

← *Game Club*  
KRZYSZTOF WOLICKI

# ENCLAVE

## ZAKON KRANCA ŚWIATA

MAJA LIDIA KOSSAKOWSKA

### WPROWADZENIE

Dwunastu przywódców religijnych zwanych Mistrzami Blasku zyskało duże wpływy i wielu zwolenników, aby w noc przesilenia niespodziewanie wywołać koniec świata, dokładnie według przepowiedzianych przez siebie reguł.

Właściwie stało się wszystko, co ludzie zdolali sobie wyobrazić. Podczas tego dramatycznego spektaklu Mistrzowie Blasku odsiewali ziarno od plew. Zabierali wybranych, żeby zbudować im nowe, miłe piekielko w wyższym wymiarze – gdzieś w przedsionku zaświatów. Nie wiadomo, jak zdolali się tam dostać oraz w jaki sposób nauczyli się wpływać na rzeczywistość. Pewne jest tylko to, że odpowiednią moc uzyskali dzięki ścisłej współpracy.

Koniec świata panów mądrali nie był tak perfekcyjny, jak można było się tego spodziewać. Wkrótce okazało się, że niektórzy ludzie pozostawieni własnemu losowi na zgliszczach minionego świata potrafią przenikać do rzeczywistości Mistrzów Blasku. Może moc, którą tchnęli oni w świat, żeby go zniszczyć, zostawiła jakiś trwały ślad? A może przejście na drugą stronę wcale nie jest takie trudne? Pierwszym człowiekiem, który odkrył u siebie te niezwykłe zdolności, był Jonas Arvani. Niedługo potem przekonał się, że nie jest jedyny i założył gildię.

Umiejętność dokonywania abordaży, to znaczy skoków w wyższy wymiar, w którym Mistrzowie Blasku zbudowali swoją kaleką utopię, stała się wkrótce wielkim biznesem. Gildia miała twarde zasady, którym nie każdy mógł podołać. Zaczęły powstawać konkurencyjne ugrupowania, mniej sprawne i mniej uczciwe. Zadaniem przywódcy szkolonych w gildii grabieżców jest wykradanie z enklawy Mistrzów Blasku wynalazków i urządzeń, zyskujących w zrujnowanym świecie rangę artefaktów. Najcenniejszymi przyzami, jakie można wynieść z abordażu, są schematy budowy

urządzeń, pozwalające odtworzyć daną rzecz, tak aby znów mogła ona służyć ludziom. Szersze informacje na temat omawianego świata można znaleźć w książce Mai Lidii Kossakowskiej pt. *Zakon Krańca Świata*, na podstawie której powstała gra.

**Podczas rozgrywki, która trwa maksymalnie 6 tur, gracze będą:**

- poprawiać kondycję fizyczną i psychiczną swojego pozyskiwacza,
- ulepszać wyposażenie maszyny do skoków (sarkofag i sezam),
- kupować przedmioty umożliwiające ominięcie pułapek,
- kupować niezbędne medykamenty, aby odzyskać zdrowie psychiczne i fizyczne,
- wykonywać abordaże do Enklawy Mistrzów Blasku dla zdobycia cennego przyzu oraz wiedzy,
- wykonywać zlecenia dla Pasterza bez ponoszenia ryzyka, lecz z mniejszymi korzyściami,
- udawać się do Wyroczni celem podejrzenia swojej przyszłości oraz przejęcia inicjatywy w kolejnej turze,
- korzystać z kart na ścieżce Ku Drzewu, będących główną osią prowadzącą do zwycięstwa.

### CEL GRY

Celem gry jest zostanie wybrańcem mistycznego Drzewa. Wygrywa osoba, która zgromadzi największą liczbę punktów zwycięstwa lub cztery żetony Drzewa.

W *Zakon Krańca Świata* może grać od dwóch do czterech osób. Czas rozgrywki uzależniony jest od liczby graczy. Jedna partia trwa mniej więcej dwie godziny.

## ELEMENTY GRY

- plansza do gry
- instrukcja



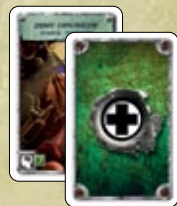
4 karty pozyskiwaczy



18 kart pułapek



18 kart przyzów



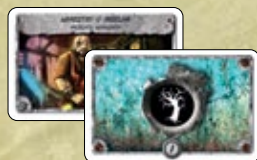
12 kart Kantorka u Glizdy



18 kart Misji w Enklawie



34 karty Placu Noży



15 kart Drzewa



4 komplety kart akcji gracza (6 kart akcji dla każdego gracza)



4 żetony Synchronu



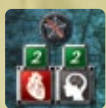
30 żetonów Wiedzy



10 żetonów Drzewa



5 żetonów Fazy inicjatywy



4 żetony przygotowania do skoku



4 żetony likwidacji poziomów krytycznych



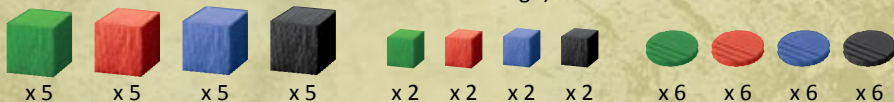
5 drewnianych znaczników Drzewa



1 drewniany znacznik tury



60 żetonów pieniędzy



4 komplety drewnianych znaczników gracza w czterech kolorach (po 5 dużych sześcianów – znaczniki akcji, 2 małe sześciany – znaczniki maksymalnych poziomów kondycji i 6 okrągłych znaczników – znaczniki toru kondycji, punktacji, kolejności, sezamu i sarkofagu)

## PRZYGOTOWANIE

**UWAGA!** Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnij z ramek tekturowe elementy.

1. Planszę należy rozłożyć na środku stołu.
2. Każdy gracz wybiera lub losuje kartę pozyskiwacza. **A**
3. Przed rozgrywką gracz otrzymuje 6 kart akcji **B** z wizerunkiem swojego pozyskiwacza na rewersie oraz komplet drewnianych znaczników w wybranym przez gracza kolorze (5 dużych sześciątów, 2 małe sześciiany i 6 okrągłych znaczników).
4. Kolejność graczy w pierwszej turze:

**Wariant I** – Losowanie (dla początkujących)

Kolejność ustala się w dowolny sposób. Następnie wszyscy odpowiednio układają swój okrągły znacznik na torze kolejności **C** i przyznają sobie pieniądze startowe **D** (ich liczba zależy od wylosowanej kolejności): pierwszy gracz dostaje pieniądze o łącznej wartości 8, drugi – o łącznej wartości 9, trzeci – o łącznej wartości 10, czwarty – 11.

