



DANIEL PIECHNICK

RADLANDS



2

20-40

14+

NASZE PLEMIE MA WODĘ

A ONI: PO NIĄ JADĄ

więc

U DERZYM Y

Pierwsi

MYŚLELIŚMY, ŻE JEŚLI ICH ZŁEJEMY...

WRÓCĄ DO DOMU

ALE ONI JUŻ
NIE MAJĄ
DOMU...

AUTORZY GRY

Projekt gry: Daniel Piechnick

Rozwój: Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse

Ilustracje: Manny Trembley, Damien Mammoliti, Pan Cuddington

Projekt graficzny: Gavan Brown, Gui Landgraf

Instrukcja: Adam Wyse, Gui Landgraf

Projekt pudełka: Black Thumb Creations

Testowanie gry: Tony Miller, Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse, Paul Saxberg, Carlyn McGeean, Kashton Brown, Malachi Brown, Zephan Brown, Paula Hakkola, Chelsea Birch-Wyse, Jonathan Rawlings, John Heidrich, Amy Hills, Bruno Steppuhn, Duncan Hecht, Gary Gin, Jasen Robillard, Jason D Kingsley, Jenny Wilson, Jenny Zhao, Joel Smart, Justin Bird, Ken Franklin, Kevin Gordon, Kori Joyce, Leanne Hine & Stuart Raven, Nick Angiers, Richard Bruce, Rick May, Rick Moffat, Scott Akkermans, Tyler Lipchen, Michael Cox, Morgan Cox, Glenda Cox i Zaak Robichaud

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie: Marcin Lenkiewicz

Korekta: Marta Kania

Skład: Marek Baranowski

Koordinacja produkcji: Radosław Milewski

Redakcja: Patryk Blok

Wydawca: Michał Herman



ZAŁOŻENIA GRY

W „Radlands” jesteś liderem postapokaliptycznego plemienia, zaciekle walczącego w obronie swoich 3 obozów.



Wygrasz, jeśli zniszczysz wszystkie 3 obozy przeciwnika.

Głównym zasobem w grze jest woda. Wydajesz ją na zagrywanie postaci i wydarzeń oraz na wykorzystanie umiejętności kart, które masz już na stole. Postacie chronią twoje obozy i zapewniają przydatne umiejętności, podczas gdy wydarzenia mają potężne efekty, ale wymagają czasu, aby zacząć działać.

Dobieracie karty z tej samej talii. Każdą kartę możesz zagrać na stół albo odrzucić, aby uzyskać szybkie efekty „złomowania”. Aby wygrać, musisz mądrze zarządzać swoimi kartami i wodą.

PRZEBIEG GRY

Wykonujecie swoje tury naprzemiennie. Twoja tura składa się z 3 faz:

- 1. Wydarzenia** - Przesuń i rozpatrz swoje *wydarzenia*.
- 2. Uzupelnienie** - Dobierz kartę  i zbierz swoje 3 żetony *wody*  do wykorzystania w tej turze.
- 3. Akcje** - Zagraj karty, ze złomuj karty dla natychmiastowych efektów lub użyj umiejętności na „gotowych” kartach.

KOMPONENTY



Talia dobierania zawierająca
46 kart postaci i 20 kart wydarzeń



Talia obozów zawierająca
34 karty obozów



2 karty Zbiornika
wody

Uwaga: O ile nie napisano inaczej, talia dobierania jest uważana za domyślną, gdy instrukcja lub karty odnoszą się do „kart”, „talii” lub „odrzućcia”.



2 karty Najeźdźców



2 karty pomocy gracza



6 białych żetonów
wody z oznaczeniem
„wyczerpania” na
rewersie



6 czarnych żetonów
wody z oznaczeniem
„wyczerpania” na
rewersie

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracze siadają po przeciwnych stronach stołu. Umieść na środku stołu dostępne dla obu graczy:

1. Potasowaną talię obozów **A**.
2. Dodatkowe żetony wody **B** (czarne).
3. Potasowaną talię dobierania; pozostaw obok niej miejsce na stos kart odrzuconych **C**.

