



INSTRUKCJA

ZONA

Zona: Życzenie Szperacza

Mówi się, że kilka tygodni temu komuś udało się dotrzeć do legendarnego Źródła w ruinach czarnobylskiej elektrowni. Metafizyczna osobliwość kryjąca się w samym sercu Zony miałyby jakoby zdolność kreowania rzeczywistości na podstawie ludzkich pragnień. Zona spełniła życzenie szperacza w przewrotny sposób. Ponoć Źródło wypaczyło wolę swojego odkrywcy i wypuło z siebie nowe koszmary Źródło wykorzystało znaczną część swojej mocy, oddalając groźbę ostatecznej emisji na jakiś czas... Szperacze ponownie ruszają w Zonę by odnaleźć Źródło, jednak Zona nie jest już taka, jak dawniej.

ZONA Życzenie Szperacza - to dodatek do gry ZONA Sekret Czarnobyla, wprowadzający do rozgrywki więcej znanych elementów rozgrywki oraz kilka nowych mechanik.

LIŚTA KOMPONENTÓW

KARTY PRZEDMIOTÓW



7 kart zielonych artefaktów



7 kart żółtych artefaktów



rupień Znoszony mundur
i sprzęt Płaszcz poszukiwacza

DLA KAŻDEJ Z 2 POSTACI



figurka postaci



4 karty ekwipunku
początkowego



planszетка postaci



3 żetony zamknięcia



6 żetonów zagrożenia

Powyższe elementy należy dołączyć do zawartości z podstawowej wersji gry. Karty przedmiotów należy wtasować do odpowiadających im talii. Żetony zagrożenia należy wymieszać z odpowiadającymi im żetonami i umieścić w podajniku. Żetony zamknięcia należy potasować z innymi żetonami zamknięcia. Zestaw elementów dla każdej z 2 postaci należy dołączyć do pozostałych postaci z gry podstawowej.





12 kart wydarzeń
zielonego sektora



12 kart wydarzeń
żółtego sektora



20 kart wydarzeń
w bunkrach



27 kart wydarzeń
fabularnych



10 kart rarytasów



22 kart spotkań na szlaku



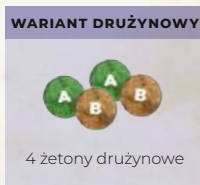
1 kość determinacji



16 kart Fortuny



12 kart Towarzyszy



4 żetony drużynowe

Nowa zawartość została oznaczona ikoną , tak aby mogła w razie potrzeby zostać oddzielona od podstawowej zawartości.

NOWE SYMBOLE NA KARTACH



Ochrona przed 1 dowolnym obrażeniem zadany przez anomalię



Ochrona przed 1 dowolnym obrażeniem zadany przez mutantą



 Dodatkowy wynik  w dowolnym teście podczas spotkania z anomalią lub podczas testu zawierającego symbol  przy poziomie trudności.



 Dodatkowy wynik  w dowolnym teście podczas spotkania z mutantem lub podczas testu zawierającego symbol  przy poziomie trudności.



Z efektu można korzystać dowolną liczbę razy w rundzie.

PRZYGOTOWANIE GRY Z DODATKIEM ŻYCZENIE SZPERACZA

Należy przygotować grę tak jak opisano na str. 4 i 5 instrukcji gry podstawowej, uwzględniając poniższe zmiany.

Wykonując kroki [2] i [3], przed umieszczeniem talii wydarzeń zielonego i żółtego sektora należy usunąć z każdej z tych talii po 12 losowych kart i odłożyć do pudełka z grą – nie będą brały udziału w rozgrywce. Następnie, do obu talii należy dodać wydarzenia odpowiadających im kolorów wprowadzone w tym dodatku.

Uwaga! Po odjęciu kart i dodaniu kart z tego dodatku liczba kart w każdej z talii powinna pozostać taka sama. Należy również pamiętać o dodaniu żetonów zamknięcia i żetonów zagrożeń z tego dodatku, przed krokami [9] i [13].

Po wykonaniu wszystkich kroków ze str. 4 i 5 instrukcji podstawowej należy dodatkowo wykonać czynności opisane poniżej.

[A] Następnie należy potasować talię wydarzeń w bunkrach i umieścić ją obok planszy głównej w pobliżu kart wydarzeń zielonego sektora.

