

WASTE KNIGHTS

DRUGA EDYCJA

Za horyzont Rozszerzenie

Toksyczne pływy przynoszą na Pustkowie obietnicę nowych możliwości czekających na tych, którzy są dość śmiali, by wyruszyć na otwarte morze. Ludzie podają sobie z ust do ust historie o nieznanach łądach kryjących skarby sprzed Dopustu. Zrujnowane metropolie otwierają porty, a monterzy zaczynają konstruować złomowe łodzie, które umożliwią podróże i handel wokół Australii... i dużo dalej. Na wybrzeżu zaczynają pojawiać się straszliwe bestie i nowe gatunki mutantów, zaś najodważniejsi podróżnicy opowiadają o nieznanach dotąd wyspach oraz konstrukcjach nietkniętych przez czas. Podobno tkwią daleko na oceanie, jakby czekały, aż ktoś sięgnie po ich tajemnice. Coraz więcej straceńców decyduje się poszukać szczęścia na morzu w nadziei na odkrycie zieleńszych ziem i bezpieczniejszych przystani z dala od spustoszonego, wypalonego słońcem kontynentu. Czas zobaczyć, ile prawdy kryje się w tawernianych gadkach – w końcu starożytne skarby i tajne miejsca są z pewnością strzeżone... przez istoty, o których lądowe szczury nie mają bladego pojęcia. Jednak ty zmierzyłeś się już z setkami potworów i przetrwałeś najtrudniejsze trudności. Nikt nie jest lepiej przygotowany, aby wyruszyć za horyzont!

Za horyzont to rozszerzenie do **Waste Knights: Drugiej edycji**, postapokaliptycznej gry o przygodach i przetrwaniu. Nadszedł moment, aby opuścić kontynent, wsiąść na statek i udać się w miejsca znane wyłącznie z legend i mitów. Eksploruj nową mapę umożliwiającą odwiedzenie Tasmanii, Wysp Salomona lub Nowej Zelandii zmienionych przez Apokalipsę. Poznaj prawdę

o niesławnym Projekcie X, jednocześnie tocząc walki ze śmiercionośnymi morskimi potworami i doświadczając dziwnych zjawisk pogodowych. Szukaj świeżej wody – nowego zasobu, który uczyni grę jeszcze bardziej realistyczną i pełną wyzwań dla podróżujących statkiem czy furą. Zagraj jako jeden z nowych Rycerzy, zbrojnych w unikatowe zdolności i rozwiń grę podstawową za pomocą dziesiątków nowych kart, żetonów i przygód, aby doświadczyć uniwersum ogromnych rozmiarów w sposób, jaki najbardziej ci odpowiada – solo, współpracując lub rywalizując. Wybierz statek, ustal kurs i sprawdź, gdzie zanieśie cię wiatr!

Dzięki tej instrukcji można zapoznać się z nowymi zasadami wprowadzanymi w rozszerzeniu i wybrać moduły gry, o które zostanie rozbudowana rozgrywka. Jednocześnie zawarte tu elementy wzbogacają doświadczenie potężnego uniwersum **Waste Knights: Drugiej edycji**.

Podzieliśmy tę instrukcję na rozdziały. Każdy z nich zawiera inny moduł gry i powiązane z nim zasady. Instrukcja zakłada, że gracze korzystają z **nowych elementów gry i zasad dla podróży morskich i zasobu wody**. Jednak odpowiednie rozdziały dają wskazówki odnośnie wyboru innych modułów i tego, kiedy warto się na nie zdecydować. Ponadto na końcu tej instrukcji znajduje się lista kart zawartych w tym rozszerzeniu.



ELEMENTY GRY



INSTRUKCJA



PRZEWODNIK



KSIĘGA OPowieści



1 PŁANSZA MORZA



**4 MORSKIE
ARKUSZE POMOCY**



**2 SPECJALNE
KOŚCI MORZA**



4 FIGURKI RYCERZY



4 ARKUSZE RYCERZY



4 ARKUSZE POJAZDÓW



52 KARTY MORZA



10 KART STATKÓW



**11 KART PUSTKOWI
(AUTOSTRADA /
PUSTYNIA)**



**9 KART
PUSTKOWI
(GÓRY / BUSZ)**



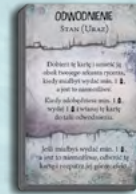
**4 KARTY
EKSPLOKACJI**



**14 KART
SPECJALNYCH**



**50 KART
SPRZĘTU**



**6 KART
ODWODNIENIA**



**2 KARTY
URAZÓW**



**16 KART AWANSÓW
OSOBISTYCH
(4 NA RYCERZA)**



**6 KART AWANSÓW
OGÓLNYCH**



**30 KART
DESTYNAJCJI**



**7 ŻETONÓW ZAGROŻENIA
(3 TRYBU ŁATWEGO,
3 TRYBU TRUDNEGO,
1 UAKTUALNIONY)**



**4 ŻETONY
REJSU**



**6 ŻETONÓW
OGÓLNYCH**



**30 ŻETONÓW
PRZEBICIA**



**8 ŻETONÓW
WODNY**



**16 ŻETONÓW
RYCERZY**



**2 ZNACZNIKI
PRZycinANIA**



**1 ZNACZNIK
źródła**



**4 ZNACZNIKI
PORTU**



**1 STOJAK NA KARTY
SPRZĘTU WODNEGO
(SKRZYŃKA UMARŁAKA)**
*Proszę złożyć stojak na karty
sprzętu wodnego tak, jak to
pokazano na ilustracji
w instrukcji gry podstawowej.*



**6 ŻETONÓW WĄTKU
(NUMERY 11-16)**



**12 ZNACZNIKÓW
WODY**



**15 ZNACZNIKÓW
NIEBEZPIECZEŃSTWA
MORSKIEGO**



**2 ZNACZNIKI
ZAPOMNIANEGO
PRZYCZÓŁKA**



**1 ZNACZNIK
RUIN**



**1 ZNACZNIK
SZYBU**

ELEMENTY GRY POWIĄZANE Z PRZYGODAMI

Z GŁĘBIN



ZNACZNIK KRAKENA

1 PLASTIKOWA PODSTAWKA
TWORZĄCE FIGURKĘ KRAKENA



1 ZNACZNIK
ZAŁOGI



1 ZNACZNIK
ZŁOMU



6 ŻETONÓW
ZNISZCZONEGO PORTU



8 ŻETONÓW
MACEK



2 ŻETONY ZABLOKOWANEGO
POLA AKCJI



2 ŻETONY ZABLOKOWANEGO
POLA ULEPSZENIA STATKU

EMERALD SEAS



2 ZNACZNIKI
STRAŻNIKÓW-
-BICZOWNIKÓW



1 ZNACZNIK
STRAŻNIKÓW-
-ZAGŁADNIKÓW



1 ZNACZNIK
POCIĄGU
DROGOWEGO



1 ZNACZNIK WIOŚLARZY



1 ZNACZNIK BUNKRA

OGNIE ZAGŁADY



1 ŻETON
POMPY



1 ŻETON
TURBINY



1 ZNACZNIK
TEMPERATURY

PRZYGOTOWANIE GRY

Kiedy gracze z tym rozszerzeniem, przeprowadźcie normalne przygotowanie gry, z opisanymi poniżej zmianami do jego wymienionych kroków:

2. Dodajcie nowe **KARTY SPECJALNE**, zakryte, za spód **TALII SPECJALNEJ** w kolejności zgodnej z numerem widocznym w lewym górnym rogu rewersu każdej z nich. Starajcie się im nie przyglądać podczas obsługi talii.
3. Dodajcie nowe **KARTY EKSPLOKACJI** do **TALII EKSPLOKACJI** i potasujcie ją.
4. Dodajcie nowe **KARTY PUSTKOWI** do odpowiednich talii i potasujcie te talie osobno.
5. Dodajcie nowe **KARTY AWANSÓW OGÓLNYCH** do **TALII AWANSÓW OGÓLNYCH**.
6. Dodajcie nowe **KARTY URAZÓW** do **TALII URAZÓW** i potasujcie ją. Następnie potasujcie **TALIĘ ODWODNIENIA** i ułóżcie ją stroną Odwodnienie do góry obok **TALII URAZÓW**.
8. Dodajcie nowe **KARTY SPRZĘTU POCZĄTKOWEGO** (odpowiednio oznaczone u dołu) do kart sprzętu początkowego z gry podstawowej. Można je normalnie wybrać podczas przygotowania graczy. Następnie wyszukajcie wśród nowych kart sprzętu wszystkie karty z cechą **Wodny** widoczną w górnej części pola tekstowego, potasujcie je i wsuńcie w **STOJAK NA KARTY SPRZĘTU WODNEGO** stroną popsutą do góry (tak, aby było widoczne jasne tło i czerwony symbol w prawym górnym





rogu kart). Potem weźcie pozostałe nowe karty sprzętu i potasujcie je z kartami sprzętu z gry podstawowej.

