** i umieść na nim swoją postać.

Zapamiętaj: Zakryte kafelki Dzielnic ograniczają zasięg twojego **ruchu**. Możesz wejść na takie kafelki, ale nie możesz przez nie przechodzić. Oznacza to, że nawet jeśli twój RCH wynosi 3, ale wszystkie sąsiadujące kafelki są zakryte, możesz **przemieścić się** wyłącznie do sąsiedniej Dzielnicy, gdzie musisz zakończyć ruch. Kiedy wchodzisz na zakryty kafelek Dzielnicy, musisz zatrzymać się i **odkryć** go. Podczas **odkrywania** kafelka Dzielnicy zacznij od **odkrycia** (odwrócenia na drugą stronę) żetonu Eksploracji (🔍), jeśli się tam znajduje, i rozegrania jego efektów. Następnie **odkryj** sam kafelek Dzielnicy. Czasami zdarza się, że na kafełkach Dzielnicy znajdują się inne elementy, których nie należy odrzucać przy **odkrywaniu**, chyba że zasady specjalne stanowią inaczej.

Ważne! Jeżeli **odkryjesz** Kryjówkę Frakcji, wyjmij z pudełka odpowiadającą jej talię Wzmocnień, przetasuj i umieść ją w obszarze gry!

Możesz też zdecydować, że nie chcesz **przemieszczać się** podczas kroku Ruchu i Śledzenia. W takim przypadku pozostaw swoją postać na kafeleku Dzielnicy, na którym ona stoi (pamiętaj, że za każdym razem, gdy wspomniany jest „bieżący kafelek Dzielnicy” oznacza on kafelek, na którym znajduje się dana postać).

Niezależnie od decyzji musisz **zwiększyć** wartość Śledzenia (🕵️). Jeżeli **przemieścisz** swoją postać, **zwiększ** wartość Śledzenia o Wejściową Wartość Śledzenia podaną na kafeleku Dzielnicy, na który wchodzisz (na fioletowym tle). Jeżeli pozostajesz na bieżącym kafeleku Dzielnicy, **zwiększ** swoją wartość Śledzenia o podaną na tym kafeleku Stacjonarną Wartość Śledzenia (na czerwonym tle).

Świat rojący się od dziesiątków sterowanych przez SI botów, starających się za wszelką cenę wpaść na Twój ślad, jest niebezpiecznym miejscem. Dlatego też nowe Dzielnice należy badać ostrożnie i nigdy nie wchodzić do nieznanych miejsc w pośpiechu.

Z drugiej strony, tkwiąc zbyt długo w jednym miejscu, zwiększasz ryzyko wykrycia przez wrogów, co oznacza, że pozostawanie w ruchu może znacząco ułatwić życie.

Żetony Eksploracji



Żetony Eksploracji to jednorazowe premie otrzymywane przez Gracza, który **odkryje** zakryty kafelek Dzielnicy. W czasie przygotowywania każdego Scenariusza żetony te są rozdzielane, zakryte, pomiędzy wskazane kafelki Dzielnic. Kiedy **przemieszczasz się** na kafelek z żetonem Eksploracji, **odkryj** i rozpatrz efekt tego żetonu:



– otrzymujesz 1 PD (⚡).



– otrzymujesz 1 żeton Danych Podstawowych wybranego rodzaju (1 z 4 kolorów podstawowych).



– **zwiększ** swoją wartość Mocy (⚡) o 1.



– **zwiększ** swoją wartość Tarczy (🛡️) o 1.



– **zwiększ** swoją wartość Przerzutu (🔀) o 1.



– **zwiększ** swoją wartość Pamięci (🧠) o 1.

Po zastosowaniu efektu żetonu Eksploracji odrzuć ten żeton.

Śledzenie

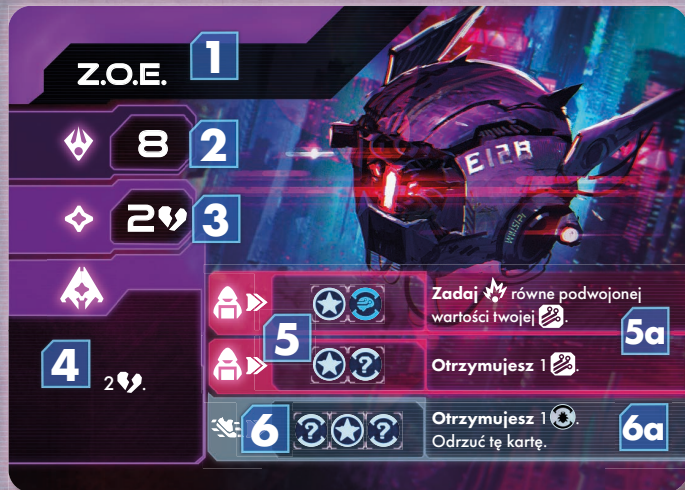
Śledzenie w grze *Tamashii* określa stojące przed postacią Gracza ryzyko napotkania Wroga. Jest ono określane przez Tor Śledzenia znajdujący się po lewej stronie Planszy Gracza.

Wartość Śledzenia **zwiększa się** w każdej turze, podczas kroku Ruchu i Śledzenia. Kiedy **przemieszczasz się** do innej Dzielnicy, zwiększ swoją wartość Śledzenia o Wejściową Wartość Śledzenia (liczba w fioletowej ramce) znajdującą się po lewej stronie opisu efektu kafelka. Kiedy zdecydujesz się pozostać na miejscu, **zwiększ** wartość Śledzenia o Stacjonarną Wartość Śledzenia (liczba w czerwonej ramce) znajdującą się po prawej stronie opisu efektu kafelka.

Podczas kroku Rzutu na Śledzenie, rzuć taką liczbą 🎲, jaką wskazuje znacznik uniwersalny (📍) na Torze Śledzenia. Za każdy uzyskany wynik 🎲 dobierz kartę z talii Wrogów i **dołącz** ją (umieść ją na miejscu opisanym jako „Karta Wroga” na swojej Planszy Gracza, po lewej stronie stosu **dołączonych** Wrogów). Następnie, jeśli akcja ta zakończyła się dobraniem co najmniej jednej karty Wroga, przesuń znacznik uniwersalny na pole Toru Śledzenia oznaczone cyfrą 0.

Kiedy znacznik uniwersalny na Torze Śledzenia znajdzie się na najwyższym możliwym polu, NATYCHMIAST dobierz i **dołącz** 2 karty Wrogów (niezależnie od fazy tury!) i przesuń znacznik Toru Śledzenia na wartość 0.

WROGOWIE



Karta Wroga

1. **Nazwa**
2. **Integralność Wroga** (♠) – kiedy spadnie do 0, Wróg zostaje pokonany.
3. **Schemat Podstawowy** – zastosuj ten efekt, kiedy wyrzucisz ♠ na kości Wroga.
4. **Schemat Specjalny** – zastosuj ten efekt, kiedy wyrzucisz ♠ na kości Wroga.
5. **Wzorce hackowania** (🔒) – słabe punkty Wroga, które mogą być wykorzystane przez Graczy, zwykle pozwalające na pokonanie Wroga lub zdobycie Zasobów.
 - 5a. **Efekty hackowania** – zastosuj ten efekt, kiedy odpalasz Wzorzec opisany po lewej stronie opisu efektu.
6. **Wzorzec Odpędzenia** (👊) – możesz zastosować Odpędzenie, aby natychmiast odrzucić kartę Wroga, choć zwykle wiąże się to z jakąś karą. Pamiętaj, że Odpędzeni Wrogowie nie dają PD!
 - 6a. **Efekty Odpędzenia** – zastosuj ten efekt, kiedy odpalasz Wzorzec po lewej stronie opisu.

UWAGA: Wzorce są odpalane wyłącznie podczas kroku Odpalania, nigdy w fazie Walki!

Przygotowanie talii Wrogów

Każdy Arkusz Scenariusza posiada instrukcje przygotowania talii Wrogów. Poniżej przedstawiamy przykład tworzenia takiej talii:

- 3 x 🧑 karta Wrogów POZ 1.
- 2 x 🧑 karta Wrogów POZ 2.
- Wszystkie karty Wrogów POZ 3.

Skład talii opisywany jest od wierzchu do spodu, co w powyższym przykładzie oznacza, że jako pierwsze będą dobierane karty Wrogów POZ 1 i dopiero kiedy te się wyczerpią, możliwe będzie **dobranie** kart POZ 2 itd.



Kontynuując powyższy przykład, jeżeli w grze uczestniczyć będzie 3 Graczy, to aby poprawnie utworzyć talię Wrogów, należy potasować wszystkie Odblokowane karty Wrogów POZ 3, następnie losowo wybrać i potasować 6 (3 x 2) kart Wrogów POZ 2 i umieścić je na kartach Wrogów POZ 3, po czym losowo wybrać i potasować 9 (3 x 3) kart Wrogów POZ 1 i umieścić je na wierzchu talii. W ten sposób otrzymujemy talię złożoną z 9 kart POZ 1 na wierzchu, 6 kart POZ 2 w środku i wszystkich Odblokowanych kart POZ 3 na spodzie.

Zwróć uwagę, że większość Scenariuszy została zaprojektowana tak, aby trudność spotkań z Wrogami zwiększała się w miarę rozwoju wydarzeń.

Dołączanie Wrogów

Wrogowie w grze *Tamashii* nie są reprezentowani na Mapie, gdyż ścigają oni graczy bezpośrednio. Oznacza to, że kiedy dobierzesz kartę Wroga, musisz **dołączyć** ją do swojej postaci, kładąc na stosie kart Wrogów po lewej stronie swojej Planszy Gracza, obok Toru Śledzenia. Wszystkie karty nowo dobrane Wrogów należy kłaść na spód stosu tak, aby widoczne były ich kluczowe informacje, jak pokazano na ilustracji poniżej:



Przykład 3 dołączonych Wrogów – Z.O.E. jest ostatnią dobraną kartą.

Karta leżąca najbardziej po prawej stronie i widoczna w całości nosi nazwę Wroga Biejącego. Każdy z Wrogów posiada własne słabości, co oznacza różne Wzorce Hackowania i Odpędzania. W danym momencie gracz może zaszkodzić jedynie Wrogowi Biejącemu.

Hacki służą zwykle do zadawania obrażeń Wrogom lub wykradania im Zasobów, podczas gdy Odpędzanie pozwala na błyskawiczne pozbycie się Wroga, co jednak na ogół wiąże się z koniecznością **otrzymania** Danych Uszkodzonych (👁). Podczas kroku Odpalania możesz wykorzystać Wzorce wyłącznie z karty Biejącego Wroga. Jeśli jednak uda ci się **pokonać** Wroga bądź w inny sposób odrzucić jego kartę, to Wróg leżący pod nią staje się nowym Biejącym Wrogiem. Oznacza to, że możesz **odpalić** kolejny Wzorzec przeciwko niemu, jeśli tylko jesteś w stanie.

Wrogowie **dołączeni** reprezentują boty, które nieustannie starają się wytopić Graczy, podążając za nimi przez Dzielnice i walcząc z nimi (w trakcie fazy Walki), kiedy tylko znajdą się w tym samym miejscu. Pod koniec starcia konieczne jest wycofanie się z niego w jak najskuteczniejszy sposób, dlatego też posiadanie dołączonych Wrogów nie przeszkadza graczom w ruchu i wykonywaniu akcji.