**Wariant II** – Licytacja (dla doświadczonych graczy).

Każdy dostaje pieniądze o łącznej wartości 11. Gracza rozpoczynającego licytację wybiera się losowo. Kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każda osoba deklaruje kwotę. Nie można deklarować kwoty wymienionej przez innego gracza, chyba że jest to 0.

Gracz, który zadeklaruje największą kwotę, kładzie swój okrągły znacznik na pierwszym miejscu toru kolejności. Znaczniki następujących graczy układane są w kolejności zgodnej z licytowanymi kwotami. Wszyscy, którzy licytowali więcej niż 0, oddają do banku odpowiednią kwotę. Znaczniki graczy, którzy licytowali 0, układane są na końcu, w takiej kolejności jak kolejność licytacji.

5. Każdy gracz rozmieszcza swoje pozostałe znaczniki w następujący sposób:

- 4 okrągłe znaczniki ustawia się na karcie pozyskiwacza w pozycji 0 na torze kondycji fizycznej **E1**, psychicznej **E2** i sezamu **E3** oraz na pozycji 2 przy sarkofagu **E4**.
- ostatni okrągły znacznik umieszcza się na torze punktacji. **F**

6. Wszyscy otrzymują po 4 karty z talii Placu Noży **G**, z oznaczeniem w kolorze znaczników gracza na dole karty **G1**, **G2**, **G3**, **G4**. Są to karty, które chronią przed pułapkami. Przy rozgrywce dwuosobowej podczas rozdawania kart z talii Placu Noży należy odrzucić karty z oznaczeniem **G5** na dole karty.

7. Wszystkie talie trzeba potasować i umieścić w miejscach przeznaczonych dla nich na planszy w następujący sposób:

- Kantorek u Glizdy **H**: 4 karty odkryte i stos zakrytych kart. W rozgrywce dwuosobowej układane są tylko 3 karty najbliższej lewej strony lokacji.
- Plac Noży **I**: 4 karty odkryte i stos zakrytych kart. W rozgrywce dwuosobowej odkrywane są tylko 3 karty najbliższej lewej strony lokacji.
- Abordaż do Enklawy **J**: na każdego gracza jedna odkryta karta najbliższej lewej strony lokacji i stos zakrytych kart.
- Karty pułapek i karty przyzów **K**: zakryte stosy w miejscach oznaczonych na planszy.
- Ku Drzewu **L**: układa się odkryte po jednej losowo wybranej karcie na każdym poziomie Drzewa (według oznaczenia na rewersie **L1** - **L5**), a pozostałe karty Drzewa odkłada się do pudełka. Doświadczeni gracze mogą samodzielnie wybrać odpowiadające im karty Drzewa.

**Proponowany zestaw kart Drzewa do pierwszej rozgrywki:**

Poziom 1. Loki  
Poziom 2. Alba Chryzostom  
Poziom 3. Doktor Tertius  
Poziom 4. Amber Svensen  
Poziom 5. Mówiące Lisy

8. Należy rozmieścić 5 drewnianych znaczników Drzewa na każdym poziomie **M**, w miejscu odpowiednim dla liczby graczy:

4 graczy – na liczbie 10  
3 graczy – na liczbie 9  
2 graczy – na liczbie 7

9. Znacznik tury układa się na pierwszym poziomie Drzewa. **N**

10. Przy planszy, w miejscu widocznym dla wszystkich graczy, trzeba położyć żetony Fazy inicjatywy wraz z pozostałymi żetonami. **N**



## KARTA POZYSKIWACZA

W grze *Zakon Krańca Świata* istotę rozgrywki stanowią pozyskiwacze. To za ich pomocą gracie wpływają na sytuację na planszy. Trzeba starać się rozwijać ich umiejętności, korzystając z kosztownych akcji. Gracze mogą kupować dla swoich pozyskiwaczy niezbędny ekwipunek, wykonywać niebezpieczne abordaże do Enklawy Mistrzów Blasku, zdobywać cenne przedmioty i doświadczenie.

Karta pozyskiwacza każdego z graczy wyszczególnia wartości kondycji fizycznej i psychicznej oraz stanu technicznego maszyny do skoków. Gracz może wpływać na te wartości poprzez zakupione lub zdobyte karty ulepszeń.



Karta pozyskiwacza zawiera:

TOR KONDYCJI FIZYCZNEJ I PSYCHICZNEJ

Na torze tym oznacza się obrażenia fizyczne i psychiczne, jakie może przyjąć pozyskiwacz na misji. Grę rozpoczynamy ze znacznikami umieszczonymi w **pozycji startowej** – na 0. Okrągły znacznik na torze oznacza aktualny stan kondycji pozyskiwacza, a mały sześciątka oznacza jego poziom maksymalny. Na początku gry oba znaczniki znajdują się w tym samym miejscu. Na torze kondycji wyszczególniono jeszcze dwa poziomy: kondycji krytycznej (czerwone tło pod cyfrą) oraz superkondycji (zielone tło pod cyfrą). Zasady działania tych poziomów zostaną omówione w części *Abordaż*. W trakcie gry kondycja zawsze znajduje się w przedziale od -5 do +5. Wszystkie zmiany, które przesunęłyby znacznik poza ten zakres, są ignorowane.