↑ OBSZAR GRY PRZECIWNIKA ↑



STOS KART
ODRZUCONYCH

↓ TWÓJ OBSZAR GRY ↓

PRZYGOTOWANIE OBSZARÓW GRACZY

Każdy gracz przygotowuje swój własny obszar gry, wykonując następujące kroki:

1. Dobierz 6 kart z talii obozu.

Aby uzyskać jak najlepsze pierwsze doświadczenia z „Radlands”, pomini ten krok i zamiast tego daj jednemu graczowi Garaż, Działo i Magazyn, a drugiemu – Reaktor, Armatę i Totem chwały.

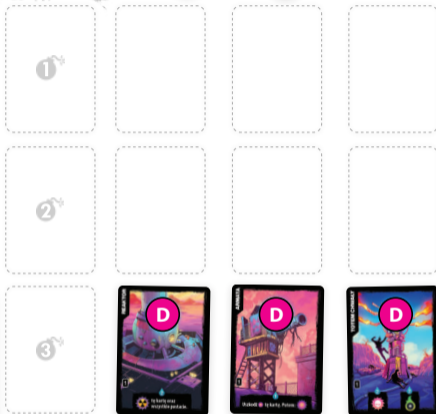
2. Wybierz 3 z dobranych obozów i umieść je zakryte w rzędzie w swoim obszarze gry **D**. Zostaw miejsce na 2 karty przed każdym obozem. Będziesz zagrywać tam karty postaci. Kiedy obaj gracze dokonają wyboru, odwróć swoje obozy. Odłóż wszystkie niewybrane obozy wraz z talią obozów do pudełka, nie będą już używane w tej grze.

3. Weź karty Zbiornika wody i Najeźdźców i umieść je odkryte w swoim obszarze gry **E**.

4. Stwórz zapas 3 białych żetonów wody **F** w swoim obszarze gry.

5. Weź kartę pomocy gracza **G**.

6. Dobierz na rękę liczbę kart **H** równą sumie kart w czarnych prostokątach na twoich obozach **I**.



TYPY KART

OBOZY

Karty *obozów* mają czarną ramkę.

Mają informacje o liczbie początkowych kart **A**. Mogą mieć jedną lub więcej umiejętności **B** i [cechę] **C**.



POSTACIE

Karty *postaci* mają białą ramkę. Zagrywasz je w kolumnach przed twoimi obozów.

Mają koszt wody **C** i efekt złomowania **D**. Mogą mieć jedną lub więcej umiejętności **E** i [cechę] **F**.



[CECHY KART]

Na niektórych *obozach* i *postaciach* są cechy kart **G** otoczone [zielonymi nawiasami] na białym tle.

Są aktywne dla **wszystkich** postaci, które aktualnie nie są uszkodzone. Są **zawsze** aktywne w *obozach*, które nie zostały zniszczone (nawet jeśli są uszkodzone).



PUNKI

Punk to postać bez umiejętności, reprezentowana przez zakrytą kartę dobraną z wierzchu talii.

Uszkodzony *punk* jest natychmiast niszczone i wraca zakryty na wierzchu talii (nie podglądaj karty!).

Pamiętaj: *Punk* to też człowiek (czyli postać)!



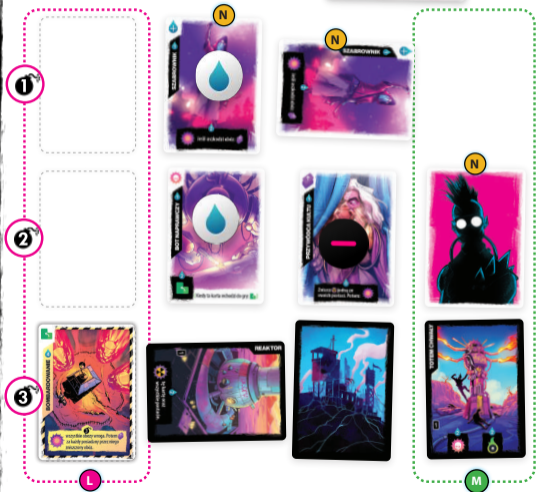
WYDARZENIA

Karty wydarzeń mają obwódkę w żółto-czarne paski.

Wydarzenia mają koszt wody (H), efekt złomowania (I), efekt wydarzenia (J) oraz ikonę bomby (K) z numerem (L). Numer na ikonie bomby określa, gdzie po zagraniu zostanie umieszczone wydarzenie w twojej kolejce wydarzeń (L).



