

Link do produktu: <https://gramand.pl/enclave-zakon-kranca-swiata-p-2682.html>



Enclave: Zakon Krańca Świata

Cena	135,00 zł
Dostępność	Dostępny 3-5 dni
Kod EAN	5902020445388
Wiek	12 +
Liczba graczy	2 - 4
Czas gry	90 minut
Projektant	Krzysztof Wolicki
Wydanie	polskie
Instrukcja	polska
Wymiary pudełka	295 x 295 x 75 mm

Opis produktu

Świat po apokalipsie. Dookoła znaki świadczące o upadku ludzkości. Wszystko to z powodu wielkich przywódców religijnych, którzy odkryli sposób kontrolowania rzeczywistości...

Inspiracją do powstania gry była powieść Mai Lidii Kossakowskiej "Zakon Krańca Świata". Uczestnicy wcielają się w pozyskiwaczy, posiadających talent do abordaży. Muszą dbać o kondycję fizyczną i psychiczną swoich wysłanników, aby móc skutecznie wykonywać misję w wyższym wymiarze, a tym samym zdobywać cenne przyzy.

Pomocne okażą się przy tym przedmioty ochronne, które zabezpieczają pozyskiwacza oraz ulepszenia, pozwalające rozbudowywać maszyny do skoków. Gracze starają się skutecznie wypełniać misje podczas abordaży, aby zdobyć wiedzę, niezbędną na drodze do zwycięstwa. Wszystko po to, aby zostać wybrańcem mistycznego Drzewa.

Dwunastu przywódców religijnych zwanych Mistrzami Blasku zyskało wielkie wpływy oraz mnóstwo wyznawców, aby w noc przesilenia niespodziewanie wywołać koniec świata dokładnie według przepowiedzianych przez siebie reguł.

Właściwie stało się wszystko, co tylko ludzie zdołali sobie wyobrazić. A podczas tego dramatycznego spektaklu Mistrzowie Blasku odsiewali ziarno od plew. Zabierali wybranych, żeby zbudować im nowe, miłe piekielko w wyższym wymiarze. Gdzieś w takim przedsiönku do zaświatów. Nie wiadomo, jak zdołali się tam dostać ani jakim sposobem potrafili wpływać na rzeczywistość. W każdym razie odpowiednią moc mogli uzyskać wyłącznie dzięki ścisłej współpracy.

Koniec świata panów mądrali nie był tak perfekcyjny, jak można by się spodziewać. Wkrótce okazało się, że niektórzy z ludzi pozostawionych własnemu losowi na zgliszczach minionego świata potrafią przenikać do rzeczywistości Mistrzów Blasku. Może moc, którą Mistrzowie Blasku tchnęli w świat, żeby go rozwalić, została jakiś trwały ślad? A może przejście po prostu nie jest takie trudne? Pierwszym człowiekiem, który odkrył u siebie te niezwykle 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 kalekę 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 pozyskiwaczy czy też szkolonych w gildii grabieżców jest wykradanie z enklawy Mistrzów Blasku wynalazków i urządzeń, które w zrujnowanym świecie zyskiwały rangę artefaktów. Najcenniejszymi przyzami, jakie można wynieść z abordażu, są schematy budowy urządzeń pozwalające odtworzyć daną rzecz, tak, aby znów mogła służyć ludziom.

I tak w grze planszowej każdy z graczy otrzymuje kartę pozyskiwacza wraz z maszyną wspomagającą abordaże.

Podczas rozgrywki, która będzie trwała 6 tur, gracze mają możliwość:

- ulepszać swojego pozyskiwacza (psychika i kondycja fizyczna)
- ulepszać wyposażenie maszyny do skoków (sarkofagu i sezamu)
- zakupić przedmioty umożliwiające ominięcie pułapek będących śmiertelnym zagrożeniem w enklawie Mistrzów Blasku
- zakupić niezbędne medykamenty, aby chronić swoje zdrowie psychiczne oraz fizyczne
- wykonać abordaż do enklawy Mistrzów Blasku dla cennego przyzu jak i zdobycia wiedzy
- wykonać zlecenie dla „Pasterza” bez ponoszenia ryzyka, lecz z mniejszymi korzyściami
- udać się do wyrocni celem podejrzenia swojej przyszłości, jak i przejęcia inicjatywy w kolejnej turze
- skorzystać z karty osoby lub lokacji na ścieżce „Ku Drzewu” będącej główną osią prowadzącą do zwycięstwa, jakim jest zostanie „wybrańcem mistycznego Drzewa”

**Tylko najsilniejsi mają szansę zwyciężyć i przetrwać
na zgliszczach minionego świata!**

Zawartość pudełka

- plansza do gry
- 4 karty pozyskiwaczy
- 24 karty akcji
- 115 kart
- 60 żetonów pieniędzy
- 57 żetonów
- 54 drewniane znaczniki
- instrukcja