9. Ułóżcie **2 KOŚCI MORZA** i liczbę **ŻETONÓW REJSU** równą liczbie graczy na **POLU OBOZOWISKA** na planszy.
10. Dodajcie **ZNACZNIKI ZASOBU WODY** do **PULI**.
11. Aby usprawnić przebieg rozgrywki, utwórzcie osobną pulę z następujących nowych elementów gry: żetonów **WĄTKU**, **NIEBEZPIECZEŃSTW MORSKICH**, **WODNYCH**, **PRZEBIĆ**; znaczników **ZAPOMNIANEGO PRZYCZÓŁKA**, **RUIN**, **SZYBU**, **ŹRÓDŁA**, **PORTU**, **PRZYCINANIA**. Na potrzeby wszystkich zasad gry te elementy również traktuje się tak, jakby były w puli.
12. Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, zastąpcie **ŻETON ZAGROŻENIA Z ZASOBAMI** (widnieją na nim symbole 3 zasobów) znajdujący się w **WORKU ZAGROŻEŃ** jego uaktualnioną wersją z tego rozszerzenia (widnieją na niej 4 zasoby). Ponadto jeśli chcecie zmienić trudność gry, możecie dodać lub zastąpić niektóre żetony zagrożenia z worka nowymi (patrz s. 10, gdzie znajduje się więcej szczegółów).

Ważne: nie dodawajcie do puli wszystkich elementów gry powiązanych z przygodami. Jeśli będziecie rozgrywać przygodę wykorzystującą część z nich (zgodnie z informacją w spisie elementów gry powyżej), po prostu dodajcie wymagane elementy do puli. W innym przypadku zostawcie je w pudełku.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Kiedy gracze z tym rozszerzeniem, przeprowadźcie normalne przygotowanie graczy z opisanymi poniżej zmianami do jego wymienionych kroków:

- I. **Wybór rycerzy:** dodajcie nowe **ARKUSZE RYCERZY** do arkuszy z gry podstawowej. Ponadto każdy gracz bierze **1 MORSKI ARKUSZ POMOCY** i dodatkowe żetony rycerzy.
- II. **Wybór pojazdów:** dodajcie nowe **ARKUSZE POJAZDÓW** do arkuszy z gry podstawowej.
Ważne: wybierając pojazd należy pamiętać, że nowy zasób **WODA** zajmuje  (patrz niżej).
- III. **Wybór początkowego sprzętu:** należy pamiętać, że są dostępne do wyboru nowe **karty POCZĄTKOWEGO SPRZĘTU**. Jedna z nich – **Wiosło** – to broń dwuręczna. Na potrzeby wyboru początkowego sprzętu jest wciąż traktowana jak 1 broń, więc gracz może wziąć np. **Pistolet** i **Wiosło**. Ponadto obie karty sprzętu **Nóż** z gry podstawowej oraz kartę „Nóż” z rozszerzenia **Opowieści z Interioru** traktuje się tak, jakby miały cechę **Wodny**.
- IV. **Zgromadzenie początkowych zasobów:** każdy gracz bierze **2 WODY** () w dodatku do pozostałych zasobów i umieszcza je na swoim arkuszu pojazdu.
Ważne: każde 2 , przewożone przez rycerza, zajmuje 1  (zaokrąglając w górę).

PRZYGOTOWANIE I OMÓWIENIE PLANSZY MORZA

Kiedy gracze z tym rozszerzeniem, przed każdą rozgrywką wykonajcie poniższe kroki celem przygotowania planszy morza i powiązanych z nią elementów gry:

- A. Ułóżcie **PLANSZĘ MORZA** obok **PLANSZY** (odtąd nazywanej **PLANSZĄ GŁÓWNA**).
- B. Potasujcie **TALIĘ MORZA** i ułóżcie ją zakrytą na odpowiednim polu planszy morza.
- C. Rozdzielcie karty destynacji na podstawie ilustracji na rewersie na sześć osobnych **TALII DESTYNACJI** (dla 6 różnych **destynacji**), potasujcie je osobno i ułóżcie zakryte na odpowiednich polach planszy morza.
- D. Ułóżcie karty statków w taki sposób, aby była widoczna tylko strona **Kutra** (tzn. rewers), potasujcie je i utwórzcie z nich **TALIĘ STATKÓW**. Ułóżcie ją stroną **Kutra** do góry na odpowiednim polu planszy morza.

Dobierzcie liczbę **KART STATKÓW** równą liczbie rycerzy, odwróćcie je na stronę bez **Kutra** i wylóżcie na planszy morza, zaczynając od leżącego najbardziej na lewo pola **KEI**, w taki sposób, aby na jednym polu znalazła się jedna karta (na ilustracji poniżej pokazano przygotowanie dla 3 graczy).

Następnie sprawdźcie, czy któryś gracz wybrał **Ciężki** pojazd. Jeśli tak, sprawdźcie, czy na Kei znajdują się jakiegokolwiek karty **Ciężkich** statków. Ich liczba powinna być równa liczbie rycerzy z **Ciężkimi** pojazdami. Jeśli nie, odkrywajcie karty z talii statków i wymieniajcie je z wystawionymi na Kei kartami zaczynając od prawej strony, aż spełnicie powyższy warunek. Na koniec wtasujcie wszystkie niepotrzebne karty do talii statków.



ZASADY PODRÓŻY MORSKICH

Kiedy wprowadzicie nowe zasady tego rozszerzenia, rycerze będą mogli znaleźć statek, opuścić Australię, przepłynąć niebezpieczne wody wokół kontynentu i dotrzeć do nowych, nie widzianych nigdy wcześniej miejsc nazywanych **DESTYNACJAMI**. Będą również mogli podróżować między australijskimi miastami drogą morską, tym samym oszczędzając czas i unikając niebezpieczeństw czyhających na pustkowiach (a raczej wymieniając je na groźę toksycznych mórz...).

Aby wybrać się w podróż morską, aktywny rycerz wykonuje nową akcję nazywaną **AKCJĄ REJSU**. Podobnie do podstawowych akcji, rycerz może wykonać akcję rejsu raz w swojej turze jako jedną z 2 dostępnych akcji. Podczas tej akcji aktywny rycerz wykorzystuje kilka nowych elementów gry, takich jak plansza morza, karty statków i karty morza, ale w gruncie rzeczy ta akcja jest bardzo podobna do akcji ruchu opisaną w grze podstawowej.

Akcję rejsu można wykonać wyłącznie na polu z **PORTEM**. O ile nie zaznaczono inaczej, porty znajdują się w 6 miastach Australii oraz w 6 destynacjach. Pole z portem poznaje się po tym, że łączy je z innymi polami z portami białe **SZLAKI MORSKIE**. Wszystkie szlaki morskie wyraźnie oznaczono na planszy morza. Kiedy aktywny rycerz decyduje się wykonać akcję rejsu, rozpatruje ją tak, jak to opisano poniżej.

1. WYBÓR SZLAKU MORSKIEGO

Aktywny rycerz sprawdza szlaki morskie dostępne na jego polu (tzn. łączące jego pole z innymi polami) i wybiera ten szlak, którego chce użyć podczas nadchodzącego rejsu. Od tej chwili pole, gdzie zaczyna się akcja rejsu, nazywamy **PORTEM MACIERZYSTYM**, natomiast pole, na które chce dotrzeć rycerz – **PORTEM DOCELOWYM**.

Na każdym szlaku morskim widnieje pewna liczba **SYMBOLI NIEBEZPIECZEŃSTWA MORSKIEGO**: **promieniowanie** ☸, **skażenie** ☣ i **zagrożenie** ! są podobne do tych z gry podstawowej (patrz s. 6 instrukcji podstawowej). Pojawiają się też 3 nowe symbole, unikatowe dla podróży morskich: **KOŚĆ MORZA** 🎲, **WODA** 💧 oraz **UTRUDNIENIE** ⚔. Poniżej opisano szczegółowo, jak rozpatrywać każdy z nich. Warto pamiętać, że na dłuższych szlakach pojawia się więcej symboli, co oznacza, że są bardziej ryzykowne i kosztowne.

