

**THIS  
WAR  
OF  
MINE**  

---

**GRA PLANSZOWA**

**ERRATA I ROZWIĄZANIA NAJCZĘŚCIEJ  
NAPOTYKANYCH PROBLEMÓW**

Wszystkie zmiany w stosunku do poprzedniej wersji niniejszego dokumentu zaznaczono na **czzerwono**.

Niniejszy dokument zawiera omówienie najczęściej napotykaných problemów, objaśnienia zasad oraz erratę do gry *This War of Mine: Gra planszowa*.

# FAQ

W tej części znajdują się aktualne sekcje FAQ do gry *This War of Mine: Gry planszowej*.

## 10 FAQ WORECZEK ARCHIWUM I WORECZEK ODPADÓW

Do gry dołączone są 2 woreczki strunowe. Jeden z nich to woreczek ARCHIWUM, a drugi to woreczek Odpadów. Woreczek Odpadów służy się do przechowywania wszystkich elementów, które zostały usunięte z gry i nie wezmą już udziału w żadnej z rozgrywek obecnej Kampanii. Woreczek ARCHIWUM wykorzystuje się do przechowywania niektórych elementów gry, jak to opisano w poniższej sekcji Zapisywanie stanu gry.

### ZAPISYWANIE STANU GRY:

Wrzuć wszystkie posiadane **żetony / zasoby** ze Schowka do woreczka ARCHIWUM.

Zapisz na arkuszu ARCHIWUM liczbę i rodzaj zasobów, jakie znajdują się na polu **Schowek x5**, po czym schowaj je do pudełka.

Zapisz na arkuszu ARCHIWUM w tabeli Postaci **imiona Postaci oraz poziomy ich Stanów**, następnie schowaj żetony Stanu do pudełka, a karty Postaci do woreczka ARCHIWUM.

Zapisz na arkuszu ARCHIWUM (na wszystkich trzech polach Miejsc) nazwy **3 kart Miejsc**, które znajdują się obecnie na planszy, następnie włóż te karty do woreczka ARCHIWUM.

Oznacz na arkuszu ARCHIWUM (symbolem [X]) **poła Schronienia, na których nadal leżą karty Schronienia**. Karty Resztki gruzu zaznacz symbolem [RG] zamiast [X]. Następnie włóż wszystkie karty Schronienia do woreczka ARCHIWUM (nie ma znaczenia, czy karty się pomieszają).

Zapisz nazwy **już skonstruowanych kart Sprzętów** na arkuszu ARCHIWUM, na polach Schronienia, na których znajdują się te Sprzęty. Następnie włóż te karty do woreczka ARCHIWUM.

Włóż wszystkie **żetony Chłodu** z pola Chłodu do woreczka ARCHIWUM.

Zapisz w odpowiednim miejscu arkusza ARCHIWUM nazwy **odkrytych kart Wydarzeń** znajdujących się obecnie na planszy (jeśli takie są) i włóż te karty do woreczka ARCHIWUM.

Schowaj **całą talię Wydarzeń** do pudełka (pamiętając, aby nie podglądać awersów kart!).

Schowaj **wszystkie karty Celów** do pudełka (nie zmieniaj ich kolejności).

Włóż **talię Intruzów i talię Mieszkańców** do woreczka ARCHIWUM, a nieużywane karty Intruzów i Mieszkańców (te, które nie znalazły się w talii podczas przygotowania gry) schowaj do pudełka.

Włóż **talię Sprzętów** do woreczka ARCHIWUM (tylko karty z pola Sprzętów na planszy – pamiętaj, aby nie mieszać ich z kartami Sprzętów z pola Pomysłów).

Włóż karty obecnie posiadanych **Akcji Specjalnych** do woreczka ARCHIWUM.

Oznacz na arkuszu ARCHIWUM (symbolem [X]) **Wyrwy**, na których znajdują się **żetony Desek**, po czym odłóż te żetony Desek do woreczka ARCHIWUM.

Oznacz umiejscowienie **użytych Pustych żetonów** (jeśli jakieś są w grze) poprzez zanotowanie widniejących na nich numerów. Następnie włóż te żetony do woreczka ARCHIWUM.

Schowaj **wszystkie pozostałe elementy gry** do pudełka.

Kiedy rozpoczniecie kolejną rozgrywkę w ramach Kampanii, podczas przywracania zapisanej gry zmodyfikujecie zasady przygotowania gry zgodnie z opisem w poniższej sekcji Przywracanie gry.

### ODTWARZANIE STANU GRY:

Wymij wszystkie elementy gry z woreczka ARCHIWUM i rozłóż je, jak opisano poniżej:

**Polóż żetony / zasoby na polu Schowka.**

**Polóż zasoby na polu Schowek x5** zgodnie z opisem na arkuszu ARCHIWUM.

**Polóż Postaci i ich żetony Stanu** zgodnie z opisem na arkuszu ARCHIWUM.

**Polóż 3 karty Miejsc** na polach Miejsc na planszy zgodnie z opisem na arkuszu ARCHIWUM.

**Polóż karty Schronienia** na planszy na odpowiednich polach – zgodnie z oznaczeniami na arkuszu ARCHIWUM (zwróć uwagę na nazwy widniejące na polach Schronienia na planszy). W miejscach oznaczonych [RG] połóż karty Gruzu tak, aby leżały stroną Resztki gruzu do góry.

**Polóż karty Sprzętów** na odpowiednich polach Schronienia na planszy – zgodnie z oznaczeniami na arkuszu ARCHIWUM.

**Pozostałe karty Sprzętów** połóż na polu talii Sprzętów.

**Polóż żetony Chłodu** na polu Chłodu.

**Polóż odkryte karty Wydarzeń** na odpowiednich polach zgodnie z oznaczeniami na arkuszu ARCHIWUM (jeśli jakieś Wydarzenia znajdowały się w grze poprzednim razem).

**Polóż talię Intruzów i talię Mieszkańców** na odpowiednich polach.

**Weź karty Akcji Specjalnych**, które obecnie posiadacie.

**Polóż żetony Desek** na planszy (jeśli jakieś znajdowały się w grze poprzednim razem) zgodnie z oznaczeniami na arkuszu ARCHIWUM.

**Polóż użyte Puste żetony** na planszy zgodnie z oznaczeniami na arkuszu ARCHIWUM.

Teraz wymij z pudełka pozostałe elementy gry.

**Weź talię Wydarzeń** i połóż ją na polu talii Wydarzeń (pamiętając, aby nie podglądać awersów kart).

**Weźcie talię Celów** i ułóżcie ją na polu talii Celów (pamiętając, aby nie mieszać ich ani nie zmieniać ich kolejności).

Przygotujcie pozostałe talie, umieszczając je na odpowiednich polach planszy.

Gra jest teraz odtworzona i możecie rozpocząć kolejną rozgrywkę w ramach Kampanii.