[B] Należy ułożyć karty zadań w kolejności numerycznej (z kartą oznaczoną 1A na samej górze) i położyć je obok planszy głównej w pobliżu kart wydarzeń zielonego i żółtego sektora. Karty należy ułożyć numerami do góry.

Należy potasować talie kart fortuny [C] oraz przyjazne i wrogie talie kart spotkań [D] na szlaku oraz talię kart Rarytasów [E] i umieścić je obok planszy głównej.





WYBÓR I PRZYGOTOWANIE SZPERACZY

Po wyborze i przygotowaniu szperaczy, gracze dobierają po 2 karty fortuny i układają je zakryte nad swoimi planszetskami plecaka.



Należy wziąć Towarzyszy odpowiadających postaciom, które zostały wybrane do rozgrywki i odłożyć do pudełka – nie będą wykorzystywani w bieżącej rozgrywce. Następnie należy wziąć wszystkich pozostałych Towarzyszy i wylosować z nich liczbę równą liczbie graczy +1 (lub 3 w rozgrywce jednoosobowej). **[F]** Każdego wylosowanego Towarzysza należy umieścić nieaktywną stroną do góry w obszarze oznaczonym jako Meldunek. **[C]** Resztę Towarzyszy należy odłożyć obok planszy głównej, tworzą oni tak zwaną Rezerwę.

Uwaga! Na wizualizacji przedstawiono przykładowych Towarzyszy wylosowanych do rozgrywki.

KOŚĆ UPORU

Dodatek *Życzenie Szperacza* wprowadza nowy rodzaj kości – zieloną **kość uporu**. Pozostałe, żółte kości z podstawowej wersji gry określane są jako standardowe kości.



Gdy używasz **kości uporu**, mocno koncentrujesz się na zadaniu. Wkładasz dodatkowy wysiłek albo zasoby, aby nie popełnić błędu. Poruszasz się wolniej i ostrożniej, zużywasz więcej amunicji lub szukasz niekonwencjonalnego rozwiązania. Eliminuje to ryzyko drobnego potknięcia, ale może osłabić twoją kondycję lub napromieniować.

Masz większą szansę na sukces, ale też większe ryzyko na wzrost zmęczenia albo radiację.

UŻYCIE KOŚCI UPORU

W każdym teście szperacz może, jeśli chce, użyć kości uporu zamiast 1 standardowej kości. Kość uporu ma inne wyniki na ściankach niż standardowa. Nie ma na niej żadnego , co może ułatwić zdanie testu, jednak znajdują się na niej również wyniki ,  oraz .

OBJAŚNIENIE SYMBOLI

-  – Po rozpatrzeniu testu, Zmęczenie szperacza wzrasta o 1.
-  – Ten wynik należy traktować zarówno jak  oraz .
-  i  – Te wyniki należy traktować jak te na kości standardowej.
-  – **Tego wyniku nie można przerywać!** Szperacz otrzymuje 1  po rozpatrzeniu testu. Jeśli na pozostałych dwóch kościach standardowych wypadną 2 wyniki  i szperacz miałby otrzymać , to oba obrażenia  należy traktować jakby pochodziły z jednego efektu.

Uwaga! Jeśli jakikolwiek efekt w grze mówi, aby wykonać „rzut kośćmi” – należy użyć standardowych kości. **Możliwość użycia kości uporu dostępna jest tylko podczas testów cech, chyba że tekst na danej karcie wskazuje inaczej.**



SPOTKANIA NA SZLAKU

Spotkania na szlaku stanowią osobny zestaw zasad, który gracze mogą włączyć do rozgrywki lub z niego zrezygnować w zależności od preferencji. Wprowadza on różne możliwości interakcji pomiędzy szperaczami.

Jako **darmową akcję, raz na rundę** szperacz może zadeklarować spotkanie na szlaku z innym szperaczem w tym samym albo w sąsiadującym obszarze na otwartej przestrzeni. Może również wybrać szperacza w tajnym obiekcie lub Sarkofagu, o ile sam również się w nim znajduje. Nie można wybrać szperacza w bunkrze.