2. CZARTER STATKU

Do pokonania szlaku morskiego aktywnemu rycerzowi jest potrzebny środek transportu. Dlatego wybiera jedną **kartę statku** dostępną w grze, tzn. taką, która leży odkryta na jednym z pól **Kei** wzdłuż krawędzi planszy morza lub **Kuter** leżący na wierzchu **talii statków** (również traktowany tak, jakby był na Kei). Ponieważ pojazd rycerza zostaje załadowany na pokład, typ wybranego statku (**Lekki**, **Średni**, **Ciężki**) musi odpowiadać typowi pojazdu rycerza lub być cięższy, tzn. **Ciężkie** statki mogą transportować wszystkie pojazdy, **Średnie** statki mieszczą **Średnie** i **Lekkie** pojazdy, natomiast na **Lekkich** statkach można przewozić tylko **Lekkie** pojazdy.

Ważne: w rzadkiej sytuacji, gdy pojazd rycerza nie mieści się na żaden dostępny statek, może on wybrać wierzchni **Kuter** z talii, lecz jego **koszt czarteru** (patrz niżej) różnie o 1.

Następnie rycerz musi opłacić **KOSZT CZARTERU** wybranego statku. Robi to przez odrzucenie dowolnych zasobów (oprócz 💧) i/lub karty sprzętu o **wartości Wymiany** co najmniej równej kosztowi czarteru danego statku. Nie traktuje się tego jak **Wymiany**, więc rycerz nie może skorzystać z okazji, aby wymienić zasoby lub pozyskać karty sprzętu. Ponadto nie otrzymuje „reszty” – jeśli przeplacił, traci nadwyżkowe zasoby i/lub karty sprzętu.

Potem rycerz przygotowuje swoje karty sprzętu tak, aby było jasne, w co **jest wyposażony** – na podobnej zasadzie jak przed wykonaniem akcji ruchu (patrz s. 6 instrukcji podstawowej). Rycerz nie może przesuwać kart sprzętu do chwili rozpatrzenia aktualnej akcji rejsu (wliczając w to walkę i wszelkie testy).

Ważne: podczas akcji rejsu aktywny rycerz ma normalnie dostęp do swojego pojazdu (tzn. do przechowywanych w nim kart sprzętu, 💧 i 🛡), lecz nie może korzystać z żadnych zdolności pojazdu ani efektów opartych o pojazd (przykładowo tych z kart awansów osobistych **Mściciela**). Uważa się, że pojazd jest zabezpieczony i przymocowany do pokładu. Ponadto pojazd może wciąż otrzymywać ☠ w wyniku rozpatrzenia żetonów zagrożenia czy kart morza.

KARTA STATKU



1. **NAZWA.**
2. **TYP.**
3. **KADŁUB:** liczba 🚢, które może otrzymać statek, zanim zostanie **Zatopiony**. Ta cecha jest podobna do **Wytrzymałości** pojazdu.
4. **POLE TEKSTOWE:** opisano tu specjalne zdolności.
5. **KOSZT CZARTERU:** wartość **Wymiany**, jaką rycerz musi pokryć, aby użyć statku w akcji rejsu.
6. **SZYBKOŚĆ:** liczba symboli niebezpieczeństwa morskiego 🌊 dodawanych (+) do lub usuwanych (-) ze szlaku morskiego podczas akcji rejsu. Szybkie statki usuwają 🌊, umożliwiając rycerzowi oszczędzenie tego zasobu.

Wreszcie rycerz bierze wybraną kartę statku (razem z **ŻETONAMI WODNY**, jakie ona zapewnia – więcej szczegółów poniżej) i umieszcza ją obok swojego arkusza rycerza. Zachowa ją do końca aktualnej rundy, co oznacza, że dany statek nie będzie dostępny dla innych rycerzy. Na koniec tego kroku gracz umieszcza figurkę rycerza na wybranym szlaku morskim obok symboli niebezpieczeństwa morskiego, aby oznaczyć, że jego rycerz jest w trakcie morskiej podróży.

3. ROZPATRZENIE KARTY MORZA

Aktywny rycerz sprawdza swój szlak morski i symbole niebezpieczeństwa morskiego, które musi rozpatrywać. Jak wcześniej wspomniano, jest 6 różnych symboli, lecz 3 z nich traktuje się tak samo, jak ich odpowiedniki z gry podstawowej:

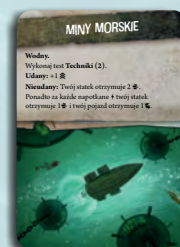
- ☸ **Promieniowanie:** rycerz otrzymuje 1 ☸.
- ☣ **Skażenie:** rycerz otrzymuje 1 ☣.
- ⚠ **Zagrożenie:** rycerz losuje 1 **żeton zagrożenia z worka zagrożeń**. Ten żeton zostanie rozpatrzony razem z kartą morza.
- 🎲 **Kość morza:** rycerz rzuca 1 **kością morza**, dodając i rozpatrując nowe symbole niebezpieczeństwa morskiego zgodnie z uzyskanym wynikiem.
- 💧 **Woda:** rycerz wydaje 1 💧 za każdy symbol na swoim szlaku morskim. Jeśli nie może, musi dobrać **kartę Odwodnienia** (patrz s. 9, gdzie znajduje się więcej szczegółów na temat wody i Odwodnienia).
- ⚔ **Utrudnienie:** ten symbol może aktywować efekty z karty morza i jest rozpatrywany razem z nią.

Ważne: nawet jeśli aktywny rycerz straci przytomność w wyniku rozpatrzenia symbolu niebezpieczeństwa morskiego lub karty morza, wciąż dociera do portu docelowego (z wyjątkiem sytuacji, gdy jego statek zostanie **Zatopiony**, zaś on będzie nieprzytomny – patrz s. 6).

Teraz gracz po prawej stronie od aktywnego gracza dobiera 1 **kartę morza** z talii i umieszcza ją odkrytą na stole. Ten gracz będzie rzucał kośćmi, czytać wpisy i podejmować wszelkie decyzje związane z dobraną kartą, które nie leżą w gestii aktywnego gracza. Karty morza są bardzo podobne do kart pustkowi, zatem rozpatruje się je niemal identycznie. Poniżej opisano różnice w ich rozpatrywaniu, natomiast wszystkie inne zasady znajdują się na s. 7 i stronach 10-12 instrukcji podstawowej.



Karta wroga



Karta wydarzenia



Karta spotkania

Jeśli wylosowano jakiegokolwiek żetony zagrożenia, rozpatruje się je razem z kartą morza, podobnie jak w przypadku karty pustkowi. Ponadto jeśli gracz napotkał jakiegokolwiek ⚡, mogą one aktywować lub wzmocnić efekty z karty morza.

Rozpatrywanie kart wrogów

Aktywny rycerz musi stoczyć walkę ze swoim wrogiem. Jeśli wróg nie ma cechy **Wodny**, co ustala się w **fazie walki I – Sprawdzenie cech wroga** na początku walki, daną walkę rozpatruje się tak, jak w grze podstawowej (patrz s. 10 instrukcji podstawowej).

Jednak jeśli wróg ma cechę **Wodny**, na początku **fazy walki II – Wybór bronii** aktywny rycerz musi przydzielić **żetony Wodny** (jeśli jakieś ma) na swój arkusz rycerza i/lub karty bez tej cechy, aby móc używać ich przeciwko danemu wrogowi (patrz s. 8, gdzie znajduje się więcej szczegółów).

Niektórzy wrogowie mogą również spowodować, że statek rycerza otrzyma **PRZEBICIA** ⚡. W tym wypadku należy po prostu umieścić odpowiednią liczbę żetonów ⚡ na polu **Kadłuba** na karcie statku używanego przez rycerza (patrz s. 9, gdzie znajduje się więcej szczegółów).

Rozpatrywanie kart wydarzeń

Aktywny rycerz rozpatruje kartę zgodnie z jej opisem, wykonując testy umiejętności, podejmując decyzje itd. W odróżnieniu od kart wydarzeń z talii pustkowi, karty wydarzeń z talii morza nie mają **paska warunków**, ale za to jakiegokolwiek ⚡ napotkane przez rycerza na szlaku morskim mogą aktywować efekty z własnie dobranej karty wydarzenia lub wpłynąć na wynik jej rozpatrzenia.

