

WAHADŁO

PROJEKT GRY: TRAVIS JONES OPRACOWANIE GRAFICZNE: ROBERT LEASK

Gdy Bogowie po raz pierwszy stworzyli świat, Dünyę, nie narzucili mu żadnego porządku. Panowała przemoc i tylko najsilniejszym udawało się przetrwać. Był to Czas Chaosu.

Smoki wyrosły i stały się potęgą, z którą nikt nie mógł się równać, aż w końcu przejęły władzę nad Dünyą. Wprowadziły do niej ład, jednak był on oparty na cierpieniu i niedoli. Był to Czas Ciemności.

W końcu pewien człowiek, Surcil, przykuł uwagę Gahaela, boga pór roku i strażnika czasu. Surcil, obdarowany przez Gahaela częścią jego mocy, stał się nieśmiertelny i obalił ciemną władzę smoków. Stał się Wiecznym Królem i przez wieki rządził Dünyą, zachowując na jej ziemiach pokój. Był to Czas Porządku.

Teraz Wieczny Król zniknął, a jego imperium pograżyło się w chaosie. Dlaczego odszedł albo jaki spotkał go los - tego nie wie nikt, choć po kraju krążą tajemnicze pogłoski. Polityczne sznurki, za które Surcil delikatnie pociągał przez wszystkie lata swych rządów, zaczynają się urywać. Zapowiada się Czas Zmian.

Kiedy Gahael ofiarował Wiecznemu Królowi swoją moc, wykuł również wielki, żelazny zegar, który umieszczono na Wielkim Placu w Montbrielle. Gahael zarządził, że zegar ten będzie chodził dopóty, dopóki władcą Düny pozostanie Wieczny Król. Teraz, gdy zniknął, zegar zatrzymał się - jego żelazne wahadło zawisło w idealnym bezruchu pod swą przeszkloną tarczą. Żadna ludzka ręka nie potrafi go poruszyć. Legendy mówią, że jeśli pojawi się następca godny zająć tron Wiecznego Króla, będzie on w stanie zmusić zegar do ponownego odmierzenia czasu, co zapoczątkuje nową erę.

Podczas rozgrywki w Wahadło, każdy z graczy wcieli się w szlachcica, walczącego o miejsce na tronie Düny. Każdy szlachcic w grze jest wyjątkowy. W czasie rzeczywistym zarządza on swoimi podwładnymi, wdraża strategię i powiększa obszar swojego dominium, aby zdobyć zasoby, głosy i awanse na czterech torach punktów zwycięstwa: siły, prestiżu, popularności i osiągnięcia legendarnego. Gracze muszą mądrze wykorzystywać swój czas: ten, kto okaże się najbardziej godny tronu podczas ostatniej rady, stanie się nowym Wiecznym Królem Düny.

Wahadło to pozbawiona tur gra strategiczna dla od 1 do 5 osób odbywająca się w czasie rzeczywistym. Gracze wykorzystują rzeczywisty czas jako zasób potrzebny do wdrażania strategii mających na celu pokonanie przeciwników. Czas poświęcany na wykonywanie różnych akcji należy równoważyć z czasem poświęcanym na podejmowanie decyzji i analizę sytuacji na planszy. Szybciej nie zawsze oznacza lepiej! Zwycięzcą zostanie nie ten, kto będzie działał najszybciej, ale ten, kto najefektywniej będzie zarządzać czasem.

Przebieg gry w Wahadło może różnić się od tego, co gracze znają z rozgrywek w inne strategiczne gry planszowe.

Pomijając fazę rady, w grze nie ma tur ani kroków, które gracze wykonują w zadanej kolejności. Każdy z nich wybiera i wykonuje akcje samodzielnie, aby więc móc grać w Wahadło, wszyscy muszą doskonale znać zasady. Jeżeli dla któregoś z graczy jest to pierwsza rozgrywka, zaleca się rozegranie co najmniej jednej rundy bez mierzenia czasu (zob. *Usuwanie klepsydr z gry na str. 20*).

ZAWARTOŚĆ

- A** 1 plansza gry
- B** 1 plansza rady
- C** 5 planszetek graczy (dwustronnych)
- D** 10 żetonów 10 głosów (po 2 na gracza)
- E** 1 plansza toru klepsydr (opcjonalna)

KARTY



5 kart pomocy dla postaci zaawansowanych



5 kart zestawienia akcji podwładnych (po 1 na gracza)



1 kafel podsumowania rady



56 kart prowincji



10 kart osiągnięć



40 kart forteli (po 4 na postać)



1 karta nagrody rady dająca elitarnego podwładnego



25 kart nagród rady



5 końcowych kart nagród rady

ELEMENTY PLASTIKOWE



15 zwykłych podwładnych (po 3 na gracza)



10 elitarnych podwładnych (po 2 na gracza)



20 znaczników punktów zwycięstwa (po 4 na gracza)



5 sześciokątnych znaczników przywilejów (po 1 na gracza)



5 ośmiokątnych znaczników osiągnięć (po 1 na gracza)



150 kostek zasobów (po 50 w każdym kolorze, po 10 w każdym kolorze na gracza)



50 znaczników głosów



3 znaczniki czasu



1 znacznik osiągnięcia legendarnego



1 znacznik klepsydry (opcjonalny)
używany w grach bez mierzenia czasu

KLEPSYDRY



1 fioletowa klepsydra 3-minutowa



1 zielona klepsydra 2-minutowa



1 czarna klepsydra 45-sekundowa

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1** Umieście planszę gry (**A**) na środku stołu. Strona planszy zależy od liczby graczy: pierwsza jest dla 1-3 graczy, a druga dla 4-5.
- 2** Umieście planszę rady (**B**) w pobliżu planszy głównej. Obok umieście kafel podsumowania rady.
- 3** Umieście 3 klepsydry na planszy gry. Każdą z nich należy umieścić w obszarze akcji odpowiadającym jej kolorem, na okrągłym polu ze złotym obramowaniem w górnym rzędzie pól akcji (fioletowy obszar akcji ma dwa takie pola w każdym rzędzie pól akcji; można umieścić fioletową klepsydrę na dowolnym okrągłym polu w górnym rzędzie). Umieście 3 fioletowe znaczniki czasu na pozostałych okrągłych polach na fioletowym obszarze akcji.
- 4** Potasujcie 10 kart osiągnięć i umieście je zakryte na wskazanym miejscu na planszy. Odkrycie górną z nich i połóżcie na niej znacznik osiągnięcia legendarnego.

KARTY PROWINCJI

- 5** Potasujcie karty prowincji i umieście ich talię na obszarze prowincji na planszy gry. Odkrycie cztery górne karty, tworząc rząd dobierania kart prowincji.

KARTY FORTELI

- 6** Każdy gracz otrzymuje karty forteli oznaczone ikoną swojej postaci (widoczną na rewersie i w prawym dolnym rogu na awersie karty).

KARTY NAGRÓD RADY

- 7** Umieście kartę nagrody rady zapewniającą elitarnego podwładnego na wyznaczonym polu planszy rady (dla odróżnienia ma ona inny rewers).
- 8** Oddzielcie 5 końcowych kart nagród rady (z ikoną trofeum w lewym górnym rogu i czerwonym rewersem). Umieście je zakryte na odpowiednim polu na planszy rady, tak aby tworzyły spód talii (te 5 kart będzie dostępnych w czwartej, ostatniej fazie rady).

Potasujcie pozostałe 25 kart nagród rady. Usuńcie 10 z nich z gry (odłóżcie do pudełka). Odkrycie 5 i umieście na wolnych polach planszy rady. Pozostałe umieście na końcowych kartach nagród rady, aby uzupełnić talię.

Jeżeli stwierdziliście brak jakiegoś elementu lub coś jest uszkodzone, napiszcie e-maila na adres: info@albipolska.pl.



Ponieważ w Wahadło gra się w czasie rzeczywistym, kluczowe jest, aby elementy były łatwo dostępne dla wszystkich graczy. Pokazany powyżej schemat można więc modyfikować odpowiednio do potrzeb. Najważniejsze jest, aby każdy z graczy miał swobodny dostęp do swojej planszeczki i planszy gry.



PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW GRACZA

Każdy z graczy bierze 1 kartę zestawienia akcji podwładnych, zestaw znaczników punktów zwycięstwa (po jednym czerwonym, niebieskim, żółtym i szarym) oraz zestaw kostek zasobów (po 10 czerwonych, niebieskich i żółtych), do których będzie miał dostęp (i które są limitowane do pozyskania przez gracza w trakcie gry). Dla wygody bierze też 10 znaczników głosów (fioletowe kwadraty) i 2 żetony 10 głosów (choć znaczniki i żetony głosów są Nielimitowane i mogą być dostępne we wspólnej puli łatwo dostępnej dla wszystkich graczy). Wszystkie nadwyżkowe znaczniki należy odłożyć do pudełka. Każdy z graczy losuje postać, w którą się wcieli i bierze odpowiadającą jej planszетkę. Jedna z jej stron jest przeznaczona dla graczy zaawansowanych - w początkowych grach polecamy jej nie wybierać.

