
OBROŃCY
DZICZY
KSIĘGA ZASAD 2 EDYCJI

Zarys rozgrywki

LICZBA GRACZY	WIEK	CZAS
1–4	14+	60–90 minut

W *Obrońcach Dziczy* gracze wcielają się w przywódców zwierzęcego ruchu oporu, który walczy o wyzwolenie istotnego regionu Puszczy spod okupacji maszyn. W miejscu, gdzie niegdyś stała wioska zwierząt, rozrasta się teraz kompleks fabryczny, a wrogowie rozpoczęli prace nad konstrukcją nowego rdzenia. Silniki wznoszą mury otaczające coraz to kolejne siedliska. Mechy bacznie strzegą rozprzestrzeniających się fabryk. Toksyczne skażenie pochłania całą Dzicz.

Pomimo odwiecznych nieporozumień pomiędzy frakcjami przywódcy ruchu oporu muszą połączyć siły, pomagając pozostałym obrońcom podejmować odpowiednie działania we właściwym miejscu i o właściwym czasie, aby zwyciężyć w tej decydującej bitwie. Należy oczyścić zatrute środowisko, stanąć do walki z mechami, zburzyć mury, zbudować obozowiska i przywrócić fabryki naturze, zanim maszyny ukończą budowę rdzenia. Czy obrońcy ruszą do boju ramię w ramię i powstrzymają inwazję? Czy jednak Puszczę pochłonie nieskończona zima nowej, przemysłowej epoki? Wszystko zależy od ciebie i twoich towarzyszy.

Zwycięstwo

Obrońcy Dziczy to gra w pełni kooperacyjna. Gracze wygrywają lub przegrywają wspólnie. Aby zniszczyć rdzeń maszyny i odnieść zwycięstwo, każdy gracz musi wybudować wszystkie obozowiska swojej frakcji, a następnie zinfiltrować rdzeń.

Przegrana

Jeżeli w zapasach maszyn nie ma wystarczająco dużo elementów, aby w pełni rozpatrzyć efekty dobranej karty maszyn lub fabryki, gra natychmiast dobiega końca, a wszyscy gracze przegrywają.

Jeżeli 2 obrońców pochodzących z tego samego rodzaju siedliska zginie, gra natychmiast dobiega końca, a wszyscy gracze przegrywają.



Zwierzęce frakcje i rodzime siedliska

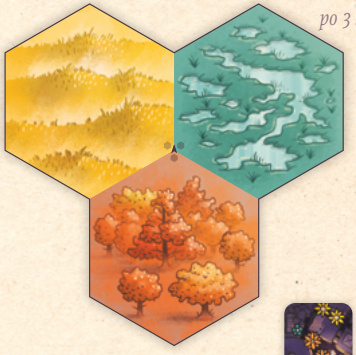
Sabat ~ mokradła
Ulegające nieustannym zmianom przymierze wiedźm, zielarzy, bardów i bandytów.

Zakon ~ lasy
Starożytne bractwo uczonych, strażników ognia, kartografów i bibliotekarzy.

Rada ~ łąki
Potężna federacja członków służby cywilnej, gwardzistów, farmerów i piekarzy.

Sekta ~ góry
Tajemnicze stowarzyszenie górników, wynalazców, mechaników i hakerów.

ELEMENTY GRY



Kafelki lokacji (12)
po 3 sześciokątne lokacje na kafelku



Znaczniki obrażeń
(12, *po 3 na frakcję*)



Kość obrażeń

Znaczniki dziczy (12)



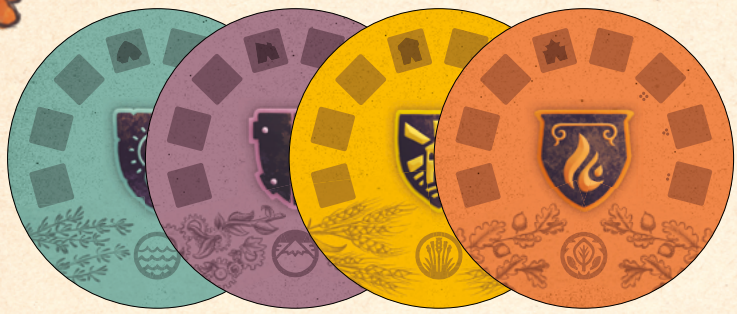
Kafelki graniczne (6)
4 zwykłe kafelki



1 kafelek z torem skażenia



1 kafelek z cmentarzyskiem



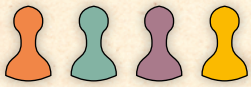
Kręgi frakcji (4, *po 1 na frakcję*)



Karty obrońców
(72, *po 18 na frakcję*)



Karty maszyn
(14, 7 *podst. i 7 zaawansowanych*)



Znaczniki wsparcia
(4, *po 1 na frakcję*)



Obozowiska (24, *po 6 na frakcję*)



Karty przywódców
(8, *po 2 na frakcję*)



Karty fabryki
(12, *po 3 każdego rodzaju*)



Znacznik
pierwszego
gracza



Przywódcy Zakonu (2)



Przywódcy Rady (2)



Znaczniki wyło-
mu (12)



Przywódcy Sabatu (2)



Przywódcy Sekty (2)



Fabryki
(3)



Piec



Mechy
(20)



Silniki
(2)



Przedmiot Zakonu:
mapy (4)



Przedmiot Sabatu:
eliksiry (4)



Przedmiot Sekty:
rakiety (4)



Przedmiot Rady:
chleb (4)

Brama do rdzenia



Rdzeń maszyny



Znaczniki zatrucia
(30)



Mury
(34)

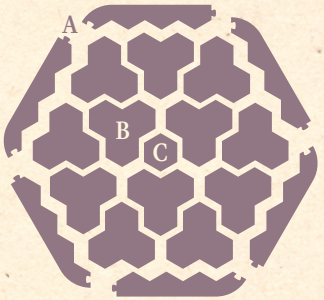
Brak wizualizacji: karty pomocy dla graczy


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

Przygotowanie do gry

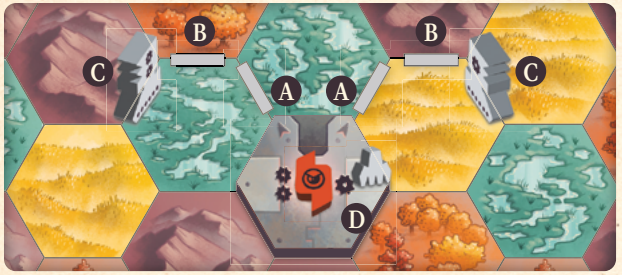
Aby przygotować grę, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności. Odpowiadają one numerom widocznym na wizualizacji ze strony 4.

1 Plansza do gry ~ *(il. po prawej)*
(A) Połącz ze sobą wszystkie 6 kafelków granicznych, aby stworzyć sześciokątny obwód planszy. **(B)** W środku umieść losowo 12 kafelków lokacji, zgodnie z rysunkiem po prawej stronie. Możesz je położyć dowolną stroną do góry, ale upewnij się, że strzałki na środku każdego z nich są zwrócone w tym samym kierunku. **(C)** Zakręć w dłoni rdzeniem maszyny i umieść go w pustym miejscu na środku planszy, tak aby wskazywał losowy kierunek. Oko maszyny powinno znaleźć się na wierzchu.



2 Mury i silniki ~ *(il. poniżej)* **(A)** Na rdzeniu maszyny znajdują się 2 strzałki, które wskazują na 2 krawędzie lokacji sąsiadującej z bramą prowadzącą do rdzenia. Umieść mur na każdej z nich. **(B)** Za tymi murami umieść kolejne: postaw po 1 na krawędziach sąsiednich lokacji, tak aby 2 nowe mury były zwrócone w przeciwnym kierunku do siebie. **(C)** Za drugimi murami umieść silniki: postaw po 1 na krawędziach lokacji, tak aby zakręcały z powrotem w stronę rdzenia. Upewnij się, że silniki stoją pionowo, a ich uzębione paszcze są zwrócone w przeciwną stronę niż sąsiadujące mury. Te 2 struktury, każda złożona z 2 murów i 1 silnika, powinny stanowić swoje lustrzane odbicie i znajdować się po obu stronach bramy prowadzącej do rdzenia maszyny.

