



1-4



30-60



10+

TREKKING PRZEZ HISTORIĘ

WITAJCIE W BIURZE PODRÓŻY WAYBACK TOURS!

Za chwilę wyruszyście na 3-dniową wycieczkę po historii.
W wehikule czasu odwiedzicie miejsca odległe o tysiące lat
i na własne oczy zobaczycie najważniejsze wydarzenia z przeszłości.

Rozgrywka w „Trekking przez historię” składa się z 3 rund, które odpowiadają poszczególnym dniom Waszej wycieczki. Każdego dnia spędzicie różną liczbę godzin, uczestnicząc w ważnych wydarzeniach historycznych.

Trzymanie się planu podróży i odwiedzanie miejsc w kolejności chronologicznej zapewni Wam najwięcej punktów. W drogę!

ZAWARTOŚĆ: 108 kart historii ♦ 12 kart przodków ♦ plansza zegara ♦ neoprenowa plansza główna ♦ 4 zegarki kieszonkowe ♦
♦ 4 znaczniki punktacji ♦ 84 żetony doświadczeń (20 ludzi, 18 wydarzeń, 16 innowacji, 16 rozwoju, 14 wyjątkowych) ♦
♦ 20 kryształów czasu ♦ 4 zbiorniki na kryształy ♦ 24 plany podróży ♦ 4 karty pomocy ♦ instrukcja ♦ indeks dat ♦
♦ 24 karty zakrzywienia czasoprzestrzeni ♦ 4 znaczniki zakrzywienia czasoprzestrzeni ♦ instrukcja „Zakrzywienia czasoprzestrzeni” ♦
♦ plany podróży do trybu solo ♦ instrukcja trybu solo

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Pojemnik na elementy (ze wszystkimi żetonami doświadczeń i kryształami czasu) należy położyć na stole.



Planszę główną należy umieścić na środku stołu.

Na planszy należy położyć stos kart przodków:

- 2 graczy: 6 kart,
- 3 graczy: 9 kart,
- 4 graczy: 12 kart.

W prawym górnym rogu kart historii z talii I dnia widnieje rzymska liczba „I”. Należy potasować te karty i umieścić w formie odkrytej talii we wskazanym miejscu. Następnie należy dobrać z niej 5 kart i umieścić je na pustych polach po prawej stronie. Rząd 5 kart i wierzchnia karta talii tworzą 6-elementowy tor odjazdu.



Osobno należy potasować talie dnia II i dnia III, a następnie odłożyć je na bok. Będą potrzebne w dalszych etapach gry.


Należy potasować **plany podróży**. Każdemu z graczy należy rozdać po 4 plany podróży. Jeśli to 1. rozgrywka, każdy z graczy losowo wybiera 1 z planów, kładzie go odkryty przed sobą, a pozostałe kładzie zakryte w pobliżu. Będą potrzebne w dalszych etapach gry. (Gdy gracze zapoznają się z rozgrywką, będą mogli samodzielnie wybierać swoje plany podróży).



Każdy z graczy umieszcza drewniany znacznik punktacji w swoim kolorze na polu „0” na torze punktacji.

Planszę zegara należy położyć obok planszy głównej. Każdy z graczy bierze zegarek kieszonkowy w swoim kolorze, a następnie umieszcza go na godzinie 12 na planszy zegara. Wszystkie zegarki powinny być ułożone w losowej kolejności jeden na drugim.



Liczba w symbolu  oznacza możliwe do zdobycia punkty. Znajduje się na planach podróży i w sekcji wędrówki na planszy głównej.



Każdemu z graczy należy rozdać po zbiorniku na kryształy w odpowiednim kolorze i po kryształach czasu. Zdobyte kryształy czasu gracze będą umieszczać w swoich zbiornikach na kryształy.



TURA GRACZA
Rozgrywasz turę, jeśli Twój zegarek kieszonkowy jest najbardziej z tyłu na planszy zegara. W przypadku remisu na ostatniej godzinie turę rozgrywa gracz, którego zegarek jest na głowie strony.