- 1 Nad nazwą postaci na planszетce gracza widać przypisany jej symbol. Każdy z graczy dobiera zestaw 4 początkowych kart forteli z symbolem swojej postaci. Karty forteli nieużywanych postaci należy odłożyć do pudełka.
- 2 Każdy gracz umieszcza swoją planszетkę gracza przed sobą, a następnie kładzie obok swoją kartę zestawienia akcji podwładnych.
- 3 Każdy gracz dzieli swoje kostki zasobów kolorami i umieszcza je w stocach obok swojej planszетki gracza. Do puli swoich fioletowych znaczników głosów należy dodać 2 żetony 10 głosów (każdy z nich zastępuje 10 znaczników głosów w sytuacji, gdyby gracz miał więcej niż 10/20 głosów). Następnie każdy gracz umieszcza na poszczególnych polach zasobów na swojej planszетce gracza wskazaną w prawym dolnym rogu odpowiedniego pola liczbę kostek danego zasobu. Są to dostępne zasoby początkowe danego gracza.

Każdy z graczy wybiera kolor, i dobiera następujące elementy w tym kolorze: 1 sześciokątny znacznik przywileju, 1 ośmiokątny znacznik osiągnięcia, 3 zwykłych podwładnych i 2 elitarnych podwładnych.

Ponadto każdy gracz umieszcza:

- 4 Po 1 znaczniku punktów zwycięstwa w pasującym kolorze na początku (skrajnie lewe pole) każdego z torów punktów zwycięstwa.
- 5 Ośmiokątny znacznik osiągnięcia obok swojej planszетki.
- 6 Sześciokątny znacznik przywileju na torze przywilejów na planszy gry - znaczniki poszczególnych graczy są umieszczane na tym torze w losowej kolejności (zob. przykład na str. 3).

W grze dostępnych jest 5 postaci podstawowych i 5 postaci zaawansowanych (z których każda ma własną kartę pomocy). Zaleca się grę postaciami zaawansowanymi jedynie graczom, którzy dobrze znają grę. Grając zaawansowaną postacią, należy dokładnie przeczytać jej kartę pomocy.

PODWŁADNI

- A Każdy z graczy umieszcza 1 zwykłego podwładnego i 1 elitarnego podwładnego na wyznaczonym polu na środku swojej planszетki gracza. Są oni dostępni w grze i będą mogli wykonywać akcje.

Każdy z graczy umieszcza swojego pozostałego elitarnego podwładnego obok planszy rady. Może on wejść do gry jedynie dzięki karcie nagrody rady zapewniającej elitarnego podwładnego, która zastępuje jednego zwykłego podwładnego elitarnym podwładnym.



B Każdy z graczy umieszcza swoich 2 pozostałych zwykłych podwładnych obok swojej planszki gracza. Oni również nie są jeszcze dostępni w grze, ale każdy z nich może wejść do gry w wyniku zagrania odpowiedniej karty fortelu.



Ważne: Gracz nigdy nie może mieć razem więcej, niż 4 podwładnych (włącznie z elitarnymi).

Na koniec należy odłożyć do pudełka planszę toru klepsydr i znacznik klepsydry, chyba że gracze planują je wykorzystać (zob. *Usuwanie klepsydr z gry na str. 20*).

Jeżeli w rozgrywce bierze udział 2 lub 3 graczy, należy zapoznać się z zasadami rozgrywki w takim zestawieniu (zob. *Gry dla 2-3 graczy na str. 20*).

Gracz rozpoczynający: Wahadło to gra pozbawiona tur, która toczy się w czasie rzeczywistym. Nie ma w niej gracza rozpoczynającego! Nie trzeba czekać na zakończenie tury przez innych graczy!

ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI

Gdy gracze są gotowi do rozpoczęcia rozgrywki, każdy z nich w kolejności (zob. *Imperialne przywileje na str. 7*) umieszcza 1 swojego elitarnego podwładnego na dostępnym polu akcji w dolnym rzędzie. Następnie każdy z graczy umieszcza 1 swojego zwykłego podwładnego (w tej samej kolejności). Stosuje się standardowe zasady umieszczania podwładnych (zob. *Akcje podwładnych na str. 10*). Kiedy wszyscy gracze są gotowi, należy odwrócić wszystkie 3 klepsydry, przenosząc je do dolnych rzędów odpowiednich obszarów akcji i rozpocząć rozgrywkę.

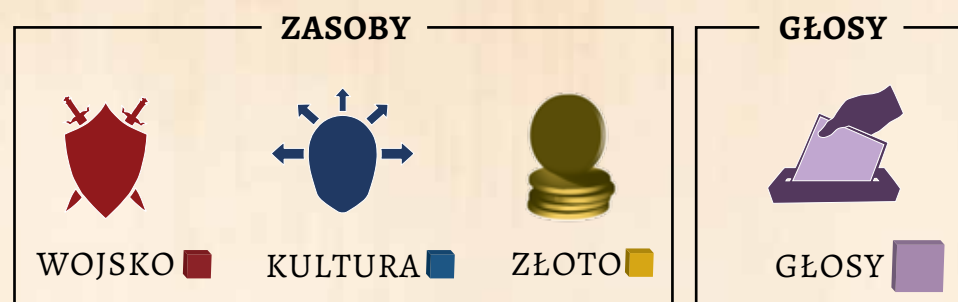
Jeżeli któryś z graczy gra po raz pierwszy, warto często zatrzymać klepsydry lub rozegrać przy najmniej pierwszą rundę bez klepsydr (zob. *Usuwanie klepsydr z gry na str. 20*).

	PODSTAWOWE	ZAAWANSOWANE	
GAMBAL	ŁAPÓWKARZ  	BUNTOWNIK  	<p><i>Gambal nie urodził się ze szlacheckim tytułem. Mimo to kontynuował wyścig po władzę, używając do tego niekonwencjonalnych metod. Najdłuższym torem punktów zwycięstwa Gambala jest popularność, gdyż polega on przede wszystkim na przychylności ludzi, dbając mniej o prestiż i siłę.</i></p>
BOLK	CZEMPION  	PODŻEGACZ  	<p><i>Bolk był Pierwszym Generałem w armii Wiecznego Króla przed zniknięciem Surcila. Teraz minotaur planuje wykorzystać lojalność armii imperium, aby zdobyć tron. Najdłuższym torem punktów zwycięstwa Bolka jest siła - musi wykorzystać ją na polu bitwy, aby zapewnić sobie miejsce jako nowy Wieczny Król.</i></p>
MESOAT	SĘDZIA  	PACYFISTA  	<p><i>Mesoat to jeden ze sfinksów z Almadinatu - miasta w chmurach. Jest on najwyższym kapłanem Gahaela. Podczas gdy prostym ludziom nigdy nie było dane oglądać sfinksa na żywo, szlachta w imperium zawsze spoglądała na te starożytne stworzenia z szacunkiem. Najdłuższym torem zwycięstwa Mesoata jest prestiż, ponieważ jego droga do tronu opiera się na przychylności szlachty.</i></p>
LICINIA	DRĘCZYCIELKA  	ALCHEMICZKA  	<p><i>Licinia znana jest z bezwzględności i robi wszystko, by zdobyć władzę. Plotka głosi, że w swoim dążeniu do tronu posługuje się mrocznymi mocami. Jako wieczna oportunistka, Licinia dąży do równowagi na wszystkich trzech torach punktów zwycięstwa.</i></p>
DHRENKIR	ZDRAJCA  	TYRAN  	<p><i>Dhrenkir dąży do przywrócenia porządku, który istniał przed Wiecznym Królem, kiedy smoki rządziły Düną. Chociaż większość historyków postrzega ten okres jako Czas Mroku, wielu zaczęło gromadzić się wokół Dhrenkira, obiecującego siłę i porządek. Najdłuższym torem punktów zwycięstwa Dhrenkira jest popularność (prestiż w przypadku Tyrana), ponieważ wymaga on wsparcia ludzi w celu przewyciężenia sił, które nie chcą, aby smoki powróciły do władzy.</i></p>

PODSTAWY GRY

Gra w Wahadło toczy się przez 4 rundy działań wykonywanych w czasie rzeczywistym. Po każdej z nich następuje faza rady, która nie jest rozgrywana w czasie rzeczywistym. Po zakończeniu 4. fazy rady gra dobiega końca i wyłaniany jest zwycięzca (zob. Koniec gry na str. 19).



TORY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA, ZASOBY I GŁOSY



Limitowane zasoby: Liczba zasobów/punktów zwycięstwa, którą gracz może posiadać, jest ograniczona. Jeżeli w dowolnym momencie gracz miałby zdobyć więcej danego zasobu niż 10 dostępnych kostek lub zyskać więcej punktów zwycięstwa niż wskazuje dany tor, nadwyżki te przepadają. Jedynym wyjątkiem są głosy - gracz może posiadać ich nielimitowaną liczbę (powyżej 10 należy korzystać z żetonów 10 głosów)

Wymiana: Gracze nie mogą wymieniać się między sobą zasobami, głosami, podwładnymi ani żadnymi innymi elementami.

Koszty akcji: Trzy rodzaje akcji w grze zawsze wymagają uiszczenia kosztów: akcje podwładnych na fioletowych i zielonych obszarach akcji wymagają złota, akcja podbicia prowincji na czarnym obszarze akcji wymaga wojska, a akcja odzyskania forteli wymaga kultury. Niektóre z kart forteli również mają swój koszt.

Koszty na kartach są przedstawione nad czarną strzałką. Trzeba zawsze zapłacić koszt akcji przed odebraniem nagrody. Zapłacić koszt i zdobyć nagrodę przy zagranie karty można tylko raz. Na przykład, zagrywając przedstawioną kartę, **nie można** zapłacić 6 , aby zdobyć 4 .