Ponadto jeśli dana karta wydarzenia ma cechę **Wodny**, gracz musi przydzielić **żetony Wodny** (jeśli jakieś ma) na swój arkusz rycerza i/lub karty bez tej cechy, aby móc używać ich rozpatrując daną kartę (patrz s. 9, gdzie znajduje się więcej szczegółów).

Rozpatrywanie kart spotkań

Karty spotkań z talii morza mają niebieskie tło, aby odróżnić je od ich odpowiedników z talii pustkowi, ale rozpatruje się je dokładnie tak samo.

Ważne: nawet jeśli wpis fabularny wspomina, że aktywny rycerz schodzi z pokładu statku, na potrzeby zasad gry nadal jest on traktowany, jakby rozpatrywał akcję rejsu. Nie może więc używać swojego pojazdu do poruszania się lub dla jego zdolności, chyba że zaznaczono inaczej.

4. DOTARCIE DO PORTU DOCELOWEGO

Jeśli w tym momencie statek aktywnego rycerza nie jest **ZATOPIONY**, a sam rycerz nie jest **ZAGUBIONY**, dociera do swojego **portu docelowego**. Gracz oznacza to, umieszczając figurkę swojego rycerza na polu leżącym na końcu wybranego szlaku morskiego i kładąc przy jej podstawie **żeton rejsu**.

Jeśli rycerz zakończy akcję rejsu na polu w Australii lub na destynacji, której pasująca **karta destynacji** jest już odkryta, tura rycerza dobiega końca. Nie może on wchodzić w interakcje z innymi rycerzami do końca rundy, nawet jeśli znajdują się na tym samym polu.

Jednak w sytuacji, gdy rycerz zakończy akcję rejsu na destynacji, która nie została jeszcze odwiedzona, a sam rycerz jest przytomny, dobiera wierzchnią kartę z odpowiedniej **talii destynacji**, pokazuje ją pozostałym rycerzom i czyta na głos wpis fabularny opisany jako „**Rzut oka**”. Kiedy to zrobi, umieszcza kartę odkrytą na wierzchu jej talii. Od tej chwili każdy rycerz odwiedzający daną destynację może wykonać **akcję destynacji**, aby wybrać jedną z wymienionych na karcie opcji (patrz s. 7, gdzie znajduje się więcej szczegółów). Potem tura rycerza dobiega końca tak, jak to opisano powyżej.

Ważne: jeśli aktywny rycerz jest nieprzytomny w chwili dotarcia do nieodwiedzanej wcześniej destynacji, nie dobiera karty destynacji. Inni rycerze wciąż mają szansę dotrzeć w aktualnej rundzie do tej samej destynacji i sięgnąć po nagrody za rozpatrzenie „Rzutu oka”. Jeśli żaden rycerz tego nie zrobi, po tym, jak pierwszy rycerz odzyska przytomność w swojej turze, natychmiast dobiera odpowiednią kartę destynacji i rozpatruje ją tak, jak to opisano powyżej. Rozpatrzenie „Rzutu oka” jest darmowe, obowiązkowe i nie jest traktowane jak akcja.

Na końcu rundy, kiedy wszyscy rycerze wykonają swoje tury, każdy rycerz, który nie jest **Zagubiony** i ma przy swojej figurce żeton rejsu, odrzuca go i zwraca swoją kartę statku na Keję, umieszczając ją na pierwszym wolnym polu Kei, zaczynając od lewej strony. Każdy statek należy zwrócić w dokładnie takim stanie, w jakim pozostawił go czarterujący rycerz – jeśli leżą na nim jakiegokolwiek żetony i/lub znaczniki, np. żetony ⚡, pozostają one na danej karcie statku.

Ponadto jeśli rycerz wyczarterował jeden z **Kutrów** z wierzchu talii statków, zwraca go na wierzch talii, a nie na pole Kei. Jeśli jest kilku takich rycerzy, zwracają karty **Kutrów** w kolejności graczy, a ewentualne żetony i/lub znaczniki należy zachować tylko na ostatniej zwróconej karcie **Kutra**, która trafia na wierzch talii statków – elementy gry z pozostałych kart należy odrzucić.

KOŚCI MORZA

Kości morza to **ośmiościenne kości (k8)**, używane głównie w dwóch sytuacjach: do losowych rzutów oraz na potrzeby podróży morskich.

Jeśli jakiś efekt nakazuje **rzucić 1 kością morza dla jej wartości**, należy rzucić tą kością i sprawdzić wynik widoczny w górnym rogu ścianki (1-8 jak przy rzucie zwykłą kością k8). Następnie należy rozpatrzyć odpowiedni efekt zależnie od wyniku.

Jeśli jakiś efekt lub symbol (♦) nakazuje po prostu rzucić 1 kością morza (zwykle podczas rozpatrywania akcji rejsu), należy to zrobić i sprawdzić symbol widoczny na ściance.



Twój statek otrzymuje 1 ⚡.



Wydadz 1 ⚡.



Twój statek otrzymuje 2 ⚡.



Rozpatrz 1 ⚡, jeśli wymaga tego jakiś efekt.



Wylosuj 1 żeton zagrożenia z worka zagrożeń i rozpatrz go.

W pudełku znajdują się 2 kości morza. Jeśli gra wymagałaby rzucenia większą ich liczbą, należy zapamiętać wyniki i przerzucić odpowiednią liczbę kości morza zależnie od potrzeb.



ZAGUBIENI RYCERZE I ZATOPIONE STATKI

Aktywny rycerz może stać się **Zagubiony** w następujących okolicznościach:

- ⚡ w efekcie działania karty morza
- ⚡ w wyniku wpisu fabularnego (zwykle powiązanego z kartą destynacji)
- ⚡ kiedy jego statek zostanie **Zatopiony** (patrz niżej)

Kiedy aktywny rycerz staje się **Zagubiony**, jeszcze nie dociera do portu docelowego. Zamiast tego jego tura natychmiast dobiega końca. Jego figurkę należy postawić na **polu Zagubionego** pokazanym na planszy morza. Dopóki rycerz pozostaje na polu Zagubionego, nie uważa się, aby przebywał w Australii ani w żadnej destynacji. Rycerze na polu Zagubionego nie mogą wchodzić ze sobą w interakcje ani nie oddają swoich kart statków na końcu rundy.

W następnej rundzie, zamiast wykonywać zwykłe akcje, aktywny rycerz, który jest **Zagubiony**, wydaje 1 ⚡, stawia figurkę na swoim porcie docelowym z poprzedniej rundy, umieszcza koło niej żeton rejsu i kończy turę tak, jakby właśnie rozpatrzył akcję rejsu.

Ważne: jeśli **Zagubiony** rycerz jest nieprzytomny, przed opuszczeniem pola Zagubionego zgodnie z powyższymi zasadami wykonuje darmową akcję Odzyskania przytomności.

Zatopione statki

Statek rycerza zostaje **Zatopiony**, kiedy ma na sobie liczbę ⚡ równą wartości swojego **Kadłuba**. W takiej sytuacji jego kartę należy usunąć z gry, używający go rycerz staje się **Zagubiony**, a jego pojazd staje się wrakiem. Rycerz opuszcza pole Zagubionego w następnej rundzie tak, jak to opisano powyżej – po prostu nie oddaje karty statku, ponieważ żadnej nie ma.

Ważne: jeśli rycerz stanie się **Zagubiony** w wyniku **Zatopienia** jego statku, a jednocześnie dany rycerz jest nieprzytomny, zostaje wyeliminowany z gry.

ZASADY DESTYNACJI

Z Australii można udać się na różne **DESTYNACJE**, które do tej pory pozostawały niedostępne dla ocalałych z kontynentu. Jednak w miarę powrotu cywilizacji coraz więcej śmiałych kapitanów jest gotowych, by zaryzykować długi rejs do takich miejsc jak Miasto Śmieci czy Nowa Zelandia.

Na potrzeby zasad gry destynacje to 6 pól zilustrowanych na planszy morza i połączonych z 6 miastami Australii poprzez szlaki morskie. Rycerze mogą wykonać akcję rejsu, aby do nich dotrzeć i przeżyć zupełnie nowe przygody. Każdą destynację reprezentuje odpowiadająca jej **TALIA DESTYNACJI**, umieszczana na planszy morza. Każda karta z talii ma inne tło fabularne i oferuje 3 wybory, dając graczowi szansę na dowiedzenie się czegoś nowego o odwiedzanym miejscu.