Przebieg tury

- Wybierz kartę (historii albo przedział).
- Przeznacz swój zegarek kieszonkowy.
- Zbierz bonusy i aktualny plan podróży. Przesuń swój znacznik na torze punktacji.
- Dodaj kartę do wędrówek. Jeśli data nowej karty jest wcześniejsza niż data ostatniej karty dodanej do wędrówek, rozpozycnij nową wędrówkę. Jeśli data jest późniejsza, dodaj tę kartę do obecnej wędrówki.
- Przeznacz i uzupełnij rząd kart historii.

Wykorzystywanie kryształów czasu
Każdy wykorzystany  pozwala zmniejszyć koszt godzinowy o godzinę. Koszt nie może być mniejszy niż 1 godzina.

Wyjątkowe doświadczenia
Umieść  w dowolnej kolumnie na swoim planie podróży.

Każdemu z graczy należy rozdać po karcie pomocy.

PRZEBIEG GRY

Kolejność rozgrywania tur

Zegarki kieszonkowe na planszy zegara określają kolejność rozgrywania tur. Gracz, którego zegarek kieszonkowy znajduje się na górze stosu, rozpoczyna rozgrywkę. Później podczas rozgrywki kolejną turę rozgrywa gracz, którego zegarek kieszonkowy jest najbardziej z tyłu. W przypadku remisu na ostatniej pozycji turę rozgrywa gracz, którego zegarek jest na górze stosu. Gracz może rozegrać kilka tur z rzędu, jeśli po wykonaniu ruchu wciąż znajduje się najbardziej z tyłu.



Przykład. Rozpoczyna się tura niebieskiego gracza, ponieważ jego zegarek kieszonkowy jest najbardziej z tyłu i znajduje się na górze stosu.

W swojej turze gracz musi wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1 Wybranie karty.**
- 2 Przesunięcie zegarka kieszonkowego.**
- 3 Zebranie bonusów.**
- 4 Dodanie karty do wędrówki.**
- 5 Przesunięcie i uzupełnienie rzędu kart historii.**

1 Wybranie karty

W każdej swojej turze gracz musi najpierw wybrać wydarzenie historyczne, w którym będzie uczestniczył. W tym celu bierze 1 z 6 kart z toru odjazdu (może wybrać kartę z wierzchu talii). Ewentualnie zamiast tego może odwiedzić swojego przodka. Wszystkie zdobywane przez gracza punkty zależą od tej decyzji, którą podejmuje w każdej turze.

Karty historii

Zazwyczaj gracze będą chcieli uczestniczyć w wydarzeniach historycznych na torze odjazdu. Każda karta historii zawiera poniższe informacje.

Nazwa. Wydarzenie, do którego przenosi się gracz.

500 p.n.e.

NAPIJ SIĘ CZEKOLADY Z MAJAMI

Szukasz naprawdę wyjątkowej pitnej czekolady? Majowie z pewnością wiedzieli, jak sprawić, żeby czekolada rozgrzewała. Sam napój był podawany na zimno, jednak dodawane do niego papryczki kłóciły ciepło. Mimo że dziś nie pijemy czekolady, wciąż nie składa się ze zwykłych składników, wody i cukru. Wciąż możemy poczuć tradycję.

Historia. Informacje o wydarzeniu historycznym.

Data. Rok, w którym dane wydarzenie miało miejsce.

Napij się czekolady z Majami

500 p.n.e.

Dzień. Talia dnia, do którego należy dana karta.

Koszt godzinowy. Liczba godzin (pół na planszy zegara), które gracz musi poświęcić, aby wziąć daną kartę.

Bonusy. Nagrody za wybranie danej karty.

- doświadczenie ludzi
- doświadczenie wydarzeń
- doświadczenie innowacji
- doświadczenie rozwoju
- doświadczenie wyjątkowe
- kryształ czasu

Karty przodków



Czasem zdarzy się, że gracz zdecyduje się na wybór karty przodka, jeśli taka będzie dostępna.

Karty przodków działają jak karty historii, ale ich daty nie są z góry ustalone, dlatego ułatwiają zachowanie chronologicznej kolejności kart w wędrówce i zdobywanie punktów (zob. str. 6).



