

STWÓR



Przerażająco zaraźliwa gra!
Czy możesz ufać swoim przyjaciołom?

WSPÓŁRZĘDNE: 47°9' S 126°43' W
PIERWSZA TRANSMISJA: 07:21:03

07:21:06 - dr Campbell: Halo... Bzzz... Halo... Tu Centrum Archeologiczne w Providence, Rhode Island. Czy ktoś mnie słyszy? Od dawna nie mieliśmy od was żadnego sygnału. Czy nas słyszycie? Odbiór.

07:21:15 - Jack Burton: Tu Jack Burton, przesyłam raport z wyspy R'lyeh. Prawdopodobnie słyszycie mnie... Bzzz... po raz ostatni. Natrafiliśmy tu na coś pradawnego i potężnego. Nie potrafię tego wyjaśnić, ale jedno wiem na pewno, to pochodzi z morza i cuchnie jak gnijące ciało. To coś nieczystego i nieznanego. Sądzę, że było tu pogrzebane, w miejscu gdzie zbudowaliśmy chatę... Obawiam się, że nasza obecność to przebudziła i... i... Ta Whiskey jest ohydna! Wszyscy tu powariowali, nie mogę już nikomu ufać... w końcu zostałem tylko ja, ale musiałem to zrobić! Musiałem uratować przynajmniej siebie... chociaż, chyba nawet to mi się nie udało. Ja... Bzzz... nie wiem już kim jestem, ani czym jest ta piekielna rzecz, którą zamknąłem w magazynie. Błagam, nie próbujcie mnie szukać! Nie przyjeżdżajcie... Bzzz... tutaj... Bzzz... mnie nie będzie, znajdziecie tylko coś, co wygląda jak ja... Bzzz... nie ufajcie nikomu... Zzzz... EKHE! TFU! BBBLUBB... i pod żadnym pozorem... EKHE! EKHE! ... nie zbliżajcie się do magazynu!

07:22:02 - dr Campbell: Jack? Co musiałeś zrobić? Nie martw się, niezwłocznie wyślemy drugą ekspedycję, aby was odnaleźli. Ustaliliśmy współrzędne i wygląda na to, że faktycznie jesteście na wyspie R'lyeh! W końcu została znaleziona! Wiedziałem! Słynny Bloop, jesteśmy coraz bliżej rozwikłania, czym jest ten podwodny dźwięk! To cudowne! Możesz to potwierdzić? Jack? Jack!

07:22:13 - Jack Burton: Cudowne, jasne... powiedz mojej żonie i córce, że je kocham... Bez odbioru.

Ph'nglui mglw'kth'f
Cthulhu R'lyeh
mglw'kth'f

BANG

07:22:17 - dr Campbell: Jaaaack!!!

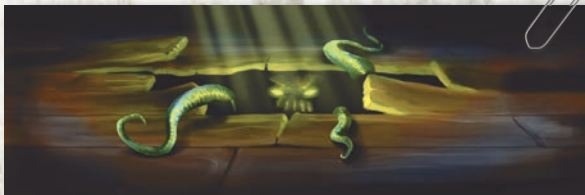
Od teraz to WY jesteście bohaterami tej opowieści!

Jesteście członkami ekipy ratunkowej wysłanej na tajemniczą wyspę w celu odszukania grupy archeologów. Zaraz po waszym przybyciu, rozpętuje się straszliwa burza, zmuszając was do schronienia się w zaniedbanej szopie. Szybko zdajecie sobie sprawę, że to posterunek ustawiony przez pierwszą ekipę. Martwe ciało Jacka leży obok radia, w zimnej dłoni zaciskając rewolwer.



Na końcu korytarza znajdują się drzwi do magazynu, o którym mówił Jack podczas swojej ostatniej transmisji. Ledwo trzymają się na jednym zawiasie, a deski, którymi były zabarykadowane, są roztrzaskane w drzazgi. Na środku drewniana podłoga jest rozerwana, a pod nią widać coś, jakby studnię pełną brudnej wody. Dochodzący z niej smród wywołuje mdłości.