OBSZAR GRY



KOLEJKA WYDARZEŃ: Każdy gracz ma kolejkę wydarzeń (L) składającą się z 3 pól. Pole (3) jest na linii twoich obozów, a pola (2) i (1) nad nim. Kolejka wydarzeń to licznik czasu, w którym każde pole reprezentuje liczbę tur pozostałych do rozpatrzenia wydarzenia.

KOLUMNY: Karty postaci (w tym punki (D)) są zagrywane na stół przed twoimi kartami obozów. Obóz i wszystkie postaci przed nim uważane są za „kolumnę” (M). Kolumna może zawierać maksymalnie 2 postaci.


NIECHRONIONE: Kiedy twoje postaci lub obozy nie mają przed sobą przynajmniej jednej karty, są niechronione (N).

ODRZUCANIE WODY: Niektóre akcje mogą wymagać wydania wody (W), która nie jest umieszczana na karcie. Aby było jasne dla obu graczy, że ta woda została zużyta, połóż ją obok talii dobierania (O). Postępuj tak samo, gdy odrzucasz kartę z żetonem wody (W) na niej.

IKONY EFEKTÓW

ZNISZCZENIE

Zniszcz określoną kartę lub karty.

- Zniszczona *postać* jest odrzucana (na stos kart odrzuconych).
- Zniszczone *obozy* są odwracane na zniszczoną stronę .
- Zniszczony *punk* jest odkładany zakryty na wierzch *talii* (bez podglądania).



USZKODZENIE

Uszkodź obóz lub postać.

- Uszkodzona karta jest obracana o 90° w prawo.
- Jeśli zostanie ponownie uszkodzona, jest niszczona.
- Uszkodzona *postać* jest **wyczerpana**.
- Uszkodzony *punk* zostaje zniszczony.


Uwaga: O ile nie określono inaczej, celem uszkodzenia musi być niechroniona karta w dowolnej kolumnie przeciwnika.



ZRANIENIE

To samo co uszkodzenie, ale odnosi się tylko do *postaci*.

PRZYWRÓCENIE

Możesz obrócić jedną ze swoich uszkodzonych kart do pozycji pionowej. Jeśli jest to *postać*, oznacz ją jako **wyczerpaną** .



DOBRANIE KARTY

Dobierz wierzchnią kartę z *talii dobierania*.

WEŹ PUNKA

Możesz wprowadzić *punka* do gry, umieszczając zakrytą kartę z *talii* w dowolnej ze swoich kolumn. Ta *postać* nie posiada umiejętności.




DODATKOWA WODA

Otrzymujesz na tę turę 1 dodatkowy czarny żeton *wody*. Na koniec swojej tury zwróć wszystkie dodatkowe żetony *wody* do rezerwy na środku stołu.

Dodatkowe żetony *wody* nie są ograniczone liczbą komponentów (w razie potrzeby pożycz białe żetony *wody*  od przeciwnika).

NAJAZD

Rozpatrując najazd () , zagraj lub przesun swoją kartę *wydarzenia Najeżdźcy*.


- Jeśli twoje *wydarzenie Najeżdźcy nie jest* jeszcze w kolejce wydarzeń, umieść je na polu  (patrz „Zagraj kartę (wydarzenie)”, str. 10).
- Jeśli twoje *wydarzenie Najeżdźcy* znajduje się już w kolejce wydarzeń, przesun je o 1 pole do przodu. Jeśli jest już na polu , rozpatrz *wydarzenie*. Wydarzenie *Najeżdźcy* nie może być przesuwane za pomocą ikony najazdu () , jeśli inne *wydarzenie* już zajmuje pole przed nim.

Rozpatrując *wydarzenie Najeżdźcy*, przeciwnik wybiera jeden ze swoich *obozów*, który ma zostać uszkodzony. Następnie odkładasz swoich *Najeżdźców* do swojego obszaru gry.

Wskazówka: *Najeżdźcy* to jedno z twoich **głównych źródeł obrażeń!** Mogą uszkadzać *obozy*, nawet jeśli są chronione.



