

TŁO FABULARNE

Na zewnątrz panuje chaos. Spalona ziemia, na której nikt nie przetrwa. Skulony wewnątrz garbisz się nad starą mapą, wśród swoich sojuszników. W słabym blasku czerwonej żarówki przesuwacie małe żołnierzyki, obmyślając plan. Nagle dowódca uderza pięścią w blat, zrzucając żołnierzyki ze stołu. Decyzja została podjęta. Rzucacie na ścianie długie cienie w czerwonej poświacie, wychodząc w kierunku ostatniego posterunku – waszej ostatniej nadziei...

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

50 nowych kart, obejmujących:

41 kart Ziemi Niczyjej

PRZÓD



Ziemia Niczyja

(z oznaczeniem „Ziemia Niczyja” w prawym dolnym rogu)

9 kart Obszaru

Rodzaj kosztu



Kierunek



Wartość obrony

Efekt aktywacji

24 znaczniki Posterunku

4 zestawy po 6 żetonów dla każdego gracza.



ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY

Przygotuj grę zgodnie z podstawową instrukcją oraz poniższymi zmianami.

- 88 kart 51. Stanu potasuj z 41 kartami „Ziemi Niczyjej”, tworząc z nich talię do tej rozgrywki.



- Weź wszystkie 9 karty Obszaru i umieść je pod torem Punktów Zwycięstwa, tworząc plan Obszaru. Umieść je obok siebie, zgodnie z ich kierunkiem w lewym dolnym rogu każdej karty.
- Każdy gracz dobiera 1 zestaw znaczników Posterunku.




NOWE MECHANIKI WYSTĘPUJĄCE W DODATKU

MAPA



Mapa składa się z 9 kart Obszaru, z których każda ma 3 poziomy. Na każdej karcie Obszaru może znajdować się tylko 1 znacznik Posterunku, umieszczany na jednym z 3 poziomów. Dolne pole to poziom 1, środkowe to poziom 2, a górne to poziom 3. Każda karta Obszaru posiada również oznaczenie dwóch kierunków, istotne dla wielu efektów gry. Istnieje 6 kierunków: Północ, Południe, Zachód, Wschód i dwa Centralne. Jeśli efekt gry każe ci wybrać kierunek Centralny, musisz wybrać pionowo Centralny albo poziomo Centralny.



BUDOWA POSTERUNKU

Jako akcję możesz Zbudować Posterunek , odrzucając  z . Możesz zbudować Posterunek tylko na karcie Obszaru bez żadnego Posterunku, która sąsiaduje w linii prostej z inną kartą Obszaru, na której znajduje się już twój Posterunek. Po odrzuceniu karty połóż swój znacznik Posterunku na poziomie 1 i aktywuj jego efekt.



PRZYKŁAD: Odrzucaasz Doki, aby zbudować  na Południowym Obszarze (sąsiadującym z twoim Posterunkiem na Obszarze Południowo-Zachodnim). Umieszczasz swój znacznik Posterunku na poziomie 1 i otrzymujesz 1 .

UWAGA: Liczba znaczników Posterunku jest ograniczona – jeśli nie masz już żadnego, a chcesz

zbudować nowy Posterunek, musisz usunąć Posterunek z innej karty Obszaru.




FAZY WYPATRYWANIA

Podczas pierwszej fazy Wypatrywania musisz pominąć pierwszy albo drugi etap wyboru kart, aby zbudować Posterunek (bez ponoszenia żadnych kosztów) na dowolnej naróżnej karcie Obszaru bez znacznika Posterunku.




W kolejnych fazach Wypatrywania możesz pominąć pierwszy albo drugi etap wyboru kart, aby zbudować Posterunek (bez ponoszenia kosztów) na karcie Obszaru bez znacznika Posterunku, sąsiadującej w linii prostej z Obszarem, na którym znajduje się już jeden z twoich Posterunków. Wybudowany Posterunek aktywujesz jak zwykle.

UWAGA: Jeśli będziesz nieostrożny i nie będziesz chonić swoich Obszarów, możesz zostać całkowicie usunięty z kart Obszaru!





ULEPSZENIE POSTERUNKU Z POZIOMU 1 NA POZIOM 2

Jako akcję, możesz Ulepszyć swój  do poziomu 2, odrzucając  określonego typu. Aby to zrobić, musisz posiadać znacznik Posterunku na poziomie 1 na karcie Obszaru. Gdy ulepszasz swój , przesuń swój znacznik Posterunku na poziom 2 karty Obszaru i aktywuj efekt poziomu 2 albo niższego.











PRZYKŁAD: Odrzucaasz z ręki Kamieniółom, aby ulepszyć swój  na Południowo-Zachodnim Obszarze. Przesuwasz swój znacznik Posterunku na Poziom 2 i otrzymujesz 1  (mogłeś zamiast tego wybrać 2 ).