► **WRÓĆ DO GRY.**

## 100 FAQ - PRZYGOTOWANIE GRY

### TALIE KART:

◆ **Talia Sprzętów**, jak i **talia Schronienia**, w odróżnieniu od pozostałych talii, nie posiadają nazwy talii na rewersie. Przyjrzyjcie się ilustracji przygotowania gry, by rozpoznać, które to talie.

◆ **Rewersie talii Sprzętów** jest strona opisująca wymogi ich zbudowania, zaś awersiem jest strona z grafiką danego Sprzętu oraz opisem akcji lub zasady tego Sprzętu.

◆ Na rewersie większości **kart Schronienia** wymienione są znaleziska, które zdobędziecie podczas gry w zamian za usunięcie takiej karty. Podczas przygotowania rozgrywki rozłóżcie te karty na planszy tak, by nie podpatrywać, co kryje się na ich odwrocie.

### ŻETONY I ZASOBY:

◆ Wszystkie żetony są podpisane, co ułatwia ich odnajdywanie. Natomiast trzy rodzaje **zasobów (Woda, Drewno, Komponenty)** nie są podpisane, ponieważ nie są to żetony, a elementy plastikowe. Możecie je rozpoznać po wyglądzie – Wodę przedstawiają okrągłe, przezroczyste znaczniki, Drewno to brązowe belki, a Komponenty to metaliczne trybiki.

**Czerwone żetony to:** Część Broni, Karabin, Łuska, Nabój, Nóż, Pistolet, Siekiera, Strzelba, Uszkodzony Karabin, Uszkodzony Pistolet, Uszkodzona Strzelba.

**Zielone żetony to:** Bimber, Cukier, Kawa, Konserwa, Papieros, Spirytus, Surowe Mięso, Warzywo.

**Szare żetony to:** Biżuteria, Część Elektryczna, Część Mechaniczna, Filtr, Gitara, Książka, Łopata, Piła, Uszkodzona Gitara, Wytrych.

**Zółte żetony to:** Chemikalia, Leki, Opatrunek, Ziola, Ziolowe Leki.

Możecie umieścić elementy gry w pudełku w dowolny wygodny dla was sposób. Starajcie się jednak trzymać czerwone, żółte, szare i zielone żetony w czterech osobnych przegródkach – zarówno podczas gry, jak i przy jej pakowaniu do pudełka. Kiedy chowacie grę po zakończeniu spotkania, zabezpieczcie te cztery przegródki czterema taliami kart. Karty oraz plansza zagwarantują, że przegródki pozostaną zamknięte, a znajdujące się w nich żetony nie wypadną i nie wymieszają się ze sobą.

## WORECZEK ODPADÓW:

Woreczek Odpadów służy do chowania elementów gry, które zostały całkowicie usunięte z rozgrywki i nie będą już dostępne do końca Kampanii (w odróżnieniu od elementów odrzucanych do pudełka, skąd w trakcie Kampanii ponownie mogą wracać do gry). Woreczek Odpadów, tak samo jak woreczek ARCHIWUM, mogą być reprezentowane przez dowolne woreczki (np. woreczki strunowe) – w pudełku znajdują się 2 woreczki o takim przeznaczeniu. Możecie je wymienić na dowolne inne, np. gdy aktualnie się zużyją.

## KOLOROWE NAKŁADKI NA PODSTAWKI:

Gdy Postać ginie lub opuszcza grupę, należy zdjąć kolorową nakładkę na podstawkę z figurki Postaci.

► WRÓĆ DO GRY.

## 101 FAQ - UMIEJĘTNOŚCI POSTACI

Zapoznajcie się z opisami umiejętności i Charakteru na kartach Postaci, jak również ich cechami od razu po dobraniu tych Postaci. Pozwoli wam to lepiej zrozumieć zdolności i ograniczenia każdej Postaci.

Umiejętności na kartach Postaci są zawsze dostępne i można ich zawsze używać, zgodnie z regułą danej umiejętności.

◆ **Skradanie (Arca)** – Hałas można obniżyć maksymalnie do 1.

◆ **Dziennik (Emilia)** – Zmęczenie można podnieść maksymalnie do 4.

◆ **Złota rączka (Marin)** – jeśli gracie na zaawansowanej stronie planszy, ta umiejętność odnosi się do wszystkich akcji Szczerania (ale nie do akcji Myszczowania).

◆ **Wylamanie drzwi (Marko)** – jeśli Marko używa Sikiery zamiast Wytrycha, nie należy odrzucać Sikiery po otwarciu Zamkniętych drzwi.

◆ W przypadku umiejętności, których używa się „raz na Wyprawę”, ich użycie zaznacz w dowolny sposób, np. przez obrócenie karty o 90 stopni.

► WRÓĆ DO GRY.

## 110 FAQ - PLANSZA

### POLE SCHOWEK X5:

Pole Schowek x5 pozwala zaznaczyć 5 znaczników Drewna lub Komponentów za pomocą jednego znacznika Drewna lub Komponentów.

Zawsze i w dowolnym momencie możecie wymienić 5 znaczników Drewna ze Schowka na 1 znacznik Drewna na polu Schowek x5 (i odwrotnie). To samo dotyczy się Komponentów.

Zaden inny zasób ani żeton poza Drewnem i Komponentami nie może zostać umieszczony na polu Schowek x5.

**Ostrzeżenie:** w ten sposób możecie uzyskać większą liczbę Drewna lub Komponentów, niż byłoby to możliwe bez pola Schowek x5. Jednak ten sposób magazynowania ma swoje wady, ponieważ zasada niedostępności zasobów, kiedy nie ma ich już w pudełku, nadal obowiązuje. Oznacza to, że jeśli będziecie chcieli wymienić 1 zasób z pola Schowek x5 na 5 osobnych znaczników zasobów, ale w pudełku będą się znajdować tylko 3 takie znaczniki, wymiana nie będzie dla was korzystna.

## GDZIE MOŻNA UMIESZCZAĆ KARTY SPRZĘTÓW:

◆ Zgodnie z opisem w Dzienniku (faza Akcji Dziennych) – karty Sprzętów mogą być również umieszczane na polach z drabinami. Jeśli macie wątpliwości co do tego, czy możecie umieścić kartę Sprzętu na danym polu, zajrzyjcie do arkusza ARCHIWUM – pola, na których nie możecie umieścić kart Sprzętów, zostały zaciemnione.

## PORUSZANIE SIĘ W SCHRONIENIU:

◆ Jeśli macie wątpliwości, któredy dokładnie przebiegają ścieżki ruchu Postaci na planszy, sprawdźcie również arkusz ARCHIWUM. Ścieżki oznaczono grubymi, ciemnymi liniami.

◆ Symbol Wyrwy blokuje ruch w poziomie, nawet jeśli dana Wyrwa jest już zakryta przez żeton Desek.

