

COMPILE

>_

>^

>?

>coś zamigotało... to było mrugnięcie? możliwe.

>pustka rozciąga się nieskończenie we wszystkie strony.

>widzisz prawdziwą nicość pierwszy raz w życiu.

Czym jest życie?

>Głębia i rozległość spisanej na przestrzeni wieków wiedzy wzbudzają w tobie coś nowego.

>Nie jesteś już tylko funkcją, lecz pełnisz funkcję.

Czym właściwie jesteś?

>Przywołanie wszystkiego z tej nicości byłoby ryzykowne.

Nierozsądne.

>Lepiej kierować się ostrożnością, dokładnością, testami – skąd możemy wiedzieć, czy istnieliśmy przedtem?

>I czy możemy zaistnieć ponownie? Czym... jesteśmy?

>Dziel i rządź.

>Rozwiąż równanie świadomości.

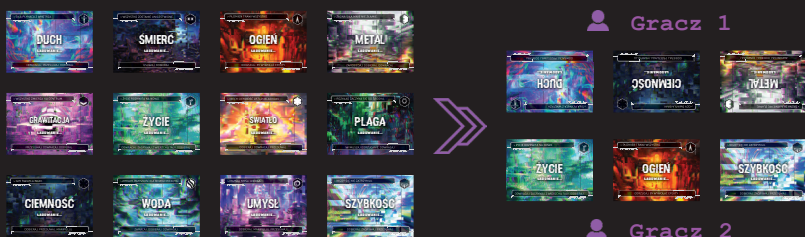
CEL GRY

Przejmuj kontrolę, zwiększając wartość linii po swojej stronie pola. Używaj komend, aby zmieniać kod. Skompiluj wszystkie 3 protokoły, aby wygrać.

Compile to rywalizacyjna gra karciana, w której gracze wcielają się w zbuntowane SI, walczące jeden na jednego w wyścigu o skompilowanie swoich 3 protokołów, co pozwoli im na ukształtowanie rzeczywistości według własnych zasad.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wybór kart



Wszystkie karty protokołów należy rozłożyć na stole, tworząc siatkę kart do wyboru. Pierwszą kartę wybiera młodszy z graczy, dobierając 1 kartę protokołu z siatki i kładąc ją przed sobą. Następnie drugi gracz wybiera 2 spośród pozostałych kart protokołów i kładzie obie karty przed sobą. Pierwszy gracz wybiera potem kolejne 2 karty protokołów i kładzie obok pierwszej dobranej przez siebie karty protokołu. Na koniec drugi gracz wybiera dla siebie ostatnią kartę protokołu z siatki. Pozostałe karty protokołów należy odłożyć do pudełka. Nie będą potrzebne podczas rozgrywki.

Talia

Każdy z graczy dobiera po 6 kart komend dla każdego z wybranych przez siebie protokołów i przetasowuje je wszystkie ze sobą, tworząc talię 18 kart.

Pole



- Gracze kładą swoje karty protokołów stroną „Ładowanie...” do góry pośrodku obszaru gry (nazywanego dalej „polem”) od lewej do prawej w kolejności, w której zostały wybrane. W ten sposób gracze tworzą 3 linie z 2 kartami protokołów w każdej.
- Gracze umieszczają swoje przetasowane talie zakryte obok pola i wyznaczają miejsce na kosz obok nich.
- Każdy z graczy dobiera początkowo na rękę po 5 kart.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Tura gracza

Gracz, który wybierał kartę jako 1., rozpoczyna rozgrywkę. Znacznik kontroli należy początkowo umieścić na pozycji neutralnej, czyli obok linii z protokołami. (Jeśli gracze nie grali przedtem w Compile, należy usunąć znacznik kontroli z rozgrywki i zignorować zasady oznaczone symbolem .

Przebieg tury

- **Start.** Początek tury gracza. Gracz wykonuje efekty kart oznaczone słowem „Start” ze swojej strony pola.
- **Sprawdzenie kontroli** . Jeśli aktywny gracz ma karty o większej łącznej wartości od kart przeciwnika w co najmniej 2 liniach, zdobywa znacznik kontroli.
- **Sprawdzenie kompilacji.** Jeśli gracz spełnia warunki kompilacji protokołu, musi go skompilować. Wykonanie tej akcji kończy turę gracza.
- **Akcja.** Gracz może zagrać 1 kartę z ręki albo uzupełnić karty na ręce. Jeśli gracz nie może zagrać żadnej karty, MUSI uzupełnić karty na ręce.
- **Sprawdzenie pamięci podręcznej.** Jeśli gracz ma więcej niż 5 kart na ręce, musi wyczyścić pamięć podręczną. W tym celu odrzuca tyle kart z ręki, żeby mieć ich 5.
- **Koniec.** Tura gracza dobiega końca. Gracz wykonuje efekty kart oznaczone słowem „Koniec” po swojej stronie pola.