Przerażeni myślą, że... coś... mogłoby wyjść z tej studni, barykadujecie drzwi. Nie zdajecie sobie jednak sprawy, że cokolwiek to było, już wydostało się z magazynu i właśnie w tej chwili jest gdzieś w pobliżu. Tak właściwie, **to jest jednym z was!**



Pośród twoich towarzyszy ukrywa się **STWÓR**. Miej oczy otwarte, i nie ufaj nikomu!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Ta instrukcja + 109 ponumerowanych kart

CEŁ GRY

Na początku wszyscy gracze są „Ludźmi”, ale w trakcie gry niektórzy z nich ulegną przemianie i w wyniku tego powstaną dwie przeciwne frakcje:

A) Ludzie

Archeologowie starający się znaleźć tajemniczego STWORA. Współpracując ze sobą próbują ustalić gdzie kryje się STWÓR oraz kto został Zarażony.

B) STWÓR oraz Zarażeni

W pierwszej turze jeden z graczy zamienia się w STWORA. Jego celem jest zniszczenie wszystkich Ludzi poprzez Zarażenie i przeciągnięcie na swoją stronę, albo poprzez wyeliminowanie ich z gry.

PRZYGOTOWANIE GRY

W grze występują dwa rodzaje kart, które można rozróżnić po rewersach (**WYDARZENIE** oraz **PANIKA!**). Oba rodzaje kart zostaną połączone w jedną talię. Ponadto, w grze znajduje się karta „Wskaźnika”.

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy, zgodnie z poniższymi krokami, przygotować talię:

- 1) Karta „STWÓR” jest unikatowa. Jest umieszczana w talii zawsze, bez względu na liczbę graczy.
- 2) Użycie pozostałych kart uzależnione jest od liczby graczy. Jeśli liczba w prawym dolnym rogu karty jest wyższa od liczby graczy, kartę należy schować do pudełka (*np. w grze sześcioosobowej należy usunąć wszystkie karty z liczbami 7-12 i zostawić jedynie karty z liczbami 4-6*).
- 3) Ze stworzonej puli kart należy chwilowo odłożyć na bok karty „Zarażony!”, karty **PANIKA!** oraz kartę „STWÓR”.
- 4) Z pozostałych kart należy wylosować określoną liczbę kart: pomnożyć liczbę graczy przez cztery i odjąć jeden od wyniku (*np. w grze sześcioosobowej $6 \times 4 - 1 = 23$ karty*). Do wylosowanych kart należy wtasować odłożoną wcześniej kartę „STWÓR”, a następnie rozdać każdemu z graczy po 4 karty.
- 5) Odłożone wcześniej karty „Zarażony!” oraz **PANIKA!** należy potasować z pozostałymi, stworzyć z nich jedną talię i położyć zakrytą na środku stołu.
- 6) Na koniec należy położyć przed pierwszym graczem kartę „Wskaźnika”, skierowaną zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ROZGRYWKA

Graczom nie wolno pokazywać swoich kart na ręce (chyba, że treść karty mówi inaczej). Karty są odrzucane zakryte na zakryty stos kart odrzuconych, znajdujący się obok głównej talii.

Gra podzielona jest na tury. Na początku tury rozgrywane są zgodnie z ruchem wskazówek zegara począwszy od pierwszego gracza i kontynuując w lewo (w trakcie gry może to ulec zmianie). W swojej turze musisz wykonać w podanej kolejności trzy poniższe kroki:

1) Dobierz jedną kartę z talii.