TOR SEZAMU

Sezam to maszyna materializująca w postapokaliptycznym świecie przy wykradzione z Enklawy Mistrzów Blasku. Jakość sezamu ma bezpośredni wpływ na funkcjonalność zmaterializowanych przedmiotów, a co za tym idzie – cenę, jaką może otrzymać pozyskiwacz sprzedający przyz. Aktualną wartość sezamu dolicza się do wartości z karty sprzedawanego przyza. **Startowa wartość sezamu to 0**, nie może przekroczyć +6.

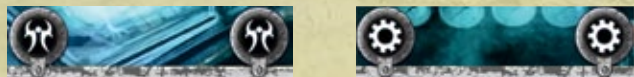
TOR SARKOFAGU

Sarkofagiem nazywamy część maszyny do skoków, która jest odpowiedzialna za przenoszenie pozyskiwacza wraz z niewielkimi przedmiotami do Enklawy Mistrzów Blasku. Lepsza jakość sarkofagu zapewnia większe bezpieczeństwo podczas abordażu. **Starowa wartość sarkofagu to 2**, dzięki temu pozyskiwacz może wziąć na misję 2 karty przedmiotów ochronnych. Maksymalny poziom sarkofagu umożliwia zabranie nawet 5 kart.

### ULEPSZENIA

Ulepszenia można kupić w dwóch lokacjach (Plac Noży i Kantorek u Glizdy) lub zdobyć je jako przyz podczas misji. Gracz, który kupił kartę lub ją zdobył, może ulepszyć kondycję swojego pozyskiwacza, sarkofag lub sezam. Premie do tej samej cechy kumulują się, ale nie mogą przekroczyć na torze maksymalnej wartości.

Miejsca na ulepszenia pozyskiwacza i maszyny:



Każdy gracz może kupić lub zdobyć dla swojego pozyskiwacza najwyżej dwie karty ulepszenia, zwiększające jego maksymalny poziom kondycji fizycznej lub/i psychicznej (kosztowne zabiegi chirurgiczne lub tatuaże ostrzegawcze) oraz 2 karty ulepszenia maszyny zwiększające poziom sezamu lub/i sarkofagu.

Karty ulepszeń wsuwa się pod kartę pozyskiwacza w miejscu oznaczonym symbolem ulepszenia pozyskiwacza/maszyny, tak aby widoczne były tylko symbole pokazujące, o ile nastąpiło zwiększenie maksymalnych/aktualnych poziomów.

Za każdym razem, gdy dokładamy lub odrzucamy ulepszenia pozyskiwacza, oznaczamy zmianę na odpowiednim torze kondycji przy pomocy kwadratowego i okrągłego znacznika.

Za każdym razem, gdy dokładamy lub odrzucamy ulepszenia maszyny, oznaczamy okrągłym znacznikiem zmianę na torze sezamu lub/i sarkofagu.

**Gdy gracz zdobędzie nową kartę ulepszenia:**

1) Jeśli gracz nie posiada wolnego miejsca, usuwa ulepszenie tego samego typu, by zastąpić je nową kartą. Usunięta karta trafia na odpowiedni stos kart odrzuconych, a gracz nie otrzymuje żadnej rekompensaty. Przesuwa się znaczniki cech na karcie pozyskiwacza, tak by wskazywały nowe wartości maksymalne.

2) Nowe ulepszenie umieszcza się pod kartą pozyskiwacza w miejscu oznaczonym tym samym symbolem co rodzaj karty, tak aby widoczny był fragment z symbolami premii.

3) Gracz przesuwa znaczniki cech na karcie pozyskiwacza, tak by wskazywały nowe wartości maksymalne.

**Przykład:** Jeśli gracz dokłada/odejmuje swojemu pozyskiwaczowi poziomy kondycji, przesuwa jednocześnie znacznik maksymalnego oraz aktualnego poziomu o dokładnie tyle samo miejsc.

Dołożenie ulepszenia



Usunięcie starego ulepszenia



Gracz nie musi oczywiście odrzucać karty z ulepszeniem, ponieważ ma jeszcze wolne drugie miejsce na karcie pozyskiwacza.

Dołożenie nowego ulepszenia



## PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 6 tur, z których każda podzielona jest na 5 faz:

- I. Faza inicjatywy
- II. Faza planowania
- III. Faza działania
- IV. Faza Drzewa
- V. Faza rotacji

### I. FAZA INICJATYWY

Gracze kolejno wybierają po jednym z pięciu dostępnych żetonów Fazy inicjatywy i układają je cyfrą do góry na wybranej przez siebie lokacji w wyznaczonych do tego miejscach na planszy. Gdy ostatni z graczy położy swój żeton, kolejka wraca do pierwszego gracza. Rozkładanie żetonów w Fazie inicjatywy trwa do momentu, aż gracze wykorzystają wszystkie żetony.

### II. FAZA PLANOWANIA

Gracze wybierają karty akcji zawierające nazwy lokacji, których chcą użyć. Z sześciu kart można zagrać **tylko cztery**, każdą z nich wykorzystuje się **tylko raz** w turze.

Każdy gracz wybiera pierwszą kartę akcji i umieszcza ją zakrytą przed sobą na stole. Kiedy wszyscy wybiorą swoje pierwsze karty, równocześnie je odsłaniają. Wtedy umieszczają swoje znaczniki akcji (duże sześciiany) w wolnych miejscach (rozpoczynając od numeru 1, potem 2, itd.) w lokacjach, które wybrali. **Gracze umieszczają znaczniki w kolejności zgodnej z zajmowanym przez nich miejscem na torze Kolejność w turze.** Następnie w ten sam sposób obstawiają kolejne lokacje do momentu, gdy każdy umieści na planszy 4 swoje znaczniki.

Zagrywając kartę akcji Ku Drzewu, można położyć swój znacznik akcji tylko na poziomie Drzewa aktualnej tury (okrągły znacznik tury), chyba że gracz posiada żeton Drzewa. Gracz posiadający żeton Drzewa **może** położyć swój znacznik akcji przy zagranie karty akcji Ku Drzewu tyle poziomów niżej lub wyżej od aktualnego, ile posiada żetonów Drzewa.

