

OSTATNI PIĄTEK

TO MIAŁY BYĆ SPOKOJNE WAKACJE...

Praca przy renowacji obozowiska Camp Apache miała być dla grupy przyjaciół okazją na darmowe wakacje. Zaniedbany obiekt wciąż wymaga wiele pracy, a miejscowi niechętnie zbliżają się do tego miejsca. Wiele lat temu podczas jednego z obozów doszło w tym miejscu do serii tajemniczych wypadków, które stały się zarzewiem wielu lokalnych legend o ciężącej nad tym miejscem klątwie i nawiedzającym obóz szalonym, nieśmiertelnym szaleńcu. Mówi się, że nieznany mężczyzna, podejrzany o liczne morderstwa, utonął w jeziorze podczas ucieczki przed policją, jednak jego ciało nigdy nie zostało odnalezione. Miejscowi wierzą, że nieśmiertelny szaleniec grasuje w okolicach obozu...

Na kilka dni przed przybyciem obozowiczów w jeziorze odnaleziono rozkładające się zwłoki, których nie udało się w żaden sposób zidentyfikować. Ciało pochowano na miejskim cmentarzu, co stało się przyczyną licznych plotek wśród miejscowych.

Nikt jednak nie wie, że tajemnicze zwłoki nie spoczywają już głęboko pod ziemią. Żądny zemsty nieumarły szaleniec znów krąży po okolicznych lasach, polując na swoje ofiary...

OPIS GRY

Ostatni piątek to utrzymana w klimatach horroru gra planszowa dla 2-6 graczy stworzona przez Antonia Ferrarę oraz Sebastiana Fiorilla. Podczas rozgrywki maksymalnie pięciu graczy wciela się w Obozowiczów, którzy muszą zbadać obszar obozu, aby dowiedzieć się jak najwięcej o tajemnicy Camp Apache, zanim będą mogli zmierzyć się z Szaleńcem w finałowym starciu.

Jeden z graczy zostaje Szaleńcem – będzie czał się w ciemnościach, starając się wyeliminować wszystkich Obozowiczów, aby upewnić się, że obóz nie zostanie ponownie otwarty.

Pełna rozgrywka składa się z rozgrywanych kolejno czterech następujących Rozdziałów:

Rozdział I: Witamy w Camp Apache! – str. 9-10

Rozdział II: Pościg – str. 11

Rozdział III: Masakra – str. 12-13

Rozdział IV: Finał – str. 14-15

Poszczególne Rozdziały rozgrywane są jeden po drugim, rozpoczynając od przybycia Obozowiczów do Camp Apache, a kończąc na finałowym starciu z Szaleńcem. Z każdym Rozdziałem wiążą się inne zasady oraz cele.

Na końcu każdego Rozdziału opisane zostały zasady rozgrywania poszczególnych Rozdziałów osobno. Przykładowo, doświadczeni gracze mogą zdecydować się na rozegranie danego Rozdziału kilka razy.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Poniżej znajduje się spis wszystkich elementów występujących w grze **Ostatni Piątek**. Przed pierwszą rozgrywką wszystkie kartonowe elementy należy wypchnąć z ramki. Do rozgrywki gracze będą potrzebowali także kilku kartek papieru A4 oraz czegoś do pisania (najlepiej ołówek).

- 1 instrukcja
- 1 plansza (84x56 cm)
- 15 kart Obozowiczów
- 5 pionków Obozowiczów (brązowy, czerwony, niebieski, zielony, żółty)
- 1 pionek Wybrańca (biały)
- 1 pionek Szaleńca (czarny)
- 1 znacznik rundy
- 1 żeton łodzi
- 5 kafelków Chatek
- 5 żetonów Szaleńca
- 8 żetonów Ciał
- 10 żetonów Powitania
- 35 żetonów Wskazówek
- 30 żółtych, przezroczystych znaczników
- 1 składana zasłonka Szaleńca

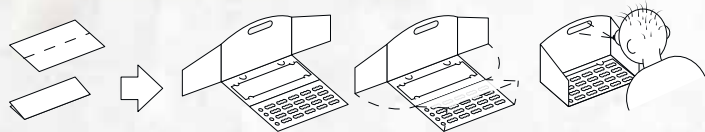


PRZYGOTOWANIE GRY

Poniżej opisano sposób przygotowania pełnej rozgrywki, zaczynającej się od pierwszego Rozdziału.

W przypadku rozgrywania pojedynczych scenariuszy należy przygotować grę zgodnie z punktami 1-9, a następnie wykonać polecenia zawarte w sekcji „Pojedynczy Rozdział”, znajdujące się na końcu każdego Rozdziału.

1. Planszę przedstawiającą Camp Apache należy umieścić na środku stołu.
2. Gracze rozdzielają między sobą role. Jeden z graczy wciela się w Szaleńca (powinien być to najbardziej doświadczony gracz), a pozostali w Obozowiczów.
3. Szaleniec otrzymuje pionek Szaleńca, który kładzie przed sobą (nie umieszcza go na planszy).
4. Pozostali gracze rozdzielają między sobą (możliwie równo) pięć pionków Obozowiczów.
Uwaga: niezależnie od liczby graczy podczas rozgrywki zawsze wykorzystywanych jest wszystkich pięć pionków Obozowiczów. Przykład: W rozgrywce dwuosobowej jeden z graczy będzie Szaleńcem, a drugi będzie poruszał się pięcioma Obozowiczami.
5. Każdy Obozowicz wybiera lub losuje po jednej karcie Obozowicza w kolorze odpowiadającym jego pionkowi/pionkom. Dla każdego koloru dostępne są 3 karty. Otrzymane karty Obozowiczów każdy gracz umieszcza przed sobą. Nieużywane karty należy odłożyć na bok.
6. Gracze wyposażają każdego Obozowicza w żeton Wskazówki, oznaczony na jego karcie. Szaleniec bierze pozostałe żetony Wskazówek, zakrywa je, miesza i tworzy z nich zakryty stos obok planszy.
7. Szaleniec bierze ołówek oraz czystą kartkę papieru (obie te rzeczy nie są zawarte w pudełku), którą umieszcza w zasłonce tak, jak pokazano to poniżej.



1. Złóż na pół czystą kartkę papieru (A4)

2. Umieść ją pomiędzy zakładkami

3. Złóż zasłonkę.

4. Możesz ukryć się za zasłonką i patrzeć przez wizjer!

Aby umożliwić Szaleńcowi wykonywanie ruchów w tajemnicy, bez ryzyka przejrzenia jego strategii przez Obozowiczów, na zasłonce umieszczono kompletną mapę obozu, skrót interakcji pomiędzy graczami w każdym Rozdziale (po lewej stronie zasłonki) podsumowanie kafelków Chatek, które może otworzyć Szaleniec, oraz wizjer, przez który gracz może patrzeć na planszę.

8. Szaleniec umieszcza żeton łodzi na jednym z czterech specjalnych pól przy pomostach na jeziorze.
9. Znacznik rund należy umieścić na polu 0 toru czasu, znajdującego się na dole planszy.
10. Gracze umieszczają pionki Obozowiczów na wskazanych polach na planszy.
11. Szaleniec umieszcza 10 żetonów Powitania (stronę z żółtym namiotem do góry) w dowolny sposób na 10 punktach oznaczonych dużymi, białymi okręgami.
12. Szaleniec otrzymuje 4 żetony Szaleńca (Cień, Siekierę, Szybkość i Zwrot akcji) i kładzie je przed sobą.
13. Kafelki Chatek, żetony Ciał oraz żółte, przezroczyste znaczniki należy umieścić z boku planszy.
14. Pionek Wybrańca oraz żeton Niewidzialności należy odłożyć do pudełka – nie będą one wykorzystywane w tym Rozdziale.

POLA STARTOWE OBOZOWICZÓW

CZERWONY OBOZOWICZ



BRAZOWY OBOZOWICZ



JEDNO Z MOŻLIWYCH PÓŁ STARTOWYCH SZALEŃCA W ROZDZIALE I



ZNACZNIK RUND I TOR CZASU

ŻETONY CIAŁ



PRZEZROCZYSTE ZNACZNIKI

ŻETONY WSKAZÓWEK

KAFELKI CHATEK

**ŻÓŁTY
OBOZOWICZ**



**ROZŁOŻONE ŻETONY
POWITANIA I ŻETON ŁÓDZI**



**ZIELONY
OBOZOWICZ**



**NIEBIESKI
OBOZOWICZ**



WIZJER

MAPA OBOZU



ŻETONY SZALEŃCA

**PODSUMOWANIE
INTERAKCJI
W ROZDZIAŁACH**

TOR SZALEŃCA

**PODSUMOWANIE
KAFELKÓW CHATEK
(PO STRONIE SZALEŃCA)**



W tej części zaprezentowane zostały ogólne zasady gry, obowiązujące podczas całej rozgrywki. Reguły powiązane z poszczególnymi Rozdziałami, jak i wprowadzanymi przez nie elementami zostały opisane w sekcjach im poświęconych.

PRZEBIEG GRY

Każdy Rozdział dzieli się na rundy, w czasie których Szaleniec i Obozowicze naprzemiennie wykonują swoje ruchy. To, w jakiej kolejności gracze będą poruszać swoimi postaciami, zależy od rozgrywanego Rozdziału.

Po tym, jak wszyscy gracze wykonają swoje ruchy w danej rundzie, znacznik rundy należy przesunąć o jedno pole na torze czasu, mieszczącym się przy dolnej krawędzi planszy. Na początku każdego Rozdziału znacznik rundy należy umieścić na polu 0.



SZALENIEC

ZASADY RUCHU SZALEŃCA

1. W trakcie swojej tury Szaleniec musi się poruszyć.
2. Szaleniec porusza się pomiędzy numerowanymi polami (pole, na które się porusza, musi być połączone przerywaną linią z polem, z którego zaczyna ruch), ale ruch ten wykonywany jest w tajemnicy – bez umieszczania pionka Szaleńca na planszy.



3. Aby możliwe było śledzenie jego ruchów, Szaleniec musi notować numer każdego pola, na które się porusza, zapisując odpowiednią liczbę na arkuszu Szaleńca, w miejscu odpowiadającym aktualnej rundzie.
4. Kiedy pionek Szaleńca przekracza pole zajęte przez Obozowicza (lub odwrotnie), w zależności od aktualnego Rozdziału zachodzą różne efekty (patrz „Starcia” w danym Rozdziale).