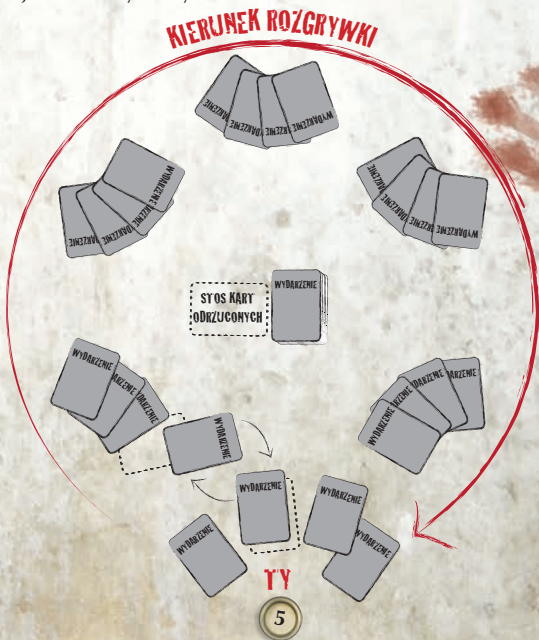
2) Jeśli dobrałeś kartę **PANIKA!**, musisz ją natychmiast zagrać i po rozpatrzeniu efektu odrzucić (zakrytą).

Jeśli dobrałeś kartę **WYDARZENIE**, dodajesz ją do swojej ręki i musisz wykonać jedną z dwóch poniższych akcji:

A) Odrzuć na stos kart odrzuconych jedną kartę z ręki (zakrytą); albo

B) Zagraj z ręki kartę **WYDARZENIE**, wykonaj zawarte na niej polecenia, a następnie odrzuć ją (zakrytą) na stos kart odrzuconych.

3) Wybierz ze swojej ręki jedną kartę **WYDARZENIE**, którą przekażesz następnemu graczowi zgodnie z kierunkiem rozgrywki. Gracz ten również **musi** wybrać ze swojej ręki jedną kartę **WYDARZENIE**, którą przekaże tobie. Wymieniacie się wybranymi kartami, nie pokazując ich pozostałym. Jeśli od następnego gracza oddziela cię przeszkoda (np. „Zablokowane drzwi” albo „Kwarantanna”), pomijasz krok wymiany kart.



Po wykonaniu wszystkich trzech kroków przekazujesz kartę „Wskaźnika” następnemu graczowi i twoja tura się kończy. Na koniec swojej tury **zawsze powinieneś mieć dokładnie cztery karty** na ręce. Następny gracz może rozpocząć swoją turę.

Uwaga 1: Pod koniec swojej tury **wymieniasz** karty zakryte, zawsze z następnym graczem w kolejności, chyba że treść karty mówi inaczej.

Uwaga 2: Kartę **możesz zagrać wyłącznie** na sąsiedniego gracza (wybierasz czy z lewej czy z prawej), chyba że treść karty mówi inaczej.

Uwaga 3: Karty trafiające na stos kart odrzuconych są zawsze zakryte. Jeśli karty w talii się skończą, należy przetasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową talię.

ZAMIANA MIEJSCAMI

Niektóre karty pozwalają graczom fizycznie zamieniać się miejscami. Zmiana miejsca może się przydać w wielu sytuacjach, na przykład, aby uciec przed niebezpieczeństwem albo zbliżyć się do gracza, którego chcesz wyeliminować lub wesprzeć. STWÓR może wykorzystać zamianę miejsc do ucieczki albo do zarażenia graczy oddalonych od jego aktualnej pozycji. Każda zamiana miejsc budzi wiele podejrzeń, więc to bardzo ważne, aby wybrać odpowiedni moment!

Tak czy inaczej, gracz inicjujący zamianę, pod koniec swojej tury wymienia się kartą z następnym graczem względem swojej nowej pozycji, zgodnie z aktualnym kierunkiem gry (zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara). Następną turę rozpocznie gracz, który był celem zamiany miejsc. Podczas zamiany miejsc gracz zawsze zabiera ze sobą swoje karty.

ROLE

W trakcie gry będziesz wcielał się w jedną z trzech ról:

1) CZŁOWIEK

Na początku gry wszyscy gracze za wyjątkiem jednego (który otrzymał w pierwszej rundzie kartę „STWÓR”) są Ludźmi.

Jako Człowiek musisz ustalić, który z graczy to STWÓR i upiec go za pomocą karty „Miotacza ognia”.

Pozostajesz Człowiekiem dopóki STWÓR nie przekaże ci karty „Zarażony!”.