3 Rdzeń ~ *(il. poniżej)* **(D)** Oznacz kierunek ruchu maszyn, stawiając mecha na prawym polu (oznaczonym symbolem ⚙) na rdzeniu maszyny. Umieść piec na środku rdzenia.

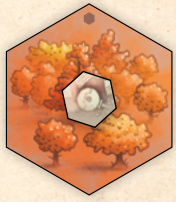


4 Mechy ~ Rozstaw 6 mechów, po 1 na każdej lokacji sąsiadującej z symb. na obwodzie planszy.



5 Zatrucie ~ Rozmieść 12 znaczników zatrucia, po 1 na każdej lokacji z symbolem ⬢.

6 Talia fabryki i zapasy maszyn ~ Potasuj 12 kart fabryki i połóż zakrytą talię na stole obok kafelka granicznego z torem skażenia. Pozostaw miejsce na stos kart odrzuconych. Wszystkie pozostałe mury, mechy i znaczniki zatrucia ułóż w 3 stosach obok toru skażenia. Obok połóż także 3 fabryki.



7 Talia maszyn i poziom trudności ~
W początkowych rozgrywkach zagraj na poziomie trudności dla początkujących. 7 kart maszyn oznaczonych jako „zaawansowane" odłóż z powrotem do pudełka. Aby stworzyć talię maszyn, potasuj 7 podstawowych kart maszyn i umieść je zakryte obok zapasów maszyn. Pozostaw miejsce na stos kart odrzuconych.

Jeśli chcesz zwiększyć poziom trudności: Dobierz losowo 1 lub więcej zaawansowanych kart maszyn. Każdą z nich zamień z kartą podstawową o tej samej nazwie, aby stworzyć talię złożoną w sumie z 7 kart.

Początkujący: 0 kart, **doświadczony:** 1–2 karty, **ekstremalny:** 3+ karty

8 Wybór frakcji ~ Przydziel każdemu graczowi 1 z 4 frakcji. Daj każdemu krąg odpowiedniej frakcji, znaczniki przywódców, karty przywódców, obozowiska, znacznik wsparcia oraz karty obrońców. Elementy nieużywanych frakcji odłóż z powrotem do pudełka.

9 Krąg frakcji i obozowiska ~ **Każdy z graczy** powinien położyć krąg frakcji przed sobą i odłożyć na bok 1 ze swoich obozowisk, które umieści na planszy podczas kroku 14. Pola biegnące wzdłuż górnej połowy kręgu frakcji tworzą tor wsparcia. Wszyscy gracze umieszczają 1 obozowisko na polu z ikoną obozowiska na torze wsparcia. Pozostałe obozowiska należy rozmieścić w następujący sposób:

4 graczy: Umieść 2 dodatkowe obozowiska na polach znajdujących się po prawej stronie pierwszego obozowiska. W sumie na torze wsparcia powinieneś mieć teraz 3 obozowiska. Ostatnie obozowisko, wysunięte najbardziej na prawo, powinno znaleźć się na polu z symbolem ⁘.

3 graczy: Umieść 3 dodatkowe obozowiska na polach znajdujących się po prawej stronie pierwszego obozowiska. W sumie na torze wsparcia powinieneś mieć teraz 4 obozowiska. Ostatnie obozowisko, wysunięte najbardziej na prawo, powinno znaleźć się na polu z symbolem ⁘.

DALSZY CIĄG NA NASTĘPNEJ STRONIE

2 graczy: Umieść 4 dodatkowe obozowiska na polach znajdujących się po prawej stronie pierwszego obozowiska. W sumie na torze wsparcia powinieneś mieć teraz 5 obozowisk. Ostatnie obozowisko, wysunięte najbardziej na prawo, powinno znaleźć się na polu z symbolem ••.

Tryb jednoosobowy: Patrz str. 15.

Każdy gracz powinien umieścić swój znacznik wsparcia na pierwszym polu toru wsparcia po lewej stronie kręgu frakcji. Wszystkie pozostałe obozowiska należy odłożyć z powrotem do pudełka.

10 Wybór przywódców ~ Każdy z graczy: Zapoznaj się z kartami przywódców swojej frakcji i wybierz 1 z nich. Jego znacznik odłóż na bok razem ze startowym obozowiskiem. Kartę wybranego przywódcy umieść pod kręgiem frakcji, tak aby portret pozostał widoczny. Drugiego przywódcę wraz z jego kartą odłóż z powrotem do pudełka.

11 Talia Obrońców ~ Każdy z graczy: Weź 6 kart obrońców, na których znajduje się inicjał twojego przywódcy (w prawym dolnym rogu) oraz 6 kart bez żadnego inicjału i stwórz z nich talię 12 kart. Pozostałe karty obrońców odłóż z powrotem do pudełka. Potasuj 12 kart obrońców, a następnie umieść zakrytą talię po lewej stronie kręgu frakcji. Po prawej stronie zostaw wolne miejsce na stos kart odrzuconych. Dobierz na rękę 3 karty obrońców ze swojej talii i nie pokazuj ich pozostałym graczom.

12 Znaczniki wyłomu, przedmiotów i obrażeń ~ 12 znaczników wyłomu należy rozdzielić po równo pomiędzy wszystkich graczy.

2 graczy: po 6 na gracza, **3 graczy:** po 4 na gr., **4 graczy:** po 3 na gr.

Każdy z graczy powinien wziąć po 1 znaczniku przedmiotu każdej frakcji, która bierze udział w rozgrywce, i położyć je obok kręgu frakcji ciemniejszą (wykorzystaną) stroną do góry.

Każdy z graczy powinien wziąć 3 znaczniki obrażeń swojej frakcji i położyć je obok kręgu frakcji jaśniejszą (*zdrowy*) stroną do góry.

13 Znaczniki dziczy ~ Ułóż wszystkie 12 znaczników dziczy obok planszy. Strona z przedmiotem powinna być zakryta.

14 Wybór lokacji obozowiska ~ Każdy z graczy: Wybierz 1 położoną przy obwodzie planszy lokację będącą rodzimym siedliskiem twojej frakcji (patrz str. 7). To umiejscowienie obozowiska odłożonego na bok w 9 kroku. Umieść w niej znacznik obozowiska i znacznik przywódcy. Jeżeli przy obwodzie planszy nie znajduje się żadna lokacja z rodzimym siedliskiem twojej frakcji, wybierz lokację z rodzimym siedliskiem oddaloną o 1 lokację od obwodu.

15 Pierwszy gracz ~ Gracze wybierają osobę, która w każdej rundzie będzie rozgrywała swoją turę jako pierwsza. Należy wręczyć jej znacznik pierwszego gracza oraz kość obrażeń.

Przebieg rundy

Rozgrywka w *Obrońcach Dziczy* dzieli się na rundy. Każda runda składa się z **fazy** organizacji rozgrywanej jednocześnie przez wszystkich graczy oraz **fazy akcji**, w której gracze wykonują swoje tury po kolei.

Faza organizacji ~ *Każdy gracz wybiera obrońcę*

1. Na początku rundy każdy gracz wybiera z ręki kartę obrońcy, który w tej rundzie będzie jego aktywnym obrońcą. Wybraną kartę kładzie zakrytą na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych. Jeżeli gracz nie ma na ręce żadnych kart, kładzie na wierzchu stosu kart odrzuconych zakrytą wierzchnią kartę ze swojej talii obrońców. Gracze nie mogą ujawniać żadnych informacji na temat wybranych obrońców.

2. Kiedy każdy z graczy odłoży zakrytą kartę wybranego obrońcy, wszyscy odwracają je jednocześnie, aby odsłonić je przed pozostałymi. Niektórzy obrońcy dysponują zdolnościami wchodzącymi do gry *przy odkryciu*, które należy rozpatrzyć przed kontynuacją rozgrywki. Gracze mogą przedyskutować teraz dalszą strategię i to, jak najlepiej wykorzystać odkrytych obrońców.