ULEPSZENIE POSTERUNKU Z POZIOMU 2 NA POZIOM 3

Jako akcję, możesz ulepszyć swój  do poziomu 3, odrzucając  z . Aby to zrobić, musisz posiadać znacznik Posterunku na poziomie 2 na karcie Obszaru. Gdy ulepszasz swój , przesuń swój znacznik Posterunku na poziom 3 i aktywuj efekt poziomu 3 albo dowolnego niższego.





PLĄDROWANIE WROGIEGO POSTERUNKU

Jako akcję możesz Splądrować wrogi Posterunek, wydając  w liczbie równej wartości obrony poziomu Posterunku, który chcesz splądrować. Aby to zrobić, musisz posiadać  na Obszarze sąsiadującym w linii prostej. Gdy zniszczysz wrogi , aktywuj efekt jego poziomu lub dowolnego niższego. Na koniec usuń znacznik Posterunku z karty Obszaru i zwróć go właścicielowi. Możesz natychmiast zbudować  na karcie Obszaru, na której właśnie splądrowałeś wrogi .

UWAGA: W swojej turze możesz umieścić 1  na każdej karcie Obszaru ze swoim , aby zwiększyć wartość jego obrony o 1.  jest standardowo usuwany w fazie Czyszczenia.


UWAGA: Jeśli gracz spasował, jego Posterunki nie mogą być Plądrowane do końca tury.









PRZYKŁAD: Chcesz Splądrować  na Obszarze Zachodnim. Możesz to zrobić, ponieważ na sąsiadującym w linii prostej Obszarze masz  (Południowy Zachód). Zgodnie z wartością obrony atakowanego Posterunku wydajesz 3 . Usuwasz znacznik wrogiego Posterunku i otrzymujesz 2 .



ZDOBYWANIE RUIN

Aby zdobyć Ruiny (np. z karty Produkcji), dobierz kartę z talii i połóż ją zakrytą w twoim Stanie (nie ma znaczenia, gdzie w swoim Stanie położysz Ruiny). Zawsze możesz podejrzeć awers Ruin, aby sprawdzić jej treść.

WYJAŚNIENIA**POSTERUNEK **

Jeśli efekt kart pozwala na zbudowanie/ulepszenie/aktywowanie , dotyczy to tylko twoich własnych Posterunków (o ile nie zaznaczono inaczej). Odrzucenie , nic cię nie kosztuje, ale musisz spełnić konkretne wymogi: aby ulepszyć  musi on być już na poziomie 1 lub 2; aby zbudować , musisz mieć pustą kartę Obszaru, sąsiadującą w linii prostej z twoim . Możesz Splądrować tylko wrogi  który sąsiaduje w linii prostej z twoim Posterunkiem.

AKTYWOWANIE POSTERUNKU

Wiele efektów kart pozwala ci na aktywowanie twojego . W takich przypadkach możesz aktywować efekt aktualnego albo dowolnego niższego poziomu .



GRA SOŁO

Podczas przygotowania gry, wirtualny przeciwnik również otrzymuje 1 zestaw znaczników Posterunku.

Podczas pierwszej fazy Wypatrywania, umieść znacznik Posterunku wirtualnego przeciwnika na karcie Obszaru przeciwniej (w pionie) do Obszaru z twoim 🏠. W kolejnych fazach Wypatrywania, wirtualny przeciwnik zawsze buduje za darmo 1 🏠 (jeśli to możliwe).

Podczas fazy Akcji, gdy nie pozostaną już żadne karty Połączenia, wirtualny przeciwnik buduje 🏠, jeśli istnieje karta Obszaru bez żetonu Posterunku, sąsiadująca z jego 🏠.

Po tym, jak wirtualny przeciwnik dokona wszystkich ataków na twoje Lokacje, w swojej kolejnej rundzie

będzie próbował Splądrować twój dostępny 🏠 na najniższym poziomie. Po tym, gdy z powodzeniem Splądruje 2 🏠 (lub wcześniej, jeśli nie będzie miał dostępnych Posterunków do Plądrowania) pasuje, przechodzi do następnej tury.

WAŻNE:

- Wirtualny przeciwnik musi przestrzegać zasady sąsiedztwa, aby móc Budować lub Plądrować.
- Wirtualny przeciwnik zawsze Buduje swój 🏠 na poziomie 2 (zamiast na poziomie 1), ale nigdy go nie ulepsza.
- Jeśli to możliwe, wybudowany 🏠 wirtualnego przeciwnika musi sąsiadować z kartą Obszaru z twoim 🏠.

TWÓRCY

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

AUTORZY DODATKU: Joanna Kijanka, Ignacy Trzewiczek

ILUSTRACJE: Hanna Kuik, Maciej Simiński, William R. Liberto,
Daniel Vorotnikov, Sergey Zabelin

INSTRUKCJA: Joanna Kijanka

REDAKCJA: Jan Maurycy, Marcin Zalewski

SKŁAD I PROJEKT GRAFICZNY: Gaba Palicka

PODZIĘKOWANIA: Jan Maurycy, Marcin Zet, Wilii.

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Polska. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



www.portalgames.pl
[/wytwamichwportal](https://www.facebook.com/wytwamichwportal)
 Portal Games PL