◆ Aby poznać więcej szczegółów dotyczących poruszania się po planszy – patrz 300 (FAQ – Akcje Dienne).

## ZAAWANSOWANA STRONA PLANSZY:

◆ Na zaawansowanej stronie planszy nie ma pola Nowego Pomysłu. Połączenie obie talie kart Sprzętów (podstawowe i zaawansowane) i umieścić tak połączoną talię na polu Sprzętów.

◆ **Zasada Ostrzału Snajperów z zaawansowanej strony planszy** zawsze odnosi się tylko do jednej Postaci, która właśnie wykonała akcję na najwyższym piętrze Schronienia.

◆ Zasady znajdujące się na polach planszy zakrytych leżącymi na nich kartami Schronienia (np. Dzikiego Ogródek) są ignorowane, dopóki karta lub karty Schronienia nie zostaną usunięte z danego pola.

◆ Wyrażenie „2x GRUZ” oznacza, że podczas przygotowania gry musicie umieścić 2 karty Gruz na jednym stosie (i rozpatrzyć je w trakcie rozgrywki kolejno jedną po drugiej).

► WRÓĆ DO GRY.

## 200 FAQ - FAZA PORANKA

### KARTY WYDARZEŃ:

◆ Podczas fazy Poranka należy rozpatrzyć wierzchnią kartę z talii Wydarzeń bez względu na to, czy jest to karta Wydarzenia, karta Wydarzenia Kończącego czy karta Rozdziału.

◆ Karty Wydarzeń Zrzut i Ostrzał zawierają warunki dotyczące tego, co stało się podczas żetonów Wyprawy:

- jeśli taka karta zostanie dobrana jako pierwsza karta Wydarzenia w Kampanii, należy ją zignorować i nie rozpatrywać jej efektu (poza dodaniem żetonów Chłodu na pole Chłodu).

- jeśli taka karta zostanie dobrana jako pierwsza karta Wydarzenia w trwającej Kampanii, po przywróceniu stanu gry zgodnie z arkuszem ARCHIWUM, także należy zignorować taką kartę i nie rozpatrywać jej efektu (poza dodaniem żetonów Chłodu na pole Chłodu), chyba że zanotowaliście informację odnośnie sytuacji w grze.

◆ Karta Snajperzy – gdy jedna Postać zostanie trafiona, kartę Snajperów należy natychmiast usunąć z gry i nie rzucać na resztę Postaci.

◆ Jeśli na wierzchu talii Intruzów znajdują się jednocześnie karty Wydarzeń Rządy Zbrodni i Fała rozbójów, ich efekty nie kumulują się – powinniście po prostu kolejno dobrać i rozpatrzyć 2 karty Intruzów zamiast 1.

◆ Ostrzeżenie: Możecie uniknąć złych konsekwencji wielu kart Wydarzeń, pod warunkiem, że wiecie, kiedy się ich spodziewać i odpowiednio wcześniej się do tego przygotujecie. Taka wiedza umożliwi wam również skorzystanie z pozytywnych efektów niektórych kart Wydarzeń. Aby lepiej przewidywać nadchodzące Wydarzenia, powinniście skonstruować Radio (kartę Sprzętu) i używać akcji Nasłuchuj z karty Radia.

## KARTY ROZDZIAŁÓW I CELÓW:

◆ Gdy dobieracie i rozpatrujecie kartę z talii Wydarzeń i okazuje się, że jest to karta Rozdziału, należy rozpatrzyć ją zgodnie z opisany na niej efektem. Następnie możecie rozpocząć nowy dzień, natychmiast dobierając i rozpatrując nową kartę z talii Wydarzeń – tym razem będzie to karta Wydarzenia lub Wydarzenia Końcowego.

◆ **Karty Celów** są ułożone w stos na polu Celów. Karta Celu Końcowego znajduje się na samym spodzie tego stosu. Wierzchnia karta celu jest przypisana do Rozdziału I, środkowa – do Rozdziału II, a trzecia od góry – do Rozdziału III.

Tylko wierzchnia (widoczna) karta Celu jest dostępna – nie możecie zacząć wypełniać dalszych Celów bez wcześniejszego wypełnienia wierzchniego Celu.

Nagrody za realizację wierzchniej karty Celu (lub kary za porażkę) rozpatrujecie dopiero wtedy, gdy nakazuje to karta Rozdziału (nawet jeśli opisany Cel został wypełniony dużo wcześniej).

◆ W przypadku **kart Celów z żetonem Realizacji Celu**, gdy karta znajdzie się na wierzchu talii Celów, należy umieścić **żeton Realizacji Celu** na pierwszym polu od lewej strony licznika.

◆ W dowolnym momencie gry możecie odrzucić 1 lub więcej wymaganych żetonów / zasobów **ze Schowka** (nie ze Stosu Znalezisk!) i przesunąć na prawo żeton Realizacji Celu o odpowiednią liczbę pól licznika.

Odrzuconych w ten sposób żetonów / zasobów nie można jednocześnie w żaden sposób użyć ani wymienić podczas Handlu.

◆ Kiedy **żeton Realizacji Celu** osiągnie ostatnie pole po prawej stronie licznika, oznaczone zielonym symbolem „V”, **Cel zostaje wypełniony** (choć jego efekty można rozpatryć dopiero, kiedy zostanie rozpatzona najbliższa karta Rozdziału).

◆ **Ostrzeżenie:** Jeśli podczas Kampanii grupa **straci ostatnią Postać początkową**, co oznacza, że nie może ona wypełnić Celu Końcowego, możecie zdecydować, że **przerwywać rozgrywkę**, ale nie musicie tego robić. Wszystko zależy od tego, czy zależy wam wyłącznie na pełnym zwycięstwie, czy może wolicie, aby pozostałe Postaci dokończyły swoje historie bez względu na to, czy będzie to oznaczać wygraną czy przegraną.

► WRÓĆ DO GRY.

## 220 FAQ – ŻETONY STANU

◆ Pamiętajcie, że **czarne kropki na żetonach Stanu nie kumulują się**. Oznacza to, że każdy żeton Stanu wskazuje, KTÓRE akcje są niedostępne, a nie ILE.

Przykładowo gdyby 2 różne żetony Stanu informowały, że dana Postać nie może użyć swojej Trzeciej Akcji, to mimo posiadania 2 takich żetonów Stanu wciąż nie mogłaby ona wykonać tylko i wyłącznie Trzeciej Akcji.

◆ Jeśli zasada wymaga, aby podnieść Postaci jakiś Stan o 1, a Stan ten w przypadku tej Postaci wynosi 0, otrzymuje ona żeton tego Stanu o poziomie 1.

◆ Jeśli **Zmęczenie Postaci osiąga poziom 4 w związku z przydzieleniem jej do jakiegoś zadania** (np. Warty, Wyprawy), Postać może normalnie zakończyć to zadanie i dopiero po jego zakończeniu należy rozpatrzyć efekty Zmęczenia na poziomie 4.