Faza akcji ~ *Każdy gracz wykonuje swoją turę*

1. Znacznik pierwszego gracza wskazuje, kto wykonuje turę jako pierwszy. Aby wykonywać akcje (patrz str. 9), możesz wydać w swojej turze tyle punktów akcji, ile wskazuje liczba na karcie twojego aktywnego obrońcy. Możesz również wykorzystywać przedmioty (patrz str. 11). Niektórzy obrońcy dysponują trwałymi zdolnościami, które mogą mieć wpływ zarówno na twoją turę, jak i tury pozostałych graczy (patrz tylna okładka księgi zasad).

2. Po wykonaniu wszystkich akcji dobierz 1 kartę maszyn i rozpatrz jej efekty, aby zakończyć swoją turę. Karty maszyn dotyczą rozstawienia, ruchu konkretnych elementów maszyn oraz zarządzania nimi.

Kolejność wykonywania tur, podczas których każdy gracz rozgrywa fazę akcji, przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy każdy gracz wykona swoją turę, wszystkich aktywnych obrońców należy odrzucić. Wówczas zaczyna się kolejna runda.



Ograniczenie komunikacji

Chociaż zwierzęta ze wszystkich frakcji stanęły ramię w ramię do walki z maszynami, odwieczna nieufność i gorzkie konflikty nie przeszły wcale do historii. W trakcie rozgrywki w *Obrońców Dziczy* gracze nie mogą pokazywać sobie nawzajem kart obrońców, które mają na ręce, ani w żaden sposób komunikować się na temat ich zdolności i cech.

Plansza

Na planszy znajduje się 36 sześciokątnych pól siedlisk, nazywanych *lokacjami*, które leżą wewnątrz obwodu i otaczają rdzeń maszyny.

Przywódcy ~ Każdego gracza reprezentuje na planszy jego przywódca. Możesz wykonywać akcje wyłącznie w lokacji, w której znajduje się twój przywódca, chyba że zdolność aktywnego obrońcy wskazuje inaczej.

Siedliska ~ W grze występują 4 rodzaje siedlisk. Każda z 4 zwierzęcych frakcji ma przypisane rodzime siedlisko, na którym może budować swoje obozowiska: domem Rady są łąki, Sekty – góry, Sabatu – mokradła, a Zakonu – lasy. Sąsiednie lokacje z siedliskami tego samego rodzaju tworzą korytarz (patrz str. 9).

Mury i odcięte lokacje ~ Mury, rdzeń maszyny oraz obwód planszy odcinają od Dziczy lokacje, z którymi sąsiadują. Kiedy lokacja zostanie odcięta ze wszystkich 6 stron, maszyny natychmiast budują tam fabrykę.

Rdzeń maszyny ~ Aby odnieść zwycięstwo, każdy z graczy musi po wybudowaniu wszystkich swoich obozowisk zinfiltrować rdzeń maszyny, przedostając się do niego przez bramę. Gracz nie może zinfiltrować rdzenia przed wybudowaniem swojego ostatniego obozowiska. Nie da się też w żaden sposób zniszczyć ani wpłynąć na mecha, który stoi na rdzeniu maszyny.

Karty obrońców

W każdej rundzie wybierasz z ręki 1 kartę obrońcy, którego aktywujesz. Kiedy rozgrywasz swoją turę w trakcie fazy akcji, wykorzystujesz cechy wybranego aktywnego obrońcy, aby wykonywać akcje na planszy. Możesz mieć na ręce dowolną liczbę kart obrońców.

Opis karty obrońcy



(A) Punkty akcji ~ Obrońca zapewnia ci tyle punktów akcji, ile wskazuje liczba podana w lewym dolnym rogu jego karty. Wydaj 1 punkt akcji, aby wykonać dowolną akcję (patrz str. 9).

(B) Siedlisko ~ W lewym górnym rogu karty każdego obrońcy znajduje się symbol siedliska. Połowa obrońców w talii gracza pochodzi z rodzimego siedliska wybranej frakcji. Pozostali obrońcy pochodzą z innych siedlisk. Dzięki korytarzom, które odpowiadają rodzimemu siedlisku aktywnego obrońcy, możesz poruszyć się o wiele dalej w ramach jednej akcji (patrz str. 9).

(C) Zdolność ~ Każdy obrońca ma trwałą lub wchodzącą do gry *przy odkryciu* zdolność, której opis znajdziesz na dole karty. Więcej informacji na temat zdolności znajdziesz na tylnej okładce księgi zasad.

(D) Inicjał przywódcy ~ Podczas tworzenia talii obrońców szukaj inicjałów swojego przywódcy w prawym dolnym rogu kart obrońców twojej frakcji.

Tasowanie talii

Jeżeli w twojej talii obrońców nie ma już żadnych kart, przetasuj cały swój stos kart odrzuconych – za wyjątkiem aktywnego obrońcy. Potasowaną talię umieść zakrytą po lewej stronie swojego kręgu frakcji, tworząc w ten sposób nową talię obrońców.

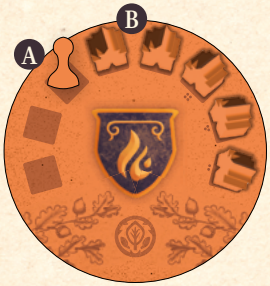


Wsparcie i obozowiska

Wsparcie ~ Aby odnieść zwycięstwo, każdy z graczy musi wybudować wszystkie swoje obozowiska, a następnie zinfiltrować rdzeń maszyny, przedostając się do niego przez bramę. Aby wybudować obozowisko, potrzebujesz wsparcia zwierzęcych mieszkańców Puszczy, które zyskujesz, podejmując działania przeciwko maszynom. Jego poziom wskazuje tor wsparcia biegnący wzdłuż górnej połowy kręgu frakcji – tam, gdzie stoją niewybudowane obozowiska.

Zdobywanie wsparcia ~ Zdobywasz po 1 punkcie wsparcia za każdym razem, gdy zniszczysz mecha, zrobisz wyłom w murze, oczyścisz pole z zatrucia lub przywrócisz fabrykę naturze. Za każdy zdobyty punkt wsparcia przesuń znacznik wsparcia o 1 pole do przodu (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) na torze wsparcia. Jeżeli kolejne pole jest zablokowane przez niewybudowane obozowisko, na daną chwilę osiągnąłeś maksymalny poziom wsparcia. Jeśli tak się stanie, wciąż możesz podejmować dowolne akcje, ale nie zdobędziesz większego wsparcia, dopóki nie wybudujesz kolejnego obozowiska.

Koniec gry: Ostatnie obozowisko ~ Kiedy wybudujesz ostatnie obozowisko, zostaw znacznik wsparcia na ostatnim polu toru wsparcia. Po wybudowaniu ostatniego obozowiska wciąż możesz podejmować dowolne akcje, ale nie zdobędziesz większego wsparcia. Możesz wykonać teraz ostatni cel gry: zinfiltrować rdzeń maszyny (patrz str. 15).



Przykład wsparcia (il. po lewej):
(A) Gracz przeprowadził 2 akcje pozwalające na zdobycie wsparcia i tym samym przesunął znacznik o 2 pola do przodu na torze wsparcia.
(B) Gracz osiągnął maksymalny poziom wsparcia. Może wydać teraz punkt akcji, aby wybudować następne obozowisko (patrz str. 10).



Obrażenia i mechy

Rzut na obrażenia ~ Mechy to śmiercionośne jednostki bojowe maszyn. Kiedy rozpoczniesz jakąś akcję, stojąc w tej samej lub sąsiedniej lokacji co mech, musisz 1 raz rzucić kością obrażeń, aby ustalić, czy odniesiesz obrażenia. Przy każdej akcji rzucasz tylko raz, niezależnie od liczby mechów, które w danej chwili stanowią dla ciebie zagrożenie. W zależności od wyniku odnosisz 1 , 2 lub 0 obrażeń. Kiedy tak się dzieje, obróć odpowiednią liczbę swoich znaczników obrażeń ze strony *zdrowy* na stronę *ranny*. Przykładowe rzuty na obrażenia znajdziesz na str. 9.