Szperacze biorący udział w spotkaniu na szlaku dobierają po **2 białe i 2 czarne** karty. Następnie każdy z graczy w tajemnicy wybiera jedną z dobranych kart. Gdy obaj gracze są gotowi, jednocześnie odsłaniają swoje karty. Najpierw rozpatrywany jest **efekt nastawienia** a w drugiej kolejności **efekt główny** kart (jeśli nie zostanie ona odrzucona w wyniku pierwszego polecenia).



Białe karty umożliwiają szperaczom odzyskanie nadwątlonych sił lub pozyskanie niewielkich zasobów. Ich efekt zostaje jednak rozpatrzony **tylko**, gdy druga strona również zechce współpracować i wybierze białą kartę. W przypadku białych kart występuje jeszcze dodatkowa korzyść, z której mogą skorzystać wspólnicy.

Czarne karty zadają cios przeciwnikowi lub utrudniają mu grę. Mają mocniejsze działanie, jeśli szperacz ma ★. Jeśli w trakcie spotkania zostanie zagrana karta czarna i biała, gracz zagrywający czarną kartę ✨.

Gdy skończą się talie kart spotkań na szlaku, należy przetasować karty odrzucone i utworzyć z nich nowe talie.

Każdy szperacz może przeprowadzić tylko jedno spotkanie na szlaku w rundzie. Jeśli w jednej rundzie spotkany szperacz brał udział w spotkaniu na szlaku z innym szperaczem, nie może w tej samej rundzie brać udziału w kolejnym spotkaniu.

Uwaga! Zdolność postaci Samotnik pozwala jej uniknąć spotkań na szlaku.

KARTY FORTUNY

Szperacze zwykli mówić, że łaska Zony na pstrym koniu jeździ. Broń może zaciąć się w najgorszym możliwym momencie a kiedy indziej możesz trafić ostatnią kulą w sam środek celu, choć wiatr wieje ci w oczy. Prawdą jest też to, że Zona oddziałuje na prawdopodobieństwo zdarzeń w bardzo subtelny i niezrozumiały sposób. Po latach eksploracji Zony, szperacze nauczyli się wyczuwać te prądy prawdopodobieństwa i obracać je na swoją korzyść.

Każdy szperacz otrzymuje przed rozpoczęciem gry 2 karty Fortuny, które układa obok siebie, zakryte, nad swoją planszatką plecaka.



KORZYSTANIE Z KART FORTUNY

Odkrytą kartę Fortuny można użyć na dwa sposoby.

Premia do rzutu. Wykonując dowolny test można odrzucić kartę fortuny aby skorzystać z premii.

☛ – Premia pozwala jednokrotnie przerzucić 1 kość w teście (nawet taką, która już była przerzucona).

☐ – Premia niweluje 1 wyrzucony symbol ☐.

⚠ – Premia pozwala zignorować 1 obrażenie ⚠ (otrzymane w wyniku wyrzucenia ☐).

⊕ – Premia pozwala dodać ⊕ i ⊖ do wyniku testu.

⊖

Efekt karty. Opis efektu karty jasno wskazuje moment w którym należy odrzucić kartę aby rozpatrzyć opisany na niej efekt.

Uwaga! Niezależnie od tego jak została użyta dana karta zaraz po jej użyciu szperacz powinien dobrać kolejną kartę Fortuny i umieścić ją **zakrytą** nad planszatką plecaka.

ODKRYWANIE KART FORTUNY

Szperacz może odkryć kartę Fortuny w następujących przypadkach:

- ▶ Gdy jego dowolny test zakończy się porażką (przed rozpatrzeniem efektu porażki).
- ▶ Gdy tak stanowi treść rozpatrywanej karty.

Szperacz może mieć naraz maksymalnie 2 karty Fortuny. Jeśli szperacz ma odkrytą kartę Fortuny, a obie jego karty Fortuny są odkryte, może odrzucić jedną z posiadanych kart, w jej miejsce dobra nową i natychmiast ją odkryć.

Wzrost Reputacji: Jeśli szperacz posiada dobrą reputację i jego reputacja ✦, zamiast obniżania swojego Zmęczenia, może odkryć 1 kartę Fortuny.

TOWARZYSZE

W swojej turze szperacz może wykonać nową akcję – werbunek. Aby to zrobić, musi znajdować się w tym samym obszarze co karta towarzysza oraz musi spełnić wszystkie warunki werbunku.