Osobista pula zasobów a planszетка gracza: 10 kostek każdego rodzaju zasobu dostępne dla danego gracza są traktowane jak jego osobista pula zasobów. Zasoby i głosy są zdobywane z osobistej puli i umieszczane na planszecie gracza. Gracz może wydawać tylko zasoby i głosy ze swojej planszетки gracza, zwracając je do swojej osobistej puli. Żadne inne zasoby nie są dostępne dla gracza, a żaden z graczy nie może mieć więcej niż 10 kostek danego zasobu. Głosy są nielimitowane i nie są uważane za zasoby. Należy używać żetonu 10 głosów, żeby zaznaczać większą liczbę głosów.



**Elitarny
podwładny**



**Zwykły
podwładny**



**Dowolny
podwładny**

Podwładni: W grze występują dwa rodzaje podwładnych: zwykli i elitarni. Ikona oznacza dowolnego podwładnego. Elitarni podwładni działają tak samo jak zwykli, z tym że mogą być umieszczani w górnej złotej ramce pola akcji, nawet jeśli znajdują się tam już inni podwładni.



Produkcja: Nagrodą za niektóre akcje jest ikona produkcji. Oznacza ona, że gracz otrzymuje wszystkie zasoby i głosy, przedstawione na tej ikonie produkcji na swojej planszeczce oraz na kartach prowincji wsuniętych pod pole z tą ikoną.



**Fioletowe
znaczniki czasu**



Nagrody rady

Faza rady: Podczas gdy większa część gry w Wahadło rozgrywana jest w czasie rzeczywistym, co jakiś czas następuje przerwa na zwołanie rady. W trakcie fazy rady nie odwraca się klepsydr, a wszystkie działania odbywające się normalnie w czasie rzeczywistym zostają wstrzymane. Radę zwołuje się, gdy ostatni z fioletowych znaczników czasu zostanie odrzucony z planszy. Gra kończy się po zakończeniu 4. fazy rady.

Imperialne przywileje: Tor przywilejów zawiera symbol. Za każdym razem, gdy pojawia się informacja o „kolejności”, odnosi się ona do aktualnej kolejności graczy na torze przywilejów. Gracz znajdujący się najwyżej uznawany jest za pierwszego. Ta kolejność jest ustalana w każdej fazie rady na podstawie głosów.



KLEPSYDRY, RZĘDY I POLA AKCJI

Plansza gry zawiera trzy osobne obszary akcji: fioletowy, zielony i czarny.

Każdy z nich ma swój własny zestaw pól akcji oraz swoją własną klepsydrę, która reguluje podejmowane na nim działania.

Każde pole akcji składa się z górnej złotej ramki, gdzie umieszcza się podwładnych wysyłanych do wykonania danej akcji oraz dolnej ramki przedstawiającej nagrodę zdobywaną przy wykonaniu danej akcji.

Każdy obszar akcji zawiera 2 identyczne rzędy pól akcji. Oba rzędy są używane przez wszystkich graczy do wykonywania akcji.



Każdy rząd pól akcji ma jedno lub więcej okrągłych pól ze złotym obramowaniem. Jeżeli klepsydra znajduje się na jednym z tych pól, jest traktowana jako umieszczona w danym rzędzie. Nie ma przy tym znaczenia, czy klepsydra nadal odmierza czas.

Szczegółowe zasady dotyczące podwładnych zostaną przedstawione później (zobacz *Akcje podwładnych na str. 10*), ale w skrócie: gracz planuje wykonanie akcji, umieszczając podwładnego w rzędzie, w którym nie ma klepsydry, a następnie wykonuje tę akcję, gdy później klepsydra znajdzie się w tym rzędzie. Tym procesem rządzą 2 proste zasady:

- Gracz może przenosić podwładnych tylko na pola akcji lub zdejmować podwładnych z pól akcji w rzędzie **BEZ** klepsydry.
- Gracz może wykonywać akcje podwładnymi tylko w rzędzie w którym **JEST** klepsydra.

Szczegółowe zasady dotyczące użycia klepsydr zostaną przedstawione później (zob. *Akcje dodatkowe na str. 14*). Należy jednak pamiętać, że:

- Nie wolno odwracać klepsydry w miejscu - klepsydrę odwraca się, przenosząc ją jednocześnie z jednego rzędu do drugiego w jej obszarze akcji.
- Nie wolno odwracać klepsydry, jeśli piasek nadal się przesypuje (chyba że rozgrywana jest runda bez mierzenia czasu).
- Przyjmuje się, że operacja odwrócenia klepsydry jest natychmiastowa. Nie ma momentu, w którym oba rzędy byłyby pozbawione klepsydry, niezależnie od tego, jak szybko ktoś przenosiłby pracownika albo jak wolno odwracałby klepsydrę.

Akcje: W grze Wahadło nie ma tur. Gracz może wykonać dowolną akcję w dowolnym momencie rundy. Gracz ma do wyboru:

- **Akcje podwładnych:** Podwładni są przemieszczani pomiędzy polami akcji na obszarach akcji na planszy. Stan klepsydr określa, jakie możliwości ma gracz w danym momencie.
- **Akcje dodatkowe:** Akcje, które nie wymagają wykorzystania podwładnego i nie bazują na klepsydrach.

Brak wymaganych akcji: Wykonanie żadnej akcji nie jest wymagane. To, że piasek w klepsydrze się przesypał, nie oznacza, że należy ją odwrócić. To, że podwładny znajduje się w rzędzie z klepsydrą, nie oznacza, że trzeba wykonać nim akcję. Każdy z graczy sam decyduje, co chce zrobić w dowolnym momencie.

Jedna akcja naraz: Jeżeli gracz zacznie wykonywać jakąś akcję, musi ją dokończyć, zanim zacznie wykonywać kolejną. Na przykład: gracz może zacząć akcję podbicia prowincji i podczas podejmowania decyzji, którą kartę prowincji zdobyć, musi pamiętać, że następnie będzie chciał przenieść podwładnego w inne miejsce. Najpierw musi w pełni zakończyć rozpoczętą akcję podbicia prowincji, zanim będzie mógł przemieścić podwładnego.

Najpierw koszty: Za każdym razem, gdy gracz chce wykonać akcję wymagającą zapłacenia kosztów, musi zrobić to najpierw. Grając w czasie rzeczywistym, bardziej prawdopodobne jest zapominanie o mniej przyjemnej części (uiszczanie kosztów), a skupianie się na bardziej pozytywnej (uzyskanie nagrody). Należy więc za każdym razem upewnić się, że koszt został najpierw uiszczony!

Uwaga autora: Warto poświęcić czas na zastanowienie się nad następnym ruchem. Gra może czasem wydawać się gorączkowa, ale dodatkowy namysł opłaci się na dłuższą metę.

Uwaga autora: W przeciwieństwie do wielu innych gier opartych na czasie rzeczywistym, w grze Wahadło nie ma wielu momentów, w których gracze „ścigają się z czasem”. Dzięki różnym dostępnym akcjom rozmieszczonym w różnych obszarach planszy, gra będzie napięta, ponieważ czas stale ucieka, ale różni się to od stresu związanego z próbą „pokonania zegara”. Mogą również wystąpić okresy, w których gracz czeka na zakończenie odliczania czasu przez jakąś klepsydrę, zanim będzie mógł wykonać następną akcję. Warto wykorzystać te chwile, aby złapać oddech.



AKCJE PODWŁADNYCH

W ramce obok przedstawiono przykład pełnego procesu wykonywania akcji podwładnego.

Procesem tym rządzą 2 podstawowe zasady:

- Gracz może przenosić podwładnych tylko na pola akcji lub zabierać podwładnych z pól akcji w rzędzie BEZ klepsydry.
- Gracz może wykonywać akcje podwładnych tylko na polach akcji w rzędzie w którym JEST klepsydra.

Zasady te zostały podsumowane na karcie zestawienia akcji podwładnych.

Uwaga: Niektóre postacie zaawansowane wprowadzają nowe zasady, nadrzędne wobec tych zawartych w instrukcji.

Gracz grający białym kolorem chce zdobyć 2 punkty popularności jako nagrodę z pola akcji w zielonym obszarze akcji.

1 Umieszcza jednego ze swoich dostępnych podwładnych na górnej złotej ramce pola akcji w rzędzie, w którym nie ma klepsydry.

2 Kiedy piasek w klepsydrze się przesypie, gracz odwraca ją na drugą stronę i przenosi do drugiego rzędu pól akcji, w którym jest już jego podwładny.

3 W dowolnym momencie zanim klepsydra zostanie znowu odwrócona i przeniesiona do górnego rzędu, gracz przenosi swojego podwładnego z górnej złotej ramki do dolnej ramki nagród pola akcji, płaci 2 złota i zdobywa 2 punkty popularności.


4 Gdy piasek w klepsydrze się przesypie, odwraca klepsydrę i przenosi ją z obecnego rzędu do innego rzędu pól akcji w tym samym obszarze akcji.

5 Gracz usuwa podwładnego z pola akcji i umieszcza go gdzieś indziej.



Zasady Wahadła dotyczące „przenoszenia podwładnych” oraz „wykonywania akcji podwładnych” mogą różnić się od tych, które gracze znają z innych gier strategicznych. W grze Wahadło umieszczenie podwładnego na polu akcji nigdy nie pozwoli natychmiast wykonać tej akcji. Gracz może wykonać akcję, gdy podwładny jest na tym polu akcji, a następnie klepsydra zostanie odwrócona i przeniesiona do rzędu zawierającego tego podwładnego. Innymi słowy, akcja będzie dostępna, tylko gdy klepsydra zostanie przeniesiona do rzędu zawierającego podwładnego, a nie gdy podwładny przejdzie na pole akcji. Zrozumienie tej różnicy jest niezbędne do zrozumienia przebiegu gry w Wahadło.

