

# DISCOVER

## NIEZNANE ŁĄDY

Budzicie się w nieznanym miejscu daleko od domu. Dookoła rozciąga się tylko niezbadana dzicz. Dnie ciągną się niemożliwie, a każda noc oznacza walkę o przetrwanie. Nie macie bladego pojęcia, skąd się tu wzięliście, ale wiecie, że pozostanie w prostym obozowisku, które udało wam się sklecić, nie przyniesie żadnych odpowiedzi. Trzeba poznać okolicę, aby odnaleźć wodę, pożywienie, a przede wszystkim, drogę do domu!



**Discover: Nieznane łądy** to gra z gatunku **Unique Game** (Unikatowa gra), co oznacza, że każdy jej egzemplarz na świecie jest inny. Dzięki zastosowaniu algorytmu sortującego, zestawienie elementów, które gracze znajdą w swoim pudełku, będzie niepowtarzalne! Jedni rozbitkowie będą musieli przemierzać gęsty las lub ośnieżone, górskie szczyty, podczas gry inni będą mieli do swojej dyspozycji zupełnie inną grupę bohaterów, którzy będą starali wydostać się z bezludnej wyspy i spalonej słońcem pustyni. Co ważne, w każdej z gier obowiązują te same zasady, które poprowadzą was w podróży w nieznane.

### Kim jesteście?

Tak jak teren i to, co się na nim znajdzie, jest kwestią losową, tak i postaci, które znajdziecie w pudełku mogą znacząco różnić się od zestawu w innej kopii **Discover: Nieznanych łądów**, a każdy z nich wniesie coś innego do gry. Gracze mogą pokierować losami Biffa O'Bannona, drwala, który z łatwością zapewni dostatek drewna, a może wybiorą się na górską wspinaczkę z Jasmine Limioco? Wybór postaci w znaczącym stopniu wpłynie na podejście do gry i kierunek jej rozwoju!



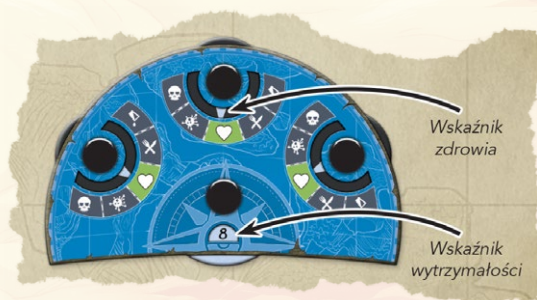
### Sposoby na ucieczkę

Na początku każdej przygody z grą **Discover: Nieznane łądy** gracze poznają pierwszy z pięciu scenariuszy znajdujących się w pudełku. Cztery z tych scenariuszy opowiada wspólnie większą historię, a piąty z nich to bardziej rywalizacyjna wersja gry.

Każdy scenariusz składa się z kilku kart wyprawy wskazujących początkowy cel. Realizując zadania wskazane na kartach wyprawy, gracze przechodzą kolejne etapy scenariusza, aby ostatecznie odnaleźć upragnioną drogę do domu – jednak, aby się to w ogóle udało, trzeba przetrwać, odnajdując pożywienie, wodę, lekarstwa i schronienie. Podobnie jak wiele elementów **Discover: Nieznane łądy**, zestaw dostępnych scenariuszy będzie różny w poszczególnych egzemplarzach gry. Nigdy nie będziecie wiedzieć, co znajdziecie w swojej grze, ale jedno jest pewne – nie należy zbytnio oddalać się od ogniska.

### Zbadaj swoje otoczenie

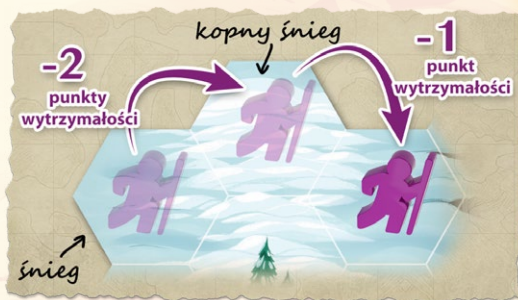
Podczas rozgrywki w **Discover: Nieznane łądy** gracze muszą w ciągu dnia skupić się na poznaniu okolicy oraz gromadzeniu zasobów. Natomiast w nocy musicie przetrwać wszelkie czyhające na was śmiertelne niebezpieczeństwa. Podczas swojej tury w trakcie dnia, gracz może wykonywać różnorodne akcje, takie jak pozyskiwanie pożywienia, poszukiwanie schronienia lub badanie okolicy. Posuwanie się naprzód przez niezbadane terytorium pomaga realizować wyznaczone cele, ale zakończenie swojej tury daleko od zapewniającego bezpieczeństwa ogniska może mieć poważne konsekwencje!