Wędrowanie po Zonie samemu ma swoje zalety, ale zaufany towarzysz podróży jest czymś nieocenionym.

Gdy po destabilizacji Źródła, Zona stała się jeszcze bardziej niebezpieczna, szperacze częściej łączą się w grupy. Nie jest jednak łatwo przekonać kogoś wartościowego, aby ci zaufał.



Warunkiem werbunku może być konieczność spełnienia określonych wymagań, poniesienia kosztów lub wykonania poleceń np. rozpatrzenia spotkania. Po spełnieniu wszystkich warunków szperacz bierze towarzysza i kładzie obok siebie stroną aktywną do góry. Od tej pory może korzystać z tej karty.

KORZYSTANIE Z TOWARZYSZY

Towarzysze na swojej aktywnej stronie posiadają jeden albo dwa efekty. Decydując się na wykorzystanie towarzysza, szperacz wybiera, którego efektu chce użyć. Aby to oznaczyć szperacz kładzie żeton zniszczenia na karcie towarzysza na oznaczeniu wytrzymałości (tak jak w przypadku przedmiotów trwałych, żeton ten także zostanie odrzucony z karty towarzysza na koniec fazy wieści, w etapie odświeżania). Dopóki ten żeton znajduje się na karcie towarzysza, nie można ponownie skorzystać z towarzysza.

Niektórzy towarzysze w rogu karty posiadają symbol ∞ . Oznacza to, że z towarzysza można korzystać dowolną liczbę razy w rundzie i nie umieszcza się żetonu zniszczeń na jego karcie po skorzystaniu z niego.

Szperacz może mieć maksymalnie 2 towarzyszy. Jeśli szperacz ma zyskać kolejnego towarzysza, musi odrzucić dowolnego z nich do rezerwy (może to być ten, którego właśnie zyskał). Towarzysze nie są elementem ekwipunku, nie ograniczają więc miejsca w plecaku ani nie podlegają uszkodzeniom. Utrata towarzysza możliwa jest jedynie w wyniku wydarzeń lub akcji podejmowanych przez szperacza. Wszystko to, czyni z towarzyszy wyjątkowo cenny zasób.

WYDARZENIA W BUNKRACH

Życzenie szperacza wprowadza nową talię wydarzeń w bunkrach. Działają ona analogicznie do wydarzeń z zielonego i żółtego sektora. Jeśli szperacz znajduje się w dowolnym bunkrze w fazie wydarzeń, dobiera i rozpatruje szarą kartę wydarzenia w bunkrze. Po dobraniu karty należy rozpatrzyć znajdujące się w odpowiedniej sekcji wydarzenie – szperacz rozpatruje tylko to z nich, którego tytuł odpowiada zajmowanemu obszarowi albo istniejącej sytuacji (np. Poziom Emisji wynosi 0-2).

ZADANIA

W dodatku Życzenie Szperacza niektóre wydarzenia mogą rozpocząć **zadanie**. Jeśli szperacz przeczyta tekst „**Masz nowe zadanie**”, zatrzymuje tę kartę wydarzenia po jej rozpatrzeniu. Na dole karty znajduje się informacja, w jakim obszarze docelowym można wykonać dalszą część zadania i który numer jest mu przypisany.

Jeśli w fazie wydarzeń szperacz znajduje się w obszarze docelowym swojego zadania, zamiast dobierać kartę wydarzenia, może dobrać kartę zadania z odpowiednim numerem. Istnieje kilka kart zadań z każdym z numerów – szperacz losuje jedną z nich. Na karcie zadania znajdują się akapity dotyczące różnych zadań. Szperacz rozpatruje tylko sekcję odpowiadającą wykonywanemu przez siebie zadaniu.



Przykład: Gracz Zdobył nowe zadanie: MGLISTE WZGÓRZE: ODZYSKAJ TAJNE DOKUMENTY. W następnej rundzie w fazie wydarzeń znajduje się w obszarze Mgliste Wzgórze, odpowiadającym temu zadaniu. Zamiast dobierać kartę wydarzenia dla tego obszaru, decyduje się wykonać zadanie, czyli dobrać kartę zadania z przypisanym do niego numerem (5). Szperacz losuje jedną z kart o numerze 5 spośród wszystkich dostępnych w tali. Wylosował kartę 5B. Następnie odwraca ją i rozpatruje sekcję odpowiadającą zadaniu.