PRZENOSZENIE PODWŁADNYCH

 Gracz może umieszczać podwładnego na polu akcji lub zabierać go z pola akcji tylko w rzędzie, w którym **nie ma** klepsydry.

Podczas planowania akcji gracz może umieścić swojego dowolnego dostępnego podwładnego na górnej złotej ramce pola akcji lub na swojej planszeczce (jeżeli nie jest pewien, jaką akcją chce nim wykonać). Gracz może zmienić zdanie i przenieść podwładnego z pola akcji w inne miejsce, pod warunkiem, że w rzędzie, w którym znajduje się podwładny, nie ma klepsydry.

Istnieje kilka ważnych zasad umieszczania podwładnych.




Gracz **nie może** umieścić zwykłego podwładnego na górnej złotej ramce pola akcji w zielonym lub fioletowym obszarze akcji, jeżeli znajduje się tam już jakikolwiek inny podwładny. Żaden podwładny nie jest blokowany przez innych podwładnych na polach akcji w czarnym obszarze, o czym przypominają widoczne tam ikony.



Elitarni podwładni nie są **nigdy** blokowani przez innych podwładnych (zwykłych i elitarnych).



Ta zasada nie dotyczy dolnych ramek nagród. Przenoszenie podwładnych z górnych ramek pól akcji do odpowiadających im dolnych ramek nagród nie jest nigdy blokowane.

WYKONYWANIE AKCJI PODWŁADNYCH

 Gracz może wykonywać akcje jedynie podwładnymi, którzy znajdują się w rzędzie z klepsydrą.

Kiedy w jakimś rzędzie znajduje się klepsydra, wszyscy podwładni w tym rzędzie mogą wykonywać swoje akcje. W celu wykonania akcji należy przenieść podwładnego z górnej złotej ramki pola akcji do dolnej ramki nagród, opłacić koszt przedstawiony na strzałce między nimi, a następnie zdobyć wskazaną nagrodę.

• Wszystkie pola akcji na zielonym i fioletowym obszarze wymagają kosztu 2 . Musi być on uiszczony przed pobraniem pokazanej nagrody. 

• Pola akcji na czarnym obszarze nie wymagają kosztu w złocie. Jednak istnieje akcja specjalna „podbicie prowincji”, która wymaga uiszczenia 4 . 

• Jeżeli gracz rozmyśli się lub nie może opłacić kosztu danej akcji, może pominąć rozpatrywanie jej. Ponieważ jednak podwładnego przemieszczać można tylko z rzędu, w którym nie ma klepsydry, gracz musi poczekać aż klepsydra zostanie przeniesiona do innego rzędu, zanim przeniesie podwładnego gdzieś indziej.

Należy pamiętać, że podwładnego można przemieszczać tylko do i z rzędu, w którym nie ma klepsydry. Oznacza to, że po wykonaniu akcji podwładnego nie można od razu zabrać tego podwładnego gdzieś indziej, dopóki klepsydra nie zostanie przeniesiona. Do tego czasu jest on „unieruchomiony” na dolnej ramce pola akcji. Reprezentuje to czas, który zabiera mu wykonanie danej operacji.

Wystarczy jedynie zacząć wykonywanie akcji, podczas gdy klepsydra jest w tym samym rzędzie, co podwładny. O ile tylko podwładny został przeniesiony do dolnej ramki pola akcji, co rozpoczyna jej wykonywanie (i opłacenie kosztu), można ją dokończyć (odebrać nagrody), nawet jeśli w międzyczasie klepsydra zostanie przeniesiona do innego rzędu.

Uwaga autora: Po kilku rozgrywkach w Wahadło warto zapoznać się z wariantem zaawansowanym, który wprowadza zmiany w sposobie umieszczania podwładnych.

ZAPOMINANIE O PODWŁADNYCH

W trakcie rozgrywki z pewnością przydarzy się sytuacja, w której któryś z graczy zapomni zrobić coś ze swoim podwładnym, zanim klepsydra zostanie odpowiednio odwrócona. Nie należy się tym przejmować - rozegranie idealnej partii w Wahadło jest prawie niemożliwe. Błędy tego typu są nieodłączną częścią tej gry. Zwycięzcą zostanie nie ten, kto nigdy nie popełni błędu, ale ten, kto lepiej się z nimi upora.

Zapomnienie o umieszczeniu podwładnego lub wykonaniu akcji podwładnego nie jest złamaniem zasad. Wszystkie zasady należy stosować normalnie. Przykładowo: jeżeli gracz zapomniał przenieść podwładnego z dolnej ramki pola akcji, zanim klepsydra wróciła do tego rzędu, podwładny ten jest zablokowany na tej dolnej ramce, aż klepsydra zostanie przeniesiona z jego rzędu do innego.

Gracz nie musi pamiętać, jaką akcję chciał wykonać podwładnym, żeby poprawnie stosować zasady gry. W grze występują tylko 4 możliwe stany, w których podwładny może się znajdować:

W rzędzie, w którym **nie ma** klepsydry:



W górnej złotej ramce: Ten podwładny może zostać swobodnie przemieszczony gdzieś indziej; może też wykonać daną akcję później, gdy klepsydra zostanie przeniesiona do jego rzędu.



W dolnej ramce: Ten podwładny może zostać swobodnie przemieszczony gdzieś indziej.

W rzędzie, w którym **jest** klepsydra:



W górnej złotej ramce: Ten podwładny może wykonać akcję, na której stoi.



W dolnej ramce: Ten podwładny nie może na razie nic zrobić. Jest zablokowany do czasu, gdy klepsydra zostanie przeniesiona do innego rzędu.

Prawdziwe problemy mogą pojawić się tylko wtedy, gdy gracz zapomni o wykonaniu wymaganego kroku w grze - na przykład zapomni o uiszczeniu opłaty za akcję lub o pobraniu nagrody. Jeżeli tak się stanie - spokojnie, gra się przecież dla przyjemności! W takiej sytuacji należy naprawić błąd i kontynuować grę.

Jeżeli w trakcie rozgrywki gracze będą musieli zatrzymać grę ze względu na pilną sytuację lub aby sprawdzić zasady w instrukcji, należy szybko położyć wszystkie klepsydry na boku. Należy zrobić to tak samo (w tym samym kierunku) ze wszystkimi klepsydrami, aby wiedzieć, na którym końcu należy każdą postawić po wznowieniu gry. Wstrzyma to grę na czas potrzebny na uporanie się z problemem. Kiedy gracze będą gotowi kontynuować rozgrywkę, klepsydry należy jednocześnie ponownie ustawić pionowo.

PODBICIE PROWINCJI

Niektóre akcje w grze, takie jak te dostępne w czarnym obszarze, zapewniają nagrodę w postaci podbicia prowincji. Za każdym razem, gdy gracz miałby zdobyć tę nagrodę, bierze jedną z odkrytych kart prowincji z obszaru prowincji lub zakrytą kartę z wierzchu talii prowincji. Uprzejme ze strony gracza (choć niewymagane) jest natychmiastowe dołożenie nowej odkrytej karty w miejsce zabranej (zob. *Odświeżenie kart prowincji na str. 15*).

Następnie zabraną kartę należy wsunąć pod jedno z czterech pól produkcji u dołu planszki gracza. Należy przy tym tak obrócić kartę prowincji, aby u dołu przedstawiała ikonę produkcji w takim samym kolorze, jak pole, pod które zostanie wsunięta. Na ikonie produkcji może być przedstawiony inny zasób lub głos - ważne, aby zgadzał się kolor (tła) ikony produkcji. Jeśli gracz ma już jakieś karty prowincji wsunięte pod dane pole produkcji, nowa karta prowincji jest wsuwana pod istniejące karty, tak aby były widoczne ikony produkcji u dołu wszystkich wsuniętych kart. Raz umieszczonej karty prowincji nie można później przenosić ani obracać.

Na etapie rozgrywki w czasie rzeczywistym pod każde pole produkcji można wsunąć dowolną liczbę kart prowincji, jednak podczas każdej fazy rady trzeba odrzucić nadmiar, tak aby pod każdym polem produkcji zostały maksymalnie dwie.



Choć karta prowincji ma inną ikonę zasobu/głosu w środku żółtego ośmiokąta, to takie jej umieszczenie jest prawidłowe. Istotne jest, aby karta została wsunięta pod pole z żółtą ikoną produkcji.

AKCJE DODATKOWE

Akcje dodatkowe nie wymagają użycia podwładnego i w żaden sposób nie są związane z klepsydrą. Gracze mogą wykonywać je w dowolnym momencie rundy.

ODWRÓCENIE KLEPSYDRY

Każdy obszar akcji obejmuje 2 rzędy pól akcji z jednym lub kilkoma okrągłymi polami (ze złotym obramowaniem), na których można umieszczać klepsydrę dla danego obszaru. Jeżeli piasek w klepsydrze się przesypie, dowolny gracz może odwrócić ją, przemieszczając jednocześnie do innego rzędu (nigdy nie można odwracać klepsydry w miejscu). Odwracanie klepsydry nie musi być ogłaszane ani koordynowane z innymi graczami - możliwe jest odwrócenie jej od razu po przesypaniu się piasku lub później, w dogodnym dla siebie momencie.


Na fioletowym obszarze akcji, w każdym rzędzie pól akcji znajdują się po 2 okrągłe pola ze złotym obramowaniem (na fioletowe znaczniki czasu). Kiedy gracz odwraca fioletową klepsydrę, musi odrzucić poza planszę znacznik czasu z okrągłego pola w innym rzędzie pól akcji na fioletowym obszarze akcji i przenieść klepsydrę na okrągłe pole zwolnione przez ten usunięty znacznik. Jeśli po wykonaniu tej czynności w żadnym rzędzie fioletowego obszaru akcji nie pozostały już żadne znaczniki czasu, gracze muszą zwołać radę (zob. *Zwołanie rady na str. 16*).