Rzut na obrażenia w zwarciu ~ Zarówno wynik 1 , jak i 2 na kości obrażeń sprawia, że odnosisz obrażenia, kiedy rozpoczynasz akcję, stojąc w lokacji z przynajmniej 1 mechem.

Rzut na obrażenia dystansowe ~ Tylko wynik na kości sprawia, że odnosisz obrażenia, kiedy rozpoczynasz akcję, stojąc w lokacji wolnej od mechów, ale sąsiadującej z przynajmniej 1 z nich. Jeśli rozpoczynasz akcję w lokacji z przynajmniej 1 mechem, rzuć na obrażenia w zwarciu bez względu na to, ile mechów z tobą sąsiaduje.



1 obrażenie *2 obrażenia* *0 obrażeń*



zdrowy *ranny*

Mech na rdzeniu maszyny ~ Kiedy rozpoczynasz akcję w lokacji sąsiadującej z rdzeniem, zawsze musisz wykonać rzut na obrażenia.



Śmierć

Jeśli odniesiesz kolejne obrażenia w momencie, kiedy wszystkie 3 twoje znaczniki są odwrócone na stronę *ranny*, 1 z twoich obrońców ginie. Inny gracz musi wybrać losową kartę obrońcy z twojej ręki. Pochowaj tego obrońcę – wsuń jego kartę pod graniczny kafelek z cmentarzyskiem tak, aby widoczne pozostało oznaczenie siedliska. Odwróć wszystkie swoje znaczniki obrażeń z powrotem na stronę *zdrowy*. Jeśli śmierć nastąpiła podczas wykonywania akcji, rozpatrz jej efekty do końca. Jeżeli nie masz na ręku żadnych obrońców, dobierz i pochowaj wierzchnią kartę ze swojej talii obrońców.

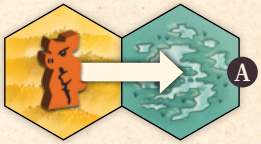
Pamiętaj! Jeśli zginie 2 obrońców pochodzących z siedliska tego samego rodzaju, gra natychmiast dobiega końca, a wszyscy gracze przegrywają.

Przykładowe rzuty na obrażenia (il. poniżej): **(A)** Gracz wyrzucił 1 obrażenie podczas wykonywania akcji w lokacji sąsiadującej z mechem, więc odnosi 1 obrażenie. **(B)** Gracz wyrzucił 2 obrażenia podczas wykonywania akcji w lokacji sąsiadującej z mechem, więc nie odnosi żadnych obrażeń. **(C)** Gracz wyrzucił 1 obrażenie podczas wykonywania akcji w lokacji z mechem, więc odnosi 1 obrażenie. **(D)** Gracz wyrzucił 2 obrażenia podczas wykonywania akcji w lokacji z mechem, więc odnosi 2 obrażenia.



Akcje

Wydaj 1 punkt akcji, aby wykonać dowolną akcję w lokacji, w której znajduje się twój przywódca.



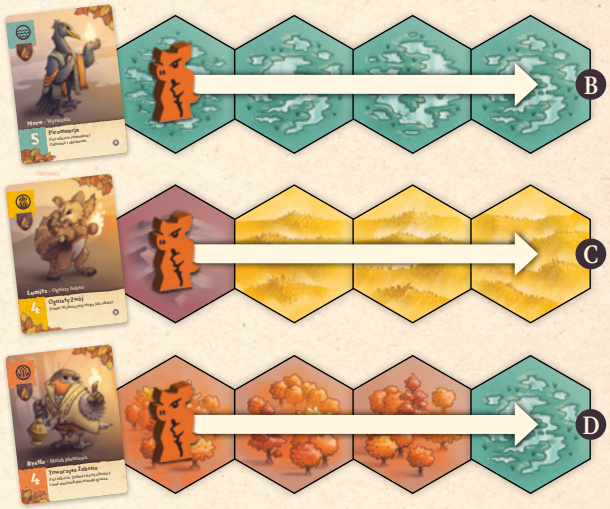
Akcja: Ruch

Akcja ruchu pozwala przemieścić przywódcę do sąsiedniej lokacji lub przejść przez korytarz, który odpowiada rodzimemu siedlisku aktywnego obrońcy. Kiedy kończysz akcję ruchu w lokacji z obozowiskiem, zdobywasz przedmiot danej frakcji (patrz str. 11).

Mury, silniki, rdzeń maszyny oraz obwód planszy ograniczają ruch. Nie możesz przejść przez mur, o ile nie ma w nim wyłomu (patrz str. 11). Nigdy nie możesz przejść przez silnik, rdzeń maszyny ani obwód planszy.

Ruch do sąsiedniej lokacji ~ Aby wykonać akcję ruchu, wydaj 1 punkt akcji i przesuń swojego przywódcę do dowolnej sąsiedniej, nieoddzielonej żadnymi przeszkodami lokacji.

Ruch przez korytarz ~ Korytarz to kilka sąsiadujących, nieoddzielonych żadnymi przeszkodami lokacji, które są siedliskami tego samego rodzaju. Wykonując 1 akcję ruchu, możesz przemieścić się przez dowolną liczbę nieoddzielonych przeszkodami i tworzących korytarz lokacji, o ile są to siedliska tego samego rodzaju, co rodzime siedlisko twojego aktywnego obrońcy. Kiedy wykonujesz akcję ruchu wzdłuż korytarza, twój przywódca musi w nim zacząć i/lub zakończyć ruch. Nie możesz przemieszczać się przez lokacje z mechami w ramach akcji ruchu przez korytarz.

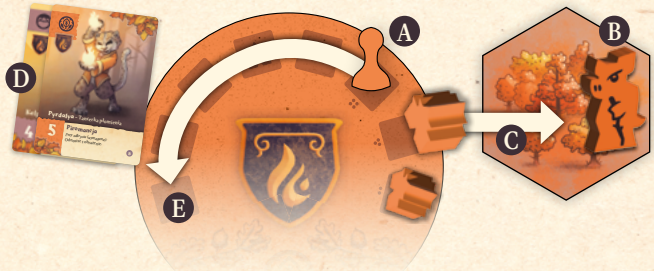


Przykłady ruchów (il. powyżej): **(A)** Gracz wydaje 1 punkt akcji, aby poruszyć swojego przywódcę do sąsiedniej, nieoddzielonej żadnymi przeszkodami lokacji. **(B)** Gracz, którego aktywnym obrońcą jest zwierzę pochodzące z mokradeł, wydaje 1 punkt akcji, aby poruszyć swojego przywódcę do innej lokacji przez korytarz złożony z mokradeł. **(C)** Gracz, którego aktywnym obrońcą jest zwierzę pochodzące z łąk, wydaje 1 punkt akcji, aby poruszyć swojego przywódcę do lokacji będącej częścią sąsiedniego korytarza złożonego z łąk. **(D)** Gracz, którego aktywnym obrońcą jest zwierzę pochodzące z lasów, wydaje 1 punkt akcji, aby poruszyć swojego przywódcę z korytarza złożonego z lasów do sąsiadującej z nim lokacji.

Akcja: Budowa obozowiska

Wybudowanie obozowiska pozwala dobrać na rękę więcej kart obrońców, a poza tym tworzy dodatkową lokację, w której można się przegrupować, uleczyć i zdobyć przedmioty. Wybudowanie wszystkich obozowisk jest również warunkiem koniecznym do zwycięstwa. W każdej lokacji może znajdować się tylko 1 obozowisko.

Aby wybudować obozowisko, musisz osiągnąć maksymalny poziom na torze wsparcia (patrz str. 8), a twój przywódca musi znajdować się w siedlisku rodzimym dla swojej frakcji. Wydaj 1 punkt akcji, weź znacznik obozowiska z kolejnego pola na torze wsparcia i umieść go w swojej lokacji. Dobierz na rękę 2 karty z talii obrońców i przesuń znacznik wsparcia z powrotem na początkowe pole toru. Kiedy zbudujesz ostatnie obozowisko, zostaw znacznik wsparcia na ostatnim polu toru wsparcia.