5. Co każde trzy rundy, zaraz po wykonaniu ruchu, Szaleniec musi ujawnić swoją pozycję (aktualną lub wcześniejszą, w zależności od aktualnego Rozdziału), umieszczając czarny pionek na odpowiednim numerowanym polu. Następnie Szaleniec umieszcza żeton Wskazówki na jednym z sąsiadujących z ujawnioną pozycją białych punktów.

6. Szaleniec nie może podnosić żadnych żetonów z planszy, ale może przez nie przechodzić oraz może usuwać żetony Latarni i Wnyków z planszy.
7. Szaleniec może wykorzystać tylko jeden żeton (patrz „Żetony Szaleńca” na stronie 8) w każdej rundzie, przed lub po wykonaniu ruchu.
8. **Pływanie:** Raz na Rozdział Szaleniec może pokonać jezioro, płynąc wpław. W ten sposób Szaleniec może przekroczyć jezioro i poruszyć się na połączone przerywaną linią numerowane pole po jego drugiej stronie.



10. **Tajne przejście:** Raz na Rozdział Szaleniec może wykorzystać tajne przejście odkryte na kafelkach Chatek (obróconych stroną Szaleńca do góry). Tajne przejście umożliwia mu poruszenie się z jednej Chatki do innej w ramach pojedynczego ruchu (patrz „Chatki” na stronie 5).



11. **Morderczy szal:** Po popełnieniu morderstwa w swojej turze Szaleniec może poruszyć się na inne, połączone przerywaną linią numerowane pole. Na arkuszu Szaleńca należy wówczas zapisać dwie liczby na pojedynczym polu, ale znacznik rund nadal przesuwany jest tylko o jedno pole na torze czasu.

Uwaga 1: Jeśli Szaleniec jest w stanie zabić innego Obozowicza podczas swojego dodatkowego ruchu, otrzyma kolejny dodatkowy ruch itd. Może to skutkować serią zabójstw, dlatego Obozowicze nie powinni poruszać się zwartą grupą.

Uwaga 2: W trakcie rozgrywania Rozdziałów, w których Szaleniec może mordować Obozowiczów (kiedy przechodzi przez ich pole lub kiedy Obozowicz przechodzi przez pole Szaleńca), po zabiciu postaci Szaleniec nie ujawnia swojej pozycji, ale umieszcza żeton Ciała na miejscu zajmowanym przez Obozowicza (lub na miejscu, na którym ten miał zakończyć ruch).

ZASŁONKA SZALEŃCA

Zasłonka ta wykorzystywana jest do zapisywania w tajemnicy ruchów Szaleńca w każdej rundzie. W zależności od Rozdziału Szaleniec co trzy rundy ujawnia swoją aktualną pozycję lub pozycję sprzed trzech rund. Pozycję, którą należy ujawnić, wskazują strzałki na arkuszu Szaleńca.



OBOZOWICZE

KARTY OBOZOWICZÓW

Każda karta Obozowicza została oznaczona jednym z pięciu kolorów, odpowiadających kolorom pionków. Na początku rozgrywki każdy pionek będzie powiązany z kartą Obozowicza. Jeśli pionek zostanie wyeliminowany, powraca do gry z inną, wybraną spośród dostępnych kart Obozowicza w tym samym kolorze.

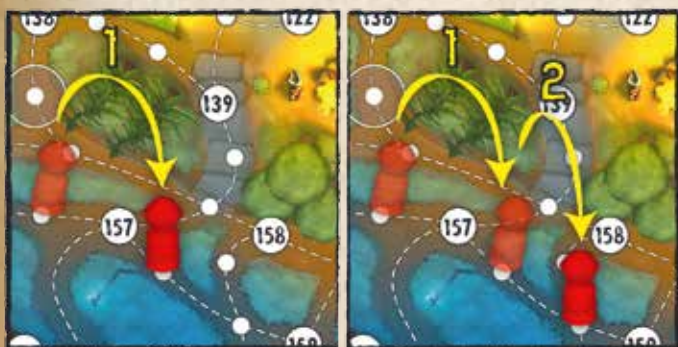
Każdy Obozowicz posiada specjalną zdolność i rozpoczyna rozgrywkę wyposażony w jeden żeton Wskazówki, zaznaczony na karcie. Każdy żeton zebrany przez Obozowicza (maksymalnie 1 żeton każdego rodzaju) należy umieścić na odpowiednim miejscu na jego karcie, tak aby był widoczny dla wszystkich graczy. Kiedy Obozowicz zostaje wyeliminowany, wszystkie zebrane przez niego żetony należy odrzucić.

OPIS KARTY OBOZOWICZA



ZASADY RUCHU OBOZOWICZÓW

1. W trakcie swojej tury Obozowicz musi się poruszyć, chyba że nie ma żadnego niezajętego pola, na które mógłby się przemieścić.
2. Obozowicze poruszają się z jednego białego punktu na inny (z pominięciem numerowanych pól) maksymalnie dwa razy na turę. Obozowicz nie może poruszyć się z powrotem na biały punkt, który zajmował już wcześniej w danej turze.



3. Obozowicz nie może zakończyć ruchu na punkcie zajęтым przez innego Obozowicza, ale może przekraczać punkty, na których znajdują się inni Obozowicze.
4. Obozowicz może zdecydować, czy zabiera żeton Wskazówki, na którym się znajduje (w trakcie ruchu lub po jego zakończeniu).
5. Obozowicz może przekroczyć pole z żetonem lub zakończyć na nim ruch, ale nie musi podnosić żetonu (wyjątek: odkryty żeton Ciąta).
6. Obozowicz nie może zatrzymać się na polu z żetonem Ciąta ani go przekroczyć, jeśli nie jest w stanie wykorzystać żetonu Łopaty.
7. Każdy Obozowicz może wykorzystać tylko jeden żeton (patrz „Żetony Powitania” i „Żetony Wskazówek” na stronie 7) w każdej rundzie, przed lub po wykonaniu ruchu.
8. W dowolnym momencie swojej tury Obozowicz może upuścić posiadany żeton, umieszczając go na sąsiadującym, połączonym przerywaną linią białym punkcie. Białe punkty przy pomostach, połączone przerywaną linią biegnącą przez jezioro, na potrzeby tej akcji nie są uważane za sąsiadujące.

9. Obozowicz nie może umieścić żetonu na białym punkcie zajęтым przez inny żeton lub pionek. Jeśli nie są dostępne niezajęte sąsiadujące punkty, żeton należy umieścić na jednym z kolejnych punktów, sąsiadujących z zajęтым punktem.

10. Upuszczone żetony Kluczy zawsze umieszcza się na planszy **odkryte**, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy. Wszystkie pozostałe żetony zawsze umieszcza się na planszy **zakryte**.

11. **Łódź:** Z żetonu łodzi mogą korzystać tylko Obozowicze. Używając żetonu łodzi, Obozowicz może przemieścić się pomiędzy dwoma pomostami połączonymi przerywaną linią. Z żetonu łodzi można skorzystać, stojąc na białym punkcie oznaczonym symbolem łodzi, ale tylko jeśli żeton łodzi znajduje się przy pomoście, na którym znajduje się Obozowicz. Po wykorzystaniu żetonu łodzi należy umieścić przy pomoście, na którym Obozowicz zakończył ruch. Szaleniec nie może korzystać z żetonu łodzi.



CHATKI

- Kafelki Chatki umieszczane są na planszy, kiedy Obozowicz otwiera Chatkę przy użyciu **żetonu Klucza** (patrz „Żetony Powitania” na stronie 7) lub kiedy Szaleniec otwiera ją, używając **żetonu Siekiery** (patrz „Żetony Szaleńca” na stronie 8).



To, która strona kafelka Chatki (odpowiedniego koloru) będzie wykorzystywana, uzależnione jest od tego, kto otworzył Chatkę: Szaleniec czy Obozowicz. Wnętrza Chatek oraz znajdujące się na kafelkach ścieżki

ułatwią rozgrywkę stronie, która wprowadziła do gry daną Chatkę. Po odkryciu kafelki Chatek pozostają na planszy do końca gry.

Aby otworzyć Chatkę, Obozowicz musi znajdować się na białym punkcie z symbolem kłódki i musi posiadać żeton Klucza w odpowiednim kolorze. Otwarcie Chatki kończy turę gracza. Kiedy Chatka zostaje otwarta, należy odrzucić żeton Klucza z gry i umieścić na planszy odpowiedni kafelek Chatki (stroną Obozowiczów do góry). Obozowicz może wejść do Chatki dopiero w kolejnej turze.

Stronę Obozowiczów kafelka Chatki oznaczono oświetlonymi, żółtymi polami numerowanymi.

Aby zniszczyć drzwi prowadzące do Chatki, Szaleniec musi znajdować się na sąsiadującym z Chatką polu, oznaczonym symbolem siekiery i musi posiadać żeton Siekiery. Kiedy Szaleniec wdziera się do Chatki, odpowiedni kafelek Chatki należy umieścić na planszy (stroną Szaleńca do góry).

Jeśli kafelek Chatki jest obrócony na stronę Obozowiczów, a Szaleniec zatrzyma się na jednym z żółtych pól, **musi natychmiast ujawnić swoją pozycję**. Każdy Obozowicz, który otwiera Chatkę, może również natychmiast odkryć dowolny żeton Wskazówki na planszy, pokazać go wszystkim graczom, a następnie odłożyć zakryty na to samo miejsce.

Jeśli kafelek Chatki jest obrócony na stronę Szaleńca, odblokowane zostaje tajne przejście (właz w podłogę). **Wyłącznie Szaleniec może korzystać z tajnych przejść, aby raz na Rozdział poruszyć się z numerowanego pola sąsiadującego z włazem w podłogę na inne numerowane pole sąsiadujące z innym włazem.**

Uwaga: W przypadku, kiedy Szaleniec otwiera Chatkę, wykorzystując żeton Siekiery, klucz do otwartej w ten sposób Chatki staje się bezużyteczny i należy odłożyć go do pudełka. Nikt nie będzie w stanie schronić się w danej Chatce podczas Rozdziału I, ale Obozowicze mogą do niej wchodzić, tym samym ryzykując spotkanie z Szaleńcem!