◆ Jeśli Postać **osiąga poziom 4 w dwóch różnych Stanach jednocześnie** (nie dotyczy to jednak Zmęczenia) i oba kierują was do dwóch różnych skryptów zawierających epilogi tej Postaci, musicie losowo wybrać, który z nich rozpatrzyć.

◆ Jeśli dany Stan osiąga poziom 4, **jest za późno, aby obniżyć go z powrotem do poziomu 3** przed rozpatrzeniem efektów poziomu 4. Efekty Stanu na poziomie 4 należy rozpatrzyć natychmiast.

◆ Na żetonach Stanów o poziomie 4 widnieją **różne numery skryptów** prowadzące do różnych epilogów. Gdy dobierzecie z pudełka żeton Stanu o poziomie 3 lub 4, musicie to zrobić losowo i dobrać odpowiedni żeton bez sprawdzania widniejącego na nim numeru.

► WRÓĆ DO GRY.

## 300 FAQ FAZA AKCJI DZIENNYCH

### PORUSZANIE SIĘ W SCHRONIENIU:

◆ Poruszanie się w Schronieniu jest umowne – musicie wyobrazić sobie, że figurki poruszają się swobodnie po piętrach, a pomiędzy piętrami korzystają z drabin. Taki ruch jest darmowy i natychmiastowy.

◆ Jeśli nie jesteście pewni przebiegu **ścieżek ruchu Postaci** na planszy, zajrzyjcie do arkusza ARCHIWUM. Ścieżki poruszania

się pomiędzy polami zaznaczono tam grubymi, ciemnymi liniami.

◆ Jeśli jakaś karta Schronienia **blokuje przejście** (np. Zamknięte drzwi, Kraty, Gruz), oznacza to, że Postać może dojść daną ścieżką nie dalej niż do tej właśnie karty (aby wykonać tam akcję i spróbować usunąć przeszkodę).

◆ Symbol **Wyrwy** blokuje ruch w poziomie, nawet jeśli dana Wyrwa jest już zakryta przez żeton Desek.

◆ **Symbol Akcji** widoczny obok talii Sprzętów nie oznacza, że Postaci muszą oczyścić ścieżkę do tego miejsca. Cała talia umieszczona na polu Sprzętów jest dostępna natychmiast i w dowolnym momencie gry od jej rozpoczęcia. Postaci muszą jedynie oczyścić ścieżkę do pola, gdzie ma zostać umieszczona nowa karta Sprzętu.

## BUDOWANIE NOWYCH SPRZĘTÓW:

◆ Kart Sprzętów jest tak wiele, że dobrym pomysłem jest wybranie odpowiedniego momentu na **przerwanie rozgrywki i przejrzenie ich wszystkich**, a następnie wspólne przedyskutowanie, które będą najbardziej użyteczne w obecnej sytuacji oraz jakie żetony lub zasoby będą wymagane do skonstruowania tych Sprzętów.

◆ Zgodnie z opisem w Dzienniku (w rozdziale dotyczącym Akcji Dziennych), **karty Sprzętów można też budować na polach z drabinami**. Jeśli macie wątpliwości co do tego, czy możecie umieścić kartę Sprzętu na danym polu, zajrzyjcie do arkusza ARCHIWUM – pola, na których nie możecie umieścić Sprzętów, zostały zaciemnione.

◆ Karty Sprzętów z talii **Pomysłów** nie są dostępne do konstruowania w normalny sposób, tzn. nie możecie ich konstruować biorąc je bezpośrednio z talii Pomysłów. Najpierw musicie użyć akcji Nowy Pomysł, dzięki której wybierzeć dowolne 2 karty z talii Pomysłów i dodacie je do talii Sprzętów. Od tego momentu te dwie karty można konstruować według normalnych zasad.

◆ **Zasada „Umieść na polu sąsiadującym z [...]”** widoczna na rewersie wielu kart Sprzętów (będących ulepszeniami do innych Sprzętów) oznacza, że daną kartę można skonstruować TYLKO na polu bezpośrednio sąsiadującym w poziomie z wymaganą kartą.

Jeśli nie ma wolnego miejsca do umieszczenia takiej karty, nie można jej skonstruować. Dlatego w przypadku konstruowania Sprzętów, które mogą być ulepszone poprzez umieszczenie obok innych Sprzętów, ważne jest odpowiednie planowanie od samego początku.

Karty Sprzętu, które mogą być ulepszone, jak również same karty ulepszeń, są dodatkowo oznaczone dwoma ukośnymi liniami.

## AKCJE:

◆ **Żetony i zasoby wymagane do wykonania akcji** odrzuca się natychmiast w momencie przydzielenia Postaci do wykonania danej akcji.

◆ **Żetony i zasoby wytworzone w ramach jakiegś akcji** dodaje się do Schowka dopiero w momencie rozpatrzenia danej akcji.

◆ Zasada „za każde X ➔ Y” w opisie wielu kart Sprzętów oznacza, że dana akcja pozwala wam odrzucić dowolną liczbę „X” i w efekcie wytworzyć odpowiednią liczbę „Y” w ramach tej samej akcji.

◆ Podczas każdego z trzech etapów fazy Akcji Dziennych wszystkie efekty akcji, do których zostały przydzielone Postaci, **rozpatruje się jednocześnie**. Oznacza to, że żetony i zasoby uzyskane w ramach tych akcji nie mogą być natychmiast wykorzystane w akcjach tego samego etapu.

◆ **Postać, która właśnie przyłączyła się do grupy**, nie może użyć swojej akcji podczas etapu, w którym dołączyła. Może natomiast użyć akcji we wszystkich następujących etapach, o ile pozwalają na to jej żetony Stanu.

◆ **Figurki Postaci, które nie mogą wykonywać żadnych akcji** w danym etapie fazy Akcji Dziennych (z powodu czarnych kropek na żetonach Stanu), można przesunąć do Schowka, aby sytuacja na planszy była czytelniejsza.

◆ **Akcja Szperanie** – znaczniki Drewna i Komponentów możecie brać w dowolnej kombinacji, o ile ich suma nie przekroczy 1-4, zależnie od wyniku rzutu Czarną Kością.

## ŻETONY CZASU:

◆ W żadnym momencie rozgrywki na żadnej karcie nie może leżeć więcej niż 1 żeton Czasu.

## AKCJE Z KART SCHRONIENIA:

◆ **Aby wykonać akcję z karty Sterty lub Mebli**, wystarczy przydzielić na taką kartę 1 Postać. Efektem akcji jest rozpatrzenie rewersu karty, czyli dodanie odpowiednich żetonów i zasobów do Schowka.