Na potrzeby aktywowania różnych efektów destynacje traktuje się jak **POŁA WYBRZEŻA** (patrz na prawo), a w przypadku **Nowej Gwinei**, **Nowej Zelandii** oraz **Miasta Śmieci** są one również uważane za miasta, tym samym umożliwiając rycerzom wykonywanie akcji miejskiej. Ponadto we wszystkich destynacjach znajdują się porty, dzięki czemu możliwe jest przemieszczanie się między nimi a kontynentem wzdłuż szlaków morskich. Rycerze mogą wykonywać w destynacjach wszystkie podstawowe akcje według normalnych zasad, z następującymi wyjątkami:

- ◆ **Akcja ruchu:** rycerze nie mogą wykonywać tej akcji w destynacjach. Cały ruch, który odbywa się na ich obszarze, rozpatruje się w ramach wpisów fabularnych. Jednak dopóki rycerz znajduje się na polu destynacji, na potrzeby gry jest traktowany tak, jakby używał pojazdu według normalnych zasad, tzn. pole destynacji traktuje się tak, jak każde inne pole na planszy głównej.
- ◆ **Akcja eksploracji:** rycerze mogą wykonywać tę akcję w destynacjach według normalnych zasad. Typ terenu danej destynacji oznaczono obok jej nazwy na planszy morza lub na jej karcie.
- ◆ **Akcja obozowania:** rycerze mogą wykonywać tę akcję w destynacjach według normalnych zasad. Jeśli więcej niż 1 rycerz znajduje się na tym samym polu destynacji, wszyscy ci rycerze dzielą pole według normalnych zasad (patrz s. 8 instrukcji podstawowej).

Ważne: rycerze oznaczeni żetonami rejsu nie mogą uczestniczyć w tej akcji.

Destynacje oferują jeszcze jedną akcję, niedostępną gdziekolwiek indziej – **AKCJĘ DESTYNACJI**. Kiedy pierwszy przytomny rycerz dotrze do jakiejś destynacji, odkrywa wierzchnią kartę z jej talii. Następnie czyta ją na głos, rozpatruje wpis fabularny „**Rzut oka**” informujący o warunkach panujących obecnie na destynacji i odkłada odkrytą kartę na wierzch odpowiedniej talii destynacji.

Od tej chwili każdy rycerz znajdujący się na destynacji z odkrytą kartą może **za darmo** wykonać akcję destynacji, w jej ramach decydując się na jeden z dostępnych wyborów fabularnych (tzn. nie oznaczony żetonem rycerza), oznaczając go swoim żetonem rycerza i rozpatrując odpowiedni wpis fabularny. Rycerz nie może wykonać akcji destynacji, jeśli:

- ◆ jego żeton rycerza leży już na danej karcie destynacji, innymi słowy ten sam rycerz może wykonać tylko jedną akcję destynacji na destynację;
- ◆ wszystkie wybory fabularne są już oznaczone żetonami rycerzy, tzn. dana karta destynacji została „zużyta”.

Nawet jeśli na wszystkich polach na żetony rycerzy, widocznych na danej karcie destynacji, położono już żetony, karta zostaje w grze – dla każdej destynacji dobiera się tylko jedną kartę na całą rozgrywkę. Rycerze mogą wciąż wykonywać w danej destynacji inne akcje, ale akcja destynacji staje się tam niedostępna.

KARTA DESTYNACJI



Karta destynacji
Rewers



Karta destynacji
Awers



Projekt X
Awers

1. **NAZWA DESTYNACJI.**
2. **SYMBOL DESTYNACJI/TYP TERENU** (tylko Projekt X).
3. **TYTUŁ KARTY/NAZWA MIEJSCA** (tylko Projekt X).
4. **OPIS FABULARNY/SZKIC MIEJSCA** (tylko Projekt X).
5. **RZUT OKA:** pierwszy rycerz na danej destynacji rozpatruje wskazany wpis fabularny.
6. **WYBORY FABULARNE:** przygody dostępne w danej destynacji.
7. **POLE NA ŻETON RYCERZA:** rycerz wykonujący akcję destynacji oznacza to pole swoim żetonem po dokonaniu wyboru fabularnego.

POŁA WYBRZEŻA, DESTYNACJE I AUSTRALIA

To rozszerzenie wprowadza nową planszę, a także nowe rodzaje pól.

POLE WYBRZEŻA: każde pole na planszy głównej sąsiadujące z obszarami morskimi (tzn. umiejscowione na najbardziej zewnętrznej krawędzi siatki heksagonalnej) oraz każde **pole destynacji** uważa się za **pole wybrzeża**. Nie wiąże się to z żadnymi specjalnymi efektami, ale niektóre karty i zdolności mogą się odnosić do takich pól.

POLE DESTYNACJI: w grze jest 6 **destynacji** pokazanych na planszy morza – **Nowa Gwinea**, **Nowa Zelandia**, **Projekt X**, **Wyspy Salomona**, **Tasmania** oraz **Miasto Śmieci**. Można je poznać po białej obwódce i szlakach morskich łączących je z Australią. Uważa się je za zwykłe pola na potrzeby wykonywania akcji, z jednym wyjątkiem – gracze nie mogą tam wykonywać akcji ruchu. Ponadto część destynacji jest jednocześnie polami miast, co można poznać po odpowiedniej oprawie graficznej.

AUSTRALIA: jeśli jakaś zdolność lub specjalna zasada wpływa na element gry w **Australii**, musi się on znajdować na jednym z heksagonalnych pól na planszy głównej przedstawiającej kontynent Australii.






INNE NOWE ZASADY

CECHA WODNY


To rozszerzenie wprowadza karty posiadające cechę **Wodny**. Reprezentuje ona zagrożenia lub istoty typowe dla środowiska wodnego, a także przedmioty i zdolności szczególnie przydatne w takich warunkach. Oprócz cechy **Wodny** zapisanej w polu tekstowym, **Wodne** karty sprzętu mają niebieskie symbole typu zamiast zielonych na sprawnej stronie, aby ułatwić dzielenie talii sprzętu.

Ogólnie rzecz biorąc, kiedy rycerz mierzy się z **Wodnym** wyzwaniem – wrogiem, wydarzeniem, wpisem fabularnym itd. – powinien dysponować kartami z cechą **Wodny**, które wykorzysta w rozpoczynającej się konfrontacji. W przeciwnym razie nie będzie w stanie poradzić sobie z wrogiem, otrzymać premii do testów umiejętności albo zyskać dostępu do pewnych wyborów fabularnych.


- ✦ **Rycerz nie ma cechy Wodny:** nie może korzystać z kart awansów niebędących sprzętem, ani **atakować bez broni**. Wciąż może używać swoich umiejętności i innych cech (**Naprawy, Eksploracji, Zdrowia, Odporności**) podczas wykonywania testów niebędących atakami oraz rozpatrywania efektów.
- ✦ **Karta sprzętu rycerza nie ma cechy Wodny:** jeśli to , rycerz nie może wykonywać nią ataków; jeśli to , rycerz nie może jej użyć do negocjacji ; bez względu na typ sprzętu traci ona wszystkie specjalne zdolności dopóki karta zagrożenia lub wpis fabularny nie zostaną rozpatrzone (np. do końca aktualnej walki, testu umiejętności, sceny fabularnej itd.).

ZYSKIWANIE CECHY WODNY

Istnieje kilka sposobów, aby zdobyć dostęp do cechy **Wodny**:

- ✦ Rycerze zwykle zyskują cechę **Wodny** wyposażając się w określone karty sprzętu typu  lub pozyskując karty awansów.
- ✦ Na wielu nowych kartach sprzętu i awansów z tego rozszerzenia nadrukowano cechę **Wodny**. Znajduje się ona w górnej części pola tekstowego.
- ✦ Niektóre karty statków, sprzętu lub awansów zapewniają rycerzowi **żetony Wodny** – kiedy rycerz zaczyna mierzyć się z **Wodnym** wyzwaniem, może umieścić takie żetony na elementach gry bez cechy **Wodny**, np. na swoim arkuszu rycerza lub kartach sprzętu, aby **tyczasowo** zmienić je w **Wodne**. Takie elementy gry posiadają tę cechę, dopóki dane wyzwanie nie zostanie rozpatrzone. Wówczas odrzuca się żetony **Wodny**. Ponadto rycerze odrzucają wszystkie niewykorzystane żetony **Wodny** na końcu akcji, podczas której je zdobyli.