LICZBA TRUPÓW: PUNKTY OCALONYCH I PUNKTY TERRORU

Na koniec każdego Rozdziału:

1. Obozowicze otrzymują Punkty Ocalonych w zależności od tego, ilu z nich przetrwało dany Rozdział.
2. Szaleniec otrzymuje Punkty Terroru w zależności od liczby żetonów Ciał na planszy, wliczając w to ciała dwóch właścicieli obozu znajdujące się pośród żetonów Powitania.

Jeśli Szaleniec posiada więcej Punktów Terroru niż Obozowicze Punktów Ocalonych, może wybrać żetony Szaleńca w liczbie równej różnicy w punktach.

Szaleniec może wybrać dowolne żetony, ale nie może otrzymać żetonu Niewidzialności, chyba że wyraźnie wskazują na to zasady danego Rozdziału.

Przykład: Rozdział 1 przetrwało trzech Obozowiczów, a czterech (w tym dwóch właścicieli obozu) zostało zabitych. Różnica wynosi:

4 żetony Ciał – 3 ocalałych Obozowiczów = 1 punkt dla Szaleńca

W powyższym przykładzie Szaleniec otrzyma 1 żeton Szaleńca, który może wykorzystać w trakcie całej dalszej rozgrywki. Może wybrać, który rodzaj żetonu chce otrzymać, ale nie może wybrać żetonu Niewidzialności.

Jeśli Obozowicze posiadają więcej Punktów Ocalonych niż Szaleniec Punktów Terroru, odkrywają żetony Wskazówek na planszy w liczbie równej różnicy w punktach, a następnie umieszczają je zakryte z powrotem na tych samych miejscach.

Przykład: Rozdział 1 przetrwało czterech Obozowiczów, a trzech (w tym dwóch właścicieli obozu) zostało zabitych. Różnica wynosi:

4 ocalałych Obozowiczów – 3 żetony Ciał = 1 punkt dla Obozowiczów

W powyższym przykładzie Obozowicze mogą podejrzeć jeden żeton Wskazówki na planszy.

Jeśli różnica w punktach wynosi zero, następny Rozdział rozpoczyna się bez korzyści dla żadnej ze stron.

Uwaga 1: Punkty Terroru i Ocalonych nie przechodzą z Rozdziału na Rozdział – punkty zdobyte w poprzednich Rozdziałach nie są uwzględniane przy podliczaniu punktów.

Uwaga 2: Na końcu każdego Rozdziału podliczane są wszystkie żetony Ciał, włączając w to te umieszczone w poprzednich Rozdziałach i nieusunięte z planszy.

Witajcie w Camp Apache!

Poradnik przetrwania

~~Zakaz towienia.~~

- * Dokładnie przyjrzyjcie się mapie obozu. Niektórymi drogami możecie szybciej dostać się w konkretne miejsce.

~~Zakaz polowania.~~

- * Otwieranie Chatek przyniesie wam korzyści w kolejnych Rozdziałach.

~~Zakaz śmiecenia.~~

- * Starajcie się zbierać Wskazówki - naprawdę mogą się przydać!

~~Zakaz kąpielii w jeziorze.~~

- * Rozmawiajcie po cichu lub szeptem. Szaleniec jest gdzieś w pobliżu - może podsłuchiwać waszą strategię i obrócić ją przeciwko wam.

~~Zakaz spożywania alkoholu.~~

- * Nie rozpraszajcie się, nawet po wykonaniu swojej tury. Patrzcie, co się dzieje, i planujcie kolejne ruchy.

~~Zakaz dokarmiania zwierząt.~~

- * Uważnie śledźcie ruchy Szaleńca. Poznając wroga, łatwiej przejrzyjcie jego strategię.



ŻETONY

W grze występują 4 rodzaje żetonów:

ŻETONY POWITANIA



Żetony Powitania umieszczane są na planszy wyłącznie podczas przygotowania Rozdziału I. Szaleniec wybiera wtedy swoją strategię i w dowolny sposób umieszcza 10 zakrytych (stroną z żółtym namiotem do góry) żetonów Powitania na 10 specjalnych polach przy jeziorze, reprezentowanych przez duże białe okręgi. Pod żetonami Powitania ukrytych jest 5 kolorowych żetonów Kluczy, 2 żetony Ciała, 1 żeton Łopaty, 1 żeton Trampki i 1 żeton Słuchu (patrz „Żetony Wskazówek” poniżej). Po umieszczeniu żetonów Powitania na planszy traktuje się je jak żetony Wskazówek.



Żetony Kluczy: Każdy z pięciu żetonów Kluczy jest oznaczony innym kolorem (brązowym, czerwonym, niebieskim, zielonym lub żółtym) i każdy z nich pozwala otworzyć Chatkę w danym kolorze, wskazanym przez kłódkę obok drzwi.

Kiedy Obozowicz podnosi żeton Klucza, należy go umieścić na odpowiednim polu w lewym dolnym rogu planszy, w kolorze pionka danego gracza. W ten sposób wszyscy gracze wiedzą, kto niesie żeton Klucza danego koloru.



Każdy Obozowicz może nieść tylko jeden żeton Klucza na raz.

Kiedy Chatka zostaje otwarta, należy odrzucić żeton Klucza z gry i umieścić na planszy odpowiedni kafelek Chatki (stroną Obozowiczów do góry). Obozowicz, który otworzył Chatkę, może do niej wejść w swojej kolejnej turze lub później. Inny Obozowicz, który rozgrywa swoją turę po nim, znajduje się w pobliżu otwartej właśnie Chatki, może wejść do niej jeszcze w tej rundzie.

Ważne: W dowolnym momencie swojej tury Obozowicz może upuścić żeton Klucza i umieścić odkryty na jednym z sąsiadujących białych punktów, tak aby mogli go podnieść inni Obozowicze.

ŻETONY WSKAZÓWEK



Żetony Wskazówek to ślady pozostawiane przez Szalenca podczas przemieszczania się po obozie. Za każdym razem, kiedy Szaleniec się ujawnia, musi umieścić swój pionek (czarny) na zajmowanym obecnie polu na planszy, a następnie żeton Wskazówki (stroną z czerwonymi śladami do góry) na jednym z sąsiednich białych punktów, połączonych przerywaną linią. Żetony Wskazówek mogą być zbierane przez Obozowiczów i wykorzystywane w trakcie całej rozgrywki. Każdy Obozowicz może posiadać tylko **jeden** żeton Wskazówki **każdego** rodzaju, a w trakcie swojej tury może wykorzystać tylko **jeden** żeton Wskazówki. Jeśli Obozowicz odkryje żeton Wskazówki posiadanego już rodzaju, musi go upuścić poprzez umieszczenie go zakrytego na jednym z niezajętych sąsiednich białych punktów LUB może zdecydować, że natychmiast go wykorzystuje, nawet jeśli w tej turze wykorzystał już żeton Wskazówki. Obozowicze mogą zajmować pole, na którym znajduje się żeton Wskazówki, bez odkrywania go. Nie mogą natomiast umieścić żetonu Wskazówki na polu, na którym znajduje się już inny żeton.

Uwaga: Wszystkie żetony Wskazówek, których akcja nakazuje umieścić je na planszy, należy zawsze umieszczać na białych punktach. Żetonów Wskazówek nigdy nie umieszcza się na numerowanych polach, po których porusza się Szaleniec. Usunięte żetony należy odłożyć do pudełka.



Słuch: Twoją uwagę zwraca podejrzany odgłos!

Ten żeton zmusza Szalenca do ujawnienia, czy zajmuje on jedno z numerowanych pól sąsiadujących (połączonych przerywaną linią) z Obozowiczem, który wykorzystał żeton. Szaleniec nie ujawnia swojej dokładnej pozycji, a jedynie ogłasza, czy znajduje się na jednym z sąsiednich pól.



Łopata: Spokojnie, to tylko zwłoki!

Ten żeton pozwala Obozowiczowi poruszyć się przez pole zajęte przez żeton Ciała i usunąć go z gry. Gracz musi wykorzystać żeton Łopaty, kiedy wchodzi na pole zajęte przez żeton Ciała.



Wnyki: Boli jak cholera!

Obozowicz może umieścić ten żeton na jednym z białych punktów sąsiadujących z jego pionkiem. Obozowicze mogą przechodzić przez pole z żetonem Wnyków lub zatrzymać się na nim, ale nie mogą go usunąć ani podnieść.

Aby przejść przez pole z żetonem Wnyków, Szaleniec musi odrzucić ich żeton, jednocześnie ujawniając swoją pozycję. W tym celu musi zakończyć ruch na numerowanym polu sąsiadującym z żetonem Wnyków i umieścić na nim czarny pionek (ale nie umieszcza żetonu Wskazówki).



Łatarnia: Tam się coś rusza!

Obozowicz może umieścić ten żeton na jednym z białych punktów sąsiadujących z jego pionkiem. Wszystkie numerowane pola sąsiadujące (połączone przerywaną linią) z żetonem Łatarni uznaje się za „oświetlone” i należy umieścić na nich plastikowe, żółte znaczniki. Jeśli Szaleniec znajdzie się na jednym z „oświetlonych” pól lub zakończy na nim ruch, musi ujawnić swoją pozycję (ale nie umieszcza żetonu Wskazówki). Żeton Łatarni pozostaje na planszy do końca gry. Obozowicze mogą przechodzić przez pole z żetonem Łatarni lub zatrzymać się na nim, ale nie mogą go usunąć ani podnieść. Przechodząc przez biały punkt zajęty przez żeton Łatarni, Szaleniec może ją usunąć razem z żółtymi znacznikami.



W trakcie rozgrywki może wystąpić sytuacja, w której Szaleniec wykona podwójny ruch, przekraczając pole oświetlone przez żeton Łatarni. W takim wypadku Szaleniec musi poinformować graczy, przez które pole przeszedł, ale nie ujawnia swojego drugiego ruchu, jeśli pole docelowe znajduje się poza obszarem działania żetonu Łatarni.



Trampki: W nogi!

Ten żeton pozwala Obozowiczowi poruszyć się o dodatkowy biały punkt.