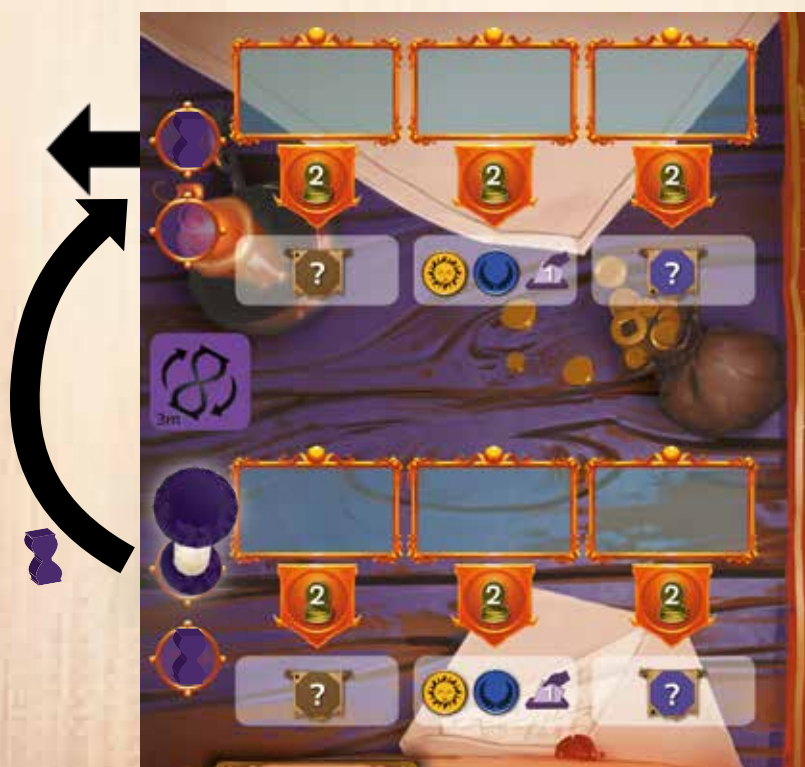


ZAGRANIE FORTELU

Każdy z graczy ma na ręce karty forteli, które może zagrywać w dowolnym momencie. Należy po prostu umieścić kartę na polu odrzuconych forteli na planszeczce gracza. Jeżeli zagranie karty wymaga uiszczenia kosztu, należy zrobić to przed otrzymaniem nagrody. Karta nie może zostać zagrana ponownie, dopóki nie zostanie wzięta z powrotem na rękę (poprzez akcję odzyskania forteli).

ODZYSKANIE FORTELI

Ta akcja kosztuje 5 . Po opłaceniu kosztu kultury gracz może odzyskać (wziąć na rękę) wszystkie odrzucone karty forteli. Akcję tę można wykonać, nawet jeśli nie zagrało się jeszcze wszystkich swoich kart z ręki.



Uwaga autora: Ponieważ gracze muszą odwrócić klepsydrę, aby rozpocząć lub zakończyć akcję w innym rzędzie, w trakcie gry okaże się, że klepsydry z powodzeniem regulują się same. Nie ma zasady mówiącej o tym, kiedy należy je odwracać, ale prawie zawsze znajdzie się ktoś, kto właśnie czeka na tę możliwość.

ZDOBYCIE OSIĄGNIĘCIA

W dowolnym momencie, jeśli gracz ma kostki zasobów i/lub znaczniki głosów w liczbie równej lub większej niż wskazana na górze aktualnej karty osiągnięcia, może zdobyć to osiągnięcie. Wymagane do zdobycia osiągnięcia zasoby i głosy nie są przy tym traczone.

Gracz umieszcza swój ośmiokątny znacznik osiągnięcia na jednym z wolnych ośmiokątnych pól na karcie. Jeśli znacznik osiągnięcia legendarnego jest nadal na karcie, a dany gracz nie wziął go w którejs z poprzednich rund, może go wziąć i zdobyć swój punkt zwycięstwa za osiągnięcie legendarne. **Jest to jedyny sposób na zdobycie swojego punktu zwycięstwa za osiągnięcie legendarne** (poza ewentualnym zdobyciem określonej końcowej karty nagrody rady) i jest to wymagane do wygrania gry. Jeśli znacznik osiągnięcia legendarnego został już wzięty w tej rundzie albo jeśli gracz nie zdecyduje się go wziąć, zdobywa nagrodę przedstawioną na brązowej wstędze u dołu karty. **Gracz może wybrać tylko jedną z tych opcji: albo zdobycie znacznika osiągnięcia legendarnego, albo nagrody ze wstęgi u dołu karty.**

Na karcie osiągnięcia należy zostawić swój znacznik osiągnięcia - można zdobyć osiągnięcie tylko raz na rundę. Znacznik osiągnięcia odzyskuje się podczas fazy rady.

ODŚWIEŻENIE KART PROWINCJI

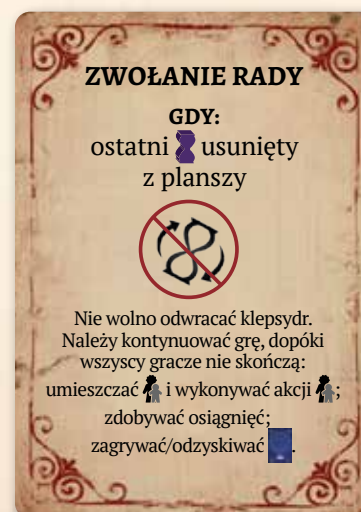
Jeżeli w dowolnym momencie gry karty prowincji są niezupełnione, gracze mogą odkryć z wierzchu talii brakującą liczbę kart prowincji, tak aby uzupełnić puste miejsca. Tę akcję można wykonywać też podczas fazy rady.

Pod nieobecność Wiecznego Króla pozostali możnowładcy zwołują wielką radę na początku każdej pory roku, aby zarządzać sprawami królestwa.

ZWOŁANIE RADY

Jeżeli ostatni fioletowy znacznik czasu zostanie usunięty z planszy podczas odwracania fioletowej klepsydry, gracze muszą natychmiast zwołać radę.

Po zwołaniu rady gracze mogą kontynuować wykonywanie akcji. Nie ma ograniczania czasowego, ale nie można już odwracać (i przemieszczać) żadnych klepsydr. Gracze wykonują akcje do momentu, aż wszyscy zakończą swoje działania. Nadal obowiązują wszystkie normalne reguły wykonywania akcji. Jeśli więcej niż jeden gracz chce zakończyć swoje akcje jako ostatni, konflikt należy rozpatrzyć, korzystając z toru przywilejów (zob. *Tor przywilejów na str. 18*). Kiedy wszyscy gracze zakończą wykonywanie akcji, należy przejść do fazy rady (bez usuwania podwładnych z planszy).



FAZA RADY

Po zwołaniu rady i zakończeniu wykonywania akcji, gracze przechodzą do fazy rady. Podsumowanie kroków tej fazy znajduje się na stronie „FAZA RADY” na kafłu podsumowania rady. Gdy faza rady się rozpocznie, **gracze nie mogą już wykonywać akcji**, w tym zagrywać kart forteli i przemieszczać podwładnych (o ile nie zostanie to dopuszczone w innych zasadach), dopóki faza rady się nie zakończy. Jedynym wyjątkiem jest możliwość wyłożenia nowych kart prowincji podczas fazy rady.



1. Gracze ustawiają swoje sześciokątne znaczniki przywilejów na torze przywilejów w kolejności zależnej od posiadanej liczby głosów (najwyższa liczba głosów - 1. miejsce na torze; najniższa liczba głosów - ostatnie miejsce na torze). Remisy rozpatruje się w odwrotnej dotychczasowej kolejności (tzn. ostatni z remisujących przesuwają się najwyżej). Następnie **wszyscy gracze odrzucają wszystkie znaczniki głosów**.
2. Wszyscy gracze pobierają w kolejności swoje nagrody z toru przywilejów. Każdy gracz zdobywa jedną kartę nagrody rady. **Nie należy od razu uzupełniać kart nagród**. Gracz zajmujący 1. miejsce zdobywa dodatkowo 2 punkty zwycięstwa (nie muszą być takie same) na wybranych przez siebie torach (za wyjątkiem toru osiągnięcia legendarnego). Gracze zajmujący 2. i 3. miejsce (tylko 2. w grze dla 2-3 graczy) zdobywają dodatkowo 1 punkt zwycięstwa na wybranym przez siebie torze (za wyjątkiem toru osiągnięcia legendarnego).

- Nagroda widoczna w lewym dolnym rogu planszy rady jest zawsze dostępna dla wszystkich graczy, nawet jeśli została już wcześniej wybrana w trakcie bieżącej fazy rady. Gracz zdobywa jeden punkt zwycięstwa na wybranym przez siebie torze (za wyjątkiem toru osiągnięcia legendarnego).



- Jeżeli gracz wybierze kartę nagrody zapewniającą elitarnego podwładnego (z symbolem w lewym górnym rogu), rozpatruje jej efekt natychmiast (zamienia 1 zwykłego podwładnego na elitarnego), a samą kartę odwraca na drugą stronę (rewers do góry). Ta karta nie może już zostać wybrana w tej samej fazie rady, ale należy odkryć ją z powrotem po jej zakończeniu (będzie dostępna ponownie w kolejnej fazie rady).