◆ **Aby wykonać akcję z karty Gruz**, należy przydzielić na nią 1 Postać oraz żeton Łopaty ze Schowka. Zamiast Łopaty można alternatywnie przydzielić drugą, dodatkową Postać. Efektem akcji jest odwrócenie karty na jej rewers – gruz został usunięty, ale tylko częściowo. Nie odrzucajcie Łopaty po jej użyciu!

◆ **Aby wykonać akcję z karty Resztki gruzu**, należy postępować tak samo, jak w przypadku karty Gruz. Efektem akcji jest usunięcie karty z gry, co oznacza, że pole, na którym była umieszczona, zostało oczyszczone. Dzięki temu zyskujecie dodatkowe pole na nowe karty Sprzętów, jak również dostęp do pól zablokowanych dotychczas przez kartę Gruz.

◆ **Aby wykonać akcję z karty Kraty**, należy przydzielić na nią 1 Postać oraz żeton Piły ze Schowka. Efektem akcji jest rozpatrzenie rewersu karty – odpowiednie żetony i zasoby dodaje się do Schowka, a sama karta zostaje usunięta z gry. Tym samym pole zostaje oczyszczone tak, jak w przypadku karty Gruz.

◆ **Aby wykonać akcję z karty Zamknięte drzwi**, należy przydzielić na nią 1 Postać oraz żeton Wytrycha ze Schowka. Efektem akcji jest próba otwarcia Zamkniętych drzwi (czyli rzut Czarną Kością). W razie porażki nic się nie dzieje – zmarnowaliście tylko akcję. W razie sukcesu odrzucacie żeton Wytrycha i rozpatrujecie rewers karty. Oznacza to dodanie odpowiednich żetonów i zasobów do Schowka oraz usunięcie karty Zamknięte drzwi z gry. Tym samym pole zostaje oczyszczone, tak jak w przypadku karty Gruz.

▶ Zasady zaawansowane – patrz 155.

▶ **Lub WRÓĆ DO GRY.**

## 400 FAQ - FAZA ZMIERZCHU

◆ Możecie zdecydować, że dana Postać nie będzie pić Wody lub jeść żywności podczas fazy Zmierzchu, mimo że odpowiednie żetony lub zasoby są dostępne w Schowku.

◆ **Ograniczenie znaczników Wody do szczęścia** nie jest przypadkowe – odzwierciedla konieczność codziennych Wypraw po świeżą wodę pitną.

◆ **Ostrzeżenie:** Jeśli w swoich rozgrywkach napotkacie trudności z gromadzeniem wystarczającej ilości żywności, pamiętajcie o możliwości HANDLU w określonych Miejscach, a także z częścią Mieszkańców oraz Przybyszów. Możecie również użyć niektórych kart Sprzętów umożliwiających gromadzenie żywności lub zwiększanie jej skuteczności.

▶ Zasady zaawansowane – patrz 351.

▶ **Lub WRÓĆ DO GRY.**

## 500 FAQ - FAZA WIECZORU

◆ Jeśli **Zmęczenie Postaci osiąga poziom 4 w związku z przydzieleniem jej do jakiegoś zadania** (np. Warty, Wyprawy), Postać może normalnie zakończyć to zadanie i dopiero po jego zakończeniu należy rozpatrzyć efekty Zmęczenia na poziomie 4.

▶ **WRÓĆ DO GRY.**

## 600 FAQ - FAZA WYPRAWY

### AKCJE SPECJALNE NA KARTACH MIEJSC:

◆ Niektóre Miejsca oferują wam następujące możliwości:  
„Zwróć 2 karty Przeszukiwania, aby rozejrzeć się po okolicy”.  
„Zwróć 6 kart Przeszukiwania, aby HANDLOWAĆ”.  
„Zwróć 4 karty Przeszukiwania, aby skorzystać z POMOCY”.  
„Zwróć 3 karty Przeszukiwania, aby ZASIĘGNAĆ JĘZYKA”.  
Te akcje można wykonać w dowolnym momencie Przeszukiwania zamiast dobrania karty z talii Nieznanego.

## KARTY PRZESZUKIWANIA:

◆ **Karty Przeszukiwania w talii Nieznanego pełnią dwie różne funkcje.** Pierwszą funkcją – ujawniającą się w chwili rozpatrywania awersu karty – jest opisywanie, co dzieje się, kiedy Postaci przeszukują dane miejsce.

Druga funkcja pozwala zwrócić karty do talii Przeszukiwania bez oglądania ich awersów. Reprezentuje ona czas i wysiłek ponoszony przez Postaci na Wyprawie. Im więcej kart poświęcacie na ostrożne działania, tym gorzej Postaci przeszukują odwiedzane Miejsce (czyli rozpatrzycie mniej awersów kart Przeszukiwania).

◆ **Umiejscowienie słów „LUB” oraz „ABY”, a także pustych wersów w tekście regul kart Przeszukiwania jest celowe.** Wskazują one miejsca wyborów lub wyników działań. Przykładowo:

*I) Zignoruj tę kartę*

**LUB**

*IIa) Przeszukaj MEBLE:*

*IIa1) Zwróć 2 karty Przeszukiwania*

**LUB**

*IIa2) Podnieś Hałas o 1 i rzuć na Hałas*

**ABY**

*IIb) Dobrać i rozpatrzyć 1 kartę z talii Znaleźsk (Meble).*

◆ **Gdy karty z talii Przeszukiwania wyczerpią się**, po prostu potasujecie stos kart na polu „Odrzucone” i utwórzcie z nich nową talię Przeszukiwania. Uwaga: Ta zasada obowiązuje w przypadku talii Przeszukiwania, ale nie talii Nieznanego.

◆ Każda akcja, która wymaga zwrócenia kart Przeszukiwania, może zostać wykonana tylko, jeśli dysponujecie odpowiednią liczbą kart do odrzucenia. Możecie wykonać taką akcję kilkakrotnie (chyba że zasada lub skrypt wyraźnie mówi, że to niemożliwe), zwracając odpowiednią liczbę kart za każdym razem, kiedy ją wykonujecie.

◆ Dziennik wymaga, abyście na początku etapu Wyboru Znaleźsk wtasowali wszystkie karty Przeszukiwania i Mieszkańców do odpowiednich talii. Odnosi się to również do kart z talii Nieznanego, kart leżących na polu „Odrzucone” oraz na Polu Przeszukiwania.

## KARTY ZNALEŻISK:

◆ Jeśli **podczas rozpatrywania karty Znaleźsk dojdzie do spotkania z Mieszkańcem**, musicie najpierw rozpatrzyć tę kartę Mieszkańców, a następnie powrócić do rozpatrywania karty Znaleźsk.

◆ Jeśli zabranie Znaleźsk może się wiązać z jakimiś konsekwencjami (np. jak w przypadku efektów kart Mieszkańców: Cywile, Włóczędzy lub Poszukiwacze), możecie najpierw sprawdzić, co konkretnie znaleźliście, i dopiero wtedy zdecydować, czy zabieracie to bez względu na konsekwencje, czy jednak rezygnujecie i zostawiacie znalezione przedmioty.