PRZEBIEG TURY

Aby wybrać pierwszego gracza, podrzuć żeton *wody*. Jeśli wyląduje stroną z wodą do góry () , zostajesz pierwszym graczem. W przeciwnym razie zostaje nim twój przeciwnik.


Zaczynając od pierwszego gracza, rozgrywajcie naprzemiennie tury, aż jeden z graczy zniszczy wszystkie *obozy* przeciwnika. W swojej turze wykonaj wszystkie *poniższe fazy* w podanej kolejności:

1. WYDARZENIA

Jeśli masz *wydarzenie* na polu , rozpatrz je i odrzuć. Następnie przesun wszystkie *wydarzenia* w swojej kolejce o 1 pole do przodu (w kierunku przeciwnika).

2. UZUPEŁNIJ


Dobierz kartę . Następnie weź swoje 3 żetony *wody* . *Woda* nigdy nie jest zachowywana z poprzednich tur, więc fazę akcji zawsze rozpoczynasz z 3 żetonami *wody*.

Wyjątek: Jeśli jesteś pierwszym graczem, weź 1 żeton *wody*  (zamiast 3) w swojej pierwszej turze. We wszystkich kolejnych turach, w tym w pierwszej turze przeciwnika, gracze biorą 3 żetony.

3. AKCJE

Wykonaj dowolną z poniższych akcji w dowolnej kolejności dowolną liczbę razy:

- Zagraj kartę.
- Dobierz kartę.
- Zezłomuj kartę.
- Dobierz *Zbiornik wody*.
- Użyj *umiejętności*.

Karty i umiejętności o zerowym koszcie: Koszt niektórych kart i umiejętności wynosi 0 *wody*. Za każdym razem, gdy użyjesz umiejętności o koszcie 0 lub zagrasz kartę o koszcie 0, oznacz ją jako **wyczerpaną** dodatkowym żetonem *wody* stroną z różową kreską .

Porządkowanie: Po zakończeniu wykonywania akcji zwróć całą *wodę*, swoją  i dodatkową , do odpowiednich zasobów.

ZAGRAJ KARTĘ (POSTAĆ)

Zagraj kartę *postaci* z ręki przed dowolnym ze swoich obozów (nawet zniszczonym).

Podczas zagrywania postaci:

- Wydaj *wodę*, kładąc żetony na karcie **A** w liczbie zgodnej z kosztem pokazanym w lewym górnym rogu **B** zagrywanej karty.
- Zagrana *postać* wchodzi do gry **wyczerpana**.
- Jeśli w tej kolumnie jest już *postać*, umieść nową przed **C** lub za **D** nią (przesuwając istniejącą *postać* do przodu). Kiedy *postać* z tyłu zostanie zniszczona, przesuń *postać* z frontu w kierunku obozu.
- Każda kolumna może zawierać maksymalnie 2 *postacie*. Jeśli masz w grze już 6 *postaci*, nie wolno ci zagrywać kolejnych (w tym *punków*).

Wskazówka: Umieść swoje bardziej wartościowe *postacie* z tyłu, aby nie pozostały bez ochrony.



Z frontu

Z tyłu

ZAGRAJ KARTĘ (WYDARZENIE)

Zagraj kartę *wydarzenia* z ręki do kolejki *wydarzeń*.

Podczas zagrywania *wydarzenia*:

- Umieść *wydarzenie* w kolejce *wydarzeń* na polu odpowiadającym numerowi na ikonie bomby (🧨) widocznej nad żółtym polem efektu.
- Zapłać koszt *wydarzenia* **E**, kładąc żetony *wody* na karcie **F**.
- *Wydarzenie* **0** nie jest umieszczane w kolejce. Zamiast tego natychmiast je rozpatrz i odrzuć wraz z *wodą* wymaganą do zagrania.
- Na jednym polu w kolejce *wydarzeń* może być tylko jedna karta. Jeśli wskazane pole jest już zajęte przez inne *wydarzenie*, musisz umieścić nowe *wydarzenie* na wcześniejszym polu **G** (do **3** pola włącznie). Jeśli te pola są zajęte, nie możesz zagrać *wydarzenia*.



1

2

3

DOBIERZ KARTĘ

Zapłać 2 żetony *wody* (💧), aby dobrać 1 kartę.