Zadawanie Obrażeń i pokonywanie Wrogów





Za każdym razem, gdy **zadajesz** Obrażenia (👊) Biejącemu Wrogowi, zaznacz je znacznikami Obrażeń. Wszystkie takie znaczniki pozostają na karcie Wroga, co oznacza, że możesz zranić go w fazie Walki, następnie **zadać** dodatkowe 🌿 podczas kroku Odpalania za pomocą Wzmocnienia Frakcji, a następnie **pokonać** go w kolejnej fazie Walki.

Wróg, którego Integralność spadnie do 0 jest **pokonany** – odrzuć jego kartę i **weź** 1 żeton PD (👁). Wrogowie odrzuceni z innych powodów **NIE** są uważani za **pokonanych**, przez co gracze nie **otrzymują** za nich 👁.

Odrzucone karty Wrogów tworzą stos kart odrzuconych obok talii Wrogów.

RESET








Kiedy twoja Integralność **zmniejszy** się do 0, musisz rozegrać **reset**. Resetowanie, choć wygląda niewesoło, jest naturalną częścią gry i może zdarzać się dość często w dowolnym Scenariuszu. Kiedy przeprowadzasz **reset**, wykonaj poniższe czynności:

- Rzuć 1 kością z symbolami Wroga.
 - Jeżeli wynikiem **rzutu** jest  odrzuć swoje **aktywne** Ciało (jeżeli posiadasz kartę Ciała) i umieść je na spodzie talii Ciał. Jeżeli posiadasz inną aktywną kartę Ciała, staje się ona twoim **aktywnym** Ciałem. W takiej sytuacji zamień odpowiadającą figurkę na właściwą. Jeżeli nie posiadasz żadnej karty Ciała, wracasz do podstawowego Ciała opisanego na Planszy Gracza.
 - Jeżeli wynikiem **rzutu** jest , nie odrzucaj **aktywnej** karty Ciała.
- **Otrzymujesz** 2 żetony Danych Uszkodzonych () z puli Danych Uszkodzonych na Torze Czasu (umieść je na swoim kafelku Zrzutu).
- **Zrzuć** wszystkie żetony Danych ze swojej Konsoli.
- Odrzuć wszystkich **dołączonych** Wrogów.
- Ustaw swoją wartość Śledzenia na 0.
- Ustaw swoją Integralność () na jej maksymalną wartość (umieść znacznik uniwersalny na ograniczniku ITG).
- Umieść swoją postać na kafelku Dzielnicy Schronu.

Gracz rozgrywający **reset** pomija wszystkie inne działania zachodzące w danej fazie tury.

ROZWÓJ

W dowolnej chwili podczas fazy Planowania możesz dokonać Rozwoju swojej postaci. Można to zrobić na kilka sposobów, poprzez:

- **Wydanie Pamięci** ():
 - **Wydadź** 1 jednostkę Pamięci aby odrzucić 1 żeton Danych ze swojej Konsoli i umieścić go w puli neutralnej (Wyjątek: odrzucone żetony Danych Uszkodzonych () **NIE** są odkładane do puli Danych Uszkodzonych, patrz Dane Uszkodzone, str. 6).
 - **Wydadź** 1 jednostkę Pamięci aby **otrzymać** 1 żeton Danych Podstawowych wybranego rodzaju (umieść go na swoim kafelku Zrzutu).
 - **Wydadź** Pamięć, aby **zainstalować** Wzmocnienie (koszt Pamięci wskazany jest na każdej karcie Wzmocnienia).
- Wymianę Wzmocnień Frakcji: możesz wymieniać się Wzmocnieniami Frakcji z innymi Graczami (niezależnie od waszego położenia na mapie!). Przy wymianie **zainstalowane** Wzmocnienia przestają być **zainstalowane**. Gracze nie mogą wymieniać między sobą Wzmocnień Klasy.
- Wydanie PD () na Rozwój postaci. Aby wydać PD, odrzuć 2 żetony PD i wybierz jedną z poniższych opcji:
 - **Zwiększ** swoją maksymalną  o 1 (przesuń ogranicznik ITG o 1 pole). Zwiększa to również twoją bieżącą  o 1.
 - **Odblokuj** 1: odrzuć żeton Blokady () ze swojej Konsoli.
 - **Otrzymaj** 1 żeton Danych Otwartych () i umieść go na swoim kafelku Zrzutu.
 - Dobierz 2 Wzmocnienia Klasy ze swojej talii Wzmocnień Klasy. Zatrzymaj jedno z nich, a drugie odłóż na spód talii.

Możesz **wydać** całą swoją Pamięć i PD w jednej fazie Planowania, jeżeli masz taką ochotę. Opisane wyżej czynności możesz wykonać dowolną liczbę razy, jeżeli tylko posiadasz niezbędne ku temu zasoby.



PRZEBIEG TURZY

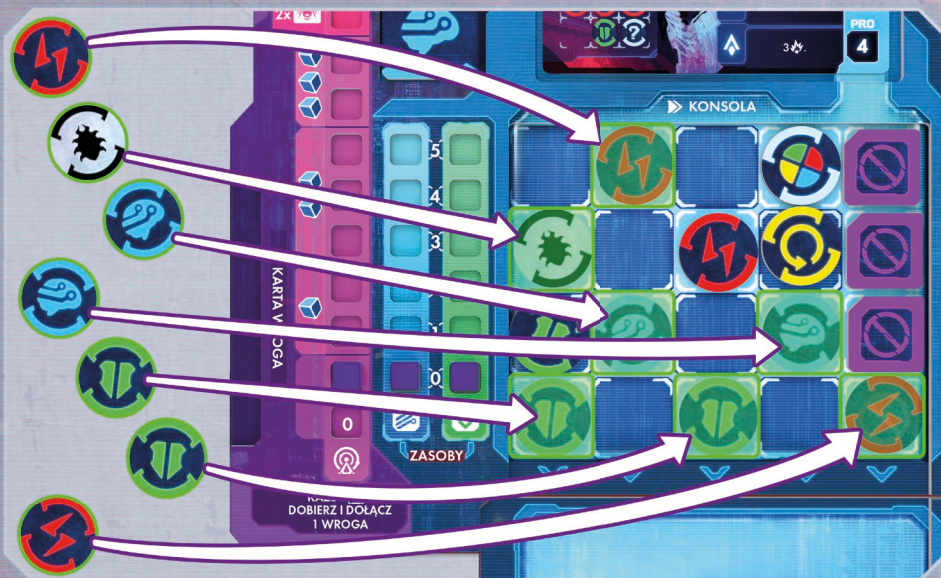
FAZA PLANOWANIA (ROZGRYWANA JEDNOCZEŚNIE)

Faza Planowania stanowi część przygotowania Graczy do rozgrywki w danej turze. Jest ona rozgrywana jednocześnie przez wszystkich Graczy (podczas tej fazy planuje się swoją turę i ustala plan z innymi Graczami).

- Krok Rzutu na Śledzenie** [pomiń ten krok w pierwszej turze gry, gdyż wartość Śledzenia każdego Gracza wynosi 0!] Podczas tego kroku, wszyscy Gracze wykonują rzut tyłoma kośćmi Gracza, ile wskazuje ich Tor Śledzenia. Za każdy uzyskany wynik **0**, dobierz i **dołącz** 1 Wroga (pamiętaj, że efekt **A** oznacza, że nie dobiera się żadnych Wrogów). Jeżeli rzut ten zakończył się dobraniem co najmniej 1 karty Wroga, ustaw swoją wartość Śledzenia na 0 (umieść znacznik uniwersalny na najniższym polu toru). **Dołączając** Wrogów, umieść ich w stosownym miejscu po lewej stronie swojej Planszy Gracza (patrz Dołączanie Wrogów, str. 12). Pamiętaj, że chociaż krok ten wykonuje się jednocześnie, dobieranie kart Wrogów należy rozpocząć od Pierwszego Gracza.
- Krok Ładowania Konsoli:** Wszyscy Gracze jednocześnie **ładują** swoje Konsole, dobierając po jednym żetonie Danych ze swoich Woreczków Danych i umieszczając je na pustych Podświetlonych polach Danych, zapelniając Konsole od góry do dołu i od lewej do prawej. **Ładowane** są wyłącznie Podświetlone pola Danych! Kiedy w twoim Woreczku Danych skończą się żetony, umieść wszystkie żetony Danych ze Zrzutu w Woreczku Danych i kontynuuj **ładowanie**.
- Krok Programowania:** Wszyscy Gracze jednocześnie przemieszczają żetony na Konsolach. Wartość Programowania wydrukowana na karcie Ciała Gracza (PRG) wyznacza liczbę ruchów, jaką Gracz może wykonać na Konsoli w jednej fazie (wartość ta może być jednak modyfikowana przez inne efekty, np. Wzmocnienia). Każdy ruch polega na przemieszczeniu 1 żetonu Danych o 1 pole (**przesunięcie**) lub **zamienieniu** miejscami 2 sąsiednich żetonów Danych (**zamiana**). Żetonów Danych nie można **przesuwać** ani **zamieniać** miejscami po przekątnych! Kiedy Gracz wykona wszystkie dostępne ruchy (bądź zdecyduje, że nie chce wykorzystywać wszystkich), można przejść do kolejnej fazy. Głównym celem **Programowania** jest organizowanie żetonów we Wzorce, które następnie można **odpalić** w Konsoli aby osiągnąć określone korzyści bądź cele (patrz Programowanie, Wzorce i Odpalanie, str. 7).

ROZWÓJ

W fazie Planowania (w dowolnym jej momencie), Gracze mogą wydać swoje PD (A) i Pamięć (P), aby rozwinąć swoje postacie i zmienić zawartość puli żetonów Danych. Więcej informacji o Rozwoju znajdziesz na stronie 13.



Przykład kroku ładowania Konsoli. Żetony Danych zostały dobrane z Woreczka i umieszczone w kolejności od góry ku dołowi.



Przykład kroku Programowania. Gracz o wartości PRG równej 4 wykonał 3 ruchy – 3 przesunięcia i 1 zamianę.

FAZA AKCJI (ROZGRYWANA PO KOLEI)

W fazie Akcji, zaczynając od pierwszego Gracza, każdy z Graczy wykonuje opisane poniżej trzy kroki, po czym swoją fazę Akcji rozgrywa kolejny Gracz. Bohaterowie **poruszają** się po mapie i **odpalają** zaprogramowane wcześniej Wzorce, aby pokonywać Wrogów, **zdobywać** Zasoby i wykonywać inne działania.

- Krok Ruchu i Śledzenia:** Wybierz kafelki Dzielnicy znajdujący się w zasięgu ruchu twojego obecnego Ciała (RCH) i **przenieść** tam swoją postać. Jeżeli wchodzisz na **zakryty** kafelek Dzielnicy, musisz zakończyć swój ruch i **odkryć** ten kafelek (patrz Ruch i Odkrywanie Dzielnicy, str. 11). Nie możesz przechodzić przez **zakryte** kafelki ani przez puste pola. Kiedy skończysz swój ruch, musisz **zwiększyć** swoją wartość Śledzenia o liczbę pól wskazaną przez Wejściową Wartość Śledzenia (na fioletowym tle) miejsca, w którym kończysz ruch.
Możesz też zdecydować się pozostać w miejscu. W takiej sytuacji **zwiększ** swoją wartość Śledzenia o liczbę pól wskazaną przez Stacjonarną Wartość Śledzenia (na czerwonym tle).
W jednym kroku Ruchu i Śledzenia można wykonać tylko jeden **ruch**.
Jeżeli zwiększając swoją wartość Śledzenia przesuniesz znacznik na najwyższe pole, natychmiast dobierz i **dołącz** 2 karty Wrogów (patrz Dołączanie Wrogów, str. 12) i przesun znacznik na pole 0 Toru Śledzenia!
- Krok Efektów Dzielnicy:** Możesz rozpatrzeć efekt Dzielnicy, w której się znajduje twoja postać. Możesz też tego nie robić, jeśli nie chcesz.
- Krok Odpalania:** Podczas tego kroku Gracze mogą **odpalić** dowolną liczbę Wzorców i skorzystać z dowolnych efektów, których można użyć podczas kroku **Odpalania**. Wzorce **odpalane** są pojedynczo, w kolejności wybranej przez Gracza. Podczas **odpalania** Wzorca **zrzuć** wszystkie wykorzystane do tego celu żetony Danych (umieść użyte żetony Danych na swoim kafelku Zrzutu) i rozpatrz efekt Wzorca.