Budowa obozowiska (il. powyżej): **(A)** Gracz Zakonu osiągnął maksymalny poziom na torze wsparcia. **(B)** Jego przywódca znajduje się w lasach, czyli w rodzimym siedlisku Zakonu. **(C)** Gracz wydaje 1 punkt akcji, aby przenieść znacznik obozowiska z toru wsparcia do lokacji, w której znajduje się jego przywódca. **(D)** Gracz dobiera na rękę 2 karty obrońców. **(E)** Gracz przesuwa znacznik wsparcia z powrotem na pierwsze pole toru wsparcia.

Akcja: Leczenie

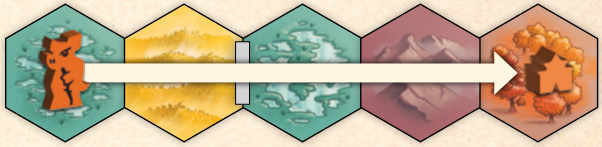
Leczenie pozwala odwrócić wszystkie znaczniki obrażeń na stronę zdrowy, co zmniejsza ryzyko śmierci obrońców. Aby wykonać akcję leczenia, twój przywódca musi znajdować się na polu z obozowiskiem dowolnej frakcji. Wydaj 1 punkt akcji i odwróć wszystkie znaczniki obrażeń ze strony *ranny* na stronę *zdrowy*.

Leczenie (il. po prawej): Przywódca gracza znajduje się w lokacji z obozowiskiem. Gracz wydaje 1 punkt akcji, aby odwrócić wszystkie swoje znaczniki obrażeń na stronę *zdrowy*.



Akcja: Przegrupowanie

Przegrupowanie pozwala przesunąć przywódcę do dowolnego z twoich obozowisk, niezależnie od ich położenia na planszy. Aby wykonać akcję przegrupowania, musisz wydać 1 punkt akcji i przemieścić swojego przywódcę do 1 z lokacji, w której znajduje się twoje obozowisko. W przeciwieństwie do akcji ruchu przegrupowania nie dotyczą żadne ograniczenia odległości ani przeszkody; akcja ta nie pozwala zdobywać przedmiotów.



Przegrupowanie (il. powyżej): Gracz wydaje 1 punkt akcji, aby się przegrupować i przesunąć swojego przywódcę do innej lokacji, w której znajduje się jego obozowisko.

Akcja: Oczyszczenie zatrucia +1 punkt wsparcia

Oczyszczenie zatrucia pozwala usunąć z lokacji wszystkie znaczniki zatrucia i jest jednym ze sposobów na zdobycie wsparcia. Aby to zrobić, musisz wydać 1 punkt akcji i usunąć wszystkie znaczniki zatrucia z lokacji, w której znajduje się twój przywódca. Usunięte znaczniki odłóż z powrotem do zapasów maszyn. Zdobywasz 1 punkt wsparcia.

Oczyszczenie zatrucia (il. po prawej): **(A)** Gracz wydaje 1 punkt akcji, aby usunąć znacznik zatrucia. **(B)** Gracz wydaje 1 punkt akcji, aby usunąć 3 znaczniki zatrucia.



Akcja: Zniszczenie mecha +1 punkt wsparcia

Zniszczenie mecha pozwala usunąć z planszy 1 mecha i jest jednym ze sposobów na zdobycie wsparcia. Aby to zrobić, wydaj 1 punkt akcji i usuń 1 mecha z lokacji, w której znajduje się twój przywódca. Ponieważ akcja rozpoczęła się w lokacji z mechem, musisz wykonać rzut na obrażenia. Usuniętego mecha odłóż do zapasów maszyn. Zdobywasz 1 punkt wsparcia.

Zniszczenie mecha (il. po prawej): Gracz wydaje 1 punkt akcji, aby zniszczyć mecha. Musi wykonać rzut na obrażenia.



Akcja: Zrobienie wyłomu +1 punkt wsparcia

Zrobienie wyłomu pozwala wszystkim graczom przemieszczać się przez mur tak, jakby nie stanowił przeszkody. Jest również jednym ze sposobów na zdobycie wsparcia. Aby zrobić wyłom w murze sąsiadującym z lokacją, w której znajduje się twój przywódca, wydaj 1 punkt akcji i umieść nad zniszczonym murem znacznik wyłomu. Zdobywasz 1 punkt wsparcia. W każdym murze może istnieć tylko 1 wyłom. Jeżeli wszystkie twoje znaczniki wyłomu znajdują się już na planszy, nie możesz wykonać kolejnej akcji zrobienia wyłomu.

Zrobienie wyłomu (il. po prawej): Gracz wydaje 1 punkt akcji, aby umieścić nad murem znacznik wyłomu.



Akcja: Przywrócenie fabryki naturze +1 punkt wsparcia

Przywrócenie fabryki naturze pozwala usunąć fabrykę z planszy i zdobyć przedmiot lub dobrać kartę obrońcy, a ponadto jest jednym ze sposobów na zdobycie wsparcia. Aby przywrócić fabrykę naturze, wydaj 1 punkt akcji i zastąp znacznikiem dziczy fabrykę w lokacji, w której znajduje się twój przywódca. Odłóż fabrykę z powrotem do zapasów maszyn. Zdobywasz 1 punkt wsparcia. Sprawdź, jaki przedmiot znajduje się na odwrocie znacznika dziczy. Możesz zyskać ten przedmiot lub dobrać kartę obrońcy. Jeśli w fabryce przywróconej naturze znajdował się także piec, odłóż piec z powrotem na rdzeń maszyny. W lokacjach ze znacznikiem dziczy nie mogą powstać kolejne fabryki (patrz str. 14).



Przywrócenie fabryki naturze (il. po lewej): Gracz wydaje 1 punkt akcji, aby zastąpić fabrykę znacznikiem dziczy. Znacznik pozwala mu na zdobycie map lub dobranie karty obrońcy.

Pamiętaj! Kiedy rozpoczynasz akcję w lokacji z mechem lub z nim sąsiadującej, musisz wykonać rzut na obrażenia.



Przedmioty

Zdobycie przedmiotu ~ Każda frakcja ma swój unikalny przedmiot, którego użycie zapewnia korzyści. Aby zdobyć przedmiot danej frakcji, musisz zakończyć akcję ruchu w lokacji, w której znajduje się 1 z jej obozowisk. Akcja przegrupowania nie pozwala na zdobycie przedmiotu. Jeśli przywódca znajduje się już w lokacji z obozowiskiem, możesz wydać 1 punkt akcji, aby zdobyć przedmiot danej frakcji. Kiedy zdobędziesz przedmiot, odwróć odpowiedni znacznik przedmiotu kolorową, zdobytą stroną do góry.

Wykorzystanie przedmiotu ~ Zdobyty przedmiot możesz użyć w fazie akcji w dowolnym momencie swojej tury przed dobraniem karty maszyn. Kiedy to zrobisz, odwróć jego znacznik z powrotem na ciemniejszą, wykorzystaną stronę. Wykorzystanie przedmiotu nie kosztuje punktów akcji i nigdy nie wymaga rzutu na obrażenia. Wydanie punktu akcji, który gracz zyskuje poprzez użycie chleba, może wymagać rzutu na obrażenia zgodnie ze standardowymi zasadami. Efekty eliksirów, rakiet i map należy rozpatrywać według zasad rozpatrywania akcji o tych samych efektach (patrz str. 9–11).



Zdobycie przedmiotu (il. po lewej): Gracz kończy akcję ruchu w lokacji z obozowiskiem wybudowanym przez Radę i zyskuje chleb.

Rodzaje przedmiotów



Chleb ~ przedmiot Rady:
Zyskujesz dodatkowy punkt akcji do wykorzystania *w tej turze*.



Eliksiry ~ przedmiot Sabatu:
Wykonaj akcję leczenia *lub* oczyszczenia zatrucia *w swojej lokacji*.



Rakiety ~ przedmiot Sekty:
Zniszcz mecha *lub* zrób wyłom w murze *w swojej lokacji*.



Mapy ~ przedmiot Zakonu:
Wykonaj akcję ruchu *lub* przegrupowania.