Jeśli będąc Człowiekiem dobierzesz z talii kartę „Zarażony!”, nie stajesz się Zarażonym. Takiej karty nie możesz przekazać innemu graczowi, musisz ją zachować albo odrzucić na normalnych zasadach. Jeśli jednak to inny gracz przekaże ci kartę „Zarażony!” (ten gracz to z pewnością STWÓR, bo tylko STWÓR może to zrobić!), stajesz się Zarażonym i wcielasz w nową rolę.

Podpowiedź: W talii są karty, którymi możesz się chronić. Pozwólą ci zmieniać miejsce przy stole, zdobywać wskazówki na temat ról innych graczy albo pokazywać swoje karty, by udowodnić, że nie jesteś Zarażonym i nie zostać przez pomyłkę wyeliminowanym przez innych Ludzi. Aby wygrać, uważnie śledź poczynania innych graczy i spróbuj rozgryźć kto jest twoim wrogiem, a z kim możesz się sprzymierzyć, by wyeliminować Zarażonych i STWÓRA!

2) ZARAŻONY

Jeśli będąc Człowiekiem podczas wymiany kart otrzymasz kartę „Zarażony!”, stajesz się jednym z Zarażonych. Nie możesz odrzucić swojej karty „Zarażony!”. Od teraz STWÓR jest twoim sojusznikiem i musisz dbać, aby jego tożsamość nie została odkryta. Próbuje dyskretnie mieszać w głowach swoim wrogom i siał podejrzenia pośród Ludzi.

Jeśli dobierzesz z talii kolejną kartę „Zarażony!”, możesz ją odrzucić albo zachować, aby przy nadarzającej się okazji STWÓR otrzymał ją od ciebie podczas wymiany kart. Tylko STWÓR może otrzymać od ciebie nadmiarową kartę „Zarażony!”, nie możesz jej przekazać żadnemu Człowiekowi ani Zarażonemu.

Uwaga: Zarażony gracz zawsze ma na ręce przynajmniej jedną kartę „Zarażony!”.

3) STWÓR

Na początku rozgrywki jeden z graczy otrzyma kartę „STWÓR” i w tę rolę będzie się wcielał do końca gry.

Nie możesz odrzucić ani przekazać karty „STWÓR”.

STWÓR ma za zadanie zgładzić wszystkich Ludzi albo przemienić ich w Zarażonych poprzez przekazanie im karty „Zarażony!”.

Tylko STWÓR może zarażać innych graczy poprzez przekazanie im karty „Zarażony!”. Oznacza to, że STWÓR jest jedynym graczem, który zna role wszystkich pozostałych graczy i tylko on może zakończyć grę obwieszczeniem, że nie pozostał już żaden Człowiek. STWÓR może wymieniać karty „Zarażony!” z Zarażonymi graczami.

Aby przetrwać, STWÓR musi utrzymać swą tożsamość w tajemnicy i kierować podejrzenia na innych, aby Ludzie nie mogli go znaleźć (i upiec).

Uwaga: Gracze mogą ze sobą swobodnie rozmawiać. Możesz ogłosić swoją tożsamość albo blefować mówiąc nieprawdę, by rzucić podejrzenia na innych. Nigdy nie wolno ci jednak pokazać nikomu swoich kart (chyba że treść karty to nakazuje). To od innych graczy zależy, czy ci zaufają, czy nie i oceniając twe zachowanie decydują, czy do ciebie dołączyć, wyeliminować, czy może uciekać od ciebie jak najdalej!

EKSTREMALNE ZARAŻENIE!

Jeśli na początku kroku wymiany kart masz na ręce wyłącznie karty „Zarażony!” i STWÓR nie jest graczem, z którym wymieniasz karty, wymiana kart jest niemożliwa. Musisz pokazać wszystkim swoje karty i zostajesz wyeliminowany z gry!

ELIMINACJA

„Miotacz ognia” jest jedyną kartą pozwalającą wyeliminować gracza bez względu na rolę.