Zadania bardzo często pozwalają zdobyć **rarytas** albo **dowolną Tajemnicę**.

Rarytasy to wyjątkowe przedmioty, które można zdobyć tylko poprzez wykonywanie zadań. Niektóre z nich należy traktować jak posiadanie Tajemnicy. Kiedy efekt rarytasu mówi: „Znasz dowolną tajemnicę...” Oznacza to, że możesz traktować ten przedmiot jak odkrytą 1 dowolną Tajemnicę, tak długo jak spełniony jest warunek opisany na karcie.

Jeśli karta wydaje szperaczowi polecenie odkrycia **dowolnej Tajemnicy**, szperacz dobiera kartę wydarzeń z dowolnie wybranego Tajnego Obiektu i zatrzymuje ją jako Tajemnicę (bez rozpatrywania wydarzenia na tej karcie).

NOWE ZASADY

UCIECZKA DO TAJNEGO OBIEKTU

Wprowadzona zostaje następująca zasada jako rozszerzenie reguł rozpatrywania Emisji:

Szperacz może 1  oraz 1 , aby przenieść się do sąsiadującego, **otwartego** tajnego obiektu w momencie wystąpienia emisji, aby nie otrzymać obrażeń z karty emisji. Zasada ta nie dotyczy obszaru Sarkofagu.

Szperacz może uciec do tajnego obiektu przed emisją, tylko jeśli jest w nim miejsce. Jeśli w tajnym obiekcie nie ma wystarczającej liczby miejsc dla wszystkich graczy, którzy chcą do niego się przenieść, decyduje kolejność graczy.

WARIANT GRY DRUŻYNOWEJ

Wariacie gry drużynowej może być rozegrany tylko kiedy w grze bierze udział komplet 4 graczy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Postępuj według standardowych zasad przygotowania do gry aż do etapu wyboru i przygotowania szperaczy. Przed jego przeprowadzeniem gracze dzielą się na 2 drużyny – siadają do gry w porządku A-B-A-B (gracze z przeciwnych drużyn siadają obok siebie). 4 dwustronne żetony drużynowe należy umieścić w pobliżu planszy. Następnie gracze kontynuują przygotowanie do gry według standardowych zasad.

ZMIANY W ZASADACH

Gracze z tej samej drużyny współdzielą odkryte tajemnice oraz zwycięstwo.

Gdy szperacz otwiera tajny obiekt, zostaje on otwarty tylko dla jego drużyny. Gracz otwierający tajny obiekt nie odwraca żetonu zamknięcia na drugą stronę, zamiast tego umieszcza żeton drużynowy, tak by widoczny był kolor jego drużyny, obok żetonu zamknięcia. Żeton drużynowy obok żetonu zamknięcia oznacza, że dany tajny obiekt jest otwarty dla danej drużyny.

Jeśli obie drużyny otworzą ten sam tajny obiekt należy odrzucić żeton drużynowy, oraz odwrócić na drugą stronę żeton zamknięcia. Jeśli jakkolwiek efekt stanowi, że należy zamknąć tajny obiekt, należy odrzucić z niego żeton drużynowy albo odwrócić ponownie żeton zamknięcia, jeśli obie drużyny otworzyły ten tajny obiekt.

W tajnym obiekcie może przebywać maksymalnie 1 szperacz z 1 drużyny, to ograniczenie nie dotyczy Sarkofagu.

Autorzy gry:
Krzysztof GłoŃnicki i Maciej Drewing

Ilustracje:
Tomasz Zarucki, Anna Sikora

Projekt figurek:
Marcin Zahorowicz

Projekt graficzny:
Anna Sikora, zespół Rebel

Podziękowania:
Maciej i Krzysztof pragną podziękować
wszystkim testerom dodatku w tym szczególnie grupie
testerskiej Portotypy oraz Jakubowi Szydlowskiemu.

Redakcja i korekta:
zespół Rebel, Monika Doerre

Skład:
Anna Sikora

© Rebel 2024

Producent:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska

rebel