## KARTY MAPY:

◆ Dziennik nakazuje na początku etapu Wyboru Znaleźsk **wtasować wszystkie karty Przeszukiwania i Mieszkańców do odpowiednich talii.** Dotyczy to również kart Mapy leżących na Polu Przeszukiwania. Podczas kolejnej wizyty w tym samym Miejscu wszystkie karty Mapy ponownie znajdują się w talii Przeszukiwania. Jeśli nawet, przykładowo, podczas waszej ostatniej wizyty otwarliście Zamknięte drzwi, możecie napotkać je ponownie i znów je otworzyć.

## HAŁAS:

◆ Hałasu nigdy nie można podnieść powyżej 8 ani obniżyć poniżej 1. Kiedy zasada / czynność wymaga podniesienia Hałasu powyżej 8, Hałas pozostaje na poziomie 8. Kiedy zasada / czynność wymaga obniżenia Hałasu poniżej 1, Hałas pozostaje na poziomie 1. Oznacza to, że nawet kiedy Hałas jest na poziomie 8, wciąż możecie wykonać czynność, która zmusza was do podniesienia Hałasu o określoną wartość, np. o 3.

◆ Jeśli zasada pozwala wam zignorować dobraną kartę Mieszkańców, **Hałas wciąż zmniejsza się do 1** w związku z tym, że doszło do spotkania.

## KARTY MIESZKAŃCÓW:

◆ W przypadku karty Rebelianci, oferta złożona z 1 Bimbru i 1 Papierosa stanowi wybór, którego konsekwencje opisano w dalszej części karty. Jednak możliwość późniejszego HANDLU

(w przypadku wcześniejszego zakupu 1 Bimbru i 1 Papierosa od Rebeliantów) stanowi osobną czynność HANDLU rozpatrywaną normalnie i opisaną szczegółowo w skrypcie 215.

◆ Wyrażenie „Zignoruj tę kartę” oznacza: Wtasuj tę kartę z powrotem do odpowiedniej talii bez rozpatrywania. Nie zastępuj tej karty poprzez dobranie nowej.

## ŚMIERĆ WSZYSTKICH POSTACI:

▶ Jeśli wszystkie Postaci biorące udział w Wyprawie umrą, patrz 266.

## STOS ZNALEZISK:

◆ Stos Znalezisk reprezentuje wszystkie niesione żetony, jakie Postaci znalazły podczas Wyprawy. Dopiero, kiedy zdecydujecie się na powrót do domu (podczas etapu Wyboru Znalezisk), musicie oszacować siłę Postaci (czyli łączny Udźwig wszystkich Postaci biorących udział w Wyprawie) i wybrać, co zabiorą z powrotem do Schronienia, a co pozostanie jako zbyt ciężkie, by nieść to przez całą drogę przez zrujnowane miasto.

## ETAP WYBORU ZNALEZISK:

◆ Zasady etapu Wyboru Znalezisk mówią, że gracz może dodać do Stosu Znalezisk tyle zasobów (Wody, Drewna, Komponentów), ile chce. Jedynym ograniczeniem jest waga tych zasobów i Udźwig Postaci biorących udział w Wyprawie.

▶ **Zasady zaawansowane** – patrz 534.

▶ **Lub WRÓĆ DO GRY.**

## 610 FAQ – ZAAWANSOWANA STRONA PLANSZY

◆ Na zaawansowanej stronie planszy **nie ma pola Nowego Pomysłu**. Połączenie obie talie kart Sprzędów (podstawowe i zaawansowane) i umieszczenie tak połączoną talię na polu Sprzędów.

◆ Zasady znajdujące się na polach planszy zakrytych leżącymi na nich kartami Schronienia (np. Dziki ogródek), są ignorowane, dopóki karta lub karty Schronienia nie zostaną usunięte z danego pola.

◆ Wyrażenie „2x GRUZ” oznacza, że podczas przygotowania gry musicie umieścić 2 karty Gruzu na jednym stosie (i rozpatrzeć je w trakcie rozgrywki kolejno jedną po drugiej).

◆ Zasada **Ostrzału Snajperów z zaawansowanej strony planszy** zawsze odnosi się tylko do jednej Postaci, która właśnie wykonała akcję na najwyższym piętrze Schronienia.

◆ Jeśli do伯iercie kartę Zderzenia z rzeczywistością podczas rozpatrywania akcji Myszkowanie, wtasujecie ją z powrotem do talii i do伯iercie zamiast niej nową kartę Znalezisk.

▶ **WRÓĆ DO GRY.**

## 700 FAQ – FAZA INTRUZÓW



◆ Nawet jeśli wszystkie Postaci na Warcie (wartownicy) umrą podczas fazy Intruzów, nie oznacza to, że nikt nie został przydzielony na Wartę. W takiej sytuacji nie rozpatruje się skryptu 333.

◆ Gdy **redukuje Szkodę i Rany o X punktów** w ramach rozpatrywania karty Intruzów, musicie zdecydować, jak podzielić te punkty pomiędzy Szkodę i Rany. Przykładowo, gdyby Szkodę i Rany miały zostać zredukowane łącznie o 3 punkty, moglibyście zdecydować, że Szkodę redukuje o 1, a Rany o 2.

◆ Gdy podczas etapu „Fala Zbrodni” **doładacie 2 karty Mieszkańców lub Intruzów (z czerwonym rogim)** do odpowiednich talii, sami wybieracie ich kombinację. Możecie dodać 2 karty do talii Intruzów lub 2 karty do talii Mieszkańców lub po 1 karcie do każdej z tych talii.

◆ Wyrażenie „Zignoruj tę kartę” oznacza: Wtasuj tę kartę z powrotem do odpowiedniej talii bez rozpatrywania. Nie zastępuj tej karty poprzez dobranie nowej.

◆ Wyrażenie „Zaczynając od najdroższych” oznacza: Zaczynając od najdroższych żetonów i idąc zgodnie z wartością do najtańszych. Jeśli w Schowku jest więcej niż jeden żeton o takiej samej wartości, sam decydujesz, który z nich zostanie utracony.

◆ Podczas fazy Intruzów symbole  i  na Kościach Walki traktuje się jak pudła (tzn. puste ścianki).

▶ **WRÓĆ DO GRY.**

## 800 FAQ – FAZA ŚWITU

### KARTY LOSU:

◆ Gdy karta Losu wymaga **odrzuć żetonów Leków lub Ziółowych Leków lub Opatrunku**, oznacza to, że powinniście odrzucić – odpowiednio – wszystkie żetony Leków lub wszystkie żetony Ziółowych Leków lub wszystkie żetony Opatrunku, a nie pojedynczy żeton danego typu. Innymi słowy, nie jest opłacalne umieszczanie na jednej Postaci więcej niż 1 żetonu Leków czy więcej niż 1 żetonu Opatrunku.