Ważne: arkusz pojazdu nie może w żaden sposób zyskać cechy **Wodny**, dlatego nie można używać jego specjalnej zdolności (ani żadnego z awansów rycerza, który odnosi się do pojazdu). Jednak działa normalnie na potrzeby innych zasad gry, tzn. nadal można w nim przechowywać karty sprzętu i zasoby, otrzymuje  itd.

KARTY SPRZĘTU WODNEGO (SKRZYNIA UMARLAKA)






















Wraz z wprowadzeniem **Wodnych** kart sprzętu w grze pojawiły się 2 talie sprzętu, z których można dobierać – talia zwykłego sprzętu oraz **talie sprzętu wodnego**. Każdą z nich wsuwa się podczas przygotowania gry w osobny stojak, lecz karty z obu talii należy odrzucać na jeden wspólny stos odrzuconych kart. Karty z talii zawierającej **Wodny** sprzęt można dobierać w opisanych poniżej okolicznościach:

- ✦ Kiedy rycerz rozpatruje **Wymianę** na polu wybrzeża, może zastąpić 1 zwykłą kartę sprzętu z oferty 1 **Wodną** kartą sprzętu.
- ✦ Za każdym razem, kiedy rycerz miałby dobrać lub wziąć karty sprzętu rozpatrując kartę morza lub walkę z **Wodnym** wrogiem, może zastąpić 1 zwykłą kartę sprzętu 1 **Wodną** kartą sprzętu.

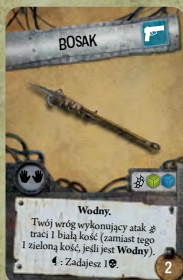
WODA I ODWODNIENIE

To rozszerzenie wprowadza nowy rodzaj zasobu reprezentujący pitną **WODĘ** . Dodaje on głębi, pozwalając w pełni cieszyć się survivalowym aspektem rozgrywki. W grze występuje 12 znaczników , a każdy rycerz zaczyna z 2 .  na potrzeby zasad jest traktowana jak pozostałe 3 zasoby poza opisanymi poniżej wyjątkami:



- ✦ **Ładowość:** znaczniki  zajmują miejsce w pojazdach podobnie jak karty sprzętu. Każde 2  umieszczone na arkuszu pojazdu zabiera 1 , zaokrąglając w górę, tzn. 1 lub 2  zabiera 1 , 3 lub 4  zabiera 2 , itd.
- ✦ **Wartość Wymiany:** każda  jest warta 1 podczas rozpatrywania **Wymiany** i innych efektów w grze, lecz kiedy rycerz odwiedza Targ w ramach akcji miejskiej, jego  nie ma wartości i nie może być używana do pozyskiwania kart sprzętu czy innych zasobów z oferty (patrz s. 9 instrukcji podstawowej). Z drugiej strony rycerz, odwiedzając Targ, może wymienić się na  w stosunku 2:1, tzn. przykładowo jeśli odrzuci 1 , aby otrzymać , otrzyma 2  zamiast 1. Ponadto  nie można używać podczas akcji rejsu do opłacania kosztów czarteru.
- ✦ **Darmowa woda:** kiedy rycerz odwiedza Konowala w ramach akcji miejskiej, może zawsze zdobyć 1  za darmo, nawet jeśli w puli nie ma znaczników . Innymi słowy, Konowal leczący Odwodnionego rycerza (patrz niżej) zawsze umożliwi mu wydanie 1 , tak jakby rycerz miał 1 znacznik. Jeśli  jest dostępna w puli, a odwiedzający Konowala rycerz nie jest Odwodniony, może po prostu wziąć 1 znacznik  i umieścić go na swoim arkuszu pojazdu.
- ✦ **Konieczność:** jeśli jakiś efekt w grze zmusza rycerza do wydania lub odrzucenia , musi on się mu podporządkować, nawet jeśli nie ma  (patrz następna strona). Należy pamiętać o tej zasadzie wybierając trasę lub rozpatrując żetony zagrożenia.

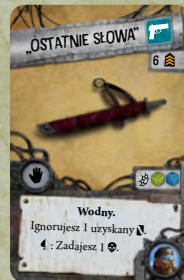
PRZYKŁADY KART Z CECHĄ WODNY



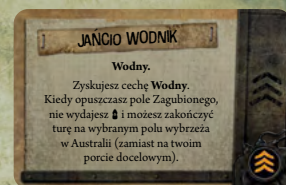
Karta sprzętu broń



Karta sprzętu zbója



Karta awansu osobistego – sprzęt



Karta awansu ogólnego

ZDOBYWANIE WODY

♣ można zdobyć w następujący sposób:

♣ **Akcja eksploracji:** do talii eksploracji dodano 4 nowe karty. Jako znalezisko pojawia się na nich ♣. Ponadto za każdym razem, kiedy rycerz rozpatruje kartę eksploracji i wybiera znaleziska z **sekcji gór lub buszu**, może zastąpić 1 ♣ jedno ze znalezisk z danej sekcji.

♣ **Nowe karty pustkowi i karty morza:** wprowadzono do gry nowe karty pustkowi i morza, na których ♣ występuje jako nagroda.

♣ **Walka:** za każdym razem, kiedy rycerz pokona niebędącego ♣ wroga typu ♣, ♣ lub ♣, może zastąpić 1 ♣ jedną z jego nagród.

♣ można również zdobyć za każdym razem, kiedy efekt w grze umożliwi rycerzowi zdobycie wybranych/dowolnych zasobów – wystarczy, aby w takiej sytuacji wybrał ♣ zamiast innych zasobów.

UŻYWANIE WODY

♣ jest głównie używana w dwóch sytuacjach – podczas rozpatrywania akcji ruchu oraz akcji rejsu tak, jak to opisano poniżej:

♣ **Akcja ruchu:** kiedy aktywny rycerz poruszy się przez co najmniej 2 pola autostrady i/lub pustyni, musi wydać 1 ♣. Nie ma znaczenia, ile takich pól powyżej 2 obejmuje trasa rycerza.

Ważne: pola kraterów również liczą się jako pola autostrady/pustyni.

♣ **Akcja rejsu:** kiedy aktywny rycerz podróżuje szlakiem morskim, musi wydać ♣ równą liczbie symboli niebezpieczeństw morskich (♣) widocznych na danym szlaku i dodatkowo tych wyrzuconych na kościach morza. Ta liczba może zostać zmodyfikowana przez **Szybkość** wycarterowanego statku, tzn. jeśli **Szybkość** statku rycerza wynosi „-1 ♣”, wydaje on 1 ♣ mniej, lecz jeśli ta **Szybkość** wynosi „+1 ♣”, wydaje on 1 ♣ więcej.

ODWODNIENIE

Jeśli rycerz nie może wydać ani odrzucić ♣, gdy jest do tego zmuszony, staje się **ODWODNIONY**. Oznacza to, dobierając 1 kartę z **TALII ODWODNIENIA** i umieszczając ją na swoim arkuszu rycerza. Karta Odwodnienia na **zwykłej stronie** (rewersie) nie wiąże się z żadnymi negatywnymi efektami, lecz jest kartą Urazu tak samo, jak czerwone karty Urazów reprezentujące trwale zranienia. Mówiąc w skrócie, bycie Odwodnionym przybliża rycerza do eliminacji z gry (patrz s. 11 instrukcji podstawowej).

Ważne: jeśli jakiś efekt zmusza rycerza do dołączenia karty Urazu, nie może to być karta Odwodnienia, chyba że zaznaczono inaczej.

Kiedy rycerz zostaje ponownie zmuszony do wydania lub odrzucenia ♣ i nadal nie może tego zrobić, odwraca swoją kartę Odwodnienia na stronę **KRAŃCOWEGO ODWODNIENIA** i natychmiast rozpatruje jednorazowy efekt opisany w jej górnej części. Ten efekt rozpatruje się wyłącznie w chwili odwrócenia danej karty. Jeśli rycerz z kartą Krańcowego Odwodnienia zostałby zmuszony do ponownego wydania ♣, otrzymuje 1 ♣ za każdą brakującą ♣ zgodnie z opisem w dolnej części karty.