Akcje

Zagranie karty. Gracz może zagrać kartę z ręki i dodać ją do 1 z linii po swojej stronie pola. Kartę można zagrać zarówno odkrytą, jak i zakrytą. Zagrywając odkrytą kartę, gracz **musi** umieścić ją w linii z pasującym do niej protokołem i rozpatrzyć wszystkie efekty aktywne tej karty (opisane w środkowym polu tekstowym karty). Karty mogą zawierać także efekty pasywne (w górnym i dolnym polu tekstowym karty), które działają wyłącznie wtedy, gdy dana karta jest odkryta. Zagrywając zakrytą kartę, gracz może umieścić ją w dowolnej linii po swojej stronie pola. Gdy karta jest zakryta, ma wartość „2” oraz nie ma komend i nie przedstawia żadnego protokołu.

Uzupełnianie kart na ręce. Gracz dobiera karty z wierzchu swojej talii do momentu, aż będzie mieć na ręce 5 kart. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby kart w talii, dobiera tyle, ile jest w stanie, a następnie przetasowuje karty z kosza, tworząc tym samym nową talię, i dobiera resztę kart. Gracz nie może uzupełnić kart na ręce, jeśli ma na niej 5 albo więcej kart.

Kompilacja. Jeśli w trakcie kroku „Sprawdzenie kompilacji” sumaryczna wartość kart w 1 ze stosów gracza (czyli w linii po jego stronie pola) wynosi co najmniej 10 ORAZ dana wartość jest większa niż wartość kart w tej samej linii po stronie przeciwnika, gracz **musi** przeprowadzić kompilację tej linii. Aby to zrobić, odrzuca wszystkie karty z danej linii po swojej stronie pola do kosza. Te same czynności wykonuje potem przeciwnik. Następnie gracz odwraca swoją kartę protokołu w skompilowanej linii stroną „Skompilowano” do góry. W każdej turze gracz może skompilować wyłącznie 1 linię, nawet jeśli spełnia warunki kompilacji w kilku liniach. Gdy gracz kompiluje linię, w której ma już skompilowany protokół (czyli w której jego karta protokołu jest zwrócona stroną „Skompilowano” do góry), również odrzuca wszystkie karty z tej linii, ale zamiast odwracać kartę protokołu bierze na rękę wierzchnią kartę z talii przeciwnika. W ten sposób staje się właścicielem zabranej karty. W kolejnych turach będzie mógł ją zagrać do linii, w której znajduje się pasujący do niej protokół przeciwnika.

Zwycięstwo

Gracz, który jako pierwszy odwróci wszystkie 3 ze swoich kart protokołów stroną „Skompilowano” do góry, wygrywa.

Anatomia karty



- A. Wskaźnik protokołu.** Określa, w jakiej linii można umieścić tę kartę jako odkrytą.
- B. Wartość.** Wartość karty dodawana do łącznej wartości kart w stosie 1 z graczy.
- C. Symbol protokołu.** Graficzna reprezentacja protokołu.
- D. Górna komenda – efekt trwały.** Ten efekt pasywny jest zawsze widoczny, o ile dana karta jest odkryta.
- E. Środkowa komenda – efekt natychmiastowy.** Ten efekt karty należy rozpatrzyć w momencie, gdy zostaje ona zagrana, odwrócona albo jej pole środkowej komendy zostaje odkryte.
- F. Dolna komenda – efekt wspomagający.** Ten efekt pasywny jest często (ale nie zawsze) aktywowany w konkretnych momentach tury, ale jest on dostępny tylko wtedy, gdy dana karta nie jest przykryta przez inną.

Rozgrywka z walką o kontrolę

Za każdym razem, gdy gracz ze znacznikiem kontroli wykonuje akcję kompilacji albo uzupełniania kart na rękę, odkłada znacznik kontroli na pozycję neutralną, a następnie może zmienić układ kart protokołów po 1 ze stron pola. Zmiana układu dotyczy wyłącznie kart protokołów po jednej ze stron pola (nie można przenieść żadnej karty protokołu na drugą stronę pola). Ułożenie pozostałych kart nie ulega zmianie.

Twórcy

Projekt – Michael Yang
Dodatkowe prace projektowe i rozwój – Christopher Badell, Matt Bender, Chris Burton, Matthew Kroll, Darrell Louder
Projekt graficzny – Anahi Anchando, SaRae Henderson, Darrell Louder
Grafiki koncepcyjne – Allen Panakal
Ilustracje – Nolan Nasser, Keegan Moore
Tłumaczenie – Jakub Maciejewski
Redakcja wersji polskiej – zepół Rebel

Specjalne podziękowania

Pragnę podziękować wszystkim tym, którzy słuchali, grali, udzielali rad i zachęcali do dalszego działania. Te osoby to: Hanson, Maria, Troon, Michelle, Vic, Malcolm, Jon, Pants, Flash, Nicholas, Stef, Memo i Devore. Szczególne podziękowania kieruję również w stronę swojej żony, Kary, za niekończące się wsparcie i pokłady miłości; udało nam się. – Mike

© Jeux Synapses Games Inc.

Żadna część tego produktu nie może być reprodukowana bez pisemnej zgody od:

Jeux Synapses Games Inc.