Każdy żeton, który nie został użyty do **odpalenia** Wzorca pozostaje na Konsoli, umożliwiając tworzenie bardziej skomplikowanych Wzorców w przyszłości. Jedynym wyjątkiem są Dane Uszkodzone (U), które zawsze są zrzucane pod koniec tego kroku.

FAZA WALKI (ROZGRYWANA PO KOLEI)

W fazie Walki Gracze rozgrywają bezpośrednie starcia ze sterowanymi przez SI botami. Walka polega na wymianie ciosów do chwili, w której obu stronom skończą się dostępne akcje. Gracz rozgrywający fazę Walki rzuca kośćmi Gracza (🎲), wykorzystując uzyskane wyniki do aktywowania swoich Schematów Bojowych oraz kośćmi Wroga (🎲) określającymi liczbę botów oraz rodzaj ich Ataku. Kości Gracza nie są używane w jednej chwili, lecz pozwalają Graczowi na aktywowanie konkretnych Schematów Bojowych, wykorzystując odpowiednie spośród wyrzuconych liczb i symboli. Po zakończeniu działania Gracza akcją podejmuje jeden z Wrogów, po czym Gracz znowu otrzymuje możliwość wykorzystania kolejnego Schematu Bojowego itd. Podobnie jak w fazie Akcji, każdy z Graczy wykonuje trzy kroki opisane poniżej, po czym swoją fazę Walki rozgrywa kolejny uczestnik rozgrywki (zawsze zaczynając od Pierwszego Gracza). Jeżeli Gracz nie posiada żadnych **dołączonych** Wrogów, musi pominąć fazę Walki (pamiętaj jednak, że w określonych Scenariuszach mogą obowiązywać zasady specjalne!). W czasie Walki Wróg próbuje obniżyć twoją Integralność (❤️) do 0, by zmusić cię do **resetu**, podczas gry twoim celem jest **pokonanie** przeciwnika poprzez sprowadzenie jego Integralności (❤️) do 0. **Pokonanie** Wrogów pozwala uzyskać cenne PD (🏆) wymagane do rozwijania własnej postaci.

1. Krok Rzutu na Atak:

- Weź liczbę 🎲 równą wartości ATK swojego Ciała. Następnie weź 2 🎲 (1 numeryczną kość Wroga i 1 kość symboli Wroga).
- Możesz **wydać** swoją Moc (⚡), aby dodać 1 🎲 za każdą **wydaną** jednostkę ⚡.
- Rzuć** wszystkimi kośćmi (możesz wydać ⚡, aby zmienić wynik rzutu), a następnie rozpatrz wynik zgodnie z krokami opisanymi niżej.

2. Krok Ustalenia Liczby Aktywnych Wrogów:

umieść numeryczną kość Wroga na karcie Wroga odpowiadającej wynikowi **rzutu**, licząc od Bieżącego Wroga w dół stosu (tj. jeżeli wynik wynosi 1, umieść kość Wroga na Bieżącym Wrogu; jeżeli wynik wynosi 2, umieść na Wrogu drugim od góry itd.). Jeżeli otrzymany wynik **rzutu** jest wyższy niż liczba **dołączonych** Wrogów, których posiadasz, umieść ją na karcie Wroga znajdującej się najbardziej po lewej. Jeżeli wynikiem **rzutu** jest pusta ścianka 🎲, pomiń ten krok.

3. Krok Rozstrzygnięcia Wyników Rzutu:

- Zaczynając od Gracza, rozpatrz Schematy Bojowe i Schematy Wrogów, przechodząc na przemian pomiędzy nimi (najpierw 1 Schemat Gracza, potem 1 Schemat Wroga, następnie kolejny 1 Schemat Gracza, kolejny 1 Schemat Wroga itd.).

I. Aktywacja Schematu Bojowego

- Wybierz Schemat z efektem, który chcesz aktywować, umieść na nim kość lub kości użyte do tego celu, a następnie rozpatrz ich efekt.

II. Aktywacja Schematu Wroga

- Sprawdź, który z Wrogów posiada numeryczną kość Wroga na swojej karcie. Jest on Wrogiem Aktywnym.
- Rozpatrz efekt jednego z dwóch Schematów na karcie Aktywnego Wroga – Schemat, który odpowiada symbolowi wyrzuconemu na kości symbolu Wrogów (🎲/🎲). Pamiętaj, że efekt 🎲 zawsze zadaje jakieś Obrażenia 🩹 Graczowi, zaś efekt 🎲 oznacza inne konsekwencje.
- Po rozpatrzeniu efektu aktywowanego Schematu przesunij numeryczną kość Wroga o jedną kartę w prawo, w stronę Bieżącego Wroga. Jeżeli ostatnio aktywowanym Schematem był właśnie Schemat Bieżącego Wroga, odrzuć numeryczną kość Wroga.

b. Faza Walki kończy się dla konkretnego Gracza w chwili, gdy:

- Gracz nie jest w stanie (lub nie chce) aktywować żadnych Schematów Bojowych, a na żadnej karcie Wroga nie ma kości numerycznej.
- Integralność ❤️ Gracza spadła do 0. W takiej sytuacji natychmiast rozpatrz **reset** (patrz Reset, str. 13).

Ważne uwagi:

- Jeżeli Wróg został **pokonany** bądź odrzucony, zanim był w stanie aktywować swój Schemat, nie aktywuj go w żaden sposób. Jeżeli na jego karcie znajdowała się kość numeryczna, przesunij ją na kolejną kartę po prawej stronie. Jeżeli pokonany bądź odrzucony Wróg był Bieżącym Wrogiem, odrzuć również numeryczną kość Wroga.
- W fazie Walki niemożliwe jest zadanie Obrażeń Wrogowi dołączonemu do innego Gracza, nawet jeżeli Gracz ten znajduje się w tej samej Dzielnicy, chyba że pozwala na to specjalna zasada bądź element gry.
- Pamiętaj, że możesz **wydawać** 🏆, aby **zmniejszyć otrzymane** 🩹!

Kości, symbole i Schematy Bojowe.

Symbole Bojowe

🎲: podstawowy symbol Gracza, najczęściej używany w prostych i bezpośrednich Schematach Bojowych.

🎲: rzadszy symbol Gracza, najczęściej używany w złożonych Schematach Bojowych.

🎲 i 🎲: symbole możliwe do wyrzucenia na kości symbolu Wroga, wskazujące, który ze Schematów Wroga jest aktywowany przez wszystkich atakujących Wrogów w tej fazie Walki.

Schematy Bojowe

Schematy Bojowe to narzędzia używane przez Graczy do Walki z wrogimi botami SI bądź pozwalające skorzystać z efektów specjalnych. Każdy Schemat Bojowy składa się z 2 elementów:

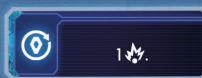
- Dokładnego numeru i rodzaju symboli potrzebnych do aktywacji tego Schematu.
- Efektu aktywacji.

W celu aktywowania Schematu Bojowego, Gracz musi przydzielić do niego stosowną liczbę rzuconych kości pokazujących właściwe symbole. Każdy Schemat Bojowy może być aktywowany wyłącznie raz w jednej fazie Walki. Jedynym wyjątkiem są Schematy Bojowe oznaczone symbolami 🎲 lub 🎲, które można aktywować wielokrotnie w jednej fazie Walki, przy czym każda z aktywacji może korzystać z dowolnej liczby kości, na których wypadł odpowiedni wynik.

Wszystkie 🎲 Schematu Bojowego zawsze zadawane są Bieżącemu Wrogowi. Jeżeli zostanie on pokonany, nadmiarowe 🎲 przepadają, nawet jeżeli pod pokonanym Wrogiem leży kolejna karta Wroga (patrz Zadawanie Obrażeń i pokonywanie Wrogów, str. 12).



– ten Schemat Bojowy wymaga przydzielenia przez Gracza 2 🎲, na których wypadł wynik 🎲, aby zadać 5 🩹 Bieżącemu Wrogowi.



– ten Schemat Bojowy pozwala Graczowi przydzielić dowolną liczbę 🎲, na których wypadł wynik 🎲, aby zadać 1 🩹 Bieżącemu Wrogowi za każdą przeznaczoną 🎲. Może być on aktywowany wiele razy w jednej fazie Walki.

Kości Wrogów

Istnieją dwa rodzaje kości Wrogów:

- Numeryczna kość Wroga: wskazuje liczbę **dołączonych** Wrogów, którzy będą cię atakować (jeżeli wyrzucisz 🎲, nie atakuje cię żaden z Wrogów).
- Kość symbolu Wroga: wskazuje efekt (🎲 lub 🎲) rozpatrywany w czasie tej fazy Walki.

FAZA ZADAŃ – ROZGRYWANA JEDNOCZEŚNIE

CEL **P03**
Pomóc Inżynierom w zbudowaniu wież przekaźnikowych.

ZASADY SPECJALNE
Patrz karta P12.

DZIAŁANIA GRACZY
Patrz karta P12.

DZIAŁANIA ŚWIATA
Obniż Δ o 1. Odrzuć 1 \heartsuit z każdego kafelka Dzielnicy, na którym nie znajduje się żaden Gracz.
| Jeżeli Δ wynosi 0, a na mapie znajdują się co najmniej 2 \checkmark : **Zakłócacze zbudowane!** Każdy Gracz otrzymuje 2 dowolne jednostki Zasobów i 1 \spadesuit za każdy \checkmark na mapie. Odrzuć wszystkich Inżynierów z mapy. Odrzuć kartę P12. Dobierz kartę P04.
| Jeżeli Δ wynosi 0 lub na mapie nie ma żadnych \heartsuit i umieszczono na niej mniej niż 2 \checkmark : **Porażka.** Dobierz kartę P11.

Karta Scenariusza

- Krok Działania Graczy:** podczas tego kroku wszyscy Gracze mogą przyczynić się do osiągnięcia celu opisanego na aktywnej karcie Scenariusza, wykonując akcje opisane w sekcji „Działania Graczy”. Mogą one być bardzo różne, od zebrania się w jednym miejscu, przez wykonanie Testu, **zrzucenie** żetonów lub odrzucenie żetonów Ascendu z mapy, aż po ostateczne **pokonanie** Bossa. Jeżeli na aktywnej karcie Scenariusza nie ma sekcji „Działania Gracza”, krok ten jest pomijany (choćby działania takie mogą znajdować się też na Arkuszu Scenariusza, więc upewnij się, że faktycznie należy pominąć ten krok!).
- Krok Działania świata:** podczas tego kroku Gracz rozgrywa sekcję „Działania świata” aktywnej karty Scenariusza, która opisuje wpływ czasu bądź reakcję świata gry na działania Graczy. Krok ten może być skomplikowany, ponieważ nie wszystkie opisane w nim działania muszą być wykonane w danej turze, dlatego zawsze należy dokładnie zapoznać się z jego treścią!