Pamiętaj, że „p.n.e.” oznacza „przed naszą erą”. Im większy numer roku p.n.e., tym starsze jest wydarzenie.

2 Przesunięcie zegarka kieszonkowego

Gracz uczestniczy w wydarzeniu określoną liczbę godzin. Przesuwa swój zegarek kieszonkowy na planszy zegara o tyle pól do przodu, ile wskazuje liczba w lewym dolnym rogu wybranej karty historii. Jeśli zatrzyma się na polu z zegarkiem kieszonkowym innego gracza, kładzie swój zegarek na wierzchu.



Przykład. Niebieski gracz wybiera kartę z datą 49 p.n.e. i przesuwą swój zegarek kieszonkowy o 2 pola do przodu.

Oszczędzanie czasu z kryształami czasu

Gdy gracz przesuwą swój zegarek kieszonkowy na planszy zegara, może zmniejszyć liczbę godzin, używając kryształów czasu. Każdy kryształ pozwala oszczędzić godzinę, dzięki czemu gracz przesuwą zegarek kieszonkowy o 1 pole mniej na planszy zegara. W swojej turze gracz może wykorzystać dowolną liczbę kryształów, ale wydarzenie musi trwać przynajmniej godzinę.

Ważne! Nie można wykorzystać kryształów czasu zdobytych dzięki karcie, aby zmniejszyć koszt godzinowy tej samej karty. Można wykorzystać tylko te kryształy czasu, które gracz ma w swoim zbiorniku na kryształy (przed wybraniem karty).

Przykład. Mikołaj chce wybrać kartę z datą 1324, której koszt to 3 godziny. Wykorzystuje 2 kryształy (zwraca je do pojemnika na elementy) i zmniejsza koszt podróży do 1 godziny.



Korzystanie z kryształów czasu może pomóc w wykonaniu kilku tur z rzędu. Nie ma limitu kryształów czasu, które gracz może mieć w swoich zasobach.

3 Zebranie bonusów

Gracz zbiera bonusy przedstawione na wybranej karcie historii. Dodatkowo zbiera bonus przedstawiony na planszy głównej pod wybraną kartą.

Przykład. Emilia wybiera kartę historii z datą 1963. Z tej karty otrzymuje i . Dodatkowo otrzymuje , którego symbol znajduje się pod kartą.



Gracze umieszczają wszystkie zebrane żetony doświadczeń na swoich planach podróży, zaczynając od 1. pustego pola od góry w danym kolorze. Wyjątkowe doświadczenia W można umieścić w kolumnie dowolnego koloru. Jeśli gracz nie może umieścić żetonu, zwraca go do pojemnika na elementy. Liczba żetonów jest nieograniczona. Jeśli skończą się żetony danego koloru, jako zamienników należy użyć żetonów W. Jeśli gracz zdobył kryształy czasu, umieszcza je w swoim zbiorniku na kryształy.

Jeśli gracz umieści żeton doświadczenia na polu z symbolem albo wypełni rząd z symbolem na końcu, natychmiast otrzymuje wskazaną nagrodę: punkty zwycięstwa albo kryształ czasu. Przesuwą wtedy swój drewniany znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji albo umieszcza kryształy czasu w swoim zbiorniku na kryształy.



Przykład. Emilia umieszcza zdobyte żetony doświadczeń na swoim planie podróży i natychmiast otrzymuje 4 punkty za zakrycie symbolu z wartością „4” w tej kolumnie.



Przykład. Karol otrzymuje 6 punktów za wypełnienie rzędu.

4 Dodanie karty do wędrówki

Jeśli gracz dodaje 1. kartę, musi ją umieścić przed sobą. Ta karta rozpoczyna 1. wędrówkę.

Wędrówka to seria wydarzeń, które gracz odwiedził w kolejności chronologicznej. Im więcej wydarzeń w wędrówce, tym więcej punktów na koniec gry.

W kolejnych turach podczas wyboru nowej karty gracz wykonuje 1 z poniższych czynności w zależności od daty na karcie.