ŻETONY CIAŁA

Żeton Ciała służy do oznaczania zabitych Obozowiczów. Jeśli Obozowicz zostanie zabity przez Szaleńca przechodzącego przez jego pole, należy umieścić żeton Ciała na polu zajmowanym przez Obozowicza. Jeśli Obozowicz zostanie zabity podczas przechodzenia przez pole zajmowane przez Szaleńca, żeton Ciała umieszcza się na białym punkcie, na który zmierzał Obozowicz.

Jeśli na białym punkcie, na którym ma zostać umieszczony żeton Ciała, znajduje się już jakiś żeton, Szaleniec umieszcza go na białym punkcie sąsiadującym z zajęтым miejscem.

Żeton Ciała blokuje ruch Obozowiczów, ale nie wpływają na ruch Szaleńca. Jedynym sposobem na usunięcie żetonu Ciała jest wykorzystanie żetonu Łopaty.

Żeton Ciała pomagają Szaleńcowi nie tylko poprzez utrudnianie ruchu Obozowiczom, ale także wliczają się do Punktów Terroru zdobywanych przez Szaleńca na końcu Rozdziału (patrz „Liczba trupów: Punkty Ocalonych i Punkty Terroru” na stronie 6).

Uwaga: Dwa żetony Ciała zostały ukryte pomiędzy żetonami Powitania. Jeśli Obozowicz odkryje żeton Ciała, pozostawia ten żeton odkryty na danym polu i przemieszcza swój pionek na jeden z sąsiadujących białych punktów.



ŻETONY SZALEŃCA

Żetony te może wykorzystywać wyłącznie Szaleniec. Wykorzystując żeton, Szaleniec umieszcza go na torze czasu, na miejscu odpowiadającym jego aktualnej turze (przykładowo jeśli Szaleniec zdecyduje się wykorzystać żeton w swojej trzeciej turze, umieszcza go na polu 3 toru czasu).



Siekiera: Puk, puk!

Żeton Sikiery pozwala Szaleńcowi zniszczyć drzwi zamkniętej Chatki. Aby ją otworzyć, Szaleniec musi znajdować się na polu oznaczonym symbolem sikiery, ale nie ujawnia swojej pozycji. Kiedy Szaleniec otwiera Chatkę przy użyciu Sikiery, umieszcza na planszy kafelki Chatki (stroną Szaleńca do góry). Od teraz Szaleniec może korzystać z tajnego przejścia.



Uwaga: Jeśli Chatka została już wcześniej otwarta przez Obozowicza, Szaleniec może wejść do wnętrza chatki podczas swojego ruchu, ale nie będzie mógł wykorzystać żetonu Sikiery, a dodatkowo musi ujawnić swoją pozycję. Żeton Sikiery można wykorzystywać wyłącznie do otwierania zamkniętych Chatek.



Szybkość: Jest zaraz za nami!

Żeton Szybkości pozwala Szaleńcowi poruszyć się podczas jednej tury o dwa pola zamiast jednego. Szaleniec zapisuje obie liczby na pojedynczym polu arkusza Szaleńca, ale porusza znacznik rundy tylko o jedno pole.



Cień: Ciemność widzę!

Szaleniec może wykorzystać ten żeton, kiedy musi ujawniać swoją pozycję co trzy tury (ale nie w innych sytuacjach – np. kiedy wchodzi na obszar działania żetonu Latarni).

Wykorzystując żeton Cienia, Szaleniec oznacza swoją dokładną pozycję na arkuszu Szaleńca, ale Obozowiczom wskazuje pozycję na jednym z numerowanych pól sąsiadujących (połączonych przerywaną linią) z faktyczną pozycją. W ten sposób Szaleniec może zmylić Obozowiczów.

Po fałszywym ujawnieniu pozycji Szaleniec musi umieścić żeton Wskazówki na jednym z sąsiadujących ze wskazanym polem białych punktów, połączonych przerywaną linią.

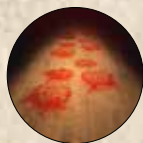


Uwaga: Wykorzystując żeton Cienia, Szaleniec może ujawnić swoją pozycję na jednym z sąsiadujących pól LUB na faktycznie zajmowanym polu (zaznaczonym na arkuszu Szaleńca).



Zwrot akcji: To jeszcze nie koniec...

Ten żeton może zostać wykorzystany, kiedy wszyscy gracze (Obozowicze i Szaleniec) rozegrali po piętnaście tur, co oznacza koniec aktualnego Rozdziału. Użycie tego żetonu pozwala Szaleńcowi rozegrać dodatkową turę. Ponieważ może to być decydujący ruch, żetonu należy używać rozważnie!



Niewidzialność: Gdzie on się podział?

Szaleniec może wykorzystać ten żeton, kiedy ma ujawnić swoją pozycję. Używając żetonu, Szaleniec oznacza swoją pozycję na arkuszu Szaleńca, ale nie ujawnia swojej pozycji na planszy.

Tego wyjątkowego żetonu nie można wybrać jako ekwipunku w Rozdziale I, a jedynie wówczas, jeśli Szaleniec ucieknie niezauważony przez Obozowiczów w Rozdziale II (wówczas żeton Niewidzialności może zostać wykorzystany w kolejnych Rozdziałach).

WITAMY W CAMP APACHE!

Zaraz po przybyciu Obozowicze dowiadują się, że przygotowano dla nich małą zabawę powitalną – klucze do ich chatk zostały ukryte gdzieś wzdłuż brzegu jeziora. Jeden z Obozowiczów zauważa jakiś dziwny ruch w ciemności pomiędzy drzewami...

ROZDZIAŁ I: CEL

Obozowicze: Muszą znaleźć żetony Kluczy i dotrzeć do Chatk, zanim będzie za późno.

Szaleniec: Musi zabić wszystkich pięciu Obozowiczów, aby upewnić się, że Camp Apache pozostanie zamknięty na zawsze.

ROZDZIAŁ I: PRZYGOTOWANIE

Grę należy przygotować zgodnie z zamieszczonym na str. 4-5 „Przygotowaniem gry”(punkty 1-14).

ROZDZIAŁ I: ROZGRYWKA

1. Jako pierwsza porusza się osoba grająca czerwonym Obozowiczem, a następnie gra toczy się w kolejności wskazanej przez ilustrację w lewym dolnym rogu planszy. Szaleniec porusza się jako ostatni.
2. Na początku swojej pierwszej tury Szaleniec musi wybrać swoje pole startowe (oznaczone czerwoną obwódką pole 2, 6, 132, 150 lub 196) i zapisać jego numer na polu 0 arkusza Szaleńca. Następnie Szaleniec oznacza swój pierwszy ruch, zapisując go na polu I arkusza, a na koniec przesłuchuje o jedno pole znacznik rundy na torze czasu.
3. Obozowicze poruszają się po planszy, odkrywając żetony Powitania, do momentu aż odnajdą żetony Kluczy. Każdy Obozowicz może nieść tylko jeden żeton Klucza. Jeśli Obozowicz zdecyduje się upuścić żeton Klucza, w dowolnym momencie może umieścić go na sąsiadującym białym punkcie. W grze występują żetony Kluczy w pięciu kolorach (brązowy, czerwony, niebieski, zielony i żółty), a każdy z nich otwiera Chatkę odpowiadającego mu koloru. Kiedy Obozowicz podniesie żeton Klucza, umieszcza go na polu odpowiadającym kolorowi jego pionka w lewym dolnym rogu planszy, tak aby wszyscy gracze widzieli, kto niesie żeton Klucza danego koloru. Każdy Obozowicz może podnieść dowolny żeton Klucza, niezależnie od jego koloru. Każda Chatka może stanowić schronienie dla dwóch Obozowiczów: tego, który posiada do niej Klucz, oraz jej właściciela (Obozowicza w kolorze danej chatki), ale tylko Obozowicz niosący żeton Klucza może ją otworzyć.



Przykład: Czerwony Obozowicz używa żółtego żetonu Klucza i chowa się w żółtej Chatce. W tym momencie żółty Obozowicz również może zdecydować, że chowa się w żółtej Chatce (otwartej przez czerwonego Obozowicza) lub poszukać innego żetonu Klucza i otworzyć kolejną Chatkę.

4. Obozowicze są bezpieczni tylko wtedy, kiedy znajdują się na białym punkcie wewnątrz Chatki i **tylko na czas trwania tego Rozdziału** nie mogą zostać złapani przez Szaleńca. Kiedy Obozowicz znajdzie się na białym punkcie wewnątrz Chatki, jest bezpieczny i musi poczekać na koniec Rozdziału, nie wykonując kolejnych ruchów.
5. Każdy Obozowicz, który otwiera Chatkę, może natychmiast odkryć żeton Wskazówki na planszy, pokazać go wszystkim graczom, a następnie odłożyć zakryty na to samo miejsce.
6. Obozowicz może zdecydować się na szukanie kolejnych żetonów Kluczy, jeśli już jakiś posiada, ale nie może nieść więcej niż jednego żetonu Klucza na raz. Jeśli gracz odkryje kolejny żeton Klucza, musi wybrać, który z nich zatrzyma i umieścić drugi na jednym z sąsiadujących białych punktów.
7. Aby otworzyć Chatkę, Obozowicz musi zatrzymać się na białym punkcie obok wejścia do Chatki, oznaczonym symbolem kłódki. W tym momencie, jeśli posiada właściwy żeton Klucza, może go odłożyć do pudełka i umieścić kafelek Chatki (stroną Obozowiczów do góry) na odpowiednim miejscu na planszy. Obozowicz może wejść do Chatki dopiero w swojej kolejnej turze, więc do tego momentu Szaleniec dalej może go wyeliminować!

NA TROPIE SZALEŃCA

W tym Rozdziale po każdym trzech ruchach Szaleniec musi ujawnić pozycję zajmowaną trzy rundy wcześniej, umieszczając na odpowiednim numerowanym polu czarny pionek. Tury, w których Szaleniec musi ujawnić swoją pozycję, zostały oznaczone na torze czasu (np. pozycję 0 w turze III, pozycję III w turze VI itd.). Za każdym razem, kiedy Szaleniec się ujawnia, na jednym z sąsiadujących białych punktów należy umieścić zakryty żeton Wskazówki. Pionek Szaleńca pozostaje na planszy do momentu kolejnego ujawnienia.