Rycerz może pozbyć się karty Odwodnienia po prostu wydając ♣: jeśli ma kartę zwykłego Odwodnienia, wydaje 1 ♣, aby ją odrzucić; jeśli ma kartę Krańcowego Odwodnienia, wydaje 1 ♣, aby odwrócić ją z powrotem na zwykłą stronę i 1 dodatkową ♣, by ją odrzucić. W chwili odrzucenia karty Odwodnienia wtasowuje się ją do jej talii.

Ważne: efekty zmuszające rycerza do wydania lub odrzucenia ♣ są obowiązkowe – o ile to możliwe, rycerz musi pokryć ten koszt. Oznacza to, że nie może dobrowolnie zdecydować, że stanie się Odwodniony zamiast wydawać lub odrzucać ♣. Ponadto rycerz nie może mieć więcej niż 1 karty Odwodnienia – jeśli zostanie zmuszony do wydania więcej ♣, otrzymuje 1 ♣ za każdą brakującą ♣.

Istnieje możliwość, że rycerz stanie się Krańcowo Odwodniony w ramach jednego efektu, jeśli będzie musiał wydać lub odrzucić 2 lub więcej ♣ naraz, a akurat wcale nie ma ♣. Zdarza się to zwykle podczas podróży do dalekich destynacji. Ponadto niektóre efekty mogą zmusić gracza do **dołączenia** karty Krańcowego Odwodnienia do jego rycerza. W takiej sytuacji gracz dobiera wierzchnią kartę z talii Odwodnienia, odwraca ją awerssem do góry, rozpatruje jednorazowy efekt i umieszcza kartę na swoim arkuszu rycerza. Jeśli rycerz ma już kartę Odwodnienia na arkuszu, należy zignorować ten efekt.



PRZEBICIE

Podczas gdy pojazdy rycerzy otrzymują **uszkodzenia** ♣, statki wprowadzone w tym rozszerzeniu mogą otrzymywać **PRZEBICIA** ♣. Zwykle dzieje się to podczas akcji rejsu, kiedy dany statek jest czarterowany przez rycerza. Jednak warto wiedzieć, że w grze pojawiają się efekty powodujące, że statki otrzymują ♣ również w innych okolicznościach. Oznacza się to poprzez umieszczanie żetonów ♣ na polu **Kadłuba** na karcie statku. Kiedy statek będzie miał liczbę ♣ równą swojemu **Kadłubowi**, zostaje **Zatopiony** – jego kartę usuwa się z gry, używając go rycerz staje się Zagubiony, natomiast jego pojazd staje się **wrakiem**.

W zwykłych okolicznościach nie można odrzucać ♣ z kart statków. Kiedy rycerz oddaje kartę swojego statku na Keję, wszystkie żetony ♣ na niej zostają. Oznacza to, że w przyszłości istnieje większe prawdopodobieństwo Zatopienia danego statku.

PRZYGODY OTWARTE

To rozszerzenie wprowadza nowy format przygód określanych jako **PRZYGODY OTWARTE**. Należą do nich **Waltzing Matilda**, **Korona Australii**, **Ogień zagłady** oraz **Wielki pościg**. Takie przygody można rozpoznać po podobnej oprawie graficznej oraz podtytuł w Księdze Opowieści. Jeśli chodzi o zasady, są one bardzo podobne do przygód fabularnych.

Główna różnica polega na tym, że przygody otwarte zawierają mniej wpisów fabularnych, mają bardziej strategiczny charakter i dają graczom więcej swobody zarówno podczas przygotowania gry, jak i samej rozgrywki.

Gracze często decydują o długości i celach rozgrywki, różnych trybach gry zależnie od początkowej liczby rycerzy oraz sposobie radzenia sobie z wyzwaniem scenariusza – nie muszą już podążać wytyczoną przez autorów ścieżką fabularną. Zamiast tego samodzielnie wybierają najlepsze sposoby na realizację celów przygody.

Dzięki uproszczonej strukturze łatwo wzbogacać przygody otwarte o różne moduły z gry, które trudniej wprowadza się w przygodach fabularnych już zawierających dodatkowe zasady oraz szereg efektów wymagających ciągłej obsługi. W przygodach otwartych nie pojawiają się tabele spotkań z literami i liczbami odpowiadającymi kartom spotkań. Niektóre z nich wykorzystują karty spotkań na unikatowe sposoby. Innym razem po dobraniu karty spotkania należy ją zignorować lub skorzystać z opcji **Generatora spotkań losowych**, która będzie dostępna w Aplikacji Towarzyszącej i da okazję na rozpatrzenie wpisu fabularnego.

Ważne: niektóre przygody otwarte wymagają specjalnych elementów gry. Opisano je w ramach listy elementów gry na s. 3.

OPCJONALNE ZASADY I TRYBY GRY

TRYBY TRUDNOŚCI GRY

To rozszerzenie wprowadza zasady i elementy gry, które ułatwiają rozgrywkę. Stworzono je z myślą o początkujących graczach, a także tych osobach, które chcą zwyczajnie cieszyć się fabułą, nie martwiąc się szczególnie survivalowym aspektem gry. Doświadczeni gracze mogą natomiast podnieść poziom trudności, jeśli uważają, że gra nie stanowi dla nich wyzwania.




Tryb łatwy: gromadząc podczas przygotowania gry żetony zagrożenia, jakie mają się znaleźć w worku zagrożeń, dodajcie 3 **ŻETONY ZAGROŻENIA TRYBU ŁATWEGO**. Łącznie będziecie mieć 13 żetonów. Następnie włóżcie je wszystkie do worka.



Tryb bardzo łatwy: gromadząc podczas przygotowania gry żetony zagrożenia, jakie mają się znaleźć w worku zagrożeń, usuńcie 3 losowe podstawowe żetony zagrożenia i zastąpcie je 3 **żetonami zagrożenia trybu łatwego**. Łącznie będziecie mieć 10 żetonów. Następnie włóżcie je wszystkie do worka.


Tryb trudny: gromadząc podczas przygotowania gry żetony zagrożenia, jakie mają się znaleźć w worku zagrożeń, dodajcie 3 **ŻETONY ZAGROŻENIA TRYBU TRUDNEGO**. Łącznie będziecie mieć 13 żetonów. Następnie włóżcie je wszystkie do worka.

Tryb bardzo trudny: gromadząc podczas przygotowania gry żetony zagrożenia, jakie mają się znaleźć w worku zagrożeń, usuńcie 3 losowe podstawowe żetony zagrożenia i zastąpcie je 3 **żetonami zagrożenia trybu trudnego**. Łącznie będziecie mieć 10 żetonów. Następnie włóżcie je wszystkie do worka.

ROZGRYWKA BEZ WODY

Niektórzy gracze mogą chcieć wykorzystać nowe elementy gry lub zasady podróży morskich, ale uważają, że wprowadzanie zasobu  jest zbyt trudne. W takiej sytuacji można usunąć z gry znaczniki , karty Odwodnienia oraz 4 nowe karty eksploracji i 2 nowe karty Urazów wykorzystujące .

Za każdym razem, kiedy rycerz miałby wydać lub odrzucić  albo zdobyć , należy po prostu zignorować taki efekt. Ponadto za każdym razem, kiedy gracz miałby dołączyć do swojego rycerza kartę Odwodnienia, zamiast tego dołącza czerwoną kartę Urazu.


Ważne: nowe przygody i elementy gry mogą okazać się niegrywalne w wyniku usunięcia z gry  i powiązanych z nią zasad. Ponadto obniży to ogólny poziom trudności rozgrywki.

ŻETONY ZAGROŻENIA TRYBU ŁATWEGO


Te żetony można rozpoznać po **zielonej** krawędzi.




Żółta strona: twój pierwszy test wykonywany podczas rozpatrywania twojej karty pustkowi jest automatycznie udany.


Czerwona strona: zdobywasz 1 dodatkowy , jeśli pokonasz twojego wroga.




Żółta strona: uzyskujesz 1  w pierwszym teście wykonywanym podczas rozpatrywania twojej karty pustkowi/morza.

Czerwona strona: zadajesz 1 . Rozpatrz, kiedy atakujesz wroga.




Żółta strona: uzyskujesz 1  w pierwszym teście wykonywanym podczas rozpatrywania twojej karty pustkowi/morza.

Czerwona strona: uzyskujesz 1 . Rozpatrz, kiedy atakujesz wroga.