**UWAGA!** W szóstej, ostatniej turze każdy z graczy zagrywający kartę akcji Ku Drzewu może umieścić znacznik na dowolnym poziomie Drzewa.

**UWAGA!** Przy działaniach w lokacji Ku Drzewu, nie odrzuca się żetonu Drzewa.

**Przykład:**



*Czerwone znaczniki – Maciek*  
*Niebieskie znaczniki – Miriam*  
*Zielone znaczniki – Rafał*



1. Karta akcji  
**Abordaż do Enklawy** – Pasterz – Pasterz
2. Karta akcji  
**Plac Noży** – Abordaż do Enklawy – Kantorek u Glizdy
3. Karta akcji  
**Kantorek u Glizdy** – Ku Drzewu – Plac Noży
4. Karta akcji  
**Pasterz** – Plac Noży – Abordaż do Enklawy

### III. FAZA DZIAŁANIA

W tej fazie gracze wykonują działania w lokacjach. Kolejność, w jakiej rozpatrywane będą lokacje, została wyznaczona przez graczy w Fazie inicjatywy. Rozpoczynamy od lokacji oznaczonej 1 po wykonaniu działań przez graczy uzupełniamy karty w lokacji, a następnie przechodzimy do kolejnej lokacji oznaczonej 2 itd.

#### LOKACJE I KARTY

**UWAGA!** Jeżeli w trakcie gry którykolwiek ze stosów zawiera mniej niż 3 karty, należy wtasować do niego karty z odpowiedniego stosu odrzuconych.

Pasterz zatrudnia utalentowanych pozyskiwaczy, aby wykonywali dla niego misje w Enklawie. Pozyskiwacz nie ponosi ryzyka, bo korzysta ze sprzętu Pasterza, a jedyną nagrodą dla gracza po skoku jest bonus z lokacji. Gracz otrzymuje żetony zgodnie z zajmowanym przez niego miejscem w tej lokacji.



Mistyka i szamanizm, jakie wkrały się do świata po apokalipsie, stworzyły miejsce dla ludzi potrafiących przewidzieć przyszłość. Niektórzy pozyskiwacze wierzą w przyszłość, jaką przepowie im Wyrocznia, inni zaś wolą ufać własnym umiejętnościom.

**Wyrocznia pełni dwie funkcje:**

- 1) Przejęcie inicjatywy; wizyta w Wyroczni wyznacza kolejność graczy na następną turę. Umieszcza się znaczniki graczy na torze kolejności w turze w taki sposób, w jakim stoją one w Wyroczni. Znaczniki pozostałych graczy są przesuwane na koniec, bez zmiany kolejności.
- 2) Podglądanie kart; w Wyroczni gracze mogą podglądać trzy karty z pięciu dowolnych stosów leżących na planszy.

Pierwsza osoba deklaruje, z których stosów i ile kart bierze do ręki. Może wziąć np. dwie karty ze stosu pułapek i jedną ze stosu przyzów, wszystkie z jednego lub każdą z innego stosu. Następnie wybrane karty odkłada się w dowolnej kolejności na spód lub/i na wierzch odpowiedniego stosu zakrytych kart. Po odłożeniu kart każdy gracz, którego znacznik akcji znajduje się w lokacji Wyrocznia kolejno wykonuje tę akcję. Ostatni gracz w tej lokacji (przeglądający karty jako ostatni) może popsuć plan graczy przeglądających karty przed nim.



**W tej lokacji występują dwa rodzaje kart:**



przedmiot leczący



ulepszenie pozyskiwacza

Zasady działania ulepszeń opisano w części *Ulepszenia* (str. 4.).

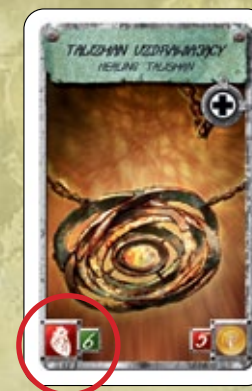
Karty z symbolem leczenia są **jednorazowe** i po użyciu należy je odłożyć na odpowiedni stos odrzuconych.

Karty leczenia można wykorzystywać w dowolnym momencie, ale **nie podczas** skoku do Enklawy, kiedy zostały już odsłonięte karty pułapek.

Po użyciu karty leczenia przesuwana się okrągły znacznik aktualnego poziomu na torze kondycji o tyle pól, ile wynika z symbolu karty. Nie może zostać przekroczony maksymalny poziom kondycji, który jest oznaczony małym sześcianiem.

**Przykład:** Pomimo zagrania karty *Talizman uzdrawiający*, leczącej 6 obrażeń fizycznych, gracz może przesunąć znacznik do swojego maksymalnego poziomu wynikającego z ulepszenia, jakie posiada – znacznik zostaje przesunięty o 5 pól, na pole oznaczone cyfrą 2.

Wykorzystanie karty z przedmiotem leczącym





Plac Noży to miejsce, gdzie można kupić wszystko. Liczne kramy oferują sprzęt, jaki przetrwał apokalipsę, a podejrzani ludzie proponują podejrzane usługi.

W tej lokacji występują trzy rodzaje kart:



ulepszenie pozyskiwacza



ulepszenie maszyny



przedmiot ochrony

Zasady działania ulepszeń opisano w części *Ulepszenia* (str. 4.).

Karty przedmiotów ochronnych są **jednorazowe** i po użyciu należy je odłożyć na odpowiedni stos kart odrzuconych. Kart z tym symbolem używa się **tylko podczas** wykonywania misji. Ilość przedmiotów ochronnych, jakie możesz zabrać ze sobą na misję, określa aktualny poziom sarkofagu.

Przedmioty ochronne pomagają pozyskiwaczowi pokonać niebezpieczeństwa na misji. Mają bezpośredni wpływ na obniżenie obrażeń zadawanych przez karty pułapek. Zasady ich użycia są opisane w części *Abordaż* (str. 6.).