Podczas kroku Działania świata wartość Δ zwykle ulega **zmniejszeniu** (znacznik uniwersalny na Torze Czasu umieszczany na niższym polu), ponieważ większość misji w grze Tamashii posiada limit czasu. Gra zwykle sprawdza, czy warunki spełnienia celu zostały osiągnięte. Jeżeli tak nie jest, gra sprawdza, czy spełnione zostały warunki porażki dla bieżącego celu. Istnieje możliwość, że i to się nie wydarzy, jako że poszczególne sekcje Działań świata na kartach Scenariuszy są inne i powinny być traktowane indywidualnie.

Poniżej przedstawiamy kilka głównych zasad rozpatrywania Działania świata:

- Działania należy zawsze rozpatrywać od góry do dołu.
- Sekcja „Działania świata” zwykle zaczyna się od słowa „Jeżeli” poprzedzonego znakiem „|”. W takiej sytuacji należy sprawdzić, czy stwierdzenie następujące po słowie „Jeżeli” jest prawdziwe.
 - Jeżeli jest prawdziwe, należy rozpatrywać wszystkie jego efekty, od dołu ku górze.
 - Jeżeli nie, należy przejść do kolejnego znaku „|” i sprawdzić kolejny akapit zaczynający się od „Jeżeli” bądź rozpatrywać efekt znajdujący się w sekcji zatytułowanej „W PRZECIWNYM RAZIE”. Pamiętaj, aby sprawdzić, czy wspomniana sekcja nie zawiera własnych warunków zaczynających się od słowa „Jeżeli”.

III. Kiedy jeden ze wspomnianych efektów mówi, aby dobrać nową kartę Scenariusza, należy przerwać bieżący krok Działania świata, odrzucić aktywną kartę Scenariusza i wszystkie znajdujące się na niej żetony, a następnie dobrać nową kartę (niektóre karty nie są odrzucane po zakończeniu ich celu, więc zawsze czytaj dokładnie opisy). Przeczytaj opis nowej karty, rozegraj sekcję „Efekt natychmiastowy” i umieść ją na polu „Karta Scenariusza” Toru Czasu. To będzie twoja nowa aktywna karta Scenariusza.

- Krok przekazania żetonu Pierwszego Gracza:** podczas tego kroku, Gracz, który obecnie posiada żeton Pierwszego Gracza, przekazuje go osobie po swojej lewej stronie (czyli Pierwszemu Gracze zmieniają się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara). Następnie Gracze przechodzą do kolejnej tury rozpoczynającej się kolejną fazą Planowania.

PRZYKŁAD WALKI



- Warunki początkowe:**
 - Gracz posiada Ciało „Zołnierz”, Wzmocnienie „Kod Terminacyjny”, 5 \heartsuit , 2 \spadesuit , 2 \clubsuit i 2 \diamondsuit .
 - Gracz posiada 3 **dołączonych** Wrogów – Bieżący Wróg posiada 4 znaczniki Obrażeń, co oznacza, że zostało mu 6 \heartsuit .
- Rzut na Atak:**
 - Gracz **wydaje** 2 jednostki Mocy, aby **dodać** 2 \diamondsuit do swojego rzutu, co daje łącznie 5 kości (3 ATK za Ciało „Zołnierz” + 2 za **wydane** jednostki Mocy).
 - Wyniki rzutu są następujące:
 - Gracz **uzyskuje** 1 \spadesuit , 2 \heartsuit i 2 \clubsuit . Chciałby wykonać **przerzut** \diamondsuit , ale nie ma \heartsuit do **wydania**.
 - Wynik rzutu kością symboli Wrogów mówi, że wszyscy Wrogowie będą atakować Gracza, korzystając z efektów \spadesuit .



3. **Krok Ustalenia licznika Biejącego Wroga:** Numeryczna kość Wrogów położona zostaje na trzeciej karcie Wroga, licząc od Biejącego Wroga.
4. **Krok Rozpatrzenia wyników rzutów:** Gracz używa swojego pierwszego Schematu Bojowego – Schematu Ciała „Żołnierz” z jednym ♠. Jego efektem jest **zadanie 3** (Obrażeń) Biejącemu Wrogowi.



7. **Drugi efekt Wroga:**
 - 7a. Gracz **otrzymuje 2** na skutek efektu Ścigacza. Druga część efektu, czyli „Biejący Wróg **odzyskuje 1**” nie ma zastosowania, gdyż Biejący Wróg posiada nienaruszoną.
 - 7b. Kość numeryczna jest zdejmowana z Biejącego Wroga, co oznacza, że żaden Wróg nie będzie już aktywować swoich Schematów Bojowych w bieżącej fazie Walki.
8. Gracz może wykorzystać wszystkie swoje pozostałe kości. Decyduje się zatem na użycie drugiego Schematu swojego Ciała, który wymaga pojedynczego i **zadaje 2** Biejącemu Wrogowi.



5. **Teraz nadchodzi pora rozpatrzenia efektu Wroga:**
 - 5a. Skanbot **zadaje** Graczowi 3.
 - 5b. Gracz **wydać** 2 jednostki Tarczy i **traci** 1.
 - 5c. Następnie numeryczna kość Wrogów przesuwana jest na kolejną kartę, czyli kartę Ścigacza.
6. **Drugi efekt Gracza:**
 - 6a. Gracz używa swojego drugiego Schematu Bojowego z Wzmocnienia „Kod Terminacyjny”, który wymaga jednego ♠.
 - 6b. Jako że Ogniomiot posiada już tylko 3, zostaje **pokonany** (dzięki specjalnemu efektowi Kodu Terminacyjnego). Oznacza to, że ten bot nie jest w stanie już zaszkodzić Graczowi w tej fazie Walki.
 - 6c. Gracz otrzymuje 1 i **zwiększa** wybrany Zasób o 1 jednostkę dzięki zdolności Ciała „Żołnierz”. Gracz wybiera 1. Zwróć uwagę, że Gracz ten nie może użyć otrzymanego Przerzutu w tej fazie Walki, gdyż krok Rzutu na Atak został już rozegrany.



9. Jako ostatni efekt Gracz wykorzystuje swój Schemat, co pozwala **wydać** mu tyle, ile chce. Decyduje się zatem **wydać** 1, aby **zadac** 1 Biejącemu Wrogowi.
10. Faza Walki kończy się, ponieważ nie ma już żadnych efektów do rozpatrzenia. Teraz kolejny Gracz może rozegrać swoją fazę Walki.

SCENARIUSZE

ARKUSZE SCENARIUSZY

Każdą rozgrywkę w *Tamashii* reprezentuje Scenariusz. Arkusze Scenariuszy zapewniają graczom ogólny wgląd w fabułę i wprowadzenie do gry. Wyjaśniają też, jak przygotować rozgrywkę, i zawierają zasady specjalne, które mogą znajdować zastosowanie w konkretnych Scenariuszach.



Arkusz Scenariusza

- Nazwa Scenariusza**
- Wprowadzenie:** wprowadzenie do fabuły Scenariusza.
- Trudność:** każdy Scenariusz cechuje się jednym z trzech poziomów trudności: łatwym, średnim lub trudnym.
- Długość Scenariusza:** niektóre Scenariusze są bardziej złożone lub obejmują dłuższą historię, przez co ich ukończenie wymaga więcej czasu. Scenariusz może być określony jako krótki, średni lub długi.
- Symbol wyzwania:** Scenariusze oznaczone wykrzyknikiem są bardziej skomplikowane pod względem mechaniki, przez co nie zalecamy ich rozgrywania początkującym.

- Instrukcje przygotowania:** szczegółowe informacje dotyczące Przygotowania Scenariusza, patrz strona 5.
- Zasady specjalne:** opis wszystkich unikalnych zasad, które będą stosowane podczas rozgrywania tego Scenariusza.

KARTY I RODZAJE SCENARIUSZY ORAZ POSTĘP W SCENARIUSZU

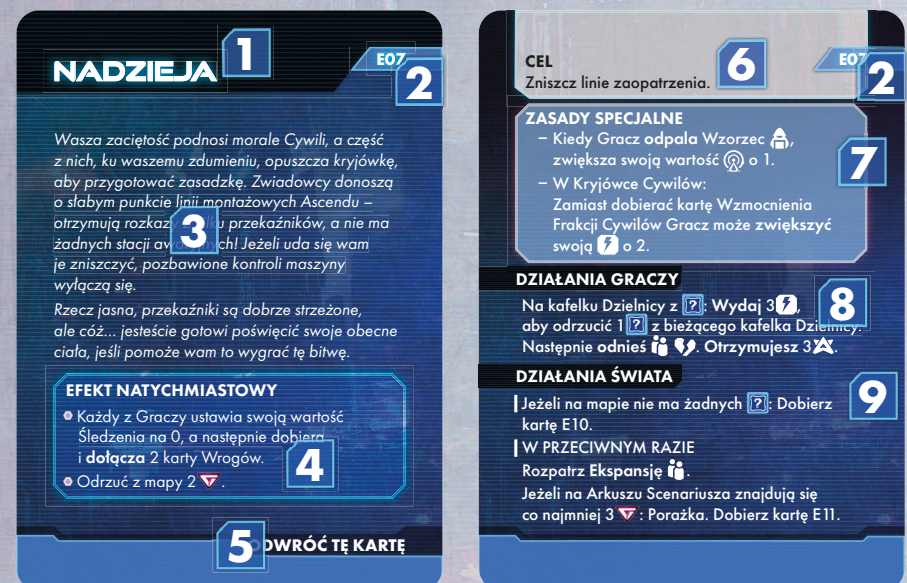
Fabułę Scenariuszy popychają do przodu talie Scenariuszy składające się z wielu kart Scenariuszy. Wybrany Arkusz Scenariusza zawsze precyzuje, której talii należy użyć w danym Scenariuszu.

Karty Scenariuszy

Karty Scenariuszy dzielą się na 2 rodzaje: karty Fabuły Scenariusza i karty Specjalne Scenariusza.

Karty Fabuły Scenariusza stanowią szkielet każdego ze Scenariuszy i używane są do rozwijania narracji, przedstawiania podstawowej mechaniki, reagowania na działania Graczy, wprowadzania celów itd. Są one wykorzystywane w charakterze **aktywnych** kart Scenariusza i umieszczane na polu „Karta Scenariusza” Toru Czasu. W danym momencie w grze może znajdować się tylko jedna **aktywna** karta Scenariusza.

Karty Fabuły Scenariusza zawsze wyglądają tak samo – posiadają stronę Fabuły zawierającą opis sytuacji i sekcję „Efekt natychmiastowy” oraz stronę Rozgrywki prowadzącą gracza przez Scenariusz.



Przykład karty Fabuły Scenariusza (z lewej: strona Fabuły, z prawej: strona Rozgrywki).