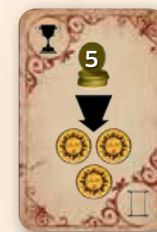
- Karty z symbolem w lewym górnym rogu (i czerwoną obwódką) rozpatruje się natychmiast, a następnie usuwa z gry.



- Karty z ikoną w lewym górnym rogu (i niebieską obwódką) to karty forteli. Gdy gracz zdobywa taką kartę jako nagrodę rady, dodaje ją do swojej ręki kart forteli (nie na stos kart odrzuconych). Należy ją traktować jak każdą inną kartę fortelu - można zagrać ją w dowolnym momencie po wznowieniu rozgrywki. Po akcji odzyskania forteli wraca ona na rękę gracza razem z pozostałymi zagranymi kartami forteli.



- Podczas 4. fazy rady dostępne są końcowe karty nagród rady oznaczone symbolem w lewym górnym rogu. Kiedy gracz wybiera jedną z nich, musi opłacić wskazany koszt, aby zdobyć przedstawioną nagrodę. Następnie kartę należy usunąć z gry. Gracz nie może wybrać danej karty, jeżeli nie będzie w stanie uiścić jej kosztu. Nie może również wybrać karty zapewniającej osiągnięcie legendarne, jeśli zdobył już swój punkt zwycięstwa za osiągnięcie legendarne.



- Szczegóły kart zostały wyjaśnione w części *Wyjaśnienie pól akcji i kart na str. 22.*

FAZA RADY

1. Ustalenie kolejności (odrzucenie wszystkie):
2. Zdobywanie nagród
3. Sprawdzenie maksimum:
4. Przygotowanie rundy:
5. Przemieszczanie (opcjonalne)

Odwrócenie wszystkich klepsydry, wznowienie gry.

Uwaga autora: Niektóre z kart nagród rady są lepsze od innych. Jest to celowe, gdyż jedną z korzyści z posiadania większej liczby głosów jest przywilej wcześniejszego wybrania karty nagrody.




3. Gracze sprawdzają pola produkcji u dołu swoich planszetek - pod każdym mogą pozostać wsunięte maksymalnie 2 karty prowincji. Jeżeli liczba kart wsuniętych pod jakieś pole produkcji przekracza dozwolone maksimum (2), gracz musi usunąć z gry wybrane nadmiarowe karty prowincji.
4. Jeżeli zakończyła się 4. faza rady, następuje koniec gry (zob. *Koniec gry na str. 19*). 4. fazę można rozpoznać po tym, że nie będzie już dostępnych nowych kart nagród rady do wyłożenia.

Jeżeli gra nie dobiegła końca, należy przygotować następną rundę gry:

- Jeżeli któryś z graczy wybrał kartę nagrody rady dającą elitarnego podwładnego, należy ją odwrócić z powrotem awerssem do góry.
 - Należy usunąć z gry wszystkie niewybrane karty nagród rady (oprócz karty dającej elitarnego podwładnego) i wyłożyć nowy zestaw 5 kart.
 - Należy usunąć z gry wszystkie wyłożone odkryte karty Prowincji i wyłożyć nowy zestaw 4 kart z talii.
 - Wszyscy gracze odzyskują swoje znaczniki osiągnięć, jeśli zegrali je w ostatniej rundzie. Bieżącą kartę osiągnięcia należy usunąć z gry, a na jej miejsce wyłożyć nową kartę osiągnięcia i umieścić na niej znacznik osiągnięcia legendarnego (niezależnie od tego, czy w ostatniej rundzie został przez kogoś zdobyty, czy nie).
 - Należy umieścić ponownie fioletowe znaczniki czasu na wolnych okrągłych polach (ze złotymi obramowaniami) na fioletowym obszarze akcji.
5. W tym momencie można przestawiać lub rozmieszczać podwładnych. Konflikty należy rozstrzygać w kolejności ♁. Wszystkie zasady przenoszenia podwładnych mają zastosowanie (nie można przenosić podwładnych na pola akcji ani zdejmować ich z pól akcji w rzędach, w których są klepsydry). Gracze nie mogą na tym etapie wykonywać żadnych innych akcji (tzn. nie można wykonywać akcji podwładnych ani zagrywać kart).
 6. Jeżeli jakieś klepsydry nadal odliczają czas, należy poczekać aż piasek się przesypie. Kiedy wszyscy gracze będą gotowi do kontynuowania rozgrywki, należy odwrócić wszystkie 3 klepsydry (zgodnie ze standardowymi zasadami - przenosząc je z obecnego rzędu do innego rzędu na danym obszarze akcji) i wznowić grę.

Ponieważ reszta gry odbywa się w czasie rzeczywistym, gracze mogą wykorzystać fazę rady, żeby zrobić sobie przerwę na załatwienie pilnych potrzeb.


TOR PRZYWILEJÓW

Ponieważ w Wahadło gra się w czasie rzeczywistym, często może zdarzyć się, że dwie osoby jednocześnie będą chciały wykonać tę samą akcję. W sytuacjach konfliktowych nie należy dopuszczać do eskalacji - wszystkie rozstrzygnięcia zostały przewidziane w instrukcji. W przypadku wątpliwości „kto był pierwszy”, problem rozwiązuje się przy użyciu toru przywilejów. Osoba zajmująca wyższą pozycję na torze (w kolejności ) rozpatruje spór na swoją korzyść.

Aby dwie akcje można było uznać za jednoczesne, nie muszą one nastąpić dosłownie w tym samym momencie. Zalecamy uwzględnienie w przybliżeniu jednosekundowego marginesu błędu przy traktowaniu działań jako jednoczesnych. Ma to zniechęcić graczy do gorączkowego przesuwania podwładnych po planszy i pozwolić na bardziej swobodną atmosferę rozgrywki. W Wahadło wygrywa się dzięki sprytnemu planowaniu i podejmowaniu decyzji, a nie dzięki refleksowi. Oczywiście gracze mogą zignorować tę zasadę, jeśli szukają bardziej emocjonującego stylu gry.

Poniżej podano przykłady potencjalnych jednoczesnych akcji/konfliktów:

- Podbicie tej samej prowincji w tym samym czasie.
- Zdobywanie znacznika osiągnięcia legendarnego w tym samym czasie.
- Umieszczenie zwykłego podwładnego na górnej złotej ramce pola akcji w zielonym lub fioletowym obszarze akcji w tym samym czasie.
- Przeniesienie podwładnego na pole akcji w tym samym momencie, gdy inny gracz przestawia właśnie klepsydrę do tego samego rzędu.


Remisy w liczbie głosów podczas fazy rady rozpatruje się w odwrotnej kolejności .

Powyższa lista nie jest pełna. Gracze mogą korzystać z toru przywilejów do rozstrzygnięcia innych spornych kwestii, na których rozpatrywanie nie ma czasu w trakcie gry. Lepiej pozwolić, aby gra trwała, zamiast zatrzymywać ją na długie roztrząsanie spornych kwestii, ale oczywiście ostateczna decyzja należy do graczy.




Uwaga autora: Każda grupa graczy jest inna, ale zwykle konflikty wymagające rozstrzygnięcia przez tor przywilejów pojawiają się raz lub dwa razy na grę. Mimo to potrzebna jest zasada szybko rozstrzygająca te konflikty w czasie rzeczywistym.

KONIEC GRY

Gra kończy się po zakończeniu 4. fazy rady. **Jeżeli któryś z graczy doszedł na wszystkich swoich torach punktów zwycięstwa aż do obszaru na pergaminie**, zostaje on nowym Wiecznym Królem i wygrywa grę. Jeżeli kilka osób spełnia ten warunek, wygrywa ta z nich, która zdobyła najwięcej punktów zwycięstwa na obszarze pergaminu (np. na obrazku poniżej jest to 5 punktów). Jeżeli nadal jest remis, zwycięzcą jest osoba znajdująca się wyżej na torze .



Uwaga autora: Można zauważyć, że każdy zasób ma przypisany jeden tor punktów zwycięstwa, na którym jest najbardziej efektywny. Wojsko dla toru siły (większość prowincji może dawać siłę), kultura dla toru prestiżu (poprzez fortel dający prestiż) i złoto dla popularności (poprzez pola akcji, które zapewniają popularność). Dla ułatwienia przypominają o tym kolory torów punktów zwycięstwa (np. ikony wojska i siły są czerwone).

Jeżeli żaden z graczy nie doszedł na wszystkich swoich torach punktów zwycięstwa do obszaru pergaminu, zwycięzcą zostaje jeden z graczy, którzy zdobyli swój punkt zwycięstwa za osiągnięcie legendarne. Wśród graczy spełniających ten warunek należy porównać najsłabiej rozwinięte tory punktów zwycięstwa (na których znacznik punktów zwycięstwa jest najbardziej oddalony od obszaru pergaminu). Zwycięzcą zostaje ta osoba, której na swoim najsłabiej rozwiniętym torze brakuje najmniej punktów zwycięstwa do dojścia do obszaru pergaminu. Jeżeli nastąpił remis, należy rozpatrzyć kolejny tor z najniższym wynikiem (itd.). Jeżeli nadal nie można rozpatrzyć remisu, zwycięzcą jest osoba o najwyższej pozycji .

Jeżeli żaden z graczy nie zdobył osiągnięcia legendarnego, zwycięzca nie jest wyłaniany, a królestwo pogrąża się w wiecznym chaosie.

Na przykładzie obok gracz A jest zwycięzcą, ponieważ gracz B nie zdobył swojego osiągnięcia legendarnego, a najsłabiej rozwinięty tor zwycięstwa gracza C znajduje się dalej od pergaminu, niż najsłabiej rozwinięty tor gracza A.