STARCIA

1. Kiedy Szaleniec przekracza podczas swojej tury pole z Obozowiczem lub Obozowicz nieświadomie przekracza pole zajmowane przez Szaleńca, wówczas Obozowicza uznaje się za zamordowanego i usuwa z aktualnego Rozdziału. Szaleniec umieszcza żeton Ciała na punkcie zajmowanym przez Obozowicza. Zamordowany Obozowicz odrzuca wszystkie żetony Wskazówek, a jeśli posiadał żeton Klucza do Chatki, umieszcza go na jednym z sąsiadujących białych punktów (połączonych przerywaną linią).



2. Obozowicze, którzy wejdą do Chatki (poprzez użycie żetonu Klucza w kolorze odpowiadającym Chatce bądź poprzez wejście do wcześniej otwartej Chatki), zanim znacznik rundy dotrze do pola XV na torze czasu, pozostają w niej do końca Rozdziału. Obozowiczów tych uznaje się za „bezpiecznych” i **wyłącznie do końca tego Rozdziału** Szaleniec nie może wchodzić do wnętrza tych Chatek, ponieważ Obozowicze zabarykadowali się wewnątrz.



ROZDZIAŁ I KOŃCZY SIĘ, GDY:

1. Wszyscy Obozowicze dotrą do swoich Chatek. Jeżeli to nastąpi, gracze przechodzą do Rozdziału II.
2. Wszyscy Obozowicze zostaną zamordowani przez Szaleńca. W takim wypadku gra automatycznie kończy się zwycięstwem Szaleńca.
3. Znacznik rundy osiągnie pole XV na torze czasu. W takim wypadku Rozdział dobiega końca, a Obozowiczów w dalszym ciągu znajdujących się na terenie obozu (poza Chatkami) uznaje się za zamordowanych. Szaleniec usuwa ich pionki z planszy i umieszcza na ich miejscach żetony Ciał. Wyeliminowani Obozowicze tracą posiadane żetony, a jeśli posiadają żetony Kluczy, muszą umieścić je na wybranych punktach sąsiadujących z ich ciałami. Obozowicze znajdujący się w Chatkach przetrwali Rozdział I. Następnie gracze przechodzą do Rozdziału II.

Wystarczy, że jeden Obozowicz znajduje się w Chatce na zakończenie Rozdziału I, aby gracze mogli przejść do Rozdziału II.

Wszystkie żetony znajdujące się na planszy pod koniec Rozdziału I zostają na swoim miejscu i będą wykorzystywane w kolejnym Rozdziale. Wszystkie nieodkryte żetony Powitania znajdujące się na planszy należy obrócić i odkryć.

W tym momencie gracze powinni podliczyć Punkty Ocalonych i Punkty Terroru. Obozowicze otrzymują jeden Punkt Ocalonych za każdego bezpiecznego Obozowicza w Chatce. Szaleniec otrzymuje jeden Punkt Terroru za każdy żeton Ciała na planszy (wliczając w to dwa żetony Ciała właścicieli obozu ukryte pomiędzy żetonami Powitania). Różnica pomiędzy Punktami Ocalonych i Punktami Terroru wskazuje, kto otrzyma dodatkowe korzyści w Rozdziale II (patrz „Liczba trupów: Punkty Ocalonych i Punkty Terroru” na stronie 6).

PORADY

Dla Obozowiczów: Bardzo istotne jest, abyście rozgrywali ten Rozdział wyjątkowo ostrożnie. Liczba Chatek, które otworzycie, oraz Obozowiczów, których uda wam się ocalić, wpłynie na rozgrywkę w późniejszych Rozdziałach. Dodatkowo, jeśli uda wam się ocalić więcej Obozowiczów, niż Szaleniec zdoła zamordować, otrzymacie dodatkowe korzyści w kolejnym Rozdziale.

Dla Szaleńca: Duża liczba ofiar już na samym początku gry tylko spotęguje twoje pragnienie zemsty i potęgi, a dodatkowo może zapewnić ci korzyści w kolejnym Rozdziale. Ponieważ w kolejnym Rozdziale nie będziesz mógł zabijać Obozowiczów, powinieneś rozegrać Rozdział I w taki sposób, aby zdobyć możliwie jak najwięcej Punktów Terroru w Rozdziale II. Za każdym razem, kiedy zabijesz Obozowicza, możesz – jeśli tylko chcesz – dodatkowo przerazić pozostałych graczy złowieszczym śmiechem.

ROZDZIAŁ I: POJEDYNCZY ROZDZIAŁ

Ponieważ jest to początkowy Rozdział w grze, przygotowania do rozgrywki są dokładnie takie same, jak te opisane w sekcji „Przygotowanie gry” na stronach 4-5.

ZWYCIĘSTWO

Obozowicze zwyciężają, jeśli przynajmniej 3 z nich uda się schronić w Chatkach, zanim Rozdział dobiegnie końca.

Szaleniec zwycięża, jeśli uda mu się zabić 3 lub więcej Obozowiczów, zanim Rozdział dobiegnie końca.

POŚCIE

Szaleniecowi udało się dopaść kilka ofiar, jednak część Obozowiczów przetrwała noc, barykadując się w chatkach. Ocalałym udało się zebrać kilka sztuk prymitywnego uzbrojenia: widły, siekiere i maczete. Teraz mają tylko kilka godzin do świtu i muszą podjąć próbę schwytania Szaleńca, zanim ten zaszyje się gdzieś i przeczeka dzień, tylko czekając na zapadnięcie zmroku, aby uderzyć ponownie...

ROZDZIAŁ II: CEL

Obozowicze: Muszą spróbować wyeliminować zagrożenie ze strony Szaleńca.

Szaleniec: Musi się ukrywać, aby przeczekać dzień i uderzyć ponownie kolejnej nocy.

ROZDZIAŁ II: PRZYGOTOWANIE

1. Rozdział II rozpoczyna się zaraz po zakończeniu Rozdziału I. Wszystkie żetony (Wskazówek, Ciał i Powitania) oraz kafelki Chatek, które znajdowały się na planszy w momencie zakończenia Rozdziału I pozostają na swoich miejscach.
2. Żetony Szaleńca wykorzystane w poprzednim Rozdziale należy usunąć z toru czasu.
3. W zależności od wyniku poprzedniego Rozdziału Obozowicze lub Szaleniec otrzymują dodatkowe żetony (patrz „Liczba trupów: Punkty Ocalonych i Punkty Terroru” na stronie 6).
4. Obozowicze, którzy przetrwali Rozdział I (tylko ci, którym udało się schronić w Chatkach), rozpoczynają Rozdział II na ostatnich zajmowanych przez nich miejscach w Chatkach.
5. Obozowicze, którym nie udało się przetrwać, zostają zastąpieni przez nowoprzybyłych Obozowiczów, wybranych spośród wciąż dostępnych kart Obozowiczów w danym kolorze, wyposażonych w odpowiednie przedmioty z puli żetonów Wskazówek.
6. Nowoprzybyłych Obozowiczów umieszcza się na okręgach w lewym dolnym rogu planszy, oznaczonych symbolami Obozowiczów. Każdy z nich rozpocznie turę od poruszenia się na biały punkt, wskazany przez strzałkę.
7. Szaleniec rozpoczyna rozgrywkę w miejscu, na którym znajdował się w momencie zakończenia Rozdziału I (zapisuje numer tego pola w miejscu oznaczonym „0” na arkuszu Szaleńca).
8. Znacznik rund należy ponownie umieścić na polu „0” toru czasu.



ROZDZIAŁ II: ROZGRYWKA

1. Jako pierwszy porusza się Szaleniec, a następnie Obozowicze, rozpoczynając od czerwonego pionka. Dalszą kolejność ruchów wskazuje ilustracja w lewym dolnym rogu planszy.
2. Ruchy Obozowiczów i Szaleńca opisano w sekcji „Zasady ogólne” na stronach 6-7, jednak w tym Rozdziale role „zabójcy” i „ofiar” się odwracają.

NA TROPIE SZALEŃCA...

W tym Rozdziale Szaleniec musi się ukryć, zanim nadejdzie świt. W świetle wschodzącego słońca Obozowicze mogą go zauważyć, dlatego w przeciwieństwie do Rozdziału I Szaleniec musi ujawniać swoją aktualną pozycję (zamiast pozycję sprzed trzech rund), umieszczając na odpowiednim polu planszy czarny pionek. Tury, w których Szaleniec musi ujawnić swoją pozycję, zostały oznaczone na torze czasu (np. pozycję III w turze III, pozycję VI w turze VI itd.). Za każdym razem, kiedy Szaleniec się ujawnia, na jednym z sąsiadujących białych punktów należy umieścić zakryty żeton Wskazówki. Pionek Szaleńca pozostaje na planszy do momentu kolejnego ujawnienia.

STARCIA

Kiedy Szaleniec przekracza pole z Obozowiczem lub Obozowicz przekracza pole zajmowane przez Szaleńca, wówczas Szaleniec zostaje zabity.

KONIEC

ROZDZIAŁ II KOŃCZY SIĘ GDY:

1. Jeden z Obozowiczów przekroczy pole zajmowane przez Szaleńca, zanim znacznik rundy osiągnie pole XV na torze czasu.
2. Znacznik czasu osiągnie pole XV na torze czasu, a Szaleniec wciąż znajduje się na terenie obozu. Rozdział się kończy, a wszyscy Obozowicze tracą wszystkie posiadane żetony Wskazówek zebrane w trakcie rozgrywki. Jeśli posiadają żetony Kluczy, muszą umieścić je na wybranych sąsiadujących punktach. Rozgrywka przechodzi następnie do Rozdziału III.

Obozowicz, który przekroczył pole zajmowane przez Szaleńca, staje się od tego momentu Wybrańcem. Jeśli nikt nie przekroczył pola zajmowanego przez Szaleńca, Wybrańcem zostaje osoba znajdująca się najbliżej Szaleńca na planszy. Jeśli kilku Obozowiczów jest tak samo blisko, Szaleniec wybiera swojego przeciwnika.

Wszystkie wykorzystane żetony Szaleńca należy usunąć z toru czasu. W tym momencie, podobnie jak po zakończeniu Rozdziału I, gracze podliczają punkty, aby określić, kto ma przewagę, a następnie rozpoczynają Rozdział III.