Jeśli podejrzewasz, że sąsiedni gracz (z lewej lub prawej) należy do przeciwnej drużyny, możesz zagrać tę kartę, aby go wyeliminować. Jeśli wskazany gracz nie ma na ręce karty „Zakaz grillowania!”, zostaje wyeliminowany z gry. Nie pokazuje kart, które miał na ręce i odkłada je zakryte na stos kart odrzuconych.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w jednym z poniższych przypadków:

A) STWÓR został wyeliminowany z gry.

Wszyscy gracze ujawniają swoje tożsamości (pokazując karty w ręce). Wszyscy ocalali Ludzie wygrywają jako drużyna. STWÓR, Zarażeni oraz wyeliminowani gracze przegrywają.

B) W grze nie został żaden Człowiek.

STWÓR może obwieścić, że w grze nie został już żaden Człowiek. Wszyscy gracze ujawniają swoje tożsamości (pokazując karty na ręce). Jeśli rzeczywiście nie ma żadnych Ludzi, STWÓR i ocalali Zarażeni wygrywają jako drużyna. Wszyscy wyeliminowani gracze przegrywają. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy ostatni Człowiek w grze zostaje Zarażony, taki gracz przegrywa razem z Ludźmi!

Szczególny przypadek 1: W wyjątkowej sytuacji, jeśli STWÓR zdoła zarażić wszystkich graczy i nikt nie został wyeliminowany, wyłącznie STWÓR zostaje zwycięzcą, a wszyscy pozostali przegrywają!

Szczególny przypadek 2: Jeśli STWÓR obwieścił zwycięstwo, a w grze pozostali jacyś Ludzie, ujawniają oni swoją tożsamość i zostają zwycięzcami. STWÓR, Zarażeni i wszyscy wyeliminowani gracze przegrywają.

KARTY WYDARZENIE

Jednym z rodzajów kart w talii są karty **WYDARZENIE**. Po dobraniu trafiają do ręki gracza, który będzie mógł zagrać je w odpowiednim czasie. W oparciu o efekty, karty te można podzielić na cztery kategorie: ZARAŻENIA, AKCJE, OBRONY oraz PRZESZKODY.

KARTY ZARAŻENIA

Tych kart nie można zagrywać ani pokazywać innym graczom (chyba że treść karty mówi inaczej).

STWÓR - Wcielasz się w „STWORA” i twoim celem jest zarażenie albo zniszczenie Ludzi. NIE MOŻESZ odrzucić ani wymienić tej karty, nawet jeśli efekt innej karty nakazuje ci to zrobić.

Zarażony! - Jeśli dobrałeś tę kartę z talii nie stajesz się Zarażonym i możesz ją bez problemu odrzucić. Pamiętaj jednak, jeśli ją zachowasz i ktoś będzie miał możliwość zobaczenia twoich kart, pomyśli, że jesteś Zarażonym! Jeśli jesteś Człowiekiem, nie możesz przekazać tej karty innemu graczowi! Jeśli inny gracz przekazał ci kartę „Zarażony!” (tylko STWÓR może to zrobić), stajesz się Zarażonym i od tej pory możesz przekazywać nadmiarowe karty „Zarażony!” graczowi, który wciela się w STWORA (wyłącznie jemu). Pamiętaj jednak, że zawsze musisz mieć na ręce przynajmniej jedną kartę „Zarażony!”. NIGDY nie możesz odrzucić ani przekazać swojej jedynej karty „Zarażony!”, nawet jeśli efekt innej karty nakazuje ci to zrobić.

KARTY AKCJI

Te karty możesz zagrywać wyłącznie w swojej turze, nie możesz ich zagrywać w odpowiedzi na inne karty. Po wykorzystaniu karta jest odrzucana.

Analiza - Jeśli zagrasz tę kartę na sąsiadnego gracza, musi on pokazać ci wszystkie swoje karty na ręce.

Bierz nogi za pas! - Fizycznie zamień się miejscem przy stole z dowolnym graczem, który nie jest poddany Kwarantannie. Zignoruj karty „Zablokowane drzwi”. Zmieniając miejsce, zabierasz ze sobą swoje karty. Tym sposobem zmienia się twoje miejsce w kolejności graczy i będziesz wymieniał kartę z „nowym” sąsiadem.