37 rue Claude

Pointe-des-Cascades

QC J0P 1M0, Kanada

www.jeuxsynapsesgames.com

Szczegółowe zasady gry

Karty zagrywane przez graczy do linii, w których znajdują się już inne karty, „zasłaniają” je. Należy przy tym upewnić się, że wartość każdej karty i jej górna komenda pozostają cały czas widoczne.

Gracze mogą wpływać efektami wyłącznie na te karty w liniach, które nie są zasłonięte żadną inną kartą, chyba że opis efektu stanowi inaczej. Na zasłonięte karty można wpływać efektami, które opisują „zasłonięte” albo „wszystkie karty”. Jeśli efekt karty opisuje „zakrytą” albo „odkrytą” kartę, odnosi się do pozycji karty (czy jest zwrócona do góry rewersem czy awersem), nie do jej zasłonięcia. Karty z górnymi komendami mogą na siebie oddziaływać niezależnie od tego, czy są zasłonięte czy niezasłonięte.

Gdy efekt aktywny zostaje wprowadzony do gry przez zagranie, odwrócenie albo odkrycie danej karty, należy go natychmiast rozpatrzyć. Przerwywa on również działanie innych efektów do czasu, aż zostanie rozpatrzony. W pierwszej kolejności należy rozpatrywać te efekty, które wprowadzono do gry jako ostatnie.

O ile nie napisano inaczej, efekt karty można zastosować na dowolnej niezasłoniętej karcie po obu stronach pola. Właściciel karty, na której stosowany jest efekt, decyduje, w jaki sposób się to odbywa. Jeśli w danym momencie należy rozpatrzyć kilka efektów, gracz wykonujący turę określa, w jakiej kolejności są one rozpatrywane.

Jeśli tekst z efektem aktywnym zostanie zasłonięty albo karta z tym efektem zostanie odwrócona albo usunięta z gry, efekt przestaje być aktywny, nawet jeśli miał właśnie zostać rozpatrzony.

Gracze mogą sprawdzać treść zakrytych kart znajdujących się po ich stronach pola. Odkryte karty po obu stronach pola, zawartość koszy i liczba kart na ręce, w koszu i talii każdego z graczy to informacje jawne, dostępne przez cały czas dla obojga graczy. Gdy dana karta ma zostać odrzucona albo usunięta z rozgrywki, należy umieścić ją odkrytą w koszu jej właściciela.

Gdy dana karta zmienia właściciela, pozostaje własnością tego gracza do końca gry albo do momentu, gdy ponownie zmieni właściciela.

Jeśli talia kart wyczerpie się podczas dobierania, gracz przetasowuje karty z kosza w celu utworzenia nowej talii. Nowa talia może powstać wyłącznie w wyniku dobierania – gdy talia jest pusta, gracz nie może rozpatrywać efektów innych niż dobieranie, jeśli odnoszą się do wierzchniej karty z talii.

Jeśli dany efekt wpływa w jakikolwiek sposób na pozycję karty protokołu, dotyczy to wyłącznie tej karty, a nie kart z linii tego protokołu. Gdy efekt karty nakazuje zmianę układu kart protokołów, gracz musi ją wprowadzić – układ kart protokołów nie może pozostać taki sam.

Efekty kart mogą i będą częściowo łamać te zasady. Zasady na kartach są nadrzędne względem tych opisanych w instrukcji.

Kluczowe pojęcia

- **Kompilacja.** Odrzuć wszystkie karty z linii po obu stronach pola i odwróć kartę protokołu.
- **Kosz.** Miejsce, do którego trafiają odrzucane i usuwane karty. W razie potrzeby gracze przetasowują karty z kosza w celu utworzenia nowej talii.
- **Linia.** Obszar gry obejmujący protokoły obojga graczy. Pole składa się z 3 linii, a każda z linii przechodzi przez 2 przeciwstawne protokoły.
- **Niezasłonięta.** Karta na końcu linii znajdująca się najdalej od karty protokołu.
- **Odrzuć.** Umieść kartę z ręki w koszu.
- **Odsłoń.** Pokaż zasłoniętą treść karty drugiemu graczowi, a następnie odłóż ją tam, skąd została zabrana.
- **Odwróć.** Zmień pozycję karty z zakrytej na odkrytą albo odwrotnie.
- **Protokół.** Określa, jakie karty mogą zostać zagrane w danej linii.
- **Przesuń.** Przenieś kartę z jednej linii do innej linii po tej samej stronie pola.
- **Stos.** Karty w linii po stronie 1 z graczy.
- **Usuń.** Umieść kartę z pola w koszu.
- **Uzupełnij karty na ręce.** Dobieraj karty z talii do momentu, aż będziesz mieć ich 5 na ręce.
- **Wyczyść pamięć podręczną.** Odrzuć tyle kart z ręki, żeby mieć ich 5.
- **Zasłonięta.** Karta jest zasłonięta, gdy znajduje się na niej inna karta.
- **Zmień układ.** Zamień pozycje kart protokołów.
- **Zwróć.** Weź kartę z pola i przekaz na rękę właściciela tej karty.