PORADY

Dla Obozowiczów: Bardzo ważne jest, abyście przyjęli odpowiednią taktykę i spróbowali za wszelką cenę zabić Szaleńca. Ale uważajcie! Szaleniec na pewno spróbuje przeżyć wasz plan. Strategiczne rozmieszczenie żetonów Latarni na planszy pomoże wam w jego wytopieniu.

Dla Szaleńca: Twoim celem jest ukrywanie się, kiedy to tylko możliwe, i unikanie Obozowiczów. Powinieneś unikać narożników planszy, gdzie można cię łatwo osaczyć. Jeśli posiadasz jakieś żetony Szaleńca, to dobry moment, aby je zagrać i zmylić prześladowców.

ROZDZIAŁ II: POJEDYNCZY ROZDZIAŁ

Po ukończeniu punktów 1-9 „Przygotowania gry” na stronie 2:

1. Obozowicze wspólnie wybierają Chatkę na planszy, którą otworzą, i umieszczają na planszy żeton Chatki (stroną Obozowiczów do góry) w odpowiednim kolorze. Następnie Szaleniec wybiera inną Chatkę i umieszcza na planszy żeton Chatki (stroną Szaleńca do góry) w odpowiednim kolorze. Gracze na zmianę powtarzają tę czynność do momentu, aż wszystkie kafelki Chatek znajdą się na planszy (2 Chatki otwarte przez Szaleńca i 3 otwarte przez Obozowiczów).
2. We wnętrzu każdej Chatki otwartej przez Obozowiczów należy umieścić pionek w tym samym kolorze na jednym z dwóch białych punktów. Wszystkie pozostałe pionki rozpoczynają grę na wejściu do obozu (polach w lewym dolnym rogu planszy).
3. Szaleniec bierze 4 żetony Ciał i losuje 5 żetonów Wskazówek (bez podglądania ich), a następnie umieszcza te żetony na wybranych białych punktach, w odległości co najmniej trzech punktów od siebie (między poszczególnymi żetonami muszą znajdować się co najmniej dwa białe punkty). Z pozostałych żetonów Wskazówek należy utworzyć obok planszy pulę Wskazówek.
4. Szaleniec wyposaża się w następujące żetony: Cięż, Szybkość i Zwrot akcji.
5. Jako pierwszy porusza się Szaleniec, rozpoczynając grę na jednym z czterech numerowanych pól przy pomostach wokół jeziora lub w jednej z otwartych Chatek (ułożonych stroną Szaleńca do góry). Szaleniec zapisuje wybrane pole na arkuszu.
6. Następnie swoje tury rozgrywają Obozowicze, rozpoczynając od czerwonego pionka, a następnie w kolejności wskazanej przez ilustrację w lewym dolnym rogu planszy.

ZWYCIĘSTWO

Obozowicze zwyciężają, jeśli zabiją Szaleńca, zanim Rozdział dobiegnie końca.

Szaleniec zwycięża, jeśli nie zostanie zabity, zanim Rozdział dobiegnie końca.

MASAKRA

Jednemu z Obozowiczów udało się dopaść Szaleńca i pomścić poległych przyjaciół. Szybko jednak okazało się, że wrzucenie jego ciała do jeziora nie oznaczało końca kłopotów. Szaleniec wyczołgał się z mętnych wód na brzeg, jeszcze bardziej łaknąc zemsty – szczególnie na śmiatku, który próbował go powstrzymać. Obozowicze raz jeszcze będą musieli współpracować, aby powstrzymać natarcie Szaleńca.

ROZDZIAŁ III: CEL

Wybraniec: Musi uciekać, starając się uniknąć zemsty Szaleńca.

Obozowicze: Muszą spowalniać Szaleńca, uniemożliwiając mu podążanie za Wybralcem, nawet kosztem własnego życia.

Szaleniec: Musi dopaść Wybrańca.

ROZDZIAŁ III: PRZYGOTOWANIE

1. Rozdział III rozpoczyna się zaraz po zakończeniu Rozdziału II. Wszystkie żetony (Wskazówek, Ciał i Powitania) oraz kafelki Chatek z Rozdziału II pozostają na swoich miejscach.
2. Żetony Szaleńca wykorzystane w poprzednim Rozdziale należy usunąć z toru czasu.
3. W zależności od wyniku poprzedniego Rozdziału Obozowicze lub Szaleniec otrzymują dodatkowe żetony (patrz „Liczba trupów: Punkty Ocalonych i Punkty Terroru” na stronie 6).
4. Wybraniec zastępuje swój pionek białym pionkiem i rozpoczyna Rozdział III wewnątrz jednej z otwartych Chatek (ułożonych stroną Obozowiczów do góry). Wybraniec wyposaża się w jeden żeton Wskazówki każdego rodzaju (Latarnia, Łopata, Słuch, Trampki i Wnyki).
5. Pozostali Obozowicze rozpoczynają na punktach zajmowanych przez nich na koniec Rozdziału II.
6. Szaleniec rozpoczyna na jednym z czterech numerowanych pól znajdujących się przy pomostach wokół jeziora (106, 109, 111, 123) lub na jednym z numerowanych pól wewnątrz Chatek (ułożonych stroną Szaleńca do góry).



7. Jeśli Szaleniec nie został złapany w poprzednim Rozdziale, dodatkowo otrzymuje żeton Szaleńca „Niewidzialność” niezależnie od Punktów Ocalonych i Punktów Terroru.
8. Znacznik rund należy ponownie umieścić na polu 0 toru czasu.

ROZDZIAŁ III: ROZGRYWKA

1. Jako pierwsza porusza się osoba grająca czerwonym Obozowiczem, a następnie gra toczy się w kolejności wskazanej przez ilustrację w lewym dolnym rogu planszy. Szaleniec porusza się jako ostatni.
2. Na początku swojej pierwszej tury Szaleniec zapisuje w miejscu oznaczonym „0” na arkuszu wybrane pole startowe.

NA TROPIE SZALEŃCA



Podobnie jak w Rozdziale I, w tym Rozdziale po każdym trzech ruchach Szaleniec musi ujawnić pozycję zajmowaną trzy rundy wcześniej, umieszczając na odpowiednim numerowanym polu czarny pionek. Tury, w których Szaleniec musi ujawnić swoją pozycję, zostały oznaczone na torze czasu (np. pozycję 0 w turze III, pozycję III w turze VI itd.). Za każdym razem, kiedy Szaleniec się ujawnia, na jednym z sąsiadujących białych punktów należy umieścić zakryty żeton Wskazówki. Pionek Szaleńca pozostaje na planszy do momentu kolejnego ujawnienia.

STARCIA



Kiedy Szaleniec przekracza podczas swojej tury pole z Obozowiczem, wówczas danego Obozowicza uznaje się za zamordowanego i usuwa z aktualnego Rozdziału. Szaleniec umieszcza żeton Ciała na punkcie zajmowanym przez Obozowicza. Zamordowany Obozowicz odrzuca wszystkie żetony Wskazówek, a jeśli posiadał żeton Klucza do Chatki,

umieszcza go na jednym z sąsiadujących białych punktów (połączonych przerywaną linią).

Jeśli Obozowicz przekracza pole zajmowane przez Szaleńca, wówczas ten musi ujawnić swoją pozycję i umieścić czarny pionek na danym numerowanym polu. Obozowicz, który go złapał, porusza czarny pionek Szaleńca na jedno z sąsiadujących numerowanych pól. Jeśli podczas tego ruchu Szaleniec przekroczy pole zajmowane przez danego Obozowicza, wówczas normalnie go eliminuje. Szaleniec rozegra swoją kolejną turę, rozpoczynając ruch z nowego pola.

Jeśli Szaleniec przekroczy pole z Wybralcem (biały pionek) lub Wybraniec przekroczy pole zajmowane przez Szaleńca, wówczas gra kończy się zwycięstwem Szaleńca.

ROZDZIAŁ III KOŃCZY SIĘ GDY:

1. Zakończyła się XV runda, a Wybraniec ciągle żyje. Wówczas gracze przechodzą do finałowego Rozdziału.



2. Szaleńcowi uda się zabić Wybrańca. Wówczas gra kończy się zwycięstwem Szaleńca.

Jeśli w tym momencie Wybraniec nadal żyje, tak jak w poprzednich Rozdziałach gracze podliczają punkty, aby określić kto ma przewagę, a następnie rozpoczynają finałowy Rozdział. Wszystkie wykorzystane żetony

Szaleńca należy usunąć z toru czasu.

PORADY

Dla Obozowiczów: Musicie być bardzo ostrożni – waszym zadaniem jest ochrona Wybrańca. Cały czas musicie uważać na Szaleńca, który może zaatakować ze strony, z której najmniej się go spodziewacie.

Dla Szaleńca: Śledź ruchy obozowiczów i staraj się ich przechytrzyć. Spróbuj podejść i zaskoczyć Wybrańca, jednocześnie unikając pozostałych Obozowiczów.