Strona Fabuły (z lewej):

- Nazwa**
- Kod karty:** każda karta Scenariusza posiada unikalny kod, do którego odwołują się inne karty w celu rozwijania Scenariusza.
- Fabuła:** każda karta Scenariusza opisuje rozwój fabuły, która może zmieniać się zależnie od decyzji Graczy.
- Efekt natychmiastowy:** karty Scenariusza wywołują pewne efekty natychmiast po ich dobraniu.
- Instrukcja odwrócenia karty:** po przeczytaniu i rozpatrzeniu strony Fabuły należy odwrócić kartę i umieścić ją na polu „Karta Scenariusza” Toru Czasu.

Strona Rozgrywki (z prawej):

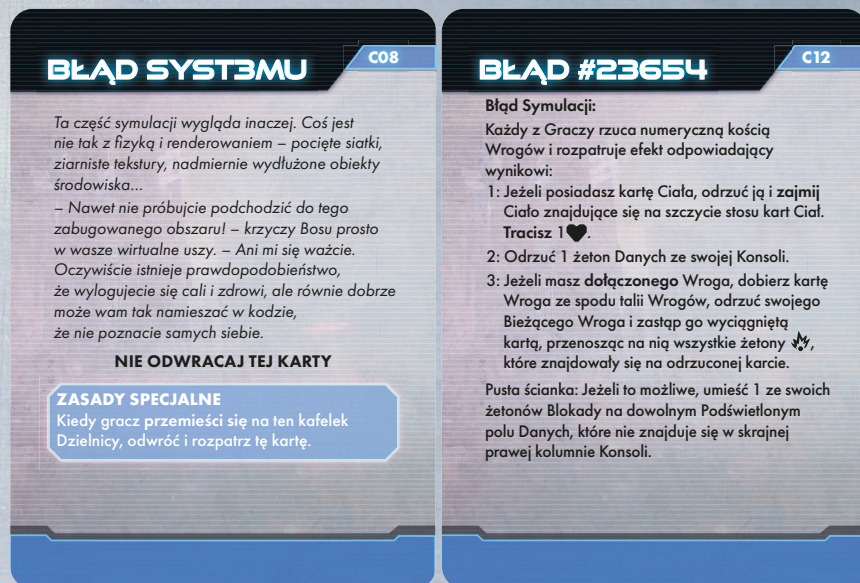
- Cel:** wyjaśnienie bieżącego celu gry.
- Zasady specjalne:** w czasie trwania zdarzenia opisanego na karcie należy stosować dodatkowe zasady. W tym miejscu można też znaleźć unikalne Wzorce bądź efekty dostępne wyłącznie dopóki karta ta znajduje się w grze.

8. **Działania Graczy:** działania, które Gracze mogą podejmować podczas kroku Działań Gracza.
9. **Działania świata:** krok Działań zachodzących w świecie.

Zwróć uwagę, że niektóre karty Scenariusza mogą nie zawierać wszystkich opisanych wyżej sekcji!

Karty Specjalne Scenariusza działają nieco inaczej. Po pierwsze, nie mają one jednej, stałej formy i mogą zawierać rozmaite dane, od tabel przedstawiających działania specjalne Bossów po informacje o wyjątkowych Wrogach napotykanym wyłącznie w niektórych Scenariuszach. Są one mimo wszystko podobne do kart Fabuły Scenariusza, z następującymi wyjątkami:

1. Mają jasne tło.
2. Mogą zawierać sekcje podobne do tych, które znajdują się na kartach Fabuły Scenariusza, ale zwykle wyglądają inaczej.
3. W danym momencie w grze może znajdować się więcej niż 1 **aktywna** karta Specjalna Scenariusza.



Powyżej przedstawiamy dwa przykłady kart Specjalnych Scenariusza. Karta C08 leży na kafelku Dzielnicy i jest rozpatrywana w chwili, gdy Gracz wejdzie do tej Dzielnicy. Z kolei karta C12 leży obok Toru Czasu i służy jako przypomnienie zasady specjalnej „Błąd symulacji”.

Dobieranie karty Scenariusza: kiedy dobierasz nową kartę Scenariusza, można ją rozpoznać po jej unikalnym kodzie. W przypadku karty Fabuły Scenariusza w pierwszej kolejności zawsze należy przeczytać jej stronę Fabuły i rozpatrzyć efekty natychmiastowe, jeżeli jakieś występują. Następnie należy odwrócić kartę na stronę Rozgrywki i odrzucić z Toru Czasu bieżącą kartę Scenariusza wraz ze wszystkimi leżącymi na niej żetonami i znacznikami (w niektórych Scenariuszach mogą pojawić się wyjątki od tej zasady).

W przypadku karty Specjalnej Scenariusza należy zawsze dokładnie zapoznać się z jej treścią, a następnie odłożyć ją na bok, aby w dowolnej chwili można było łatwo sprawdzić przedstawione na niej zasady. Jako że w grze istnieje wiele różnych Scenariuszy i opowieści, niektóre karty Specjalne Scenariusza są dość nietypowe i mogą zawierać informacje znacząco różniące się od zasad opisanych w instrukcji, ale zawsze dokładnie objaśniają, jak należy postępować.

Cel: jest to cel gry, który Gracze starają się osiągnąć.

Zasady specjalne: ta sekcja opisuje wszystkie efekty zmieniające reguły gry. Zasady te muszą być uwzględniane, dopóki zawierająca je karta Specjalna Scenariusza pozostaje aktywna. Należy pamiętać, że w razie niezgodności z regułami w instrukcji, należy zawsze stosować się do zasad specjalnych! Niektóre z zasad specjalnych mogą także pozwalać na podejmowanie pewnych działań w celu rozwijania Scenariusza. Nie zapominaj przy tym, że Arkusze Scenariusza też mogą zawierać zasady specjalne, które obowiązują przez całą grę.

Działania Graczy: w tym kroku bądź w sekcji zasad specjalnych zawiera się większość działań, które należy przeprowadzić w celu ukończenia celu karty Scenariusza. Czasami działania Graczy mogą być akcją specjalną dostępną w czasie bieżących wydarzeń, Testem do wykonania, spotkaniem się w danym miejscu itp.

Działania świata: podczas tego kroku sprawdza się, czy Gracze osiągnęli cele oraz kontroluje się upływ czasu. Wiele Scenariuszy wymaga ukończenia ich w określonych ramach czasowych, więc należy się spieszyć, gdyż na ogół rozegranie każdej Tury ogranicza pozostały Graczom czas. Po osiągnięciu celu czasami konieczne jest podjęcie trudnych decyzji co do rozwoju rozgrywki (np. trzeba ustalić, czy Gracze chcą się ukryć, czy walczyć). Pamiętaj, że nieosiągnięcie celu nie zawsze oznacza porażkę w grze, czasami po prostu skutkuje to brakiem nagrody bądź utrudnieniem w przyszłych przygodach.

Ważne ikony, które często pojawiają się na kartach Scenariusza.

Liczba Graczy – ta ikona najczęściej ma charakter mnożnika i jej głównym celem jest dopasowanie trudności gry do liczby uczestniczących w niej osób. Za każdym razem, gdy widzisz tę ikonę, należy zastąpić ją liczbą odpowiadającą liczbie Graczy (przykładowo, jeżeli gra mówią, aby wziąć 2 x żetonów , a w rozgrywce biorą udział 3 osoby, oznacza to konieczność wzięcia 6 .



Żetony Ascendu: niektóre karty Scenariusza polecają wzięcie żetonów Ascendu (które zwykle odzwierciedlają rosnącą presję). Mogą one być użyte do oznaczania specjalnych miejsc na mapie, gdzie SI gromadzi swoje siły, bądź inne interesujące lokacje, w których można wykonać zadanie. Za każdym razem, kiedy należy użyć takiego żetonu, wymagane do tego działanie jest opisane na Arkuszu bądź karcie Scenariusza.



Żetony Sukcesu: po spełnieniu wszystkich warunków postępu fabuły aktywnej karty Scenariusza (bądź pewnych ich części) można oznaczyć tę kartę żetonem Sukcesu. W kroku Działań świata posiadanie odpowiedniej liczby żetonów Sukcesu bardzo często pozwala na osiągnięcie postępów w grze, co na ogół wiąże się z otrzymaniem różnych premii i przejściem do kolejnej części przygody (i kolejnej karty Scenariusza). Żetony Sukcesu mogą również być używane do innych celów.

Znaczniki uniwersalne: służą one do oznaczania różnych rzeczy. Czasami należy umieścić je na kartach, czasami na mapie. Zawsze należy zaznaczać nimi elementy wskazywane przez zasady gry.

Żetony Kości: żetony te często wykorzystywane są w Scenariuszach do wprowadzenia elementu losowego, który zawsze opisany jest na Arkuszu bądź karcie Scenariusza, wraz ze wszystkimi odnoszącymi się doń zasadami. Niektóre Scenariusze nakazują wykorzystanie „zestawu” żetonów Kości, co oznacza konieczność użycia 3 różnych żetonów. W innych wypadkach należy wybrać je losowo. Czasami są one kładzione zakryte, przez co ich wartość poznawana jest dopiero w momencie odkrycia. Żetony Kości kładzione awerssem do góry nazywane są żetonami odkrytymi.

Tor Czasu: Ikona ta reprezentuje bieżące położenie na Torze Czasu. Wiele celów w grze Tamashii posiada limit czasu, a ikona ta stosowana jest do ustalenia ograniczenia czasowego dla danego celu, obniżenia liczby pozostałych tur pod koniec bieżącej, bądź sprawdzenia, czy na Torze Czasu osiągnął wartość, przy której zachodzi jakieś ważne wydarzenie (np. jeżeli dotrze do pola 0 Toru Czasu, osiągnięcie celu okaże się niemożliwe, co może oznaczać porażkę graczy!). Czasami zdarza się, że efekt natychmiastowy karty Scenariusza wymaga ustawienia na polu 0. Oznacza to, że w czasie tej konkretnej misji, stosowane są inne niż czas zasady określania sukcesu bądź porażki.

TESTY

Testy stosowane są zwykle jako metoda określania postępów w Scenariuszu. Niektóre cele wymagają wykonania Testu przez Gracza lub Graczy. W grze istnieją dwa rodzaje Testów: Testy Indywidualne (określane po prostu mianem „Testu”) i Testy Grupowe. Polecenie wykonania Testu zawiera 2 ważne informacje: rodzaj żetonów Danych, jakiego należy użyć, i liczbę Sukcesów, którą należy uzyskać, aby Test zakończył się powodzeniem.

Kiedy chcesz wykonać Test, **zrzuć** (przesuwając z Konsoli na kafelek Zrzutu) dowolną liczbę żetonów Danych wymaganego rodzaju, a następnie rzuć taką liczbą . Każdy **wyrzucony** wynik oznacza 1 Sukces, a każdy wynik – 2 Sukcesy. Aby zdać Test, należy uzyskać określoną liczbę sukcesów (np. Test 3 oznacza konieczność **zrzuć** czerwonych żetonów Danych i **wykonanie rzutu** 1 za każdy **zrzucony** żeton. Test kończy się powodzeniem, jeżeli uzyskasz co najmniej 3 Sukcesy).

W przypadku Testu Grupowego wszyscy Gracze mogą **zrzucić** Dane ze swoich Konsol, aby dokończyć się do wyniku Testu (robi się to po kolei, zaczynając od Gracza, który zaczął Test), ale tylko jeden z nich musi zacząć taki Test (lub być w danej Dzielnicy, jeżeli jest to wymogiem wykonania danego Testu). W takiej sytuacji każdy z Graczy **rzuci** kośćmi stanowiącymi jego część Testu.