### WYKONYWANIE AKCJI W KANTORKU U GLIZDY I NA PLACU NOŻY:

Kupno karty:

- gracz zabiera kartę, którą kupuje,
- płaci koszt określony symbolem po prawej stronie karty,
- następuje dosunięcie kart do lewej strony w lokacji i dołożenie nowej karty (nowa karta zawsze dokładana jest najbliższej stosu kart zakrytych).

Odrzucenie karty:

- gracz wybiera kartę i odrzuca ją na stos kart odrzuconych,
- następuje dosunięcie kart do lewej strony w lokacji i dołożenie nowej karty (nowa karta zawsze dokładana jest najbliższej stosu kart zakrytych).

Akcje dostępne dla gracza w tych dwóch lokacjach są identyczne. W jednej turze można skorzystać tylko z lokacji, na której znajduje się znacznik akcji gracza.

Każdy gracz może wykonać **dwa działania w lokacji**, zachowując kolejność, w jakiej znajdują się znaczniki akcji. Działaniem jest **kupno karty** lub **odrzuć odsłoniętą kartę** na stos kart odrzuconych. Gracz, który nie chce w pierwszym działaniu kupić ani odrzucić karty, zabiera swój znacznik, **rezygnując tym samym z drugiego działania**. Gdy gracz wykonuje swoje pierwsze działanie, jego znacznik akcji przesuwany jest do drugiej kolumny toru kolejności w lokacji. Po wykonaniu pierwszego działania przez wszystkich graczy przechodzi się do drugiego działania.

**Przykład:** *Miriam* kupiła drugą kartę od lewej i przesunęła swój znacznik akcji do drugiej kolumny. Karty dosuwa się do lewej strony i w wolne miejsce dokłada się nową kartę. Następnie swoje pierwsze działanie wykonują *Rafał* i *Maciek*. Dalej drugie działanie wykonuje *Miriam*; zabiera własny znacznik, potem drugie działanie wykonuje *Rafał*, a na końcu *Maciek*.



**Uwaga!** Po wykonaniu działań **każdego** gracza w lokacji, uzupełnia się liczbę odkrytych kart. Liczba ta musi być taka sama jak na początku gry, czyli 4 (wyjątek to gra dwuosobowa, w której umieszcza się tylko 3 karty).

Miłe piekielko w wyższym wymiarze – gdzieś w przedsionku zaświatów. Podczas trwającej apokalipsy Mistrzowie Blasku zniewolili 1/3 populacji. To właśnie w to miejsce pozyskiwacze wykonują abordaże.

**Liczba odkrytych kart misji jest równa liczbie graczy.**

Każdy grający w kolejności, w jakiej znajduje się jego znacznik, może wykonać jedno z dostępnych trzech działań:

1) Abordaż:

Gracz bierze swój znacznik z tej lokacji, umieszcza na wybranej odkrytej karcie misji i wykonuje abordaż. Po rozstrzygnięciu abordażu (bez względu na skutek) karta misji jest odrzucona.

2) Abordaż w ciemno:

Gracz bierze i odkrywa pierwszą kartę misji ze stosu zakrytych kart – na niej kładzie swój znacznik akcji. To do tej misji wykonuje abordaż. Po rozstrzygnięciu abordażu (bez względu na skutek) karta misji jest odrzucona.

3) Przygotowanie:



Żeton przygotowania

Gracz nie wykonuje w tej turze abordażu i przygotowuje się do skoku w kolejnej turze. Otrzymuje wówczas żeton przygotowania, którego musi użyć w następnej turze, jeśli go nie wykorzysta, musi oddać go do puli żetonów.

**Karty misji po abordażu nie są uzupełniane** tak jak w przypadku innych lokacji. Pierwszy gracz ma większy wybór odkrytych kart misji niż kolejni. Karty misji są uzupełniane do stanu początkowego dopiero po zakończeniu przez graczy wszystkich działań. Karty najpierw dosuwane są do lewej strony w lokacji, a następnie dokłada się nowe karty najbliższej stosu kart zakrytych. Każda karta misji ma określony poziom trudności oraz wskazuje nagrody, jakie może wynieść pozyskiwacz z udanego abordażu.

### ABORDAŻ

**Uwaga!** Gdy **wszyscy** gracze wykonają swoje akcje w tej lokacji, uzupełnia się liczbę odkrytych kart. Musi być ona taka sama jak na początku gry.

**Nieudany abordaż:**

Nieudany abordaż to taki, w którym choć jedna z kondycji na karcie pozyskiwacza spadnie do poziomu krytycznego (czerwony kolor tła pod cyfrą).

Nagroda – 1 znacznik Wiedzy

**Udany abordaż:**

Udany abordaż to taki, w którym żadna z kondycji na karcie pozyskiwacza nie spadła do poziomu krytycznego.

Nagroda – Nagrody określone symbolami na karcie misji

**Jak przeprowadzić abordaż:**

- 1) Wyznacz misję do abordażu.
- 2) Wybierz karty przedmiotów ochronnych, z jakimi skaczesz. Ich maksymalną liczbę określa poziom sarkofagu.
- 3) Odkryj określoną na karcie misji liczbę kart pułapek.
- 4) Możesz użyć kart przedmiotów ochronnych, aby odjąć od obrażeń zadawanych przez pułapki wartości z symboli znajdujących się na przedmiotach ochronnych. Jeśli posiadasz żeton przygotowania, użyj go tak samo jak karty przedmiotu ochronnego (żeton nie liczy się do limitu kart z sarkofagu).
- 5) Oznacz znacznikami na torach kondycji obrażenia, przed którymi nie udało ci się obronić.
- 6) Rozpatrz powodzenie abordażu i weź nagrody.
- 7) Wszystkie zużyte karty misji, pułapek i przedmiotów ochronnych są odrzucane na odpowiednie stosy. Gracz zachowuje przedmioty ochronne niewykorzystane podczas misji.