## Światło dnia

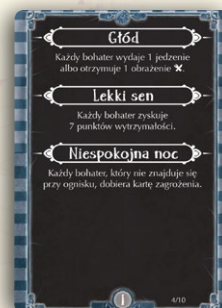
Jedną z podstawowych akcji, dostępnych w grze *Discover: Nieznane Łądy*, jest ruch i zbieranie. Wydając co najmniej jeden punkt wytrzymałości gracz może poruszyć swojego bohatera o jedno pole i zebrać wszelkie zasoby, znajdujące się tam w postaci żetonu krajobrazu.

Ruch pomiędzy porami na łatwym terenie zużywa tylko jeden punkt wytrzymałości, ale na swojej drodze można napotkać wiele przeszkód. Trudniejsze tereny wymagają utraty większej liczby punktów wytrzymałości, o których informuje arkusz pomocy, znajdujący się w pudełku z grą. Pozwala on ustalić, ile punktów wytrzymałości kosztuje ruch pomiędzy konkretnymi rodzajami terenu. Oczywiście, lekkomyślne zapędzanie się w dzicz to istne szaleństwo. Przed wyruszeniem na nowe terytorium należy poznać nowe obszary, na których może wreszcie uda się odnaleźć to, czego potrzeba.



## Mrok nocy

Noc zapada po tym, jak w ciągu dnia każdy z graczy wykona swoją turę. Kiedy na nieprzyjazne terytorium opada całun mroku, wszystkim towarzyszy tylko jedna myśl – by przetrwać. Gdy wszyscy badacze zakończą swoje tury, dla wszystkich wspólnie odkrywa się jedną kartę nocy. Z jednej strony mówi ona o tym, że każdemu z uczestników udaje się choć trochę odpocząć, co wiąże się z odzyskaniem co najmniej sześć punktów wytrzymałości. Z drugiej zaś strony karty nocy wymagają także sprawdzenia posiadanych zasobów. Niektóre mówią o dopadającym graczy głodzie, który wymaga sięgnięcia do zapasów jedzenia, albo otrzymania obrażenia. Inne natomiast powodują ruch wrogów po planszy, a może nawet powodują wystąpienie jeszcze bardziej niebezpiecznych okoliczności.



Ci, których zmrok zastał daleko od ogniska będą musieli zmierzyć się z dodatkowymi niebezpieczeństwami, gdyż czasami karty nocy zmuszają takich badaczy do dobrania kart zagrożeń. O ile karty nocy zapewniają wszystkim choć odrobinę wytchnienia w postaci odzyskania punktów wytrzymałości, o tyle karty zagrożeń zmuszają do zmierzenia się z niebezpieczeństwami czającymi się w ciemności i nigdy nie wiążą się z niczym pozytywnym. Ponadto musicie wiedzieć, że karty te są różne, w zależności od posiadanej przez was kopii gry *Discover: Nieznane Łądy*, dlatego nigdy nie możecie być pewni tego, co tym razem przyniesie noc.

## Zew przygody



Kafelki, karty nocy, scenariusze oraz karty zagrożenia to elementy, które czynią każdą kopię gry *Discover: Nieznane Łądy* unikatową. Jednak choć każdy egzemplarz gry jest inny, to zawarte w nim scenariusze razem tworzą spójną i emocjonującą opowieść, a zagrożenia, z którymi przyjdzie się zmierzyć są żywe i połączone ze sobą, a dwa tereny zawarte w waszym egzemplarzu gry oferują ciekawe sposoby gry. *Discover: Nieznane Łądy* to gra inna od wszystkich.