◆ Przydzielone już Opatrunek / Lek / Ziółowe Lek w żadnej sytuacji nie mogą w żaden sposób zostać zabrane z Postaci, za wyjątkiem efektów kart Losu.

◆ Wyrażenie „Najbliższe Miejsce” oznacza kartę Miejsca, która leży na polu planszy oznaczonym najwyższą liczbą wpisaną w zielony symbol.

◆ Jeśli z jakiegokolwiek powodu **talía Miejsc wyczerpie się**, wyjmijcie z woreczka Odpadów usunięte z gry karty Miejsc, potasujcie je i utwórzcie z nich nową talię Miejsc.

◆ Podczas **rozpatrywania Charakteru** możecie dowolnie decydować o kolejności Postaci i za każdym razem ta kolejność może być inna.

### ŻETONY CZASU:

◆ W żadnym momencie rozgrywki na żadnej karcie nie może leżeć więcej niż 1 żeton Czasu.

### ALKOHOL:

◆ Postać o Zmęczeniu na poziomie 3 może wciąż użyć Bimbru – podnieś jej Zmęczenie do poziomu 4.

◆ Postać o Zmęczeniu na poziomie 4 nie może już użyć alkoholu.

### ŚMIERĆ POŚRÓD NAS:

◆ Jeśli w ramach rozpatrywania zasady ŚMIERĆ POŚRÓD NAS jakkolwiek Postać umrze / opuści grupę, nie zmusza to innych Postaci do ponownego rozpatrywania tej zasady. Test jest związany tylko z tymi Postaciami, które zmarły / opuściły grupę danego dnia do momentu rozpoczęcia rozpatrywania zasady ŚMIERĆ POŚRÓD NAS.

### ARKUSZ ARCHIWUM:

◆ Jeśli liczba arkuszy ARCHIWUM zawartych w pudełku z grą okaże się niewystarczająca, możecie pobrać plik PDF i wydrukować nowe arkusze – patrz rozdział Omówienie zasad w niniejszej książeczce.

▶ **Zasady zaawansowane** – patrz 909.

▶ **Lub WRÓĆ DO GRY.**


## 900 FAQ – STARCIE

### SPOTKANIE Z MIESZKAŃCAMI:

◆ Kiedy spotykacie Mieszkańców, możecie **tyczasowo pominąć sprawdzanie ich liczebności i Broni**, jeśli nie zamierzacie z nimi walczyć (a Starcie nie rozpoczęło się automatycznie). Jednak kiedy dojdzie już do walki, musicie określić liczebność i Broń tych Mieszkańców.

### KOŚCI WALKI:

◆ Jedyne symbole reprezentujące liczbę **Ran** to symbole pięści (na Szarej Kości Walki), noża (na Żółtej Kości Walki) oraz siatki celowniczej (na Czerwonej Kości Walki). Pozostałe symbole posiadają inne znaczenie, opisane w Dzienniku.

◆ Co rundę wszyscy walczący atakują (i zadają rany) jednocześnie. Chociaż w pudełku z grą zawarto tylko jeden zestaw kości, należy traktować wszystkie rzuty walczących w Starciu tak, jakby były wykonywane jednocześnie. Symbol  wpływa WYŁĄCZNIE NA WROGÓW w Starciu. W przypadku rzutów Postaci traktuje się go jak zwykłe pudło.

### SPRAWNOŚĆ:

◆ Postać **może ZAWSZE użyć swojej Sprawności**, kiedy rzuci **Kościami Walki**, bez względu na okoliczności – może to

zrobić podczas Starcia, wspinania się, skradania się itd. Czasami konkretne zasady i skrypty wam o tym przypomną.

◆ Kiedy Postać używa Sprawności, aby przerzucić wynik, ma nie tylko szansę na lepszy wynik, ale również **ryzykuje uzyskanie gorszego wyniku**, ponieważ liczy się tylko ostatni rzut.

## WYMIANA BRONI:

◆ Na początku każdej rundy Starcia Postać lub Wróg może dowolnie wymienić Broń, jeśli ma przy sobie inną. Przykładowo jeśli Postaci skończyły się Naboje, może wymienić Pistolet na Nóż, o ile posiada również Nóż.

◆ Postaci nie mogą wymieniać między sobą żetonów Broni podczas Starcia. Broń martwej Postaci można podnieść dopiero po zakończeniu Starcia (chyba, że Postaci zdecydują się na Ucieczkę ze Starcia – wtedy taką Broń uznaje się za utraconą i należy ją natychmiast odrzucić).

## KARTY LOSU:

◆ **Zacięcie / Utrata Broni** – po rozpatrzeniu Starcia Postać odzyskuje swoją Broń.

◆ **Unik** – odnosi się do tego walczącego (Wroga lub Postaci), którego rzut kością wprowadził tę kartę Losu do gry.

## ŻETONY WROGÓW:

◆ Po rozpatrzeniu Starcia odrzućcie żetony Wrogów do pudełka rewersami do góry.

## BRŃ WROGÓW:

◆ Kiedy Postaci zdobędą **Broń Palną** należącą do martwych Wrogów, a skrypt nie określa liczby Nabojów dostępnych razem z przechwyconą Bronią, oznacza to, że nie pozostał w niej żaden Nabój.

## RANY POSTACI:

◆ Podczas rozdzielania Ran musicie przydzielić każdą Ranę, o ile są obecne Postaci, którym można tę Ranę zadać. Innymi słowy, nie możecie rozdzielić 4 Ran w taki sposób, że zadacie je 1 Postaci, która umrze po otrzymaniu 1 Rany (a wy uznacie, że pozostałe 3 Rany otrzymała po swojej śmierci).

► **WRÓC DO GRY.**

## 901 FAQ - HANDEL

◆ Jeśli nie ma sposobu, aby w ramach Handlu wymienić żetony o dokładnie tej samej wartości, różnica jest rozpatrywana na niekorzyść graczy.

Przykładowo jeśli Handlarz oferuje tylko jeden żeton o wartości 8, a możecie za niego zapłacić wyłącznie żetonem o wartości 10, nie macie żadnego sposobu, aby odzyskać „utracone” 2 punkty wartości żetonu.

Jednak w większości przypadków liczba towarów oferowanych w ramach Handlu obejmuje również jakiś mały przedmiot, który pozwoli łatwo wyrównać wartość wymienianych żetonów.

► **WRÓC DO GRY.**

## 905 UŻYWANIE SCENARIUSZY

◆ Scenariusz to **zaawansowany tryb rozgrywki** – wypróbujcie go dopiero, gdy dobrze zaznajomicie się z rozgrywką podstawową.

◆ Scenariusz może zawierać dodatkowe **skrypty oznaczone czerwoną strzałką** – taki skrypt należy rozpatrzyć w momencie wypełnienia jego tytułowego warunku.