GRY DLA 2-3 GRACZY

Należy wykorzystać stronę planszy dla 1-3 graczy, co oznaczono w prawym dolnym rogu planszy.

Na początku gry należy umieścić znacznik osiągnięcia legendarnego na wierzchu talii nagród rady (zamiast na pierwszej odkrytej karcie osiągnięcia). **Znacznik osiągnięcia legendarnego nie jest dostępny w pierwszej rundzie.** Gracze mogą zdobyć osiągnięcie, ale mogą zyskać tylko nagrodę z dolnej części karty. Znacznik osiągnięcia legendarnego należy wprowadzić do gry normalnie podczas pierwszej fazy rady.

Gry tylko dla 2 graczy: Należy wybrać 1 nieużywany kolor gracza. Stanie się on neutralnym graczem. Podczas przygotowania do gry należy umieścić 1 neutralnego podwładnego na każdym z 4 mniejszych pojedynczych pól akcji na zielonych i fioletowych obszarach, jak pokazano na rysunku poniżej. Ci podwładni pozostaną tam przez całą grę, uniemożliwiając zwykłym podwładnym graczy wchodzenie na te pola.

Na ostatnim miejscu na torze przywilejów należy umieścić sześciokątny znacznik przywileju w kolorze neutralnego gracza. Gracz neutralny będzie walczył o tor przywilejów w każdej fazie rady z 3 głosami. W ramach przypomnienia należy umieścić 3 znaczniki głosów obok jego znacznika przywilejów. Remisy w liczbie głosów należy rozstrzygać wg. standardowych zasad (gracz, który obecnie zajmuje niższą pozycję, przejdzie do przodu).

W rozgrywce dwuosobowej czas oczekiwania między akcjami może wydawać się dłuższy i gra może być mniej aktywna bez obecności innych graczy. W takiej sytuacji polecamy przejście na grę bez mierzenia czasu (*zob. Usuwanie klepsydr z gry*).



USUWANIE KLEPSYDR Z GRY

Gracze mogą rozegrać dowolną rundę w Wahadło bez mierzenia czasu (tzn. bez elementu „czasu rzeczywistego”). Klepsydry nadal są używane, ale ignoruje się znajdujący się w nich piasek. Dla niektórych graczy może to być preferowany sposób gry. **Jeśli jest to pierwsza gra dla dowolnego gracza, zaleca się rozegranie przynajmniej pierwszej rundy bez mierzenia czasu.**

W tym wariantcie należy umieścić planszę toru klepsydr w obszarze gry, a obok niej przygotować znacznik klepsydry. Aby rozpocząć grę, należy umieścić znacznik klepsydry na pierwszym polu toru klepsydr i odwrócić wskazane klepsydry zgodnie z normalnymi zasadami. Gracze działają teraz jednocześnie w czasie rzeczywistym, wykonując dowolne akcje, przy czym obowiązują wszystkie normalne zasady. Nie obowiązuje jedynie limit czasu (a gracze nie mogą wykonywać akcji odwracania klepsydr). Gracze mogą poświęcić tyle czasu, ile chcą i planować swoje działania, przemieszczać podwładnych, zagrywać karty, zadawać pytania dotyczące zasad itp. Gdy wszyscy gracze zakończą swoje akcje, należy przesunąć znacznik klepsydry na następne pole na torze klepsydr i odwrócić wskazane klepsydry. Ponownie gracze wykonują dowolne akcje jednocześnie, zanim gra przejdzie do następnego pola na torze klepsydr. Gdy gracze dojdą do końca toru klepsydr, należy zwołać radę. Jeśli po fazie rady gracze chcą kontynuować rozgrywkę w ten sposób, ponownie umieszczają żeton klepsydry na pierwszym polu toru klepsydr. Następnie odwracają wskazane klepsydry, przenosząc je do innych rzędów i kontynuują rozgrywkę.

Gracze mogą rozegrać w ten sposób całą grę w Wahadło. Mogą także swobodnie zmieniać sposób rozgrywania poszczególnych rund. Na końcu każdej fazy rady należy po prostu podjąć decyzję, czy następna runda będzie rozgrywana z mierzeniem czasu, czy bez.



Ponieważ akcje wykonuje się jednocześnie, nadal wykorzystuje się tor przywilejów do rozstrzygnięcia wszelkich konfliktów.

WARIANT ZAAWANSOWANY

Z biegiem czasu gracze mogą zauważyć, że ich umiejętności wzrosną, a nawet, że docierają do końców wszystkich czterech torów punktów zwycięstwa przed ostatnią fazą rady. Jeśli tak, mogą zechcieć wprowadzić do gry zasady zaawansowane, aby zapewnić więcej wyzwań i umożliwić dodatkowe punktowanie.

Te zasady sprawiają, że gra jest nieco bardziej skomplikowana i nie są one zalecane dla nowych graczy. Nie każdy gracz w tej samej rozgrywce musi korzystać z zaawansowanych zasad. Może to być dobry sposób na wyrównanie szans między doświadczonymi i nowszymi graczami. Te dwie zasady powinny być używane razem, ale jeśli gracze zdecydowanie wolą oryginalne zasady rozmieszczania podwładnych, nadal mogą ich używać i grać z wariantem punktującym za chwałę.

UMIESZCZANIE PODWŁADNYCH

Gracz korzystający z zasad wariantu zaawansowanego **nie może nigdy umieścić więcej niż jednego swojego podwładnego na tej samej górnej złotej ramce pola akcji**. Dotyczy to zarówno zwykłych, jak i elitarnych podwładnych. Pozostałe zasady dotyczące umieszczania podwładnych pozostają bez zmian: elitarni podwładni mogą być umieszczani na polach, na których znajdują się już podwładni innych graczy; można również umieścić zwykłego podwładnego na polu akcji w czarnym obszarze akcji, nawet jeżeli znajdują się tam już podwładni innych graczy.



Ta zasada nie dotyczy dolnych ramek nagród. Podwładni zawsze mogą przechodzić na nie z górnej złotej ramki pola akcji, włącznie z sytuacją, gdy dzieje się to w wyniku zagrania przedstawionej obok karty fortelu zaawansowanej wersji Gambala.




CHWAŁA

Jeżeli podczas korzystania z wariantu zaawansowanego gracz zdobywa punkty zwycięstwa na torze, na którym doszedł już do samego końca, **może wybrać zdobycie 1 punktu chwały za każdy nadmiarowy zdobyty punkt zwycięstwa**. Chwała jest reprezentowana przez umieszczenie 1 kostki zasobu (z osobistej puli zasobów lub z planszетки gracza) na ostatnim wolnym polu odpowiedniego toru punktów zwycięstwa (o tym samym kolorze). Przykład: gracz doszedł do ostatniego pola na torze siły, a następnie otrzymuje 3 punkty siły. Zamiast nich może wziąć 3 swoje czerwone kostki (reprezentujące zasób wojska) i umieszcza je na torze siły.



Taki zabieg trwale zmniejsza liczbę dostępnych kostek danego zasobu, które gracz może mieć do dyspozycji. Kostka zasobu zamieniona w chwałę nie może być zabrana z toru punktów zwycięstwa. Chwała nie stanowi punktów zwycięstwa - jeżeli gracz wykonuje akcję wymagającą opłaty podanej w punktach zwycięstwa, nie może użyć zamiast nich chwały. Opłacenie kosztów w punktach zwycięstwa z toru, na którym umieszczono wcześniej chwałę, nie zmniejsza jej i nie wpływa na nią w żaden inny sposób. Nie można zdobywać chwały na torze punktów zwycięstwa za osiągnięcie legendarne.

Po zakończeniu rozgrywki liczba zdobytych punktów chwały jako pierwsza rozstrzyga remis przy wyłanianiu zwycięzcy. Jeżeli nadal występuje remis, drugim czynnikiem jest kolejność . Pomija się wszystkie inne warunki rozstrzygnięcia remisów.

WYJAŚNIENIE PÓL AKCJI I KART

KOSZTY



Niektóre akcje w grze wymagają uiszczenia „dowolnego” kosztu. Oznacza to, że gracz może zapłacić dowolną kombinacją wojska, złota i kultury w łącznej liczbie równej wskazanej na karcie. Głosy nie są zasobem i nie mogą być wykorzystywane do opłacania kosztów.

NAGRODY

Nagrody zyskuje się z różnych miejsc, takich jak pola akcji podwładnych, karty forteli i karty osiągnięć. Niezależnie od tego skąd pochodzi dana nagroda, działa ona zawsze w ten sam sposób. Jeżeli nagrodą są punkty zwycięstwa, zasoby lub głosy, należy po prostu pobrać odpowiednią ich liczbę. Inne nagrody opisano poniżej.



Ta nagroda oznacza pewną liczbę „dowolnych” zasobów. Gracz wybiera dowolną kombinację wojska, kultury i złota we wskazanej liczbie, gdy zdobywa tę nagrodę. Nie można zdobywać w ten sposób głosów.



Ta nagroda oznacza możliwość podbicia 1 prowincji (zob. *Podbicie prowincji na str. 13*).



Ten symbol oznacza możliwość usunięcia jednego swojego dowolnego podwładnego z rzędu, w którym znajduje się klepsydra (albo z górnej złotej ramki pola akcji, albo z dolnej ramki nagrody). Jest on natychmiast dostępny do ponownego użycia.