ZEZŁOMUJ KARTĘ

Odrzuć kartę z ręki i uzyskaj efekt złomowania przypisany do ikony w lewym górnym rogu **H** (patrz „Ikony efektów”, str. 8).

Uwaga: Kiedy złomujesz *Zbiornik wody*, odłóż go do swojego obszaru gry (zamiast odrzucać).



WEŹ ZBIORNIK WODY

Zapłać 1 żeton wody , aby wziąć do ręki swój **Zbiornik wody**. Możesz zełtomować **Zbiornik wody**, aby uzyskać dodatkową wodę .

- Kiedy zełtomujesz **Zbiornik wody**, odłóż go do swojego obszaru gry (zamiast odrzucać).
- **Zbiornik wody** możesz trzymać na ręce tak długo, aż postanowisz go zagrać.

Wskazówka: Niewydana woda przepada, więc jeśli pozostał ci 1 niewykorzystany żeton wody, rozważ wykonanie akcji wzięcia **Zbiornika wody**.

Jeśli pozostały ci 2 żetony wody, rozważ akcję dobrania karty.







UŻYJ UMIEJĘTNOŚCI

Użyj umiejętności jednego ze swoich **gotowych obozów** lub **postaci** w dowolnej kolumnie.

Umiejętności i ich koszty znajdują się w czarnych ramkach  na dole karty.

Używając umiejętności:

1. Sprawdź, czy karta jest **gotowa** (patrz sekcja „**Gotowa** karta” po prawej).
2. Zapłać koszt umiejętności, kładąc żetony wody  na karcie, której używasz .
3. Rozpatrz tekst i ikony efektów w polu umiejętności.

- Po użyciu umiejętności karta staje się **wyczerpana**. Jeśli koszt umiejętności wynosi 0, umieść na niej żeton **wyczerpania**  .
- Umiejętność karty może wpływać na karty w **dowolnej kolumnie**, nie tylko w jej własnej.
- Kiedy w tekście umiejętności występuje słowo „**Wróg**”, odnosi się ono do **postaci** przeciwnika, a nie do jego obozów.




GOTOWA KARTA

CZY MOJA KARTA JEST „GOTOWA”?

Obozy: Niezniszczony **obóz** jest zawsze **gotowy** (nawet uszkodzony), chyba że w tej turze użyłeś jednej z jego umiejętności.

Postacie: **Postać** jest **gotowa**, chyba że chociaż 1 z poniższych możliwości jest prawdą:

- Została zagrana w tej turze.
- Została przywrócona  w tej turze.
- Jedna z jej umiejętności została użyta w tej turze.
- Jest uszkodzona .

Uwaga: Karty z żetonami wody są **wyczerpane**, chyba że umiejętności, efekty lub cechy mówią inaczej.

KONIEC GRY

Wygrywasz natychmiast, gdy wszystkie obozy przeciwnika zostaną zniszczone.

Jeśli karty w talii skończą się podczas gry, przetasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię. Jeśli talia skończy się po raz drugi, gra kończy się remisem.



FAQ: OBOZY

Armata: Jeśli uszkodzeniem  zniszczysz swój ostatni obóz, przegrywasz natychmiast przed zakończeniem działania umiejętności tej karty.

Bank krwi: Potrzebujesz postaci w grze do korzystania z tej umiejętności.

Baza spadochroniarzy: Musisz zapłacić koszt wody, aby zagrać tę postać, oraz koszt wody jej umiejętności.

Gniazdo szpiegów: Oznacza to dowolne 2 postacie, w tym punków.

Juggernaut: Jeśli Juggernaut przesunął się raz, możesz zagrywać postacie przed lub za niego. Postać stojąca za Juggernautem jest chroniona i nie może być celem  lub  (jakby była za inną postacią). Nowa postać dodana do tej kolumny może przesunąć istniejącą postać na drugą stronę Juggernauta. Kiedy Juggernaut zostanie zniszczony, umieść go zakrytego w swoim rzędzie obozów (przesuwając wszystkie postacie do przodu).

Katapuła: Potrzebujesz postaci w grze do korzystania z tej umiejętności.