Miotacz ognia - To jedyna karta pozwalająca wyeliminować sąsiadnego gracza.

Pilnuj tyłów - Odwróć kierunek rozgrywki. A więc, jeśli gra toczyła się w lewo, teraz będzie się toczyć w prawo. Wpływa to zarówno na kierunek rozgrywania tur, jak i na wymianę kart.

Podejrzenia - Wylosuj jedną kartę z ręki sąsiadnego gracza, obejrzyj, a następnie oddaj mu ją.

Siekiera - Możesz zagrać tę kartę na siebie albo na sąsiadnego gracza, aby usunąć działającą na niego kartę „Zablokowane drzwi” lub „Kwarantanna”.

Uwodzenie - Wymień się kartą z dowolnym graczem, który nie jest poddany Kwarantannie. Następnie twoja tura się kończy.

Whiskey - Pokaż wszystkie swoje karty pozostałym graczom. Tę kartę możesz zagrać wyłącznie na siebie.

Zaradność - Dobierz trzy karty **WYDARZENIE**, zachowaj jedną, a pozostałe dwie odrzuć. Następnie zagraj albo odrzuć jedną kartę z ręki. W tej samej turze możesz zagrać kilka kart „Zaradność”. Jeśli na wierzchu talii leży karta **PANIKA!**, odrzuć ją bez podglądania i dobieraj dalej, dopóki nie dobierzesz trzech kart **WYDARZENIE**.

Zmiana miejsc! - Fizycznie zamień się miejscem przy stole z sąsiadnym graczem (chyba że blokują was karty takie jak „Kwarantanna” albo „Zablokowane drzwi”). Zmieniając miejsce, zabierasz ze sobą swoje karty. Tym sposobem zmienia się twoje miejsce w kolejności graczy i będziesz wymieniał kartę z „nowym” sąsiadem.

KARTY OBRONY

Te karty możesz zagrywać wyłącznie w odpowiedzi na akcję innego gracza albo efekt karty **PANIKA!**. Po wykorzystaniu karty jest odrzucana. Po zagraniu karty obrony, w jej miejsce od razu dobierasz nową kartę z talii. Jeśli na wierzchu talii leży karta **PANIKA!**, odrzuć ją bez podglądania i dobieraj dalej, dopóki nie dobierzesz karty **WYDARZENIE**.

Mnie tu dobrze - Zagrywasz ją wyłącznie w odpowiedzi, jeśli ktoś zagrał na ciebie kartę „Zmiana miejsc!” albo „Bierz nogi za pas!”. Anuluje efekt zagranej na ciebie karty.

Nie, dziękuję! - Zagrywasz ją wyłącznie w odpowiedzi, jeśli ktoś z dowolnego powodu (faza wymiany/efekt karty) zamierza wymienić się z tobą kartą. Nie dochodzi do wymiany.

Pudło! - Zagrywasz ją wyłącznie w odpowiedzi, jeśli ktoś z dowolnego powodu (faza wymiany/efekt karty) zamierza wymienić się z tobą kartą. Następny gracz wymienia się kartą zamiast ciebie. Jeśli wskutek tej wymiany, następny gracz otrzyma kartę „Zarażony!”, nie staje się Zarażonym, ale za to wie na pewno, że kartę wręczył mu STWÓR albo Zarażony! Jeśli na drodze do następnego gracza są przeszkody (np. karta „Zablokowane drzwi” albo „Kwarantanna”), nie dochodzi do wymiany. Następną turę normalnie zaczyna osoba siedząca obok gracza, który zainicjował wymianę kart.

Przerażenie - Zagrywasz ją wyłącznie w odpowiedzi, jeśli ktoś z dowolnego powodu (faza wymiany/efekt karty) zamierza wymienić się z tobą kartą. Nie dochodzi do wymiany. Podejrzij kartę, której nie przyjąłeś i oddaj ją właścicielowi.