Talia maszyn

Po wykonaniu wszystkich akcji dobierz i rozpatrz efekty 1 karty maszyn, aby zakończyć swoją turę. Następnie umieść ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Upewnij się, że rozpatrujesz efekty karty maszyn w odpowiedniej kolejności, krok po kroku. Gdy wszystkie 7 kart maszyn zostanie dobranych i rozpatrzonych, potasuj odrzucone karty i stwórz z nich nową, zakrytą talię maszyn.

RESTART

Zmień kierunek ruchu maszyn

Kierunek ruchu maszyn zależy od tego, czy znajdujący się na rdzeniu mech stoi na prawym ⚙, czy na lewym ⚙ polu kierunku. Zmień kierunek ruchu maszyn, przestawiając mecha na przeciwne pole.





Restart (il. po lewej): Znajdujący się na rdzeniu mech zostaje przestawiony z lewego pola kierunku (oznaczonego symbolem ⚙) na prawe pole kierunku (oznaczone symbolem ⚙).

ZATRUCIE

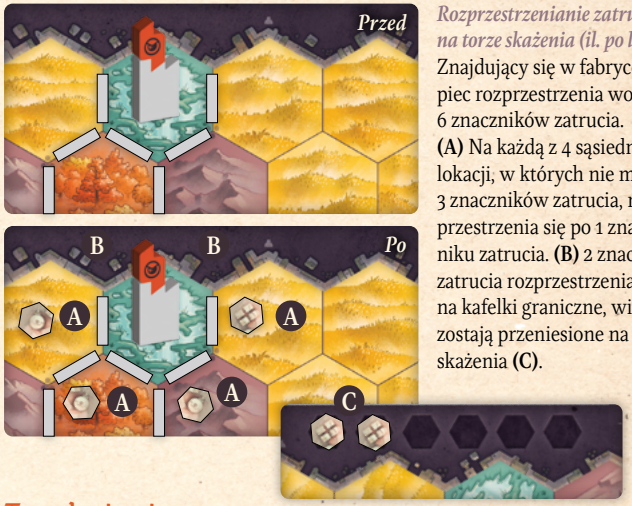
Piec rozprzestrzenia zatrucie

Odszukaj piec na planszy. Rozmieść wokół niego 6 znaczników zatrucia z zapasów maszyn, kładąc po 1 z nich w każdej sąsiedniej lokacji. W 1 lokacji mogą znajdować się maksymalnie 3 znaczniki zatrucia. Nie dokładaj znaczników w lokacjach, w których znajdują się już 3 znaczniki zatrucia, w lokacjach z fabryką ani w rdzeniu maszyny. Zamiast tego znaczniki zatrucia rozprzestrzeniają się w tym samym kierunku, coraz dalej od pieca – umieść je w kolejnej lokacji, w której jest to możliwe. Wszelkie znaczniki zatrucia, które powinny rozprzestrzenić się na kafelki graniczne, umieść na torze skażenia.





Rozprzestrzenianie zatrucia (il. po lewej): Znajdujący się w rdzeniu maszyny piec rozprzestrzenia wokół 6 znaczników zatrucia. **(A)** Na każdą z 4 sąsiednich lokacji, w których nie ma fabryki ani 3 znaczników zatrucia, rozprzestrzenia się po 1 znaczniku zatrucia. **(B)** 1 znacznik zatrucia omija sąsiednią lokację z 3 znacznikami i rozprzestrzenia się do kolejnej, położonej w tym samym kierunku. **(C)** 1 znacznik zatrucia omija sąsiednią lokację z fabryką i rozprzestrzenia się do kolejnej.



Rozprzestrzenianie zatrucia na torze skażenia (il. po lewej): Znajdujący się w fabryce piec rozprzestrzenia wokół 6 znaczników zatrucia. **(A)** Na każdą z 4 sąsiednich lokacji, w których nie ma 3 znaczników zatrucia, rozprzestrzenia się po 1 znaczniku zatrucia. **(B)** 2 znaczniki zatrucia rozprzestrzeniają się na kafelki graniczne, więc zostają przeniesione na tor skażenia **(C)**.

Tor skażenia

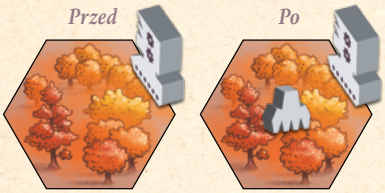
Każdy znacznik zatrucia, który został przeniesiony na tor skażenia, zajmuje 1 z 6 pól. Kiedy na tor skażenia zostanie przeniesiony szósty znacznik zatrucia, w Puszczy dochodzi do środowiskowej katastrofy. Natychmiast przenieś wszystkie 6 znaczników zatrucia z toru skażenia do lokacji sąsiadujących z piecem (według tych samych zasad, co w przypadku rozpatrywania efektów karty zatrucia z talii maszyn).

MECHY

1 Każdy silnik rozstawia 1 mecha

Każdy silnik, który znajduje się na planszy, rozstawia 1 mecha (z zasobów maszyn) w sąsiedniej lokacji po swojej prawej ⚙ lub lewej ⚙ stronie w zależności od aktualnego kierunku ruchu maszyn.





Rozstawienie mecha (il. po lewej): Aktualnie maszyny poruszają się w lewo ⚙, więc silnik rozstawia mecha w lokacji po swojej lewej stronie.

2 Mechy ruszają w pogoń

Jeśli w lokacjach sąsiadujących z przywódcą aktywnego gracza znajdują się mechy, przesuń po 1 mechu z każdej sąsiedniej lokacji do lokacji gracza. Mechy mogą przechodzić przez mury i silniki. Jeśli w 1 lokacji sąsiadującej z graczem znajduje się kilka mechów, przesuń do lokacji gracza tylko 1 z nich. Nie przesuwaj mechów, które obecnie znajdują się w tej samej lokacji, co przywódca innego gracza. Mechy wykonują kolejne ruchy, ruszając w pogoń za następnymi graczami w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.



Mechy w pogoni za graczem (il. powyżej): **(A)** Gracz Zakonu wyciągnął kartę mechów. **(B)** W lokacji sąsiadującej z graczem znajdują się 2 mechy. 1 z nich porusza się do lokacji gracza. **(C)** W innej lokacji sąsiadującej z graczem znajduje się 1 mech, który przechodzi przez mur do lokacji gracza. **(D)** 1 mech znajduje się 2 lokacje dalej, więc się nie porusza. **(E)** 1 mech znajduje się w tej samej lokacji, co przywódca innego gracza, więc się nie porusza.



Mech stojący na rdzeniu ~ Mech stojący na rdzeniu maszyny nigdy nie rusza w pogoń. Gracze w żaden sposób nie mogą go zniszczyć ani na niego wpłynąć.

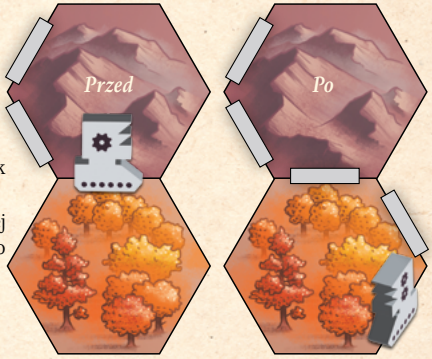
BUDOWA

1 Każdy silnik porusza się 2 razy

Tak jak mury, silniki stoją na krawędziach lokacji. Po ich prawej ⚙ stronie znajduje się jedna lokacja, a po ich lewej ⚙ stronie – druga. Z przodu silniki mają uzębioną paszczę, a ich tyły są płaskie.



Aby poruszyć silnik, przesuń go o 1 krawędź lokacji do przodu w prawo ⚙ lub w lewo ⚙, zależnie od aktualnego kierunku ruchu maszyn. Wybuduj 1 mur (z zasobów maszyn) na krawędzi, którą opuścił. Porusz oba silniki jednocześnie, a następnie porusz je jednocześnie po raz kolejny, tak aby każdy poruszył się 2 razy.