Lab dopalaczy: Efekt obejmuje uszkodzone postacie, które weszły do gry w tej turze, jak Ranny żołnierz, oraz uszkodzone postacie, które wykorzystały już swoją umiejętność. Musisz zapłacić koszt wody umiejętności danej postaci. Jeśli na przykład Lab dopalaczy używa umiejętności postaci, która mówi „uszkodź tę kartę”, „tę” odnosi się do postaci, która jest aktywowana.

Lab przeszczepów: Oznacza to dowolne 2 postacie, w tym punków.

Mulcer: Potrzebujesz postaci w grze do korzystania z tej umiejętności.

Obóz najemników: Przeciwnik wybiera. Nie może wybrać odrzucenia 2 kart, jeśli nie ma na ręce co najmniej 2 kart.

Obóz pracy: Potrzebujesz postaci w grze do korzystania z tej umiejętności.


Obóz treningowy: Postać wchodzi do gry dokładnie w miejsce obróconego punka. Karty z [cechą], „Kiedy wchodzi do gry” aktywują cechę natychmiast (np. Straż przednia, Argo Yesky, Ranny żołnierz). Ta postać liczy się do umiejętności Gniazda szpiegów czy Laba przeszczepów.

Plac budowy: Odwrócony obóz jest nieuszkodzony i gotowy.




Salon gier: Punki to też postacie.

Stanowisko dowodzenia: Może kosztować nawet .

Strażnica: Najeźdźcy i wydarzenia  liczą się do umiejętności tej karty.

Zegar losu: Wydarzenie możesz przesunąć do przodu tylko wtedy, gdy w kolejce wydarzeń jest wolne miejsce przed nim. Jeśli przyspieszysz wydarzenie będące na polu , rozpatrz je. Możesz przyspieszyć wydarzenia przeciwnika. Wydarzenie przeciwnika aktywowane przez Zegar losu jest nadal jego wydarzeniem.

OGÓLNE

 /  / : Same ikony bez innych treści mogą celować tylko w niechronione karty, jednak karty z napisem „dowolna”, „wszystkie” lub „jedna z” ignorują ochronę i postępują zgodnie z własnymi zasadami.

Brak limitu kart: Nie ma limitu liczby kart na ręce.

Nie grzeb w śmietniku: Możesz obejrzeć karty, które odrzuca twój przeciwnik podczas swojej tury, ale nie wolno ci przeglądać stosu kart odrzuconych, aby ustalić, czy karta została zagrana w poprzedniej turze.

Nie podglądaj: Nie wolno ci patrzeć, co jest po drugiej stronie kart *punków*.

Nie strzelaj do swoich: Nie wolno ci użyć  /  /  lub innych negatywnych umiejętności ani efektów w stosunku do swoich kart, chyba że wskazują one, że musisz. Nie wolno ci też  kart przeciwnika.

Wprowadzone do gry: Dotyczy to kart, które zostały umieszczone w obszarze gracza (np. zagrane z ręki, *punki* wzięte z talii lub obrócone za pomocą *Obozu treningowego*).

Wróg: To *postać* twojego przeciwnika, a nie jego obóz.

POSTACIE

Argo Yesky: Jeśli *Argo* zostanie uszkodzony, a następnie przywrócony, jego cecha jest ponownie aktywna. *Punki* zyskują umiejętność *Argo*. Ponieważ *punki* mają teraz umiejętność, powinni być oznaczeni jako *wyczerpani*, kiedy wchodzi do gry.

Czarnowidz: Jeśli nie ma miejsca na cofnięcie, *wydarzenie* nie porusza się. Jeśli nie możesz cofnąć żadnego z *wydarzeń* przeciwnika, nadal możesz zagrać *Czarnowidza*.



Imitator: Musisz zapłacić koszt *wody* wybranej umiejętności. Jeśli *Imitator* kopiuje kartę, której umiejętność mówi np. „uszkodź tę kartę”, „tę” odnosi się do *Imitatora*.

Karli Blaze: [Cecha] *Karli* działa, kiedy wchodzi do gry lub zostanie przywrócona. Umiejętność *Karli* jest gotowa, gdy *Karla* zostanie zagrana, ale nie wtedy, gdy zostanie przywrócona. *Postać* odwrócona za pomocą *Obozu treningowego* dzięki *Karli* wchodzi do gry gotowa i może użyć umiejętności.

Molgur Stang: „Dowolny” oznacza dowolnie wybrany przez ciebie obóz przeciwnika, nawet chroniony.

