

Link do produktu: <https://www.moriongames.pl/enclave-zakon-kranca-swiata-p-8287.html>



ENCLAVE Zakon Krańca Świata

Cena	75,00 zł.
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	445388
Producent	G3

Opis produktu

Zakon Krańca Świata (Enclave)

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 przedśmionku 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 zgłiszczach minionego świata potrafią przenikać do rzeczywistości Mistrzów Blasku. Może moc, którą Mistrzowie Blasku tchnęli w świat, żeby go rozwalić, zostawiła 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 wyroczni 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 zgłiszczach minionego świata!

Podstawowe informacje

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: od 12 lat

Czas gry: ok. 90-120 minut

Wydawca: G3

Wydanie: polskie

Instrukcja: polska

Zawartość pudełka:

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