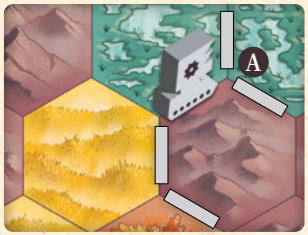
Silnik porusza się 2 razy (il. po prawej): Kierunek ruchu maszyn wskazuje na prawą ⚙ stronę. Silnik porusza się 2 razy wzdłuż krawędzi lokacji po swojej prawej stronie i buduje po 1 murze na każdej krawędzi, którą opuścił.

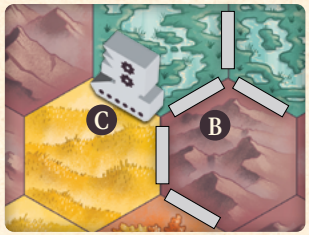
Ślepe zaułki i zmiana trasy ~ Jeśli silnik miałby poruszyć się na krawędź, na której znajduje się już mur, rdzeń lub obwód planszy, dotarł do ślepego zaułka i musi zmienić trasę.

Aby zmienić trasę silnika, podnieś go i zbuduj mur na krawędzi, na której stał. Mur po murze sprawdź dotychczasową trasę podniesionego silnika i cofnij go, aż dotrze do przecięcia 3 krawędzi, z których 1 jest pusta, a na 2 pozostałych znajdują się mury. Umieść silnik na pustej krawędzi tak, aby był zwrócony tyłem do 2 murów oraz przecięcia (patrz przykład na str. 14). Gdy cofasz silnik przez przecięcia z trasami prowadzącymi zarówno w prawą ⚙, jak i w lewą ⚙ stronę, przestrzegaj kierunku ruchu maszyn. Zmiana trasy silnika liczy się jako 1 z jego 2 ruchów wykonywanych w ramach karty Budowa.

CIĄG DALSZY NA NASTĘPNEJ STRONIE

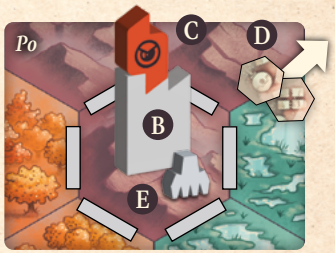
BUDOWA CIĄG DALSZY





Zmiana trasy silnika w ślepym zaułku (il. powyżej): **(A)** Drugi ruch silnika został zablokowany przez mur. **(B)** Silnik należy podnieść, a na krawędzi, na której stał, wybudować mur. **(C)** Silnik cofa się do przecięcia 3 krawędzi, z których 1 jest pusta. Silnik przesuwa się na pustą krawędź, zwrócony tyłem do przecięcia oraz 2 murów.





Kroki początkowe na kartach fabryki (il. powyżej): **(A)** Na planszy znajduje się pusta odcięta lokacja. **(B)** Umieść w niej fabrykę. **(C)** Na fabryce umieść piec. **(D)** Znaczniki zatrucia z tej lokacji przenieś na tor skażenia. **(E)** Umieść w tej lokacji mecha.

2 Budowa fabryki we wszystkich pustych odciętych lokacjach

Odcięta lokacja to taka bez fabryki ani znacznika dziczy, zamknięta ze wszystkich 6 stron. Zarówno mury (w tym mury z wyłomem), jak i rdzeń maszyny oraz obwód planszy przyczyniają się do zamknięcia lokacji, z którą graniczą.

Aby zbudować fabrykę w odciętej lokacji, należy umieścić tam znacznik fabryki, a następnie dobrać i rozpatrzyć efekty karty fabryki. Na każdej z nich znajdują się te same kroki początkowe: umieść piec na szczycie nowo wybudowanej fabryki, przesuń wszystkie znaczniki zatrucia z tej lokacji na tor skażenia i postaw w niej mecha. Jeśli na planszy jest kilka odciętych lokacji, fabryki należy wybudować w dowolnej kolejności, jedną po drugiej, a następnie umieścić piec na nowo wybudowanej fabryce z kartą o najwyższym numerze wskazanym w prawym dolnym rogu.

Na każdej karcie fabryki znajduje się 1 z 4 dodatkowych kroków:

Zbrojownia ~ Umieść w tej lokacji dodatkowego mecha.

Skład silników ~ Każdy silnik wykonuje 1 ruch.

Zakład chemiczny ~ Dodaj 3 znaczniki zatrucia do toru skażenia (z zapasów maszyn).

Posterunek strażniczy ~ Każdy gracz musi odrzucić z ręki 1 obrońcę. Umieść go na spodzie swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli nie masz na ręce żadnych kart, musisz odrzucić wierzchnią kartę ze swojej talii obrońców.



Zaawansowane karty maszyn

Informacje, jak dostosować trudność gry podczas przygotowania talii maszyn, znajdują się na str. 5. Na każdej zaawansowanej karcie maszyn podano dodatkowy krok:

Zaawansowany Reset ~ Dobierz dodatkową kartę maszyn.

Zaawansowane Zatrucie ~ Dodaj 3 znaczniki zatrucia do toru skażenia (z zapasów maszyn).

Zaawansowana Budowa ~ Umieść 1 mecha w lokacji pieca.

Zaawansowane Mechy ~ Umieść 1 mecha w lokacji aktywnego gracza.

Jeśli rozpatrzenie Zaawansowanej Budowy lub Zaawansowanych Mechów sprawia, że musisz umieścić mecha na rdzeniu, umieść go w lokacji sąsiadującej z bramą prowadzącą do rdzenia.



Tryb dla 1 gracza

Obrońcy Dziczy to gra stworzona z myślą o kilku graczach, ale można grać w nią także w pojedynkę. W trybie dla 1 gracza będziesz grać 2 frakcjami z 1 talią obrońców. Przygotuj grę tak, jak zrobiłbyś to dla 2 graczy, ale dobierz na rękę dowolną kombinację 3 kart obrońców pochodzących z talii dowolnej z 2 frakcji. Nie patrz na karty, dopóki nie dobierzesz wszystkich 3.

1 gracz: Karty obrońców ~ W każdej turze możesz wybrać na aktywnego obrońcę dowolnego obrońcę ze swojej ręki, niezależnie od frakcji. Umieść jego kartę na stosie kart odrzuconych obok kręgu właściwej frakcji i bieżącą turę rozegraj przy pomocy odpowiadających jej elementów. Pamiętaj, aby po zakończeniu każdej tury dobrać i rozpatrzyć efekty 1 karty maszyn.

Jeżeli nie masz na ręku żadnej karty obrońcy z 1 z wybranych frakcji, możesz dobrać wierzchnią kartę z talii obrońców tej frakcji. W tej rundzie będzie to twój aktywny obrońca.

Po wybudowaniu obozowiska dobierz karty z talii obrońców, którzy należą do tej samej frakcji, co twój aktywny obrońca.

1 gracz: Zdolności obrońców ~ Kiedy w danej turze na aktywnego obrońcę wybierzesz obrońcę ze zdolnością wchodzącą do gry *przy odkryciu*, natychmiast rozpatrz jej efekty. *Trwałe* zdolności wpływają na grę tak długo, jak karta obrońcy z daną zdolnością znajduje się na wierzchu stosu kart odrzuconych. Zdolność obrońcy wpływa wyłącznie na jego frakcję, o ile nie napisano, że wpływa także na pozostałych graczy.

1 gracz: Śmierć ~ Kiedy 1 z twoich frakcji odniesie obrażenia przewyższające 3 znaczniki obrażeń, potasuj karty na ręce i losowo wybierz obrońcę, który został zabity. Jeżeli nie masz na ręku żadnych obrońców, dobierz i pochowaj wierzchnią kartę z talii obrońców danej frakcji.

1 gracz: Koniec gry ~ Kiedy 1 z frakcji zinfiltruje rdzeń, odrzuć wszystkich jej obrońców na stos kart odrzuconych. Dla tej frakcji gra dobiegła końca. Kontynuuj rozgrywkę drugą frakcją.

