

# TREKING PRZEZ HISTORIĘ

## ZAKRZYWIENIE CZASOPRZESTRZENI

### Zawartość:

- 24 karty zakrzywienia czasoprzestrzeni ♦
- ♦ 4 znaczniki zakrzywienia czasoprzestrzeni ♦
- ♦ instrukcja *Zakrzywienia czasoprzestrzeni*

Zakrzywienie czasoprzestrzeni dostarczy czasoprzestrzennym turystom nowych wyzwań i możliwości.

### Zmiany w przygotowaniu do gry

Należy potasować wszystkie karty zakrzywienia czasoprzestrzeni, wylosować 3 z nich i umieścić je odkryte jedna na drugiej obok planszy zegara. Pozostałe karty zakrzywienia czasoprzestrzeni należy odłożyć do pudełka.

Wierzchnią kartę ze stosu należy umieścić na środku planszy zegara. Tylko ta karta zakrzywienia czasoprzestrzeni będzie aktywna podczas tego dnia. Każdy z graczy otrzymuje po 1 znaczniku zakrzywienia czasoprzestrzeni w swoim kolorze.



### Dwa rodzaje zakrzywienia czasoprzestrzeni

**Aktywowane** – mają koszt godzinowy. Mogą być użyte tylko raz dziennie przez każdego z graczy.

**Nieograniczone** – w miejscu kosztu godzinowego mają symbol ∞. Ich efekt trwa przez cały dzień.

### Zmiany w turze gracza

Podczas swojej tury gracz może zamiast wybrania karty historii albo karty przodka użyć **aktywowanej** karty zakrzywienia czasoprzestrzeni.

Użycie aktywowanej karty zakrzywienia czasoprzestrzeni wymaga opłacenia kosztu godzinowego (widocznego na karcie) poprzez przesunięcie zegarka kieszonkowego na planszy zegara. Następnie gracz rozpatruje efekt tej karty i umieszcza na niej swój znacznik zakrzywienia czasoprzestrzeni, aby oznaczyć, że z niej skorzystał w obecnej rundzie.

Można wykorzystać kryształy czasu, aby zmniejszyć koszt godzinowy, ale koszt skorzystania z efektu karty zakrzywienia czasoprzestrzeni musi wynosić przynajmniej 1 godzinę.

*Przykład.*  
*Znaczniki można umieścić jeden na drugim, gdy kilkoro graczy użyje karty zakrzywienia czasoprzestrzeni.*



### **Zmiany w końcu dnia**

Na koniec dnia należy odrzucić znajdującą się na planszy zegara kartę zakrzywienia czasoprzestrzeni i oddać graczom ich znaczniki, a następnie dobrać wierzchnią kartę zakrzywienia czasoprzestrzeni i umieścić ją pośrodku planszy zegara na następny dzień.

### **Wyjaśnienie zasad**

Otrzymanie karty – niektóre efekty kart zakrzywienia czasoprzestrzeni umożliwiają otrzymanie karty historii albo karty przodka. Dzięki nim możesz wziąć kartę i dodać ją do swojej wędrówki bez płacenia kosztu godzinowego tej karty. Otrzymujesz bonusy zarówno z tej karty, jak i te widoczne pod kartą (wyjątki zostały opisane na kartach zakrzywienia czasoprzestrzeni).

Projekt *Zakrzywienia czasoprzestrzeni*:  
Charlie Bink i Kristi B.

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie  
PLANSZOWA REBELIA  
FB/groups/planszowarebelia

**UNDERDOG**  
GAMES

© Underdog Games 2022.  
Wszystkie prawa zastrzeżone.