ROZDZIAŁ III: POJEDYNCZY ROZDZIAŁ

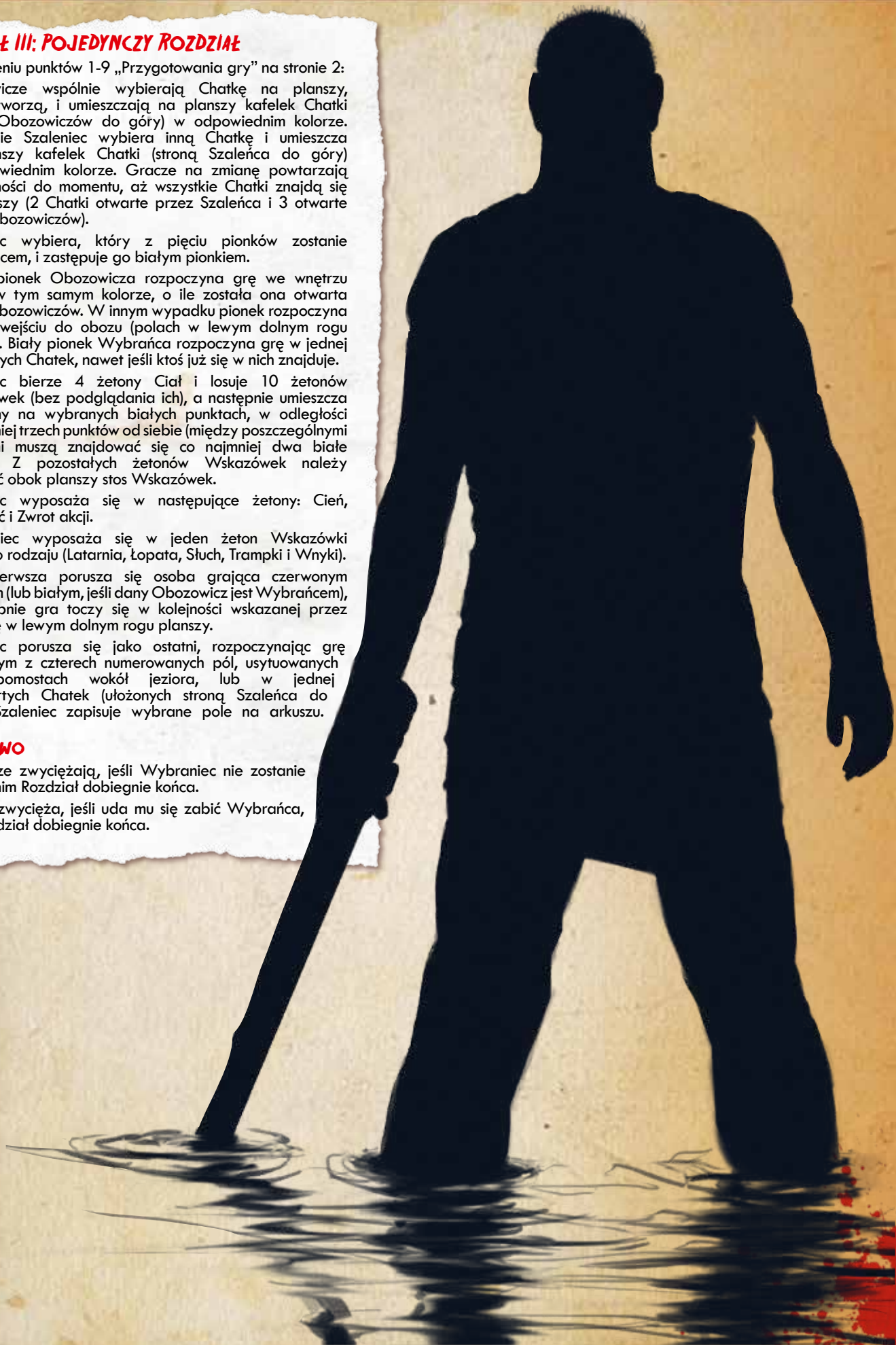
Po ukończeniu punktów 1-9 „Przygotowania gry” na stronie 2:

1. Obozowicze wspólnie wybierają Chatkę na planszy, którą otworzą, i umieszczają na planszy kafelek Chatki (stroną Obozowiczów do góry) w odpowiednim kolorze. Następnie Szaleniec wybiera inną Chatkę i umieszcza na planszy kafelek Chatki (stroną Szaleńca do góry) w odpowiednim kolorze. Gracze na zmianę powtarzają te czynności do momentu, aż wszystkie Chatki znajdą się na planszy (2 Chatki otwarte przez Szaleńca i 3 otwarte przez Obozowiczów).
2. Szaleniec wybiera, który z pięciu pionków zostanie Wybrańcem, i zastępuje go białym pionkiem.
3. Każdy pionek Obozowicza rozpoczyna grę we wnętrzu Chatki w tym samym kolorze, o ile została ona otwarta przez Obozowiczów. W innym wypadku pionek rozpoczyna grę na wejściu do obozu (polach w lewym dolnym rogu planszy). Biały pionek Wybrańca rozpoczyna grę w jednej z otwartych Chatek, nawet jeśli ktoś już się w nich znajduje.
4. Szaleniec bierze 4 żetony Ciał i losuje 10 żetonów Wskazówek (bez podglądania ich), a następnie umieszcza te żetony na wybranych białych punktach, w odległości co najmniej trzech punktów od siebie (między poszczególnymi żetonami muszą znajdować się co najmniej dwa białe punkty). Z pozostałych żetonów Wskazówek należy utworzyć obok planszy stos Wskazówek.
5. Szaleniec wyposaża się w następujące żetony: Cień, Szybkość i Zwrot akcji.
6. Wybrańiec wyposaża się w jeden żeton Wskazówki każdego rodzaju (Latarnia, Łopata, Słuch, Trampki i Wnyki).
7. Jako pierwsza porusza się osoba grająca czerwonym pionkiem (lub białym, jeśli dany Obozowicz jest Wybrańcem), a następnie gra toczy się w kolejności wskazanej przez ilustrację w lewym dolnym rogu planszy.
8. Szaleniec porusza się jako ostatni, rozpoczynając grę na jednym z czterech numerowanych pól, usytuowanych przy pomostach wokół jeziora, lub w jednej z otwartych Chatek (ułożonych stroną Szaleńca do góry). Szaleniec zapisuje wybrane pole na arkuszu.

ZWYCIĘSTWO

Obozowicze zwyciężają, jeśli Wybrańiec nie zostanie zabity, zanim Rozdział dobiegnie końca.

Szaleniec zwycięża, jeśli uda mu się zabić Wybrańca, zanim Rozdział dobiegnie końca.



FINAŁ

Czas na ostateczną rozgrywkę! Rozsiane po terenie obozu ciała są śladami wciąż pozostającego na wolności Szaleńca, jednak słońce wschodzi i morderca będzie musiał ponownie się ukryć. Obozowicze zdążyli się uzbroid i są gotowi na poszukiwania Szaleńca. Teraz pozostaje go wytropić i osaczyć, aby Wybraniec mógł odesłać go na wieczny odpoczynek...

ROZDZIAŁ IV: CEL

Wybraniec: Musi złapać i zabić Szaleńca, raz na zawsze zdejmując kłutwę ciężącą nad obozem.

Obozowicze: Muszą otaczać i blokować Szaleńca, dając Wybrańcowi czas na jego złapanie.

Szaleniec: Musi ukrywać się przed Obozowiczami i Wybrańcem, czekając na nadejście nocy, by ostatecznie rozprawić się z Obozowiczami.

ROZDZIAŁ IV: PRZYGOTOWANIE

1. Rozdział IV rozpoczyna się zaraz po zakończeniu Rozdziału III. Wszystkie żetony (Wskazówek, Ciał i Powitania) oraz kafelki Chatek pozostają na swoich miejscach.
2. W zależności od wyniku poprzedniego Rozdziału, Obozowicze lub Szaleniec otrzymują dodatkowe żetony (patrz „Liczba trupów: Punkty Ocalonych i Punkty Terroru” na stronie 6).
3. Wybraniec rozpoczyna finałowy Rozdział wewnątrz jednej z otwartych Chatek (ułożonych stroną Obozowiczów do góry).
4. Szaleniec rozpoczyna finałowy Rozdział na polu zajmowanym na koniec Rozdziału III i musi zanotować pole startowe na arkuszu Szaleńca.
5. Obozowicze, którzy przetrwali Rozdział III, rozpoczynają Rozdział IV na ostatnich zajmowanych przez nich miejscach.
6. Obozowicze, którym nie udało się przetrwać, zostają zastąpieni przez nowoprzybyłych Obozowiczów, wybranych spośród wciąż dostępnych kart Obozowiczów w danym kolorze, wyposażonych w odpowiednie przedmioty z puli żetonów Wskazówek. Nowoprzybyłych Obozowiczów umieszcza się na okręgach w lewym dolnym rogu planszy, oznaczonych symbolami Obozowiczów. Każdy z nich rozpocznie turę od poruszenia się na biały punkt wskazany przez strzałkę.
7. Znacznik rund ponownie umieścić na polu „0” toru czasu.

ROZDZIAŁ IV: ROZGRYWKA

1. Jako pierwszy porusza się Szaleniec.
2. Następnie poruszają się Obozowicze, rozpoczynając od czerwonego pionka, a następnie w kolejności wskazanej przez ilustrację w lewym dolnym rogu planszy.

NA TROPIE SZALEŃCA

Tak jak w Rozdziale II, Szaleniec musi ukrywać się przed nadchodzącym świtem i łatwiej jest go zauważyć, dlatego Szaleniec musi ujawniać swoją aktualną pozycję (zamiast pozycję sprzed trzech rund), umieszczając na odpowiednim polu planszy czarny pionek. Tury, w których Szaleniec musi ujawnić swoją pozycję, zostały oznaczone na torze czasu (np. pozycję III w turze III, pozycję VI w turze VI itd.). Za każdym razem, kiedy Szaleniec się ujawnia, na jednym z sąsiadujących białych punktów należy umieścić zakryty żeton Wskazówki. Pionek Szaleńca pozostaje na planszy do momentu kolejnego ujawnienia.

STARCIA

W finałowym Rozdziale Szaleniec nie może przekraczać pól z Obozowiczami.

Jeśli Obozowicz przekroczy pole zajmowane przez Szaleńca, wówczas ten musi ujawnić swoją pozycję. Wybraniec oraz wszyscy inni Obozowicze (zaalarmowani okrzykiem) natychmiast poruszają się o jeden biały punkt.



KONIEC

ROZDZIAŁ IV KOŃCZY SIĘ GDY:

1. Wybrańcowi uda się przekroczyć pole zajmowane przez Szaleńca. W takim wypadku gra kończy się zwycięstwem Obozowiczów!
2. Szaleniec zostanie uwięziony i nie ma możliwości wykonania żadnego ruchu. Gra kończy się zwycięstwem Obozowiczów, a kłtwa zostaje zdjęta... ale czy na pewno?



3. Po zakończeniu XV rundy Szaleniec wciąż żyje. W takim wypadku gra kończy się zwycięstwem Szaleńca. Obozowicze okazali się niedostatecznie silni, by zmierzyć się z Szaleńcem, a nad Camp Apache zapada ciemność. Szaleniec pokonał przyjezdnych podczas ostatniej, piekielnej nocy. Niektóre legendy żyją wiecznie...

PORADY

Dla Obozowiczów: Nie macie zbyt wiele czasu, aby schwytać Szaleńca, więc bardzo ważne jest, abyście wypracowali odpowiednią strategię. Nie zapominajcie, że to ostatni Rozdział gry. Nie bójcie się wykorzystywać zdobytych żetonów. To wasza ostatnia szansa!