Ta nagroda oznacza możliwość zdobycia zasobów i głosów przedstawionych na danej ikonie produkcji (we wskazanym kolorze) na planszeczce gracza i kartach prowincji wsuniętych pod pole produkcji z tą ikoną. Przykład: gdyby ten gracz zdobył nagrodę w postaci czerwonej ikony produkcji, otrzymałby 6 wojska, 2 kultury i 1 punkt zwycięstwa na torze siły. Limit kart prowincji wsuniętych pod jedno pole produkcji jest sprawdzany dopiero na końcu fazy rady i nie ma wpływu na rozpatrywanie tej nagrody.



Ta nagroda oznacza możliwość odzyskania wszystkich swoich odrzuconych kart forteli i pobrania ich na rękę.

Uwaga autora: Warto zwrócić uwagę na różnice w czasach odmierzanych przez poszczególne klepsydry. Na zielonym i fioletowym obszarze dostępne są większe nagrody, ale na przesypianie się piasku w klepsydrze trzeba czekać 2 lub 3 minuty zamiast 45 sekund (na czarnym obszarze). Zaleca się, aby nie umieszczać wszystkich swoich podwładnych w tym samym rzędzie fioletowego obszaru akcji, ponieważ spowoduje to zablokowanie wszystkich opcji na długi czas! Oczywiście, jeżeli gracz uważa, że to najlepsze zagranie w danej sytuacji, nie ma w tym nic nielegalnego.

KARTY FORTELI I KARTY NAGRÓD RADY

Zasady dotyczące kart forteli postaci zaawansowanych można znaleźć na odpowiednich kartach pomocy dla postaci zaawansowanych.



Gracz natychmiast zamienia jednego swojego zwykłego podwładnego na elitarnego podwładnego. Figurkę elitarnego podwładnego należy wziąć ze stosu obok planszy rady i umieścić w tym samym miejscu, w którym znajduje się zamieniany zwykły podwładny. Figurkę zamienionego zwykłego podwładnego należy usunąć z gry (nie będzie mógł wrócić do gry). Łączna liczba podwładnych gracza (zwykłych i elitarnych) nigdy nie może przekroczyć 4. Nie można wybrać tej karty, jeżeli ma się już w grze 2 elitarnych podwładnych.



Te karty forteli są inne dla każdej z postaci. Pozwalają one na zdobycie dodatkowego zwykłego podwładnego po opłaceniu wskazanego kosztu. Nie można użyć ich do pozyskania elitarnego podwładnego. Pozyskany podwładny natychmiast wchodzi do gry i może być umieszczany na planszy zgodnie z normalnymi zasadami. Łączna liczba podwładnych gracza (zwykłych i elitarnych) nie może przekroczyć 4.



Pomimo, że jest to karta ⚡, po wybraniu nie należy usuwać jej z gry. Zamiast tego należy umieścić ją obok swojej planszeczki gracza. Podczas fazy rady (włącznie z tą, w której gracz wybrał tę kartę nagrody rady), gracz może mieć maksymalnie po 3 karty prowincji wsunięte pod każde pole produkcji na swojej planszeczce (zamiast 2). Mając tę kartę, nie można zdobyć drugi raz takiej samej nagrody w przyszłej fazie rady.



Gracz może zamienić dokładnie 1 wybrany punkt zwycięstwa (za wyjątkiem punktu zwycięstwa za osiągnięcie legendarne) na 1 inny wybrany punkt zwycięstwa (za wyjątkiem punktu zwycięstwa za osiągnięcie legendarne).



Gracz może zagrać tę kartę, wykonując akcję podwładnego **na zielonym lub fioletowym obszarze akcji**. Nie płaci on kosztu 2 ♀ za wykonanie tej akcji. Nie można wykorzystać tej karty do uniknięcia kosztu 4 ♠ za akcję podbicia prowincji na czarnym obszarze.



Gracz musi uścić dowolną kombinację 10 zasobów, aby zdobyć swój punkt zwycięstwa za osiągnięcie legendarne. Gracz nie może wybrać tej karty, jeśli ma już swój punkt zwycięstwa za osiągnięcie legendarne.



KARTY PROWINCJI

Niektóre karty prowincji mają inny kolor tła. Oznacza to, że większość ikon produkcji na danej karcie zapewnia ten sam rodzaj nagrody (czerwone karty: wojsko, niebieskie karty: kulturę, żółte karty: złoto, fioletowe karty: głosy).

PYTANIA I ODPOWIEDZI

Czy elitarny podwładny może zostać umieszczony na czarnym obszarze akcji?

Tak. Nie ma ograniczeń dotyczących umieszczenia elitarnych podwładnych (poza wariantem zaawansowanym).

Czy mogę przenieść podwładnego z dolnej ramki pola akcji z powrotem do górnej złotej ramki tego samego pola akcji?

Nie, dopóki klepsydra znajduje się w tym rzędzie. Kiedy klepsydra zostanie przeniesiona do innego rzędu, podwładny może zostać przeniesiony na dowolne dozwolone zasadami miejsce, w tym na górną złotą ramkę tego samego pola akcji.

Czy dozwolone jest bardzo szybkie przeniesienie podwładnego z jednego rzędu w obszarze do drugiego rzędu w tym obszarze w trakcie, gdy klepsydra jest odwracana „w powietrzu”?

Nie. Uważa się, że klepsydry natychmiast odwracają się i przechodzą do innego rzędu.

Kiedy podbijam prowincję, czy mogę wziąć od razu wierzchnią kartę z talii bez odkrywania najpierw nowej karty prowincji?

Tak.

Czy mogę umieścić zwykłego podwładnego na polu akcji w zielonym lub fioletowym obszarze, na którym znajduje się tylko elitarny podwładny?

Nie. Elitarny podwładny nie jest blokowany przez innych podwładnych, ale zwykły podwładny nie może być umieszczany na polu akcji, jeśli znajdują się na nim jacyś podwładni. Nie dotyczy to czarnego obszaru akcji.

Jeżeli postanowię jednak nie wykonać danej akcji - czy mogę po prostu wziąć podwładnego z pola akcji?

Jeżeli klepsydra nie znajduje się w tym samym rzędzie, co ten podwładny - tak, można go zabrać. Jeżeli klepsydra znajduje się w tym samym rzędzie - nie, nie można przenieść podwładnego z pola akcji, jeśli klepsydra jest w tym samym rzędzie. Trzeba poczekać aż klepsydra zostanie odwrócona i przeniesiona z danego rzędu, nawet jeśli gracz nie zamierza jednak wykonać danej akcji.

Jak zacząć kolejną rundę gry po tym, gdy zakończyliśmy fazę rady?

Nie ma żadnych określonych kroków, które musicie wykonać, aby wznowić rozgrywkę. Jeżeli zakończyliście wszystkie kroki fazy rady, a wszyscy gracze są gotowi kontynuować, po prostu odwróćcie

wszystkie 3 klepsydry i wznówcie rozgrywkę. Jak zawsze przy odwracaniu klepsydry, pamiętajcie aby umieścić ją w innym (niż obecny) rzędzie w danym obszarze

Co się dzieje w sytuacji, gdy po zwołaniu rady gracze odmawiają zadeklarowania że skończyli wykonywać akcje i przejścia do fazy rady, bo czekają aż ktoś z nich zrobi to jako pierwszy?

To rzadka, ale możliwa sytuacja. Gracze mogą chcieć czekać na ruchy przeciwników, żeby dostosować do nich swoje działania. W takiej sytuacji należy wykorzystać tor przywilejów, aby przełamać impas (tzn. ten, kto zajmuje wyższą pozycję, wykonuje akcję jako ostatni).

Czy powinniśmy przywrócić plansze do stanu początkowego przy fazie rady (np. ściągnąć klepsydry i podwładnych)?

Nie. Podczas fazy rady nie należy przedstawiać podwładnych i klepsydr. Faza rady zatrzymuje grę - wszystkie klepsydry i podwładnych należy zostawić na swoich miejscach. Można jednak nadal przedstawiać podwładnych i wykonywać akcje po zwołaniu rady (za wyjątkiem odwracania klepsydr). Dopiero gdy wszyscy gracze zgodzą się przejść do fazy rady, nie można już wykonywać żadnych akcji (poza odświeżeniem kart prowincji).

Czy mogę zagrać jednocześnie w tej samej akcji kilka kart forteli, które modyfikują akcję podwładnego?

Tak. Na przykład, jeżeli wcielasz się w Bolka Podżegacza, możesz zagrać jego kartę fortelu, aby wykonać sąsiednią akcję, a także dodatkową kartę fortelu, aby uniknąć konieczności opłacenia kosztu akcji w złocie. Jednak pozwoli to uniknąć kosztu tylko jednej z akcji; nadal musiałbyś zapłacić koszt drugiej z nich.

Czy mogę umieścić dwóch swoich podwładnych na górnej złotej ramce tego samego pola akcji?

Tak - dopóki przestrzegasz zasad umieszczania podwładnych (np. jest to możliwe dla dowolnego podwładnego na czarnym obszarze akcji lub dla elitarnego podwładnego na dowolnym obszarze akcji), możesz umieścić więcej niż jednego swojego podwładnego na tym samym polu akcji (oprócz wariantu zaawansowanego).

Czy radę zwołuje się po tym, jak przesypie się piasek w fioletowej klepsydrze?

Nie, piasek w fioletowej klepsydrze nie jest wyznacznikiem. Radę należy natychmiast zwołać, jak tylko ostatni fioletowy znacznik czasu zostanie usunięty z planszy.

STONEMAIER
GAMES

©2020 Stonemaier LLC. Pendulum jest znakiem towarowym firmy Stonemaier LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wersja polska
Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk
Redakcja i korekta: Jakub Niedźwiedz