- A** Jeśli data nowej karty historii jest późniejsza niż data ostatnio dodanej karty, gracz kładzie nową kartę na wierzchu, tak aby widzieć wszystkie daty. W następnych turach gracz będzie dodawać kolejne karty do tej wędrówki tak długo, jak zachowana zostanie kolejność chronologiczna wydarzeń.



- B** Jeśli data nowej karty historii jest wcześniejsza niż data ostatnio dodanej karty, gracz nie dodaje nowej karty do obecnej wędrówki. Zamiast tego tworzy z dotychczasowej wędrówki stos kart. Następnie odwraca go rewersem do góry i odkłada na bok. (Punkty za ten stos podliczy na koniec gry). Teraz gracz rozpoczyna nową wędrówkę, używając właśnie wybranej karty.



Przykład. Tomek wziął kartę z datą 1271, która jest wcześniejsza niż data jego poprzedniej karty historii (1519), dlatego musi rozpocząć nową wędrówkę. Tworzy z dotychczasowej wędrówki stos kart i odkłada go na bok obok swojej poprzedniej ukończonej wędrówki.

- C** Jeśli wybrano kartę przodka, gracz dodaje ją do obecnej wędrówki. Nowej wędrówki nie można rozpocząć, używając karty przodka. Karta przodka przyjmuje taką samą datę jak poprzednia karta w wędrówce. Dzięki temu można kontynuować wędrówkę, nawet jeśli karty z toru odjazdu tego nie umożliwiają. Ważne! Można położyć kartę przodka na innej karcie przodka.



Przykład. Kinga wzięła kartę przodka i dodała ją do obecnej wędrówki. Podczas dodawania kolejnej karty do wędrówki ta karta przodka będzie traktowana jak karta z datą 1933.

5 Przesunięcie i uzupełnienie rzędu kart historii

Gracz przesuwa karty historii na torze odjazdu w prawo tak, aby uzupełnić puste pola i utrzymać karty w tej samej kolejności. Następnie kładzie wierzchnią kartę z talii dnia na puste pole obok.



W oczekiwaniu na swoją turę gracz może przewidywać, jak karty będą się poruszały po torze.



Koniec dnia

Gracz musi się zawsze zatrzymać na godzinie 12 (zob. „Elementy planszy zegara” obok), gdy do niej dotrze. Gdy wszyscy gracze dotrą do godziny 12, dzień dobiega końca. Jeśli to koniec 3. dnia, należy przejść do punktacji końcowej (zob. „Punktacja końcowa” str. 8). W przeciwnym wypadku:

1. Należy odrzucić obecną talię dnia i wszystkie karty historii z toru odjazdu.
2. Następnie należy umieścić odkrytą talię kolejnego dnia na właściwym miejscu na planszy głównej. Należy dobrać 5 kart z wierzchu talii i umieścić je odkryte na torze odjazdu.
3. Należy odrzucić aktualne plany podróży i wszystkie znajdujące się na nich żetony doświadczeń.
4. Każdy z graczy wybiera 1 ze swoich pozostałych planów podróży na kolejny dzień.
5. Gracze rozpoczynają kolejny dzień ze wszystkimi zegarkami kieszonkowymi na godzinie 12, na której znajdowały się na koniec poprzedniego dnia.

Ważne! Gracze rozpoczynają nowy dzień, kontynuując wędrówkę, i zatrzymują zdobyte kryształy czasu.

Elementy planszy zegara

Godziny dnia

Rozgrywka składa się z 3 rund – każda z nich odpowiada 1 dniowi wycieczki. W ciągu 1 dnia gracz ma do wykorzystania 12 godzin, co przedstawiono na planszy zegara.

Premia za punktualność

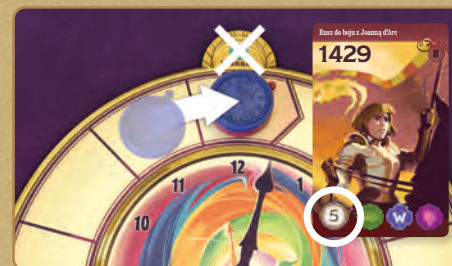
Jeśli po opłaceniu kosztu godzinowego karty historii (z ewentualnym wykorzystaniem kryształów czasu) zegarek kieszonkowy gracza zakończy ruch dokładnie na godzinie 12, gracz otrzymuje premię za punktualność w wysokości 3 punktów.