Dla Szaleńcy: Bądź ostrożny i unikaj kontaktu z Obozowiczami. Ich krzyki zaalarmują pozostałych i dodatkowo cię spowolnią.

ROZDZIAŁ IV: POJEDYNCZY ROZDZIAŁ

Po ukończeniu punktów 1-9 „Przygotowania gry” na stronie 2:

1. Obozowicze wspólnie wybierają Chatkę na planszy, którą otworzą, i umieszczają na planszy kafelek Chatki (stroną Obozowiczów do góry) w odpowiednim kolorze. Następnie Szaleniec wybiera inną Chatkę i umieszcza na planszy kafelek Chatki (stroną Szaleńca do góry) w odpowiednim kolorze. Gracze na zmianę powtarzają te czynności do momentu, aż wszystkie Chatki znajdą się na planszy (2 Chatki otwarte przez Szaleńca i 3 otwarte przez Obozowiczów).
2. Szaleniec wybiera, który z pięciu pionków zostanie Wybrańcem, i zastępuje go białym pionkiem.
3. Każdy pionek Obozowicza rozpoczyna grę we wnętrzu Chatki w tym samym kolorze, o ile została ona otwarta przez Obozowiczów. W innym wypadku pionek rozpoczyna grę na wejściu do obozu (polach w lewym dolnym rogu planszy). Biały pionek Wybrańca rozpoczyna grę w jednej z otwartych Chatek, nawet jeśli ktoś już się w nich znajduje.
4. Szaleniec bierze 8 żetonów Ciał i losuje 15 żetonów Wskazówek (bez podglądania ich), a następnie umieszcza te żetony na wybranych białych punktach, w odległości co najmniej trzech punktów od siebie (między poszczególnymi żetonami muszą znajdować się co najmniej dwa białe punkty). Z pozostałych żetonów Wskazówek należy utworzyć obok planszy stos Wskazówek.
5. Szaleniec wyposaża się w następujące żetony: Cień, Szybkość i Zwrot akcji.
6. Wybrańca wyposaża się w jeden żeton wskazówki każdego rodzaju (Latarnia, Łopata, Słuch, Trampki i Wnyki).
7. Szaleniec porusza się jako pierwszy, rozpoczynając grę na jednym z czterech numerowych pól, usytuowanych przy pomostach wokół jeziora, lub w jednej z otwartych Chatek (ułożonych stroną Szaleńca do góry). Szaleniec zapisuje wybrane pole na arkuszu.
8. Następnie swoje tury rozgrywają Obozowicze, rozpoczynając od czerwonego pionka (lub białego, jeśli dany Obozowicz jest Wybrańcem), a następnie gra toczy się w kolejności wskazanej przez ilustrację w lewym dolnym rogu planszy.

ZWYCIĘSTWO

Obozowicze zwyciężają, jeśli Wybrańcowi uda się zabić Szaleńca, zanim Rozdział dobiegnie końca.

Szaleniec zwycięża, jeśli nie zostanie zabity przez Wybrańca, zanim Rozdział dobiegnie końca.



TWÓRCY GRY

Autorzy gry: Antonio Ferrara i Sebastiano Fiorillo

Ilustracje, grafiki i projekt graficzny: Sebastiano Fiorillo

Produkcja: Silvio Negri-Clementi

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Redakcja polskiej wersji instrukcji:

Aleksandra Miszta i Michał Walczak-Ślusarczyk

Korekta wersji polskiej:

Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakty

PODZIĘKOWANIA

Roberta Mendone, Silvio Negri Clementi, Giovanni Negri Clementi, Andrea Vigiak, Rachele Kelly Stocco, Riccardo Crosa, Domenico Ferrara, Manuela Ferrara, Vittorio Di Sapio, Stefania Fiorillo, Alessandro Graziano, Mariarosaria Pucci, Pasquale Acunzo, Giulia Mendone, Ciro Cangiano, Sarah Caputo, Antonio Climaco, Giovanni Climaco, Marina Gentiluomo, Gianni Guida, Cristina Origone, Serena McClane, Cristiana Rossano, Giusy Florenza Bortone, Antonio Sagliocco, Travis Congleton, Crystal Congleton, Matt Slowiak, Andrea Pomelli, Xavier Precieux, Paolo Caravella, Alessio Vecchiarelli, Ulisse, Cira Improta, Luigi Ferrara, Gemma Anna Sergi, Grazia Sagliocco, Floriana Morra, Sergio Nogarotto, Lucrezia Nogarotto, Rocco Piscopo, Salvatore Fiorillo, Federico Dossi with the Ludus Iovis Diei club, Francesco Bavastro, Massimiliano Calimera, Flaviano Sdegno, Liberata Ascione, Jason Parker, Michael Walsh, BoW Brennan, Alexandre Tristram, Geek Pizza, Gioconomicon, Chi fa per tre, Giochi e Giocatori, Giochi sul nostro tavolo, TGN, Horror-Fix, Dice Tower News, Beast of War, Grue Monkey, The Nerdist, Friday the 13th: The Franchise, Rivcoach, Cinema Club FR oraz wszyscy ci, którzy wspierali nas w jakikolwiek sposób – za ich wkład w stworzenie gry, którą trzymacie w dłoniach.

Oraz specjalne podziękowania dla Was!

„Ostatni piątek” to nasz hołd dla horrorów z lat 80, które oglądaliśmy w dzieciństwie. Tworzenie jej dało nam wiele frajdy i mamy nadzieję, że wy również będziecie się dobrze bawić, grając w nią.

Autorzy,

Antonio Ferrara i Sebastiano Fiorillo



©2015 Pendragon Game Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra planszowa Last Friday jest własnością Pendragon Game Studio. Powielanie lub tłumaczenie, także częściowe, surowo zabronione. Proszę zachować te informacje. TEN PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 13 LAT.

www.pendragongamestudio.com - pendragongamestudio@gmail.com.

Proszę zachować opakowanie i dane adresowe. Wyprodukowano w Chinach.

PODSUMOWANIE

ROZDZIAŁ I: WITAMY W CAMP APACHE!



Szaleniec ściga Obozowiczów, którzy próbują go unikać i zbierają klucze, aby schronić się w Chatkach.



Obozowicze rozpoczynają na oznaczonych odpowiednim kolorem polach wokół jeziora. Szaleniec rozpoczyna na jednym z numerowanych pól oznaczonych czerwoną obwódką: 2, 6, 132, 150 lub 196. Jako pierwsi poruszają się Obozowicze, a następnie Szaleniec.



Jeśli Szaleniec w swojej turze przekroczy pole z Obozowiczem lub Obozowicz przekroczy pole zajmowane przez Szaleńca, wówczas ten Obozowicz zostaje wyeliminowany.



Co trzy rundy Szaleniec ujawnia pozycję, którą zajmował trzy rundy wcześniej.

ROZDZIAŁ II: POŚCIG



Obozowicze muszą schwytać Szaleńca, który próbuje się ukrywać.



Obozowicze, którzy schronili się w Chatkach w poprzednim Rozdziale, rozpoczynają na ostatnio zajmowanych polach. Wyeliminowani Obozowicze są zastępowani nowymi i rozpoczynają na wejściu do obozu. Szaleniec rozpoczyna na ostatnio zajmowanym polu w poprzednim Rozdziale. Jako pierwszy porusza się Szaleniec, a następnie Obozowicze.



Jeśli Obozowicz przekroczy pole zajmowane przez Szaleńca lub Szaleniec przekroczy



pole z Obozowiczem, Rozdział się kończy, a gracze przechodzą do kolejnego Rozdziału. Jeśli Szaleńcowi uda się uciec, otrzymuje żeton Niewidzialności. Na zakończenie Rozdziału jeden z Obozowiczów staje się Wybrańcem.



Co trzy rundy Szaleniec ujawnia swoją aktualną pozycję.

ROZDZIAŁ III: MASAKRA



Obozowicze muszą chronić Wybrańca, na którego poluje Szaleniec.



Jako pierwsi ruszają się Obozowicze. Wybraniec rozpoczyna na wybranym polu w jednej z Chatek (ułożonych stroną Obozowiczów do góry). Pozostali Obozowicze rozpoczynają grę na ostatnio zajmowanych w poprzednim Rozdziale polach. Szaleniec rozpoczyna na jednym z numerowanych pól przy pomostach wokół jeziora (106, 109, 111, 123) lub na numerowanym polu w otwartej Chatce (ułożonej stroną Szaleńca do góry).



Jeśli Szaleniec przekroczy pole z Obozowiczem, dany Obozowicz zostaje wyeliminowany.



Jeśli Obozowicz przekroczy pole z Szaleńcem, porusza go na jedno z sąsiadujących numerowanych pól. Jeśli podczas tego ruchu przekroczy pole z Obozowiczem, Szaleniec normalnie go eliminuje. Jeśli Szaleniec przekroczy pole z Wybrańcem (lub odwrotnie), gra kończy się zwycięstwem Szaleńca.



Co trzy rundy Szaleniec ujawnia pozycję, którą zajmował trzy rundy wcześniej.

ROZDZIAŁ IV: FINAL



Wybraniec musi schwytać Szaleńca. Pozostali gracze starają się blokować ruchy i uniemożliwiać ucieczkę Szaleńca, który musi unikać kontaktu z Obozowiczami.



Wybraniec rozpoczyna na wybranym polu w jednej z Chatek (ułożonych stroną Obozowiczów do góry). Pozostali Obozowicze oraz Szaleniec rozpoczynają grę na ostatnio zajmowanych w poprzednim Rozdziale polach. Jako pierwszy porusza się Szaleniec, a następnie Obozowicze.



Podczas ruchu Szaleniec nie może przekraczać pól zajmowanych przez Obozowiczów.



Jeśli Obozowicz przekracza pole zajmowane przez Szaleńca, ten musi ujawnić swoją pozycję. Wybraniec i pozostali Obozowicze (zaalarmowani krzykiem) mogą natychmiast wykonać ruch o jeden punkt.



Jeśli Wybraniec przekroczy pole zajmowane przez Szaleńca, gra kończy się zwycięstwem Obozowiczów.



Co trzy rundy Szaleniec ujawnia swoją aktualną pozycję.