

# >>> CHROMOMASTERS – PRZYSZŁOŚĆ JEST HISTORIĄ

Przybyliśmy z przyszłości i wiemy, co należy uczynić. Doświadczaliśmy już efektów naszych nieskutecznych działań. W jednej z wersji przyszłości nasz statek ulega zniszczeniu i staje się wrakiem na pustyni. Wszystko jest w naszych rękach, bo to my kontrolujemy czas.

## Wskazówki do gry

Przeciwnicy przytłoczeni liczbą twoich obszarów startowych atakują ciebie w pierwszej kolejności. Przygotuj się na to, że zakończysz grę, kontrolując znacznie mniejszą część planszy niż na początku.

Wybierając obszary startowe, skup się na obszarach *radioaktywnych*, terenach górskich i obszarach, które znajdują się daleko od wrogich baz oraz ich jednostek.

*Skok w Czasie* może być potężnym atakiem, jednak nie warto go wykorzystywać przeciwko wysoko mobilnym frakcjom.

Ty kontrolujesz czas. Masz prawo rozgrywać fazy w dowolnej kolejności, dzięki czemu przejmujesz inicjatywę. Kuszącym jest zachowanie akcji walki z fazy czerwonej na koniec tury, ale pamiętaj, że wykonanie ich wcześniej może powstrzymać przeciwnika przez zaatakowaniem twoich obszarów.

## Przygotowanie do gry

Wyłóż na stół o 7 losowych obszarów więcej, niż wynika to z opisu procedury przygotowania do gry (instrukcja, strona 6, punkt 2). Wymóg ten może ograniczyć maksymalną liczbę graczy w zależności od liczby dostępnych kafelków obszarów. Więcej informacji na stronie internetowej (link na planszecie frakcji).

Oznacz  $7 * (n - 1)$  obszarów startowych, gdzie  $n$  jest liczbą wszystkich graczy. W grze 3-osobowej będzie to na przykład 14 obszarów startowych. Znaczniki terytorium możesz rozkładać również na obszarach z jednostkami wroga lub ONI oraz na obszarach *Bram*<sup>1</sup>. Obszary te nie mogą być kontrolowane.

Zawsze zaczynasz grę na ostatnim miejscu na torze inicjatywy. Zasada ta nadpisuje zasady innych frakcji. Jeżeli grasz z *Fireborn* i zajmują oni ostatnią pozycję na torze inicjatywy, przesunij ich znacznik o jedną pozycję w lewo.

## Skok w Czasie

Kiedy wykonujesz *Skok w Czasie*, wszystkie jednostki z tego obszaru (również *Chronomasters*) przenoszone są do swoich baz. Jeżeli *frakcja* nie ma bazy, przenoszone są one na *Shipwreck*. Gracze, zamiast przenosić swoje jednostki, mogą je zniszczyć (nie liczy się jako *eliminacja*), jednostki ONI nie mogą zostać zniszczone.

Jednostki ONI przynosi gracz *Chronomasters* na wybrane (może być kilka) przez siebie obszary Księżyca lub obszary *Bram*<sup>1</sup>.

## Kontrola nad czasem

Tylko *Chronomasters* mogą zmieniać pozycję na torze inicjatywy. Dotyczy to zmiany inicjatywy przez karty akcji, wydarzeń, kontraktów itp.

Inni gracze mogą zmieniać tylko swoją pozycję na torze inicjatywy i tylko przez wybranie kontraktów *Paradoks kolejności* z karty walki *Chronomasters*.

## Czas jest względny

*Chronomasters* otrzymują Punkty Zwycięstwa wyłącznie za kontrolowanie obszarów na koniec gry.

## Poświęcenie z przyszłości

Możesz usunąć tylko jeden własny znacznik terytorium z planszy, aby zwiększyć atak o +20 punktów obrażeń. Usunięty znacznik wraca do twoich zasobów. Możesz używać tej zdolności każdorazowo po zagraniu karty walki *Anihilacja*.

## Przewidywanie fazowe

Kiedy zasady odnoszą się do konkretnego koloru fazy, gracz *Chronomasters* rozpatruje je w trakcie rozpatrywania przez siebie tego koloru fazy. Jeśli *Chronomasters* zaczynają rundę od fazy innej niż biała, muszą ujawnić innym graczom rewers swojej karty akcji.

## Shipwreck

Jest traktowany jako obszar, lecz nie może być usunięty z gry (np. za sprawą wydarzeń).

*Shipwreck* posiada cechę obszaru *toksyczność* (rozszerzenie *Nowe Łądy*). Obszar *toksyczny* nie przynosi Punktów Zwycięstwa na koniec gry. *Toksyczność* może zostać usunięta za pomocą na przykład kart wydarzeń. Kontrola *nie toksycznego Shipwreck* warta jest na koniec gry 2 PZ dla *Chronomasters* i 1 PZ dla pozostałych *frakcji*. Znacznik 2 PZ<sup>1</sup> nie zwiększa wartości tego obszaru.

## Jednostki

Mimo iż jednostki mają różne nazwy w ramach swojego typu jednostki (*Monkey*, *Chimp*, *Gorilla*), ich statystyki, zdolności itp. są identyczne.



## Monkey

Ignorują BLOKADY, jednakże nie są traktowane jako jednostki *latające*, przez co nie mogą ignorować wrogich jednostek podczas ruchu. Dodatkowy zasięg +1 należy uwzględnić również podczas np. kontraktów.



## Chimp – Zakrzywienie Przestrzeni

Kiedy jesteś aktywnym graczem (nie podczas kontraktów), każdy Chimp, zamiast wykonywać *akcję ruchu*, może wykorzystać zdolność *Zakrzywienie Przestrzeni*, czyli przenieść się na dowolny kontrolowany przez siebie obszar.

## Tryb gry dla 2 graczy

W trybie dla 2 graczy możesz zdobywać Natychmiastowe Punkty Zwycięstwa z kart zwycięstwa, co jest odstępstwem od zasady *Czas jest względny*.

Karty akcji, które uniemożliwiają wykonanie konkretnej fazy, blokują twoje akcje, kiedy decydujesz się realizować daną fazę.

Zawsze zaczynasz na 2. miejscu na torze inicjatywy. W grze z *Fireborn* umieść ich znacznik na pierwszym miejscu.

## Anomalia pod kontrolą

Nie jest wymagane, aby kontrolować centrum Księżyca dwie rundy z rzędu.

## Zsynchronizujemy zegarki

Do tego zadania wlicza się czas, kiedy:

- wybierasz oraz wykladasz jednostki startowe,
- wykonujesz swoje akcje, wliczając akcje ONI, oraz kiedy wybierasz kontraktaki za ONI,
- wybierasz kontraktaki jako obrońca.

Natomiast nie wlicza się czas:

- przygotowania gry,
- wybierania kart akcji,
- wyboru kontraktów przez przeciwników z twoich kart walki.

## Dodatkowe informacje

**Uwaga:** Jeśli posiadasz tylko podstawową wersję gry, z tą *frakcją* możesz zagrać tylko w 3 osoby (wyjaśnienie w zasadach przygotowania do gry).

## Cel frakcji Chronomasters

Ta frakcja nie posiada celu frakcji.

<sup>1</sup> zawartość rozszerzenia *Sunrise Kingdom*