Przywódcą kultu: *Przywódcą kultu* może sam siebie zniszczyć.

Punk: Jeśli efekt powoduje, że bierzesz *punka* z jednej z twoich kolumn na rękę, staje się on normalną kartą, którą możesz zagrać *postacią* do góry.

Straż przednia: Przeciwnik natychmiast rewanżuje się uszkodzeniem  (podczas twojej tury) i podlega to normalnym zasadom. Jeśli tym uszkodzeniem  zniszczysz ostatni obóz przeciwnika, wygrywasz, zanim przeciwnik zdąży uszkodzić ci kartę.

Vera Vosh: Jeśli [cecha] *Very* zostanie aktywowana już po użyciu innej umiejętności, ta umiejętność nie może być ponownie użyta. [Cecha] *Very* działa na nią samą oraz na *postacie* i *obozy*.

Zespół ratunkowy: *Zespół ratunkowy* może zwrócić sam siebie. Ponownie zagrane zwrócone karty nie „pamiętają” swojej poprzedniej sytuacji (np. uszkodzenia). Każda zwrócona karta (w tym *punk*) staje się zwykłą kartą, którą można zagrać *postacią* do góry.

Zeto Khan: Nie ma wpływu na *wydarzenia* już obecne w twojej kolejce. Daje *Najeźdźcom* .

WYDARZENIA

Bombardowanie: Jak zwykle, już uszkodzone *obozy* zostaną zniszczone.

Najeźdźcy: Patrz „Najazd”, str. 9. Symbol najazdu (👁️) można rozpatrzyć więcej niż raz na turę. Najeźdźcy przesuwają się w kolejce wydarzeń w każdej turze, tak jak każde inne *wydarzenie*.

Powstanie: Jeśli będziesz mieć już 6 *postaci*, nie zdobywasz kolejnych *punków*.

Promieniowanie: „Wszystkie *postacie*” to wszystkie *postacie* aktualnie w grze, w tym twoje.

Przewaga terenu: Nie musisz przedstawiać *postaci*, jeśli nie chcesz.

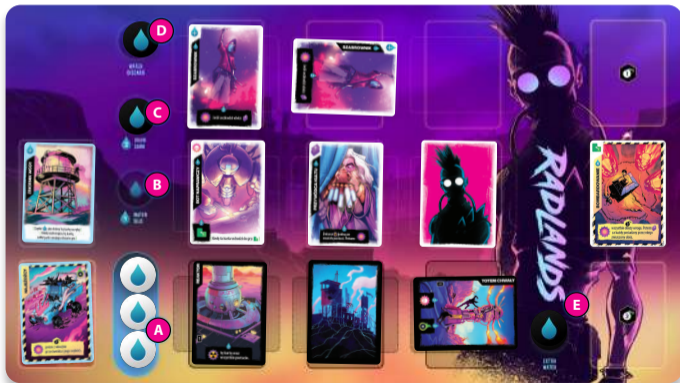
Rozejm: Ponownie zagrane zwrócone karty nie „pamiętają” swojej poprzedniej sytuacji (np. uszkodzenia). Każda zwrócona karta (w tym *punk*) staje się zwykłą kartą, którą można zagrać *postacią* do góry.

KORZYSTANIE Z OFICJALNEJ MATY

Korzystając z maty, przygotuj grę i graj normalnie, z następującymi zmianami:

- Na koniec każdej tury umieść 3 żetony *wody* w kanale doprowadzającym *wodę* do użycia w następnej turze (A).
- Kiedy wykonujesz akcję „Wzięcie *Zbiornika wody*”, umieść zużyty *wodę* na polu *Zbiornika wody* (B).

- Wykonując akcję „Dobierz kartę”, umieść zużyty *wodę* na polu „Dobierz kartę” (C).
- Umieść *wodę*, którą płacisz za *wydarzenia* z wartością czasu 0, oraz *wodę* z odrzucanych kart na polu „Odrzuconej wody” (D).
- Na koniec każdej tury umieść 3 dodatkowe żetony *wody* na polu „Dodatkowej wody” (E).





ROXLEY

© 2021 Roxley. Wszelkie prawa zastrzeżone.



© 2022 Lucky Duck Games