Zakaz grillowania! - Zagrywasz ją wyłącznie w odpowiedzi, jeśli ktoś zagrał na ciebie kartę „Miotacz ognia”. Unikasz wyeliminowania z gry.

KARTY PRZESZKÓD

Te karty pozwalają ci izolować siebie lub innych graczy. Pozostają w grze, dopóki nie zostaną usunięte przez inne karty.

Kwarantanna - Możesz zagrać tę kartę na wybranego, sąsiedniego gracza. Przez następne dwie rundy, kiedy będzie on dobierał, przekazywał lub odrzucał jakąś kartę, będzie ją pokazywał pozostałym graczom. Przykładowo, jeśli Kwarantannie poddany został gracz wcielający się w STWORA, powinien pamiętać, że jeśli postanowi przekazać kartę „Zarażony!” innemu graczowi, wszyscy to zobaczą. Karta „Kwarantanny” może zostać odrzucona przed upływem dwóch rund, za pomocą karty „Siekiera” albo wskutek efektu niektórych kart **PANIKA!**.

Zablokowane drzwi - Możesz zagrać tę kartę na stół, umieszczając ją między sobą a sąsiednim graczem. Od teraz wasza dwójka nie może wykonywać między sobą akcji (zagrywać kart, wymieniać się kartami, zamieniać się

miejscami). Karta pozostaje odkryta pomiędzy wami, póki nie zostanie usunięta przez kartę „Siekiera” albo efekt karty **PANIKA!**. Jeśli wskutek jakiegoś efektu gracz zmieni swoje miejsce, „Zablokowane drzwi” nie zmieniają swojej pozycji na stole (i wskutek tego zaczną działać na innego gracza).

KARTY PANIKA!

Drugim rodzajem kart w talii są karty **PANIKA!**. To losowe wydarzenia zwiększające napięcie i niepewność podczas gry.

Jeśli w swojej fazie dobierania dobierzesz kartę **PANIKA!**, musisz ją natychmiast zagrać i po rozpatrzeniu efektu odrzucić. Kart **PANIKA!** nigdy nie dołączasz do swoich kart na ręce. Kartę **PANIKA!** możesz dobrać wyłącznie w fazie dobierania na początku swojej tury.

Jeśli wskutek efektu jakiejś karty (np. Karty Obrony, karty „Zaradność” albo innej karty **PANIKA!**) miałbyś dobrać kartę **PANIKA!**, odrzuć ją bez podglądania i dobieraj dalej, dopóki nie dobierzesz karty **WYDARZENIE**.

ZASADY ZAAWANSOWANE

1) Dla zwiększenia napięcia kartę „STWÓR” można wtasować do talii zamiast rozdawać ją na początku gry (zalecane zwłaszcza przy 4-6 graczach).

2) Aby zmienić poziom trudności i dać przewagę którejś ze stron, gracze mogą wedle uznania zwiększyć lub zmniejszyć liczbę kart „Zarażony!” w talii na początku gry.

3) Aby zwiększyć poziom trudności i dać przewagę graczowi wcielającemu się w STWORA, karty „Miotacz ognia” i „Analiza” należy dodać do talii dopiero w 5. kroku przygotowania do gry, żeby nie rozdać ich już na początku.

4) Aby zwiększyć aspekt strategiczny, gracze muszą zagrywać karty „Uwodzenie”, „Bierz nogi za pas!”, „Zostańmy przyjaciółmi” oraz „Zmiotam stąd!” na sąsiedniego gracza, chyba że **obaj sąsiedni gracze** są odcięci przez Kwarantannę lub Zablokowane drzwi.

5) Bardziej zaawansowani gracze mogą sami zdecydować, z jakich kart stworzą talię.

6) **WARIANT ZEMSTY:** Jeśli STWÓR został wyeliminowany, a w grze nadal są jacyś Zarażeni, rozgrywka toczy się dalej. Dwie frakcje walczą ze sobą, dopóki nie zostanie tylko jedna z nich.

