

TŁO FABULARNE

Cień dawnej świetności spowija całe miasta Stanów Zjednoczonych. Po horyzont rozciągają się ruiny budynków dawnej cywilizacji. Większość uważa, że wypełnione są tylko kurzem i niebezpieczeństwem. Jednak te spowite radiacją ziemie przemierzają jednostki, które potrafią wycisnąć z nich wiele dobrego. Ten stary magazyn pokryty mchem? Po kilku godzinach doświadczony zbieracz uczyni z niego bezpieczne schronienie z odrobiną żarcia, ciepłych koców i kilku innych cennych rzeczy do przehandlowania.

Myślisz, że uda ci się nauczyć od tych szperaczy paru sztuczek i doprowadzić swoją Frakcję do zwycięstwa?

ZAWARTOŚĆ PUDELKA

Dostajesz 50 nowych kart:



44 karty z dodatku „Zgliszcza” (z odpowiednim oznaczeniem)

6 żółtych kart Połączeń (do użycia z dodatkiem)

NOWE MECHANIZMY WYSTĘPUJĄCE W DODATKU

OSOBISTE STOSY KART ODRZUCONYCH

W podstawowej wersji odkładasz karty na wspólny stos kart odrzuconych. W tym dodatku każdy ma swój odkryty Osobisty Stos kart odrzuconych. Wprowadzają one nowy sposób interakcji z przeciwnikami za pomocą zdolności odnoszących się do Stosów kart odrzuconych pozostałych graczy. Brzmi prawie tak kusząco, jak Płądrowanie!

PASUJĄCE DOBRA

Ikony Typu pozwolą ci teraz korzystać z kart na dodatkowe sposoby. Jakież? O tym porozmawiamy później.

ŻÓLTE KARTY POŁĄCZEŃ

Z nowych kart Połączeń stworzysz dodatkowy, osobny stos dostępny dla wszystkich graczy. Działa on na tej samej zasadzie co stos niebieski i czerwony. Nic prostszego, tylko pamiętaj, że najpierw chcesz przejąć czerwony stos: pamiętasz, jak kończą ci uprzejmy?

Wiem, pewnie wciąż masz mnóstwo pytań. Dalej znajdziesz wszystkie odpowiedzi. Ruszajmy.



ZASADY GRY Z DODATKIEM ZGLISZCZA

Niniejszy dodatek zawiera zestaw kart, którego możesz używać podczas rozgrywki z podstawową wersją gry **51. Stan: Master Set**.

Przy przygotowywaniu gry z dodatkiem „Zgliszcza” stosuj się do następujących zasad:

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

Przygotuj grę zgodnie z podstawową instrukcją oraz następującymi zmianami:

3. 88 kart 51. Stanu potasuj z 44 kartami „Zgliszczy”, tworząc z nich talię do tej rozgrywki.
5. Potasuj żółte karty Połączeń i ułóż je w stos obok pozostałych stosów kart Połączeń - niebieskiego i czerwonego.
8. Każdy z graczy zaklepuje kawałek stołu i przeznacza go na swój przyszły Osobisty Stos kart odrzuconych. Przy wyborze startowej ręki dwie niechciane karty na dzień dobry trafiają na twój nowo utworzony stos. Już na starcie masz dostęp do kilku miejsc, które możesz przeszukać. Zadowolony?

Najgorsze za nami, czas poznać nasze nowe zabawki.

PRZEBIEG TURU

Tu wciąż obowiązuje cię podstawowa instrukcja, a z nowości:

1. FAZA WYPATRYWANIA

- Odkryj wierzchnią kartę z żółtej talii kart Połączeń.
- Podczas Wypatrywania ostatnia karta trafia na **Osobisty Stos kart odrzuconych** obecnego Pierwszego Gracza.

3. FAZA AKCJI

- W każdej sytuacji, podczas której musisz **odrzuć** kartę z ręki lub **usunąć** ją z twojego Stanu (np. gdy Płądrujesz lub Przebudowujesz Lokację), trafia ona na twój **Osobisty Stos kart odrzuconych**.

POBRANIE LUB UŻYCI KARTY POŁĄCZENIA

Masz teraz do dyspozycji nowy, żółty stos, z którego za 2  możesz dobrać odkrytą kartę – jeżeli jest dostępna. W ramach swojej akcji możesz także oczywiście zagrać żółtą kartę Połączenia z ręki.