Przykład: w grze 2-osobowej tekst na karcie mówi: „Wykonaj Test Grupowy: 3 x ”. Oznacza to, że wszyscy Gracze muszą łącznie uzyskać 6 Sukcesów, aby Test zakończył się powodzeniem. Gracz 1 **zrzuci** 3 (ponieważ jego jest), zaś Gracz 2 **zrzuci** 2 (ponieważ jego jest). Następnie Gracz 1 **rzuci** 3 , zaś Gracz 2 – 2 . Każdy z Graczy może teraz użyć , ale wyłącznie do **przerzucenia** kości **rzucanych** przez siebie.

Wykonanie Testu (i wzięcie udziału w Teście Grupowym) jest zawsze opcjonalne.

Testy Grupowe w grze solo traktowane są jak Testy Indywidualne.

ZAKOŃCZENIE GRY I KORZYSTANIE Z ARKUSZA POSTĘPÓW

Każdy Scenariusz kończy się w chwili dobrania karty „Zwycięstwo” lub „Porażka”. Po dobraniu takiej karty należy rozpatrzyć jej efekty, co zwykle oznacza odblokowanie pewnych elementów. W takim przypadku, należy wziąć rzeczony element z puli Zablokowanych (w pudełku z grą) i umieścić je w puli Odblokowanych. Od tego momentu Odblokowane elementy mogą pojawiać się w przyszłych rozgrywkach.

Czasami może się też zdarzyć sytuacja odwrotna, czyli efekt na karcie może sprawić, że jakiś element wróci z puli Odblokowanych do puli Zablokowanych.

Po wygranej grze należy też zaznaczyć stosowny kod na Arkuszu Postępów służącym do notowania Scenariuszy, które zostały zakończone zwycięstwem. Pamiętaj przy tym, że większość Scenariuszy ma więcej niż jedno zakończenie, a Odblokowane elementy mogą się różnić, zależnie od zakończonej odnogi Scenariusza. Dlatego też na Arkuszu Postępów przy każdym Scenariuszu znajduje się więcej niż jedna kratka.

Jeżeli zużyjesz Arkusz Postępów, ale chcesz zacząć grę od nowa, nie ma z tym problemu – zawsze możesz pobrać plik Arkusza z naszej strony: <http://awakenrealms.com/>.

KARTA BOSSA

W niektórych Scenariuszach Gracze mogą napotkać potężne istoty pełniące rolę Bossów. Ci specjali Wrogowie posiadają swoje własne zasady (zawarte na kartach Bossów) i specjalne ilustracje bądź figurki reprezentujące ich na planszy.



Karta Bossa

1. **Nazwa Bossa**
2. **Instrukcje przygotowania:** zastosuj je, kiedy gra poleci dobrnąć kartę Bossa.
3. **Zasady Bossa:** każdy Boss jest inny i działa inaczej. Zasady Bossa opisują jego działanie i sposób jego pokonania.
4. **Działania Bossa:** działania, które Boss podejmuje w określonej fazie lub kroku tury.
5. **Wzorce Hackowania (H):** karta Bossa zawsze wyjaśnia, jak wykorzystać dowolny zawarty na niej typ Wzorca.
6. **Integralność:** każdy Boss posiada osobne warunki **pokonania** go.


Pamiętaj, że każdy z Bossów jest inny, więc informacje na poszczególnych kartach Bossów będą się różnić.

INNE TRYBY GRY


TRYB SOLO

Przygotowanie do gry


Przygotowanie do gry wygląda tak, jak przy każdej innej rozgrywce, z następującymi różnicami:

- **W czasie Przygotowania do gry, w kroku 3c):** przy wyborze Wzmocnień Początkowych usuń Wzmocnienie oznaczone słowem „Kooperacja” na odwrocie i weź zamiast niego Wzmocnienie opisane wyrażeniem „Solo/PvP”.
- **W czasie Przygotowania do gry, w kroku 11:** przy umieszczeniu swojej postaci na startowym kafelku Dzielnicy weź dodatkową postać Wędrowca i umieść ją na tym samym kafelku Dzielnicy. Nie zakładaj gumowego pierścienia na tę postać. Będzie to postać BOTA J.O.R.D.A.N.
- **Dodatkowy krok:** weź kartę BOTA J.O.R.D.A.N., umieść ją obok swojej Planszy Gracza i połóż 1  na każdym polu Baterii.

Zasady trybu solo


- : ikona ta czytana jest jak zwykle, czyli w trybie solo będzie ona zawsze oznaczać 1.
- Testy Grupowe: w trybie solo Testy Grupowe są zawsze traktowane jak Testy Indywidualne.
- Zawsze jesteś Pierwszym Graczem.



Zasady BOTA J.O.R.D.A.N.:

- BOT J.O.R.D.A.N. jest traktowany jako Gracz na potrzeby przebywania na kafelku Dzielnicy, ale poza tym nie uważa się go za Gracza. Nie posiada on własnej Planszy Gracza, nie odnosi żadnych , nie **programuje**, nie może mieć **dołączonych** Wrogów itp.
- W czasie kroku Ruchu i Śledzenia możesz **przemieścić** BOTA J.O.R.D.A.N. o 2 kafelki (jak wskazuje wartość RCH na jego karcie). **Odkrywa** on kafelki Dzielnicy i zbiera żetony Eksploracji. Każdy Zasób, PD bądź inna nagroda, którą miałby **zdobyć** BOT J.O.R.D.A.N., jest przekazywana Graczowi. **Ruch** BOTA jest darmowy i w żaden sposób nie wpływa na Śledzenie Gracza.
- Możesz odrzucić 1 Baterię z karty BOTA J.O.R.D.A.N., aby podczas jednego kroku użyć jego figurki jak swojej. Jeśli to zrobisz, nie używaj swojej standardowej figurki. Powyższą zasadę można wykorzystać w dowolnym kroku (tj. w kroku **Działania Gracza** bądź **Efektów Dzielnicy**). Odrzuć 1 Baterię za każdy krok, w którym chcesz skorzystać w ten sposób z BOTA.

*Dla przykładu, efekt ten może być wykorzystany do aktywowania specjalnych akcji, takich jak **odpalanie** Wzorca wymaganego dla posunięcia Scenariusza naprzód na konkretnym kafelku Dzielnicy. W takim przypadku możesz chcieć skorzystać z faktu, że BOT J.O.R.D.A.N. stoi na właściwym kafelku, podczas gdy twoja postać znajduje się gdzie indziej.*

- *Istnieje jeden wyjątek: jeżeli podczas kroku **Efektów Dzielnicy** zdecydujesz się na skorzystanie z BOTA J.O.R.D.A.N. w celu aktywowania efektu Dzielnicy, w której znajduje się BOT, zastosuj wartości Śledzenia dla Dzielnicy, w której znajduje się BOT, nie zaś tej, w której przebywa twoja postać.*

*Pamiętaj, że dotyczy to również rozpatrywania Wejściowej/Stacjonarnej Wartości Śledzenia. Przykładowo, jeżeli BOT nie **przemieszczał** się w kroku Ruchu i Śledzenia, a ty zechcesz wykorzystać efekt Dzielnicy, **zwiększ** swoją  o Wartość Stacjonarną.*

- Możesz ładować baterie BOTA J.O.R.D.A.N., **odpalając** przedstawiony na jego karcie efekt . Masz dostęp do tego Wzorca, dopóki BOT znajduje się w grze. Kiedy go **odpalisz**, połóż 1  na pustym polu Baterii. Jeżeli wszystkie 5 pól Baterii jest wypełnionych, nie możesz ładować kolejnych. Wzorec ten jest traktowany jako Hack na potrzeby wszystkich odnośnych efektów oraz interakcji.
- Jeżeli na karcie BOTA J.O.R.D.A.N. nie ma ani jednego znacznika Baterii, odrzuć jego kartę i znacznik postaci z planszy. Nie będą one już wykorzystywane w tym Scenariuszu.
- Niektóre Scenariusze posiadają specjalne zasady odnoszące się do trybu Solo. Upewnij się, że znasz je przed rozpoczęciem gry.

GENERATOR SCENARIUSZY (TRYB RYWALIZACJI):




W tym trybie gry Gracze rywalizują się sobą, starając się zebrać jak największą liczbę Punktów Zwycięstwa (PZ). Gracz, który pod koniec gry posiada najwięcej PZ, zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie do gry

Przygotowanie do gry wygląda tak, jak przy każdej innej rozgrywce, z następującymi różnicami:

- **W czasie Przygotowania do gry, w kroku 3c):** przy wyborze Wzmocnień Początkowych usuń Wzmocnienie oznaczone słowem „Kooperacja” na odwrocie i weź zamiast niego Wzmocnienie opisane wyrażeniem „Solo/PvP”.
- **W czasie Przygotowania do gry, w kroku 3d):** zalecamy pominąć ten krok, gdyż Protokoły Nauczania mogą zaburzać końcową punktację, naruszając tym samym równowagę gry.



Następnie, zamiast Przygotowania Scenariusza, przejdź do Przygotowania Generatora Scenariusza:

1. Wybierz długość rozgrywki:
 - I. Krótka: ustaw  na wartość 5.
 - II. Średnia: ustaw  na wartość 7.
 - III. Długa: ustaw  na wartość 9.
2. Wybierz Pierwszego Gracza.
3. Weź 1 losową kartę przygotowania Mapy i przygotuj Mapę zgodnie z poleceniami. Zaczynając od Pierwszego Gracza, umieśćcie swoje postacie na wybranych startowych kafelkach Dzielnicy (*Schron lub Zrujnowana Dzielnica*). Każdy z Graczy musi zacząć grę w innej Dzielnicy. Następnie odłóż wszystkie karty przygotowania Mapy do pudełka.
4. Dobierz 1 losową kartę Warunków, przygotuj talię Wrogów i rozdaj Graczom premie początkowe. Umieść wszystkie żetony Danych bezpośrednio w Woreczkach Danych, a następnie odłóż wszystkie karty Warunków do pudełka.
5. Umieść 1 losową kartę Rozszerzenia odkrytą w obszarze rozgrywki tak, aby wszyscy mogli ją widzieć. Będzie ona aktywna przez całą grę. Następnie odłóż pozostałe karty Rozszerzeń do pudełka.
6. Weź 1 losową kartę PvP i umieść ją odkrytą w obszarze rozgrywki tak, aby wszyscy mogli ją widzieć. Będzie ona aktywna przez całą grę. Następnie odłóż pozostałe karty PvP do pudełka.
7. Potasuj talię celów. Następnie dobierz z niej:
 - 2 karty w grze dla 2 Graczy.
 - 3 karty w grze dla 3 lub 4 Graczy.

Umieść je odkryte obok talii celów. Będą to cele początkowe. Następnie odwróć wierzchnią kartę z talii tak, aby jej treść była widoczna. Nie jest ona jednak dostępna i zawarte na niej cele nie mogą jeszcze być osiągnięte.