Stos kart pułapek zawiera 18 kart:

- 8 zadających 4 do 5 obrażeń fizycznych,
- 8 zadających 4 do 5 obrażeń psychicznych,
- 2 zadające oba rodzaje obrażeń.

Zaleca się, aby przed grą gracze zapoznali się z kartami pułapek.

Podczas rozpatrywania abordażu zawsze sumuje się obrażenia tego samego rodzaju i od nich odejmuje się sumy zgromadzone na użytych przedmiotach ochronnych.

**Abordaż na krytyku**



Gracz może wykonać abordaż, mając którąś z kondycji na poziomie krytycznym (czerwony kolor tła pod cyfrą), jednak wówczas sam dla siebie stanowi dodatkową przeszkodę. Do sumy obrażeń danego rodzaju pułapek (nawet jeśli wynosi 0) dodaje się wartość znajdującą się nad poziomem krytycznym (1 albo 2). Abordaż na krytyku jest nieudany, gdy pozyskiwacz dostanie ranę w krytycznej kondycji.

**Superkondycja**



Gracz posiadający aktualną kondycję na poziomie superkondycji (zielony kolor tła pod cyfrą) jest bardzo sprawny. Ułatwia mu to pokonywanie pułapek. Od sumy znajdującej się na kartach pułapek danego rodzaju trzeba odjąć wartość znajdującą się nad poziomem superkondycji (1 albo 2). Minimalna wartość pułapki może wynosić 0.

**Przykład:** Gracz zdecydował się na dokonanie abordażu do trudnej misji – dwie karty pułapek i stała, jawna pułapka zadająca obrażenia fizyczne to spore wyzwanie, zwłaszcza dla nierozwiniętego pozyskiwacza. Gracz posiadający żeton przygotowania, który zapewnia ochronę, zdecydował się zaryzykować. Sarkofag pozwala wziąć tylko dwie spośród dostępnych kart przedmiotów ochronnych.

Kolejnym krokiem było odkrycie dwóch kart pułapek, jakie wylosował pozyskiwacz. Wartości na pułapkach danego rodzaju zostały zsumowane. Od tych sum odjęto sumy z kart przedmiotów ochronnych. W efekcie abordaż został wykonany poprawnie, gdyż gracz nie osiągnął poziomu krytycznego na żadnej z kondycji.

Gracz otrzymuje nagrody z misji (3 żetony Wiedzy i 2 karty przyzu).

Karta misji w Enklawie



Aktualny stan kondycji

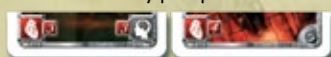


Przedmioty ochronne



Rany fizyczne =  $4(z\ misji)+3+4 = 11$   
 Rany psychiczne = 3  
 Ochrona fizyczna = 9  
 Ochrona psychiczna = 5  
 Pozyskiwacz otrzymuje rany:  
 Fizyczne =  $11-9 = 2$   
 Psychiczne =  $3-5 = -2$

Karty pułapek



Stan kondycji po misji



#### NAGRODY I ICH RODZAJE

Podczas misji można zdobyć różnego rodzaju nagrody:

**ŻETON WIEDZY** – gracz otrzymuje tyle żetonów, ile wynika z karty misji. W lokacji Drzewo można je zamieniać na punkty zwycięstwa lub wykorzystać zgodnie z przeznaczeniem konkretnej karty Drzewa.

**ŻETON DRZEWA** – to bardzo potężny żeton. Gracz, który zdobył go w wyniku misji musi natychmiast zdecydować, czy zatrzymuje go czy zamiast niego weźmie dwa żetony Wiedzy. Żeton Drzewa pozwala przemieszczać się pomiędzy poziomami Drzewa, zostało to wyjaśnione w opisie *Fazy planowania*.

**PRYZ** – jest to przedmiot, jaki udało się pozyskiwaczowi wykraść podczas abordażu. Przedmioty te mogą mieć różnego rodzaju funkcje: leczące, przedmiotów ochronnych, ulepszenia pozyskiwacza, ulepszenia maszyny, dające dodatkowe żetony Wiedzy. Gracz, który w wyniku misji zdobył kartę przyzu, musi natychmiast zdecydować, czy sprzedaje ją czy będzie z niej korzystał.

**Wartość sprzedaży Przyzu = Cena z karty + Sezam**

Jeśli gracz nie sprzedał przyzu, otrzymuje premię widoczną po lewej stronie karty przyzu:

- żetony Wiedzy – gracz otrzymuje żeton, a odrzuca kartę przyzu,
- gracz **musi** dołożyć do swojej karty pozyskiwacza przyzu z ulepszeniem,
- przyzu leczące i karty przedmiotów ochronnych gracz może trzymać na ręce i użyć ich później, zgodnie z przeznaczeniem.

#### IV. FAZA DRZEWA

Szamanizm, jaki odrodził się zaraz po apokalipsie, odgrywał rolę pośrednika w kontaktach z duchami. Według wierzeń ocalałych ludzi, wszechświat dzieli się na trzy części: górną (niebo), środkową (ziemia) i dolną (podziemia). Świat górny jest siedzibą dobrych duchów, dolny – zmarłych i duchów nieżyczliwych człowiekowi, zaś ziemia (środkowy) to miejsce, gdzie przebywają ludzie, zwierzęta i duchy, zarówno dobre jak i złe. Łącznikiem pomiędzy trzema częściami świata bywa „kosmiczne drzewo”. To jego głos wzywa pozyskiwaczy do podążania w nieznanym dotąd kierunku.

Do fazy Drzewa przechodzi się po przeprowadzeniu akcji we wszystkich innych lokacjach. Działania w tej fazie rozpatrujemy od najniższego poziomu Drzewa, na którym znajduje się znacznik akcji gracza, w kolejności znaczników graczy na tym poziomie.



Ku Drzewu jest **najważniejszą lokacją w grze**. Pozwala na zamianę zdobytych żetonów Wiedzy na punkty zwycięstwa oraz korzystanie z potężnych kart Drzewa.