4. FAZA CZYSZCZENIA

- Odrzuć również odkrytą żółtą kartę Połączenia, jeżeli nie została dobrana w tej rundzie.

EFEKTY NOWYCH KART

IKONA

Ikona  oznacza **Osobisty Stos kart odrzuconych** innego gracza. Sam wybierasz, który gracz będzie celem efektu twojej karty.

Ikona ta, występująca w polu *Lupów*, (*Otwartej*) *Produkcji*, *Bonusu* za *Zbudowanie*, *Umowy* lub *tekstu* karty, może posiadać dodatkowe znaczenie:

- 1 : Możesz wziąć na swoją rękę kartę z wierzchu Osobistego Stosu kart odrzuconych innego gracza. Nawet nie patrz na swój stos kart odrzuconych – jest tylko dla innych graczy i kropka.

IKONY TYPU I PASUJĄCE ZASOBY

Każda ikona Typu na karcie odpowiada Zasobowi, który możesz z niej uzyskać.



- 1
- 1
- 1
- 1
- 1
- 1
- 1 (jeśli dobierasz, to z talii głównej; jeśli odrzucasz, to z ręki)
- 1 żeton
- 1
- brak efektu

W przypadku, gdy tekst na karcie nakazuje ci wybrać ikonę z możesz wskazać 1 ikonę przedstawioną na wierzchniej karcie Osobistego Stosu kart odrzuconych wybranego gracza (nie ciebie!). Powyżej pokazano, za jaką ikonę dostaniesz jaki prezencik od twojego przeciwnika, więc pamiętaj, aby z dumą obwieścić, czyje Ruiny wykorzystujesz do swoich ambitnych celów!

PRZYKŁAD: Marek ma w swoim Stanie kartę *Przeszukanie Ruin*, której tekst brzmi: „AKCJA: Wybierz 1 ikonę z . Wydać pasujący Zasób, aby otrzymać 1 . Na szczęście Justyna na wierzchu swojego Osobistego Stosu kart odrzuconych ma kartę „Szkoła”. Marek wybiera symbol z karty Justyny, aby wydać 1 i otrzymać za niego 1 .

OTRZYMYWANIE RUIN

Jeszcze parę kwestii. Zanim rozpoczniesz budować swój Stan, musisz wiedzieć, jak pozyskiwać nowe Ruiny. Kiedy w wyniku efektu karty otrzymujesz Ruiny, bierzesz wierzchnią kartę z talii i kładziesz ją rewersem do góry obok innych twoich Lokacji. Możesz zawsze podejrzeć tę kartę, aby sprawdzić, jakie Ruiny udało ci się zdobyć (ale nie musisz ich kłaść od razu we właściwym rzędzie).

ODBUDOWA RUIN

Zbliżamy się już do końca, więc zdradzę ci dobrą wiadomość. Możesz **odbudować** swoje Ruiny, jeśli efekt gry ci na to pozwala. Aby to zrobić, po prostu odwracasz Ruiny na stronę Lokacji. Od teraz możesz jej normalnie używać. Połóż kartę we właściwym rzędzie (zob. „Zarządzanie Lokacjami”, str. 5 instrukcji do gry podstawowej). Jeśli jest to Lokacja Produkcyjna, weź produkowane przez nią Zasoby.

OBJAŚNIENIA KART

Pony Express – kładzione Surowce pochodzą z puli głównej. Na różnych Ruinach możesz położyć Surowce różnych Typów.

Demolition Mike i Demolition Tommy – w wyniku działania tych kart otrzymujesz zarówno Dobra przedstawione w polu „Łupy”, jak i Dobro zapewniane przez Umowę Płdrowanej Lokacji. Następnie odwróć ją na stronę Ruin.

TWÓRCY

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka

ILUSTRACJE: Piotr Foksowicz, Mateusz Bielski, Piotr Cieśliński, Tomasz Górnicki, Michał Oracz, Daniel Grzeszkiewicz, Michał Sztuka

TŁUMACZENIE: Joanna Kijanka

KOREKTA: Piotr Wiśniewski

SKŁAD I PROJEKT GRAFICZNY: Maciej Mutwil



© 2017 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland. All rights reserved.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jednak jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: **portal@portalgames.pl**.

www.portalgames.pl

www.facebook.com/portalpublishing

www.twitter.com/trzewik