STWÓR (który jako jedyny zna role wszystkich graczy) nadal śledzi przebieg rozgrywki nie zdradzając nikomu ról pozostałych graczy. Jeśli w którymś momencie zostanie wyeliminowany ostatni Człowiek lub Zarażony, STWÓR ogłasza koniec gry. Wszyscy ocalali (Ludzie albo Zarażeni) zwyciężają, zaś wszyscy wyeliminowani gracze przegrywają.

STWOR

OPRACOWANIE



Twórcami STWORA są
Antonio Ferrara oraz **Sebastiano** Fiorillo

Redakcja: **William** Niebling

Ilustracje i oprawa graficzna: **Sebastiano** Fiorillo

Specjalne podziękowania za ilustracje: **Alessia Valentina** Coppola

Tłumaczenie: **Rafał** Kalota

Wersja polska: **Galakta**

Wielkie „dzięki” dla platformy **Kickstarter** i wszystkich

494 wspierających zarażonych przez **STWORA**.

Podziękowania dla wspierających i przyjaciół, którzy
użyzyli swych wizerunków na ilustracje:

Michele Benvenuti - karta „Zarażony!” nr 4

Alessia Valentina Coppola - karta „Nie, dziękuję!” oraz ilustracja do tej karty

Rogério De Leon Pereira - karta „Zarażony!” nr 3

Piero Landolfi - karta „Whiskey” i głos w filmiku promocyjnym

Stephen Pollei - karta „Miotacz ognia”

Antonio Ferrara i **Sebastiano** Fiorillo - karta „Zmiana miejsc!”

oraz projekt gry... teraz wiecie kogo winić!

Podziękowania dla poniższych wspierających za ich szczerą, bezinteresowną pomoc:

Sylvain Daraiche, **Stéphanie** Gagnon oraz **Nicolas** Hartmann

- tłumaczenie francuskiej wersji Print & Play

Michael Jaegers - tłumaczenie niemieckiej wersji Print & Play

Jonas Runkel - tłumaczenie niemieckiej i angielskiej wersji Print & Play

Miguel Vinas Gutierrez - tłumaczenie hiszpańskiej wersji Print & Play

Ken Stojevich - Najszybszy ze wspierających!

Podziękowania dla poniższych blogów, stron internetowych
i centrów rozrywki za testowanie i zapowiedzi:

Balena Ludens, **Board Game Geek**, **Giochi e Giocatori**, **Giochi sul Nostro
Tavolo**, **Gioconauta**, **Gioconomicon**, **I Giochi di Cthulhu**, **HomoLudens Torino**,
Inventori di Giochi, **La Tana del Goblin**, **Ludoteca Pesaro in Gioco**.

Szczególne podziękowania dla naszych rodzin, przyjaciół
i ludzi, którzy pomogli nam stworzyć tę grę:

Pasquale Acunzo, **Valeria** Amoruso, **Domenico** Ascione, **Luca** Ascione, **Luciano** Bertone,
Mariano Buono, **Ciro** Cangiano, **Marcella** Caputo, **Sarah** Caputo, **Liberata** Cozzolino,
Martina Di Costanzo, **Vittorio** Di Sapio, **Domenico** Ferrara, **Luigi** Ferrara, **Manuela**
Ferrara, **Denise** Fiorentino, **Stefania** Fiorillo, **Marina** Gentiluomo, **Giovanni** Guida,
Cira Improta, **Katia** Manfellotto, **Giulia** Mendone, **Roberta** Mendone, **Paola** Patruno,
Mariarosaria Pucci, **Giancarlo** Roberto, **Mariagrazia** Ricci, **Davide** Tedoldi, **Antonio**
Vecchione, **Andrea** Vigiak oraz wszystkich pracowników **Pendragon Game Studio**.

Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone 7

20122 Milano – Włochy. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Stay Away! stanowi własność Pendragon Game Studio.

© & ™ 2014 Pendragon Game Studio. Powielanie tej gry

– nawet częściowe – jest surowo zabronione.

www.pendragongamestudio.com – pendragongamestudio@gmail.com.

Prosimy zachować opakowanie i adres.