Drzewo posiada **pięć poziomów**, na których przed grą rozkładane są karty Drzewa. Gracz może korzystać jedynie z poziomu Drzewa, na którym znajduje się jego znacznik; zazwyczaj jest to poziom aktualnej tury. Gracz posiadający żeton Drzewa **może** położyć swój znacznik przy zagranie karty akcji Ku Drzewu w Fazie planowania tyle poziomów niżej lub wyżej od aktualnego poziomu, ile ma żetonów Drzewa.

**Znacznik Drzewa** określa maksymalną liczbę punktów Wiedzy, jaką gracz może wymienić na punkty zwycięstwa w danym poziomie Drzewa. Liczba ta, ustalana na początku gry, jest zależna od liczby graczy. Gracz, który podczas wymiany żetonów Wiedzy przesunął suwak Drzewa na 0, zdejmując go z planszy i zachowuje (patrz: dodatkowe punkty na koniec gry). **Po wymianie punktów Wiedzy, ale zanim zrobi to kolejny gracz, aktywny gracz może skorzystać z właściwości karty Drzewa.**



**Przykład:** Rafał wymienił 4 żetony Wiedzy na 4 punkty zwycięstwa. Zmniejszyła tym samym wartość znacznika Drzewa z 9 na 5 i przesunął swój znacznik na torze punktów zwycięstwa na 4. Miriam poświęca 3 żetony Wiedzy, by zdobyć 3 punkty zwycięstwa. Przesunęła znacznik Drzewa z 5 na 2, a swój znacznik na torze punktów zwycięstwa na liczbę 3. Maciek posiada 5 żetonów Wiedzy, lecz może wymienić tylko 2 z nich na 2 punkty zwycięstwa, bo na tyle pozwala znacznik Drzewa. Pozostałe punkty Wiedzy zachowuje i będzie mógł je wymienić w kolejnych turach. Gracz zmniejsza wartość znacznika Drzewa z 2 na 0 i zabiera drewniany znacznik Drzewa dla siebie, a następnie przesunął swój znacznik na torze punktów zwycięstwa na 2.

#### V. FAZA ROTACJI

Jest to ostatnia faza tury. Następuje w niej odrzucenie skrajnych kart i wprowadzenie nowych do Kantorka u Glizdy, Placu Noży i Abordażu oraz przesunięcie znacznika tury w lokacji Ku Drzewu poziom wyżej (na koniec piątej tury znacznik usuwa się z Drzewa).

- odrzuć na stos kart odrzuconych pierwszą z lewej odkrytą kartę w każdej z tych lokacji,
- przesuń wszystkie karty w lokacji do lewej,
- uzupełnij brakujące karty, dokładając nowe najbliżej stosu kart zakrytych.

## KONIEC GRY

Jeśli któryś z graczy posiada **4 żetony Drzewa**, gra kończy się jego zwycięstwem z końcem aktualnej tury. Liczba zgromadzonych punktów zwycięstwa nie ma znaczenia.

Jeśli nikt nie zdobył 4 żetonów Drzewa, **gra kończy się po szóstej turze**. Należy wówczas dodać graczom punkty specjalne.

Na koniec gry przyznaje się po **2 dodatkowe punkty** dla osób, które zdobyły najwięcej:

- znaczników Drzewa
- żetonów Drzewa
- pieniędzy
- kart przyzów (wliczając ulepszenia i karty na ręce)

W przypadku remisu w dowolnej kategorii, każdy z remisujących graczy otrzymuje po jednym punkcie.

W przypadku remisu na torze punktacji wygrywa osoba, która posiada najwięcej żetonów Drzewa. Gdy i to nie wyłoni zwycięzcy, wygrywa osoba, która ma najwięcej niewykorzystanych żetonów Wiedzy.

Autor gry: **Krzysztof Wolicki**

Ilustracje: **Maciej Kozik**

Szczególne podziękowania dla Mai Lidii Kossakowskiej za udzielenie licencji, a także dla: Beskidzkiego Klubu Gier Planszowych „Pierogalnia”, Centrum Gier „Feniks”, Opolskiego Klubu Fantastyki „Fenix”, Szymona Luszczka, Sebastiana Grabskiego, Rafała Żaby, Marcina Trybusia, Macieja Bożka, Dawida Kurczyka, Miriam Końskiej, Łukasza Dutkowskiego oraz Rafała Kimali, Jarka Dereweckiego, Roberta Czekańskiego i Radosława Zielińskiego.



Wydawca:  
**© ST Games Spółka z o.o.**  
 62-510 Konin  
 ul. Spółdzielców 3



Na podstawie licencji:  
 Wydawnictwo REDIMP  
 ul. Prosta 244  
 43-376 Kalna  
 www.redimp.pl



Dystrybutor:  
**G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.**  
 62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com  
 Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

## SYMBOLE I KARTY

Gra *Zakon Krańca Świata* zawiera symbole określające właściwości kart i ich wpływ na twojego pozyskiwacza.

### SYMBOLE RODZAJU KART:

Symbole rodzaju kart określają przeznaczenie kart oraz zasadę działania pozostałych symboli, jakie się na nich znajdują.



**PRYZ** — cenna nagroda zdobyta na misji



**PUŁAPKA** – przeszkoda zadająca obrażenia fizyczne lub/i psychiczne



**PRZEDMIOT OCHRONNY** – używany tylko podczas misji



**PRZEDMIOT LECZĄCY** – używany tylko przed albo po misji



**ULEPSZENIE POZYSKIWACZA** – zwiększa kondycję fizyczną lub/i psychiczną pozyskiwacza



**ULEPSZENIE MASZINY** – ulepsza sprzęt do skoków, czyli sezam lub/i sarkofag

**UWAGA!** Symbole w grze posiadają często tę samą ikonę, a różnią się jedynie kolorem tła pod cyfrą. KOLOR zielony pod cyfrą oznacza coś pozytywnego dla naszego pozyskiwacza, np. chroni przed danym typem obrażeń. Kolor czerwony pod cyfrą oznacza coś negatywnego dla pozyskiwacza, np. otrzymujemy rany, musimy zapłacić lub coś poświęcić. ILOŚĆ – w grze cyfra powiązana z symbolem oznacza wartość, jaką oferuje nam dany symbol. W przypadku braku przy symbolu cyfry mamy do czynienia z wartością 1. Cyfry mogą znajdować się w różnym położeniu względem symbolu – nie ma to wpływu na ilość czy funkcję symbolu.