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie ~ Artiom Lorenc
Redakcja ~ Anna Jakubowska
Korekta ~ Michał Misztal
Skład ~ Tomasz Chmielik

Alis Games 2026 alisgames.pl

Koniec gry

Infiltracja rdzenia ~ Jeśli wybudowałeś wszystkie swoje obozowiska i znajdujesz się w lokacji sąsiadującej z bramą prowadzącą do rdzenia, możesz wydać 1 punkt akcji, aby zinfiltrować rdzeń i zakończyć rozgrywkę. Wykonaj rzut na obrażenia i przesuń swojego przywódcę na rdzeń. Jeżeli jesteś graczem, który zinfiltrował rdzeń jako ostatni, nie dobieraj karty maszyn. W innym wypadku dobierz i rozpatrz efekty swojej ostatniej karty maszyn. Nim gra dobiegnie końca, nadal możesz omawiać dalszą strategię z pozostałymi graczami, ale nie możesz brać udziału w kolejnych rundach.

Zwycięstwo

Brama do rdzenia



Zniszczenie rdzenia ~ Jeśli wszystkim graczom uda się zinfiltrować rdzeń maszyny, gra natychmiast dobiega końca. Zniszcz mecha stojącego na rdzeniu oraz piec. Obróć rdzeń na stronę dziczy. Wszyscy gracze wygrywają.

Przegrana

Ukończenie budowy rdzenia ~ Jeżeli w zapasach maszyn nie ma wystarczająco dużo elementów, aby w pełni rozpatrzyć efekty dobranej karty maszyn lub fabryki, gra natychmiast dobiega końca, a wszyscy gracze przegrywają.

Rzeź ~ Jeżeli zginie 2 obrońców pochodzących z siedliska tego samego rodzaju, gra natychmiast dobiega końca, a wszyscy gracze przegrywają.



Obrońcy Dziczy ~ wersja 2.0 ~2026

Projekt gry ~ Henry Audubon, T.L. Simons
Ilustracje ~ Meg Lemieur, T.L. Simons
Fabuła ~ Margaret Killjoy, Patricia Noonan, T.L. Simons
Projekt graficzny ~ T.L. Simons
Redakcja księgi zasad ~ Emmanuel Julia, Herschel Pecker

Wydawca ~ Outlandish Games LLC

Cała treść © 2026 T.L. Simons.
Defenders of the Wild to zastrzeżony znak towarowy.

Księga zasad zawiera przykładowe wizualizacje. W rzeczywistości elementy gry mogą wyglądać inaczej.

outlandishgames.com

Zdolności obrońców

Każdy obrońca ma *trwałą* lub wchodzącą do gry *przy odkryciu* zdolność, której opis znajdziesz na dole karty. O ile nie zaznaczono inaczej, sam decydujesz, czy chcesz rozpatrzyć daną zdolność aktywnego obrońcy. Oddziałuje ona jedynie na ciebie, chyba że jej opis mówi inaczej.

Zdolności wchodzące do gry przy odkryciu należy rozpatrywać podczas fazy organizacji; nigdy nie wymagają one rzutów na obrażenia. Gracze mogą rozpatrywać efekty tych zdolności w dowolnej kolejności. Zyskujesz 1 punkt wsparcia za każdego zniszczonego mecha, zrobiony w murze wyłom oraz lokację oczyszczoną z zatrucia.

Trwałe zdolności wpływają na przedmioty oraz akcje podejmowane w fazie akcji. Za wyjątkiem modyfikacji, o których mówi dana zdolność, żadne zasady dotyczące podejmowania akcji, włącznie z zasadami rzutów na obrażenia i zdobywania wsparcia, nie ulegają zmianom.

Każdy przywódca ma swoją własną talię kart złożoną z 6 obrońców, którzy dysponują 1 z 3 unikalnych zdolności. Talię przywódcy należy potasować razem z bazowymi 6 kartami danej frakcji, aby stworzyć talię gracza złożoną z 12 kart (patrz str. 6). Opisy wszystkich zdolności znajdziesz poniżej:

WSZYSTKIE FRAKCJE

Bazowe talie

4 ~ **Towarzysz** ~ *Przy odkryciu:* Dobierz kartę obrońcy i weź znacznik pierwszego gracza.
3 ~ **Przekazanie przedmiotu** ~ *Przy odkryciu:* Inny gracz zdobywa przedmiot twojej frakcji.
2 ~ **Zdobycie przedmiotów** ~ *Przy odkryciu:* Zdobywasz przedmiot swojej frakcji oraz dowolny inny przedmiot.

SEKTA

Guszper, *haker* G

1 ~ **Atak hakerski** ~ *Trwała:* Na koniec swojej tury nie dobierasz karty maszyn.
4 ~ **Czytnik kart perforowanych** ~ *Trwała:* Na początku tury każdego gracza odkryj następną kartę maszyn.
3 ~ **Awaria mechów** ~ *Przy odkryciu:* Zniszcz 1 mecha w dowolnej lokacji, w której znajdują się przynajmniej 2 mechy.

Urzai, *górniczka* U

3 ~ **Katastrofa górnicza** ~ *Przy odkryciu:* Zniszcz 1 mecha w dowolnej lokacji gór.
3 ~ **Tunele** ~ *Przy odkryciu:* Jeśli znajdujesz się w lokacji gór, przenieś się do dowolnej innej lokacji.
3 ~ **Balistyka** ~ *Przy odkryciu:* Zrób wyłom w dowolnym murze.

SABAT

Zyrinn, *bandytka* Z

4 ~ **Kryjówka przemytnika** ~ *Trwała:* Kiedy wybudujesz obozowisko, zdobywasz dowolny przedmiot.
3 ~ **Unik** ~ *Trwała:* Nie wykonuj rzutów na obr. dystansowe.
3 ~ **Zasadzka** ~ *Przy odkryciu:* Zniszcz 1 mecha, który znajduje się w twojej lokacji.

Aylitza, *wodna wiedźma* A

2 ~ **Aptekarz** ~ *Przy odkryciu:* Wszyscy gracze zdobywają eliksiry.
2 ~ **Przyjazne grzyby** ~ *Przy odkryciu:* Jeśli znajdujesz się w lokacji mokradeł, zyskujesz 2 punkty wsparcia.
3 ~ **Wiedźmi wir** ~ *Przy odkryciu:* Zniszcz 1 mecha w dowolnej lokacji mokradeł.

ZAKON

Burrun, *mędrzec Płomienia* B

3 ~ **Płomienny hart ducha** ~ *Przy odkryciu:* Każdy gracz może odnieść 1 obrażenie, aby zdobyć 1 punkt wsparcia.
4 ~ **Ognisty zwój** ~ *Trwała:* Wykorzystaj mapy jak rakiety.
5 ~ **Piromancja** ~ *Przy odkryciu (wymagana):* Odnosisz 1 obrażenie.

Skarwen, *redaktorka Almanachu* S

2 ~ **Drukowany Almanach** ~ *Przy odkryciu:* Wszyscy gracze zdobywają mapy.
2 ~ **Manifest** ~ *Przy odkryciu:* Jeżeli znajdujesz się w obozowisku dowolnej frakcji, zyskujesz 2 punkty wsparcia.
4 ~ **Podróżna biblioteka** ~ *Trwała:* Wykorzystaj mapy, aby przenieść 1 ze swoich wybudowanych obozowisk do dowolnej lokacji lasów.

RADA

Neztor, *szef kuchni* N

4 ~ **Dyżur w kuchni** ~ *Przy odkryciu:* Odrzuć 1 obrońcę, aby zdobyć chleb. Odrzuconą kartę umieść na samym dole stosu kart odrzuconych.
2 ~ **Zaopatrzenie** ~ *Trwała:* Zyskujesz 1 punkt wsparcia za każdym razem, gdy dowolny gracz wybuduje obozowisko.
1 ~ **Magazyn** ~ *Przy odkryciu:* Zdobywasz rakiety, mapy i eliksiry.

Thexulia, *weteranka Gwardii* T

3 ~ **Strzelec wyborowy** ~ *Przy odkryciu:* Zniszcz 1 mecha w sąsiedniej lokacji.
4 ~ **Zwód** ~ *Trwała:* Wykorzystaj chleb, aby przesunąć 1 dowolnego mecha do swojej lokacji.
3 ~ **Szpital polowy** ~ *Trwała:* Ignorujesz na kości obrażeń.