Zasady Generatora Scenariuszy

Gra w trybie rywalizacji rozgrywana jest tak, jak każda inna rozgrywka, z kilkoma wyjątkami:

1. Nie korzysta się z puli Danych Uszkodzonych () na Torze Czasu, zaś gra nie może się skończyć poprzez wyczerpanie się tych Danych. Należy traktować Dane Uszkodzone jak każdy inny żeton w puli neutralnej. Kiedy Gracz musi dobrać żeton Danych Uszkodzonych, a pula neutralna jest pusta, nic się nie dzieje.
2. Nie korzysta się z kart Scenariuszy. W każdej fazie Zadań, każdy Gracz kolejno, zaczynając od Pierwszego Gracza, może zdecydować się wykonać Testy (jeżeli znajdują się one na kartach celów). Następnie Pierwszy Gracz przekazuje żeton Pierwszego Gracza Graczowi po swojej lewej stronie i **obniża** wartość  o 1.
3. Jeżeli dowolny Gracz spełni warunki opisane na karcie celu, bierze ją i kładzie zakrytą obok swojej Planszy Gracza. PZ z tej karty będą zakryte i zostaną podliczone dopiero pod koniec gry.

- Kiedy karta celu zostanie zabrana przez Gracza, natychmiast zastąp ją odkrytą kartą z wierzchu talii celów. Następnie odwróć wierzchnią kartę w talii celów tak, aby jej treść była widoczna dla wszystkich Graczy.
- Gra kończy się w chwili, gdy osiągnie wartość 0. Kiedy to nastąpi, wszyscy Gracze powinni podliczyć swoje PZ, zgodnie z tabelą.

Rozgrywka nie różni się od tej wykorzystującej Scenariusze w grze kooperacyjnej, więc korzysta się z tych samych kart pomocy „Przebieg tury”. Należy jednak pamiętać, że po rozegraniu każdej fazy Zadań należy **obniżyć** wartość o 1.

Złota zasada Generatora Scenariuszy

W tym trybie bardzo ważne jest wykonywanie działań po kolei, zaczynając od Pierwszego Gracza. Jeżeli w dowolnej chwili pojawią się wątpliwości co do tego, kto powinien rozpatrzyć efekt jako pierwszy, zacznijcie od Pierwszego Gracza i kontynuujcie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Ważne! Jeżeli po **odkryciu** ostatniego kafelka Dzielnicy okaże się, że na Mapie nie ma żadnych Kryjówek Frakcji, zamień ostatni **odkryty** kafelek na losowy kafelek Kryjówki Frakcji.

Podliczanie Punktów Zwycięstwa

Po zakończeniu gry wszyscy Gracze odkrywają swoje zebrane karty celów i podliczają Punkty Zwycięstwa. Możesz skorzystać z karty zliczania punktów bądź z informacji podanych poniżej:

- Każde 3 jednostki Zasobów = 1 PZ.
- Każde Odblokowane pole Danych = 1 PZ.
- Każdy w twojej puli = 1 PZ.
- Każdy punkt maks. powyżej 5 = 1 PZ.
- Każde **zainstalowane** niejednorazowe Wzmocnienie Frakcji = 1 PZ.
- Każde **zainstalowane** Wzmocnienie Klasy, inne niż początkowe = 2 PZ.
- Zsumuj PZ z uzyskanych przez siebie kart celów.

Zdobycie daje ujemne PZ, zależnie od ich liczby w twojej puli:

- 1 = -1 PZ.
- 2-3 = -2 PZ.
- 4-5 = -3 PZ.
- 6+ = -4 PZ.

W przypadku równej liczby punktów zwycięzcą jest ten z remisujących Graczy, który posiada mniejszą liczbę żetonów Danych Uszkodzonych w swojej puli.

INDEKS

Aktywne:

- Ciało **9**, 11, 13
- karta Scenariusza **16**, **18**
- Wrogowie **15**

Arkusze Postępów **3**, **20**

ATK **9**, 15, 16

Boss **16**, **20**

BOT J.O.R.D.A.N **21**

Cel **2**, **16**, **18**, **19**

Ciało:

- Wędrowiec **4**, **6**, **9**, **21**
- Zaawansowane **6**, **9**, **24**

Czas **10**, **14**

Dane Otwarte **3**, **6**, **7**, **13**

Dane Podstawowe **3**, **6**, **8**, **11**, **12**

Dane Rdzeniowe **4**, **6**, **7**

Dane Uszkodzone **5**, **6**, **13**, **14**, **24**, **24**

Działania Graczy **16**, **18**, **19**, **21**

Działania świata **16**, **19**, **20**

Efekt natychmiastowy **18**, **19**

Faza Akcji **14**

Faza Walki **9**, **10**, **12**, **15**, **16**, **17**

Gracz: **24**

- liczba **5**, **24**

- Pierwszy **3**, **5**

Hack **7**, **12**, **20**, **24**

Instalowanie **8**, **10**, **13**

Integralność (ITG):

- Bossa **20**

- Wroga **12**, **16**, **24**

- Gracza **4**, **6**, **8**, **13**, **24**

Jednorazowe **10**, **24**, **24**

Kafelek Dzielnicy **5**, **11**, **12**, **13**, **14**, **19**, **21**

Konsola **4**, **6**, **8**

Kości:

- Gracza **3**, **8**, **14**, **15**, **20**, **24**
- Wroga **3**, **15**, **24**
- Wzorzec **7**
- żetony Kości **3**, **19**

Ładowanie **6**, **14**

Mapa **5**, **9**, **11**, **14**, **21**

Obrażenia (OBR) **3**, **12**, **15**, **24**

Odblokowanie **6**, **13**, **22**, **24**

Odblokowane elementy **5**, **20**

Odnoszenie (OBR,) **8**, **15**, **21**

Odpalania, krok **6**, **7**, **10**, **14**

Odpalanie **6**, **7**, **8**, **9**, **10**, **12**, **14**, **24**

Odpędzenie **6**, **12**, **24**

Odrzucanie:

- kart Ciała **13**
- kart Scenariusza **16**, **19**
- kart Wroga **12**, **15**
- żetonów **6**, **7**, **8**, **24**

Odzyskiwanie **24**

PD **3**, **4**, **6**, **9**, **10**, **11**, **12**, **13**, **21**

Planowania, faza **10**, **14**

Podświetlone **6**, **14**, **24**

Pokonanie **12**, **20**, **24**

Porażka **20**

Postać **9**, **11**, **13**, **14**, **21**

PRG **7**, **9**, **14**

Program **7**, **24**

Programowanie **7**, **9**, **14**

Protokół Nauczania **2**, **4**, **6**, **9**, **21**

Przygotowanie **7**, **24**

Rany () **8**, **24**

RCH **9**, **11**, **21**

Reset **6**, **9**, **13**, **15**, **24**

Rozwój **6**, **8**, **9**, **13**, **14**

Ruch **11**, **13**, **21**, **24**

Scenariusz, porażka **2**, **20**

Scenariusza, Arkusz **5**, **18**

Scenariusza, Generator **2**, **21**, **22**

Scenariusza, karta **5**, **16**, **18**, **19**

Schemat: **15**

- Bojowy **9**, **10**, **15**, **16**, **24**
- Podstawowy **12**
- Specjalny **12**

Specjalne, zasady **5**, **18**, **19**, **20**

Sukcesu, żeton **3**, **19**

Śledzenie: **11**

- krok **11**, **14**
- rzut **8**, **14**

- Tor **4**, **6**, **11**, **13**

- ustawienie **11**, **13**, **14**

- wartość **11**, **14**

Test **16**, **19**

Tor Czasu **3**, **4**, **5**, **16**, **19**

Utrata:

- Integralności **24**
- Zasobu **8**, **24**

Woreczek Danych **4**, **7**, **8**

Wróg:

- Bieżący **7**, **12**, **15**, **16**
- dołączony **6**, **12**, **13**, **15**
- talía **5**, **12**, **21**

Wydawanie **8**, **10**, **13**, **14**, **24**,

Wzmocnienie:

- Frakcji **5**, **10**, **11**, **24**
- Klasy **10**, **13**

Wzorzec: **6**, **7**, **24**

- Ciała **9**

- dłuższy **7**

- Frakcji **10**

- hackowania **12**, **20**

- podstawowy **7**

Zablokowane Elementy **5**

Zadań, faza **16**, **21**

Zajęcie **9**, **24**

Zasób:

- dłuższy **7**, **8**
- Moc **7**, **8**, **11**, **15**
- Pamięć **7**, **8**, **10**, **11**, **13**
- Przerzut **7**, **8**, **11**
- Śledzenie **4**, **6**, **8**, **24**
- Tarcza **7**, **8**, **11**, **15**
- Wzorzec **7**, **8**

Zmniejszenie:

- Czasu **16**
- ITG **13**, **24**
- Ran **8**, **15**
- Tarcz **8**

Znacznik uniwersalny **3**, **4**, **6**, **8**, **9**, **11**, **14**, **19**, **24**

Zrzut **6**, **7**, **8**, **13**, **14**, **20**, **24**

Zrzut Danych **6**

Zwiększenie:

- Integralności **13**
- Śledzenia **11**, **14**, **21**, **24**

Zwycięstwo: **2**, **20**

- Punkty **21**

Żeton Ascendu **3**, **19**

Żeton Blokady **3**, **4**, **6**, **24**

Żeton Eksploracji **3**, **5**, **11**, **21**

TWÓRCY

Autor gry: Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk, Kamil „Sanex” Cieśla

Dyrektor kreatywny: Kamil „Sanex” Cieśla

Kierownictwo rozwoju i testów: Łukasz Krawiec

Testy i rozwój: Łukasz Krawiec, Filip Tomaszewski, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Kamil Marchwiany, Piotr Krejner, Wiktoria Ślusarczyk

Testy dodatkowe: Ariel Kowalski, Łukasz Stadnik, Staszek Stryjewski, Mateusz „majzownik” Wojnicki, Arié Zarka, Davina, Rebecca Uecker, Noemi Ernst, Moritz Starke, Sebastian Jaster, Yvette Muller, Simon Fleißner, Marvin Manzer, Jan Warnke, Martin Wilhelm, Lars Zeitz, Paul Kim, Peter Zhao, Jason Riddell, Raymond Warholik, Hans Raven, Marie Raven, Hans Raven jr., Katarina Raven, Konstanty Weber, Zuzanna Banasiak, Marcin Podsiadło, Franciszek Stępniewski-Janowski, Tymoteusz Hatala, Jakub Błachut, Szymon Kulka

Instrukcja: Łukasz Krawiec

Tekst: Andrzej Betkiewicz

Korekta i redakcja: Tyler Brown

Kierownictwo artystyczne: Patryk Jędraszek, Kamil „Sanex” Cieśla

Projekt graficzny: Michał Lechowski, Adrian Radziun

Ilustracje: Krzysztof Piasek, Patryk Jędraszek, Piotr Orleański, Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Pamela Łuniewska

Modele 3D: Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

DTP: Angelika Kajmowicz, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Maria Pinkowska-Porzycka

Produkcja: Jacek Szczypiński, Anna Czajka, Olga Baraniak, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Konsultacje: Michał Orazc, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Matłosz