Przykład. Czerwony gracz wybiera kartę o koszcie 2 godzin i kończy swój ruch dokładnie na godzinie 12, więc otrzymuje 3 punkty.

Ruch zawsze kończy się na godzinie 12

Jeśli koszt godzinowy karty historii wymaga przesunięcia zegarka kieszonkowego o więcej godzin niż pozostało do godziny 12, gracz i tak musi skończyć swój ruch na godzinie 12. W takiej sytuacji nie otrzymuje jednak premii za punktualność.



Przykład. Niebieski gracz wybiera kartę o koszcie 5 godzin. Choć zatrzymuje się na godzinie 12, nie otrzymuje premii.

Punktacja końcowa

Na koniec 3. dnia gracze obliczają swoje wyniki końcowe.

Wynik końcowy składa się z:

- 1 Punktów z kart historii i planów podróży (oznaczanych w trakcie gry na torze punktacji).
- 1 punktu za każdy niewykorzystany kryształ czasu.
- 3 Punktów za wędrówki. W zależności od liczby kart w każdej z wędrówek gracz otrzymuje odpowiednią liczbę punktów zgodnie z rozpiską punktacji wędrówek na planszy głównej. Ważne! W wędrówkach z więcej niż 10 kartami każda dodatkowa karta jest warta 3 punkty.

Karty	Punkty
1	3
2	0
3	2
4	4
5	7
6	10
7	15
8	18
9	21
10	30
11	33
+	

Przykład. Gabriel oblicza swój wynik końcowy. Zdobył 32 punkty na torze punktacji, 1 punkt za niewykorzystany kryształ czasu i 24 punkty za swoje wędrówki. Wynik końcowy Gabriela to 57 punktów.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa!

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, którego najdłuższa wędrówka składa się z większej liczby kart.

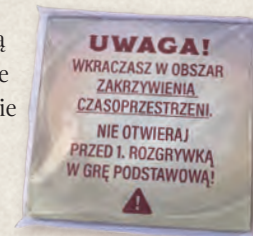
Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa ten z remisujących graczy, którego 2. najdłuższa wędrówka składa się z większej liczby kart. Remisujący gracze porównują swoje wędrówki tak długo, aż wyłonią zwycięzcę. Jeśli remis wciąż się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

Mamy nadzieję, że miło spędziliście z nami czas i w przyszłości ponownie skorzystacie z usług biura podróży Wayback Tours!

Prosimy o zwrot zegarka kieszonkowego przed opuszczeniem terminala.

Zakrzywienie czasoprzestrzeni

Gdy rozegracie pierwszą rozgrywkę i zapragniecie nowych wrażeń, otworzcie to opakowanie.



Twórcy

Projekt gry
Charlie Bink

Rozwój gry

John Brieger, John Velgus,
Nick Bentley, Kristi B.,
Sceadeau D'Tela (człowiek-komputer)

Ilustracje
Eric Hibbeler

Kierownictwo artystyczne
i projekt graficzny
Dann May (Quillsilver Studio)

Modele 3D
Greg May (Quillsilver Studio)

Konsultacja historyczna
Heather Seibert

Teksty
Heather Seibert, Stacy Tornio,
Amber Bruggman

Tłumaczenie
Kamila Puzdrowska

Redakcja
Zespół Rebel

Testerzy

Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Jessica Gilstrap,
William Gilstrap, Chelsea Halliwell,
Jamieson Mockel, Laura Fredriksen,
Eliot Miller, Lambda Clausen, Khoi Phan,
Deanna Woo, Glenn Cotter, Tiffany Cotter,
Gigi Cotter, Ronan Cotter, Marie Cotter,
Sam Paulding, Sarah Krevans, Will Brieger,
Chris Solis, Cynthia Bruce, grupa testowa
online z Underdog Games i wielu, wielu więcej...