**KONDYCJA PSYCHICZNA** – np. otrzymujesz 2 rany



**KONDYCJA FIZYCZNA** – np. leczysz 2 rany



**ULEPSZENIE SEZAMU** – np. przesunź znacznik na torze sezamu o 2 poziomy (aktualny stan sezamu na twojej karcie gracza przedstawia wartość dodatkowych pieniędzy, jaką zarabiasz podczas sprzedaży kart przyzów z misji)



**ULEPSZENIE SARKOFAGU** – np. przesunź znacznik na torze sarkofagu o 2 poziomy (aktualny stan sarkofagu na twojej karcie gracza przedstawia ilość przedmiotów ochronnych, jakie możesz zabrać na misję)



**ŻETON WIEDZY** – np. otrzymujesz 2 żetony Wiedzy



**ŻETON PIENIĘDZY** – np. otrzymujesz żetony pieniędzy o wartości 3



**ŻETON DRZEWA** – np. otrzymujesz 1 żeton Drzewa



**PUŁAPKA** – np. dobierz 2 karty pułapki



**KARTA PRYZU** – np. otrzymujesz 1 kartę przyzu



**WYROCZNIA** – np. podejrzuj 3 karty dowolnych stosów, a następnie ułóż je w dowolnej kolejności na wierzchu lub/i spodzie stosu

## KARTY DRZEWA

### POZIOM 1:

#### LOKI

Możesz ukraść jedną losową kartę z ręki dowolnego gracza.

#### WARSZTAT U ANZELMA

Podejrzuj dwie karty Placu Noży ze stosu kart zakrytych albo stosu kart odrzuconych – możesz kupić jedną z nich, a pozostałe odłóż na wierzch stosu, z którego były brane.

#### STRAGAN MAMY LOU

Podejrzuj dwie karty Kantorka u Glizdy ze stosu kart zakrytych lub stosu kart odrzuconych – możesz kupić jedną z nich, a pozostałe odłóż na wierzch stosu, z którego były brane.

### POZIOM 2:

#### JEGO WYSOKOŚĆ JASZCZUR

Gracze otrzymują bonusy w zależności od miejsca zajmowanego przez ich znaczki na karcie. Pierwszy i drugi gracz muszą zapłacić podaną na karcie kwotę, aby otrzymać bonus w postaci punktów Wiedzy.

#### KOLEKCJA PANA WOO

Możesz sprzedać posiadaną kartę oznaczoną symbolem ulepszenia pozyskiwacza za jej podwójną wartość.

#### ALBA CHRYZOSTOM

Możesz wymienić dowolną ilość punktów Wiedzy na pieniądze. Za każdy żeton Wiedzy, otrzymujesz żetony pieniędzy o wartości 7.

### POZIOM 3:

#### DOKTOR TETRITUS

Wylecz swojego pozyskiwacza do jego maksymalnego poziomu kondycji psychicznej i fizycznej.

#### ABORDAŻ DLA ANGELOSA

Gracz może wykonać misję, dla której pułapki i nagrody określono na tej karcie. Zasady abordażu nie ulegają zmianie. Do wykonania misji można użyć także żetonu przygotowania.

#### ŁAP SYNCHRON

Gracz otrzymuje żeton synchronu. W kolejnej turze przy rozpatrywaniu lokacji Abordaż do Enklawy, ale przed wykonaniem abordażu przez pierwszego gracza, posiadacze żetonów synchronu deklarują, z którym graczem wykonają wspólny skok. Kiedy gracz, którego posiadacz żetonu synchronu wybrał, będzie wykonywał misję:

- dociągnijcie jedną kartę pułapek więcej, niż jest to określone na karcie misji,
- każdy z was wybiera, jakie karty przedmiotów ochronnych weźmie ze sobą (możecie to ustalić),
- odkrywacie pułapki i wspólnie możecie się przed nimi bronić (suma waszych kart przeciw sumie obrażeń z kart pułapek),
- pułapki zadają każdemu takie same obrażenia,
- jeśli którykolwiek z graczy spadnie do poziomu krytycznego, misję uznaje się za nieudaną,
- jeśli misja jest udana, każdy z graczy otrzymuje nagrody, tak jakby wykonywał misję samodzielnie (nie ma podziału).

### POZIOM 4:

#### AMBER SVENSEN

Na tych samych zasadach jak w lokacji Wyrocznia można podejrzeć 6 kart z dowolnych stosów.

#### STACJA BADAWCZA „ULTIMA THULE”

W następnej turze można wykonać o jedną akcję więcej (otrzymujesz dodatkowy znacznik akcji na następną turę) – zagrywasz 5 kart akcji.

#### AKUNEN

Likwiduje poziomy krytyczne kondycji fizycznej i psychicznej. Otrzymujesz żeton, który umieszczasz na karcie gracza. Abordaż uważany jest za nieudany, tylko kiedy zejdziesz na torze ran poza skalę danej kondycji.

### POZIOM 5:

#### MÓWIĄCE LISY

Odrzuć jedną posiadaną kartę z symbolem leczenia, aby otrzymać 2 żetony Wiedzy.

#### JAKUB TYLLO

Raz na grę możesz wymienić 1 żeton Drzewa na 4 żetony Wiedzy.

#### ZAKON KRAŃCA ŚWIATA

Możesz umieścić 1 żeton Wiedzy na dowolnym poziomie Drzewa, zamiast na obecnym.