ŻETONY ZAGROŻENIA TRYBU TRUDNEGO


Te żetony można rozpoznać po **czerwonej** krawędzi.



Żółta strona: otrzymujesz 2 .


Czerwona strona: twój wróg zyskuje 1 czerwoną kość. Rozpatrz w chwili ataku wroga.




Żółta strona: natychmiast odrzuć 2 .

Czerwona strona: twój wróg zyskuje cechę **Wodny**.



Żółta strona: twój pojazd otrzymuje 2 .

Czerwona strona: twój wróg natychmiast zyskuje +2 .

OMÓWIENIE DESTYNACJI

TASMANIA



Australijczycy nazywają Tasmanię „Zielonym Rajem” i wielu rusza ku jej wybrzeżom – z pozoru nietkniętym przez Dopust. Jednak ci, którzy wracają, opowiadają niestworzone rzeczy o dziwacznych bestiach, dzikich ostępach i zapomnianych ruinach. To najbliższe ze wszystkich nowo odkrytych miejsc, ale czy najbezpieczniejsze?

MIASTO ŚMIECI



Tę na pierwszy rzut oka sztuczną wyspę otaczają tony pływających po powierzchni morza śmieci. Setki ludzi są zajęte odzyskiwaniem cennych resztek, a nad wszystkim góruje wysoka wieża kontroli lotów – pozostałość starego, wojskowego lotniska. Tutejsza kastowa społeczność może nie być gotowa na takiego indywidualistę jak ty.

NOWA ZELANDIA



Dawne opowieści mówią o odległym archipelagu wysp na wschodzie. Wielu uważa, że leży zbyt daleko dla robotów i mutantów, i że nigdy nie skaziły tego miejsca swoją obecnością. Niestety krążą też plotki o potężnej rosnącej w tym regionie, nazywanej Nową Wspólnotą.

WYSPIY SALOMONA



Aura tajemnicy zawsze spowijała Wyspy Salomona, a utrudniony kontakt tylko pogłębił ten stan po Dopuście. Dlatego bez względu na to, co usłyszysz – historie o olbrzymach, fanatykach czy polaciach złomu czekających na szaber – pamiętaj, że to tylko pogłoski.

NOWA GWINEA



Oto ląd na zawsze naznaczony ogniem i kłębam czarnego dymu wiszącymi nad dalekim horyzontem. Jednocześnie jest tak zielony i bujny, że niemal nie sposób mu się oprzeć. Czy to prawda, że tak niewielu podróżników powraca z Nowej Gwinei, przynosząc opowieści o tym wyjątkowym miejscu?

PROJEKT X



Ruszał tam, gdzie nie dotarł nikt przed tobą. Odwiedź miejsce, którego nie śmiał odwiedzić nikt przy zdrowych zmysłach. Sprawdź, co leży daleko... Daleko poza Australią, gdzie nie pomoże ci żadna mapa i nikt nie usłyszysz błagań o pomoc.

LISTA KART Z ROZSZERZENIA ZA HORYZONT

KARTY ODWODNIENIA

Desperacja
Dezorientacja
Natręctwo
Panika
Paranoja
Szal

KARTY DESTYNACJI

Miasto Śmieci (5)
Nowa Gwinea (5)
Nowa Zelandia (5)
Projekt X (5)
Tasmania (5)
Wyspy Salomona (5)

KARTY EKSPLOKACJI

4 karty z 

KARTY SPRZĘTU

Akwalung (2)
Baniak na wodę
Bombowy kiścień
Bosak
Ciężki bumerang
Czapka kapitańska
Filtr do wody
Hamak
Harpun
Helm z kraba
Hy2rO
„Jad”
Kapak (2)
Kastet
Kega rumu
Koło ratunkowe
Kombinezon nurka (2)
Kordelas energetyczny
Kości
Kusza pneumatyczna (2)
Lina

Lokalizator GPS
Luneta
Mapa skarbu
Maska nurka
Pancerz głębinowy
Pistolet sygnałowy
Pokrowiec
Ponton ratowniczy
Przekłeta moneta
Sieć
„Skrzela”
Suchary
Sztormiak
Tarcza plemienna
Trójząb elektryczny
Wędką
Wiosło
Wodorosty
Woomera
Zapalniczka
Zestaw nurka (2)
Żółwiowa tarcza

KARTY AWANSÓW OGÓLNYCH

Cholerny fart
Coś z niczego / Szybkie dobywanie
Głębokie kieszenie / Nosiwoda
Pewny chwyt / Oburęczność
Szczer łądowy / Jańcio Wodnik
Twarda sztuka / Ciekawość świata

KARTA URAZU

Choroba morska
Suche gardło

KARTY AWANSÓW OSOBISTYCH

Awanse Handlarza (4)
Awanse Pirata (4)
Awanse Rangatira (4)
Awanse Szturmowej Marine (4)

KARTY MORZA

Atol
Autonomiczny okręt
Bractwo cargo
Chłopaki z odzysku
Dżonkarze
Fiddler's Green
Goście
Jeźdźcy burz
Karty spotkań I-L (4)
KMŻ
Komando strzały
Kompania wschodnioaustralijska
Kontenery
Latający holender
List w butelce
Lodołamacze
Mielizna
Miny morskie
Moby Dick
Morskie żony
Nautilus
Oddział tora
Ognie św. Elma
Piraci!
Plama ropy
Plama śmieci
Platforma wiertnicza
Podwodny wulkan
Poławiaczce plastiku
Rafa
Rekin-dron
Rozbitkowie
Rybaczy
Skład przemytników
Smarcownicy
Somale
Spokojne morze
Stalowe mewy
Stalowy wąż
Statek-widmo
Szkieletowa załoga

Sztorm
Tsunami
W objęciach krakena
Wiatraki
Wielka meduza
Wrak statku
Załoga Czarnobrodego
Żywe wodorosty

KART STATKÓW

Barka
Katamaran
Kontenerowiec
Kuter wielorybiczny
Luksusowy jacht
Okręt podwodny
Prom Tratwa
Ścigacz
Trawler

KARTY SPECJALNE

Numery 24-37

KARTY PUSTKOWI

Atak z wody (2)
Chłopcy z Botany Bay (2)
Cisi
Corroboree
Ćmy wędrówne
Heroldowie otchłani
Laleczki
Lawina błotna
Lunatycy
Rozlewacze
Ruiny
Skolopendry olbrzymie
Szyb
Ślepcy
Wieczny ogrodnik
Zapomniany przyczółek (2)
Źródło

OPRACOWANIE GRY

Projekt gry: Marek Mydel i Paweł Szewc

Projekt rozszerzenia: Marek Mydel

Skład: Aleksandra Miszta-Mars i Krzysztof Bernacki

Korekta: Łukasz Chełmecki, Katarzyna Tkaczyk i Łukasz Tkaczyk

Teksty fabularne: Marek Mydel, Mikołaj Kołyszko, Beniamin Muszyński, Marcin Strzyżewski, Tomasz Siwek i Michał Guzik

Opracowanie graficzne: Aleksandra Miszta-Mars, Michał Lechowski i Krzysztof Bernacki

Ilustracja okładek: Jarosław Marcinek

Ilustracje postaci: Jarosław Marcinek

Ilustracja planszy: Michał Lechowski

Pozostałe ilustracje: Bartłomiej Fedyczak, Michał Lechowski, Piotr Rossa, Agnieszka Sikora, Rafał Szłapa, Tomasz Ściolny i Michał Teliga

Kierownictwo graficzne: Aleksandra Miszta-Mars

Modele 3D: Stratominis Studio

Kierownik projektu: Marek Mydel

Wydawca: Galakta

Testerzy: Wojciech Animucki, Eryk Bala, Michał Bala, Mateusz Bednarczyk, Krzysztof “Krzysz” Bernacki, Stanisław Błaszkiwicz, Łukasz Chełmecki, Anna Gajewska, Bartłomiej Gajewski, Radosław Głombiowski, Mateusz Godzik, Piotr Goszyk, Michał Guzik, Marian Kolondra, Marek Mydel, Natalia Paluch, Mateusz Pszczółka, Joanna Senderek, Tomasz Siwek, Paweł Szewc, Marek Tatar, Łukasz Tkaczyk, Maja Trzczińska, Paweł Trzcziński



GALAKTA

ul. Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

+48 12 656 34 89

POLSKA