Wsparcie duchowe: Anna Lis-Wilkosz

Specjalne podziękowania: Paweł Samborski, Tomasz Zawadzki, Daria Kaczor

Tłumaczenie na język polski: Cezar Matkowski

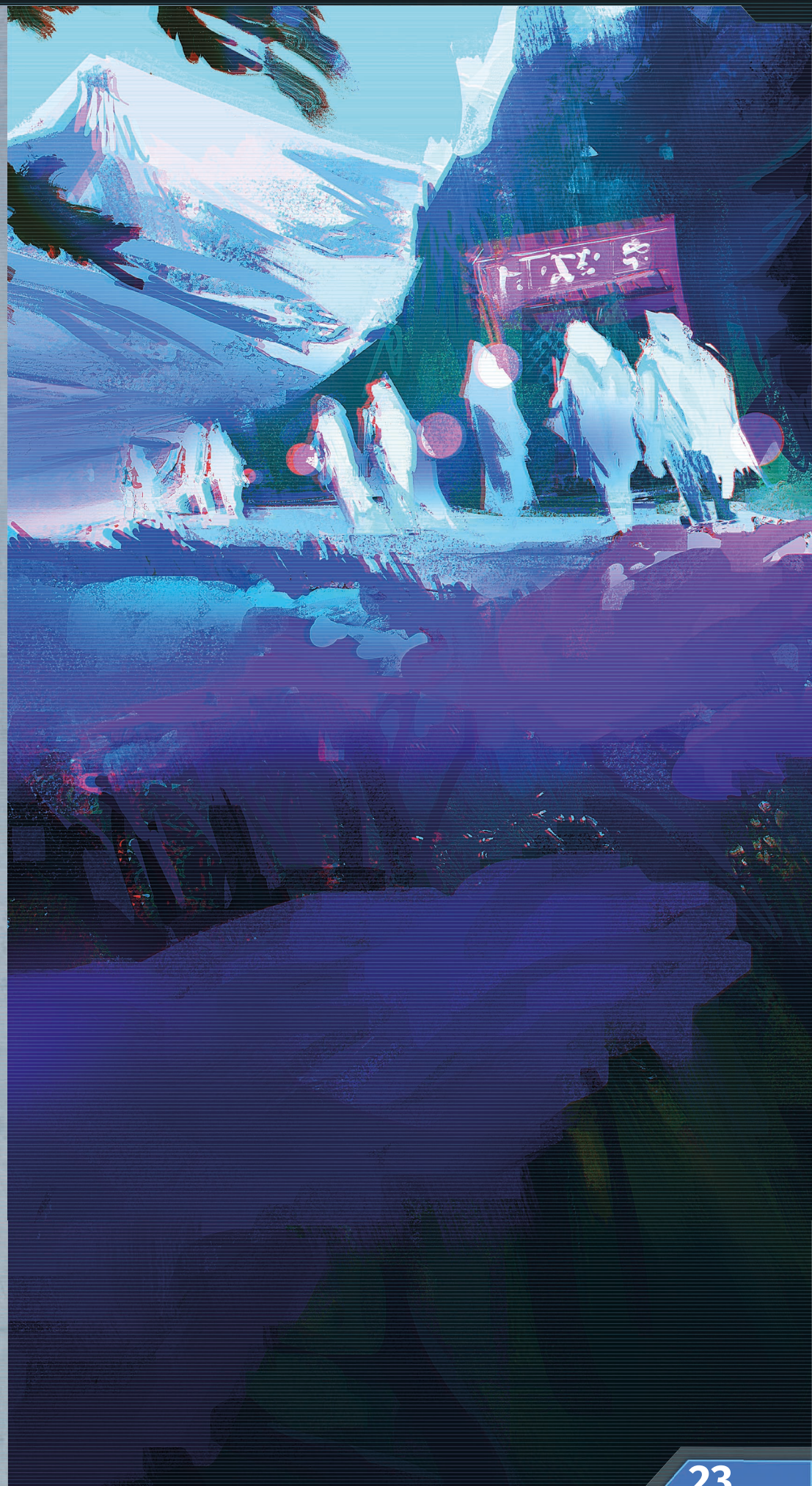
Redakcja wersji polskiej: Łukasz Potoczny

Korekta wersji polskiej: Dominika Rycerz-Jakubiec, Andrzej Jakubiec

Skład wersji polskiej: Katarzyna Janik, Aneta Koperkiewicz

Testy wersji polskiej: Łukasz Krawiec

Koordinacja tłumaczenia: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka, Łukasz Potoczny, Łukasz Kilian



WAŻNE TERMINY, KLUCZOWE WYRAŻENIA ORAZ IKONY

Najważniejsze terminy i wyrażenia

Dobierz/Otrzymaj żeton(y): Weź dany żeton z puli neutralnej i umieść go na swoim kafelku Zrzutu.


Dołącz: Umieść kartę Wroga obok swojej Planszy Gracza, na polu przeznaczonym dla kart Wrogów. Jeżeli już masz Wrogów **dołączonych** do swojej Planszy Gracza, umieść nową kartę Wroga pod kartami już **dołączonymi**, aby w pełni widoczna była lewa strona dołączonej karty.

Instalowanie: Zwykle w czasie Rozwoju. **Wydać** , aby aktywować jedną ze swoich niezainstalowanych kart Wzmocnień. Od tej chwili można korzystać z jej efektów (patrz str. 10).

Integralność: Reprezentuje więź z Ciałem. Kiedy spadnie do 0, należy przejść reset (patrz Reset, str. 13). Można ją traktować jako punkty życia / zdrowia / energii, ale utrata wszystkich nie oznacza przegranej w grze. Każdy Scenariusz posiada przypisaną pulę żetonów Danych Uszkodzonych, z której Gracz dobiera żetony po resecie. Kiedy pula ta ulegnie wyczerpaniu, Scenariusz automatycznie kończy się porażką. Wrogowie posiadają własną Integralność, oznaczoną innym symbolem niż Integralność Graczy.

(Integralność Graczy – . Integralność Wroga – .

Jednorazowe: wyłącznie na kartach Wzmocnień Frakcji. Po użyciu takiej karty odrzuć ją. Nie może być ona użyta bądź uzyskana ponownie w tym samym Scenariuszu (patrz str. 10).


Odblokuj x: Odrzuć x wybranych żetonów Blokady () ze swojej Konsoli, aby zwolnić pola Danych (pola te noszą nazwę *Odblokowanych pól Danych* i są *Podświetlone*).

Odkryj: Odwróć element awersem do góry. Odnosi się to do żetonów i kafelków Dzielnic. Jeżeli żeton lub Dzielnica są nieodkryte, oznacza to, że leżą awersem do dołu i Gracze nie widzą ich treści.

Odpal: Zrzuć Wzorzec ze swojej Konsoli, aby zastosować jego efekt (patrz str. 7).

Odrzuć żeton(y): Umieść żetony w puli neutralnej. O ile zasady nie stanowią inaczej, odrzucać można wyłącznie żetony ze swojej Konsoli.

Odzyskaj x: Przesuń znacznik uniwersalny (*NIE ogranicznik!*) na swoim Torze Integralności o x pól. Znacznik uniwersalny nie może zostać przesunięty poza ogranicznik ITG.

Pokonanie: Kiedy Integralność Wroga spadnie do 0, zostaje on **pokonany**. Odrzucasz wtedy kartę tego Wroga i **otrzymujesz 1**  (patrz str. 12).

Przygotuj x: Dobierz x żetonów Danych ze swojego Woreczka Danych i umieść je na dowolnych pustych polach swojej Konsoli. Zawsze należy dobrać wszystkie żetony przed rozpoczęciem ich umieszczania.

Ruch: Przemieść swoją postać o x kafelków (*gdzie x jest twoją wartością RCH*) z kafelka bieżącej Dzielnicy.

Strać x jedn. Zasobu/-ów: Przesuń swój znacznik uniwersalny w dół stosownego Toru Zasobów o x pól. Jeżeli posiadasz mniej jednostek Zasobów niż musisz **stracić**, umieść znacznik na polu 0. Jeżeli nie posiadasz żadnej jednostki danego Zasobu, nic się nie dzieje.

Ustaw wartość Śledzenia na 0: Umieść znacznik uniwersalny na najniższym polu „0” Toru Śledzenia.

Otrzymujesz x jedn. Zasobu/-ów: Przesuń swój znacznik uniwersalny w górę stosownego Toru Zasobów o x pól.

Wydać x jedn. Zasobów: Przesuń swój znacznik uniwersalny w dół stosownego Toru Zasobów o x pól. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby jednostek danego Zasobu, nie możesz wykonać wymagającej ich akcji.



Zajęcie: Rozpoczęcie korzystania z Ciała. Weź kartę danego Ciała Zaawansowanego i połóż ją na polu Ciała swojej Planszy Gracza (patrz str. 9).



Zaprogramuj x: Możesz przemieścić (*przesunąć / zamienić miejscami*) żetony Danych na Konsoli x razy.



Zrzut żetonów: Umieść ten żeton na swoim kafelku Zrzutu. O ile zasady nie stanowią inaczej, **zrzucić** można wyłącznie żetony ze swojej Konsoli.

Najważniejsze ikony

Zasoby: (patrz str. 8)


: Moc. **Wydać** przed Rzutem na Atak, aby dodać do rzutu 1 .


: Przerzut. **Wydać** po rzucie kośćmi, aby **przerzucić** 1 .


: Tarcza. **Wydać** x, aby **zmniejszyć** odnoszone  o x.

: Pamięć. **Wydać** podczas Rozwoju postaci, aby otrzymać/odrzuć żetony Danych bądź **zainstalować** Wzmocnienia.


Dane (patrz str. 6 i 7)

, , , , , : Żetony Danych. Wykorzystywane we Wzorcach (patrz str. 7).

: Symbol pojawiający się głównie we Wzorcach. Aby dany Wzorzec zadziałał, dowolny żeton Danych Podstawowych musi znajdować się w miejscu tego symbolu.

: Symbol pojawiający się głównie we Wzorcach. Aby dany Wzorzec zadziałał, żeton Danych Podstawowych odpowiadający Danym Rdzeniowym musi znajdować się w miejscu tego symbolu.



Kości


: Ośmiościenna kość Wroga. Istnieją dwa ich rodzaje: kość symboli Wrogów i kość numeryczna. Zwykle używane podczas Walki do rozstrzygnięcia Ataków Wrogów.

: Sześciościenna kość używana przez Graczy, głównie podczas Rzutów na Śledzenie i Atak oraz podczas Testów.

Wrogowie (patrz str. 12)

: Karta Wroga.

: Integralność (*zdrowie*) Wroga. Kiedy spadnie do 0, Wróg jest **pokonany**, a Gracz otrzymuje 1 .









: Hacki; słabe punkty Wroga. Zwykle odpalane w celu zadania Wrogom Obrażeń bądź uzyskania Zasobów.



: Odpędzenie pozwala natychmiast odrzucić kartę Wroga. Na ogół wiąże się to z jakąś karą.

: Obrażenia zadawane Wrogom.

: Obrażenia zadawane Graczom.


Walka (patrz str. 15)



, , , : Symbole opisane w Schematach Bojowych. Gracze mogą przeznaczać wyniki  i , aby aktywować stosowne Schematy w fazie Walki.  i  mogą być wykorzystywane wielokrotnie w jednej rundzie i aktywowane przez kilka wyników rzutu naraz.


, : Efekty Ataku Wroga. Odnoszą się do Schematów Bojowych na kartach Wrogów.

Scenariusz (patrz str. 19)

: Czas. Reprezentowany przez znacznik uniwersalny na Torze Czasu.

: Liczba Graczy. Należy odczytywać ją jako liczbę (*np. 3 w grze na 3 Graczy*).

, , : Żetony używane do zaznaczania różnych zjawisk w grze. Dokładne znaczenie każdego z tych żetonów opisane jest w Scenariuszu.

: Żetony Eksploracji. Jednorazowe premie dla Gracza odkrywającego kafelek Dzielnicy.

Inne

: Doświadczenie (*PD*). Używane do Rozwoju postaci Graczy.

: Śledzenie. Określa szansę napotkania Wrogów. Mierzone za pomocą toru znajdującego się po lewej stronie Planszy Gracza (patrz str. 11).