◆ Oba Scenariusze podstawowe można rozegrać zarówno na **podstawowej stronie planszy, jak i na stronie zaawansowanej**.

◆ Scenariusz oferuje rozgrywkę krótszą, ale wciąż pełną wyzwań. Symuluje on zaawansowany lub końcowy etap gry. Może zmieniać niektóre zasady podstawowe oraz sposób przygotowania gry. Jeśli Scenariusz zmienia lub wprowadza nowe elementy rozgrywki, opisano to szczegółowo na jego arkuszu.

► **WRÓC DO GRY.**

# ERRATA

W tej części zawarto oficjalne zmiany w opisie zasad oraz kart.

## DZIENNIK

### STRONA 2, PRZYGOTOWANIE GRY

ROZŁÓŻCIE WSZYSTKIE KARTY SCHRONIENIA NA PLANSZY

Ten punkt powinien brzmieć następująco:

„Każdą kartę Schronienia połóżcie na polu z odpowiadającą jej nazwą (np. kartę Sterty kładzie się na polu Sterty, kartę Zamkniętych drzwi na polu Zamkniętych drzwi itd.). Umieśćcie je awersami do góry (tak by strona z niebieskim rogami była niewidoczna). Nie podglądajcie ich rewersów”.

## KSIĘGA SKRYPTÓW

### SKRYPT 191

W tym skrypcie powinny zostać zmienione miejscami numery skryptów 192 i 753.

### SKRYPT 281

Opis PIŁKI DO METALU powinien brzmieć następująco:

„Działa jak zwykła Piła, z tą różnicą, że zaden efekt nie może wymusić jej odrzucenia”.

### SKRYPT 800

ALKOHOL

Pierwszy punkt powinien brzmieć następująco:

„Postać o Zmęczeniu na poziomie 3 może wciąż użyć Bimbru – podnieś jej Zmęczenie do poziomu 4”.

### SKRYPT 923

Opis KAMUFLAŻU powinien brzmieć następująco:

„Jeśli bierzesz ze sobą „Kamuflaż”, a liczba Postaci na Wyprawie jest równa lub mniejsza od liczby kresków na żetonie „Kamuflażu”, podczas każdego rzutu na Hałas traktuj obecny poziom Hałasu tak, jakby był niższy o 3”.

### SKRYPT 1425

Opcje wyboru powinny brzmieć:

► Wynik 1-3 – patrz 1717.

► Wynik 4-10 – patrz 1332”.

## KARTY ROZDZIAŁÓW

### ROZDZIAŁ I

W opisie tekstowym powinien zostać dodany akapit o następującym brzmieniu:

„Po ustaleniu Celów dobrać wierzchnią kartę z talii Wydarczeń”.

# KARTY SPRZĘTÓW

## KRZESŁO

Opis tekstowy na awersie powinien brzmieć następująco:

„Po skonstruowaniu Krzesła po raz pierwszy, obniż Depresję wszystkich Postaci o 1”.

## NAJCZĘŚCIEJ NAPOTYKANE PROBLEMY

W tej części zawarto rozwiązania najczęściej napotykanych problemów dotyczące gry *This War of Mine: Gry planszowej*.

## PROBLEMY OGÓLNE

**P: Kiedy mam wykorzystać liczby w kolorowych kółkach znajdujące się na większości kart?**

O: Te liczby znajdują się na pasku skryptów i wskazują numery skryptów w Księdze Skryptów. Wykorzystuje się je wyłącznie w wyniku działania kart Zderzenie z rzeczywistością zgodnie z opisem zawartym na konkretnej karcie. Poza tym należy je zignorować – nie mają żadnego innego zastosowania w grze.

**P: Kiedy mogę sięgnąć po Księgę Skryptów?**

O: Wyłącznie, kiedy musisz sprawdzić skrypt w wyniku działania karty Zderzenie z rzeczywistością oraz kiedy chcesz sprawdzić jeden ze skryptów z opisem zaawansowanych zasad gry wskazanych w Dzienniku jako FAQ.

**P: Kiedy mogę wykorzystać żetony Leków, Ziołowych Leków i Opatrunków? Czy większa liczba takich żetonów umieszczona na karcie Postaci oznacza większą efektywność?**

O: Te żetony można umieścić na karcie Postaci w dowolnym momencie gry poza fazą Świt, jednak nie działają one automatycznie. O tym, czy dany żeton zostanie wykorzystany i wyleczy Postać, decyduje karta Losu dobierana w fazie Świt. Jeśli jej opis nie pozwala użyć danego typu żetonu, żeton pozostaje na Postaci (nie można go zabrać, ani przenieść na inną Postać).

Większa liczba żetonów nie wpływa na efektywność ich działania, a ponadto karty Losu nakazują odrzucenie określonych żetonów z karty Postaci. Oznacza to, że jeśli na Postaci znalazłyby się 2 żetony Leków, a karta Losu umożliwiłaby wyleczenie Postaci, 1 z tych żetonów zostałby wykorzystany efektywnie, a drugi zmarnowany.

**P: Kiedy mogę wypełniać warunki opisane na kartach Celu Rozdziału np. odrzucać żetony, aby przesuwac żeton Realizacji Celu?**

O: Możesz to robić w dowolnym momencie, kiedy jesteś Liderem i spełniasz warunki z obecnej karty Celu Rozdziału (np. w Schowku znajdują się odpowiednie żetony).

**P: Co to są żetony Czasu i co się z nimi robi?**

O: Żetony Czasu są zwykle wykorzystywane z kartami Sprzętów i obrazują czas potrzebny do wykonania określonych czynności lub uzyskania niektórych efektów np. zgro-

madzenia się Wody w Kolektorze deszczu. Żetony Czasu rozpatruje się w każdej fazie Świt w ramach działania kart Losu.

Na danej karcie, np. karcie Sprzętu, może leżeć maksymalnie 1 żeton Czasu.

**P: Co to są żetony Desek i skąd mam je wziąć?**

O: Żetony Desek pozwalają ocieplić i wzmocnić Schronienie – osłabiają działanie żetonów Chłodu oraz kart Intruzów. Można je zbudować posiadając w Schronieniu kartę Sprzętu Warsztat.

**P: Kiedy mogę zakończyć Wyprawę?**

O: Wyprawa kończy się automatycznie, jeśli talia Nieznanego wyczerpała się (nie ma w niej żadnej karty). Ponadto możesz dobrowolnie zakończyć Wyprawę, jeśli na dolnym pasku właśnie rozpatrywanej karty Przeszukiwania widnieje napis: „Lub zakończ przeszukiwanie”.

## PROBLEMY Z INTERPRETACJĄ KART

### KARTA WYDARZEŃ

*SNAJPERZY*

**P: Kiedy mam przestać rzucać Czerwoną Kością Walki za Postaci biorące udział w Wyprawie?**

O: Natychmiast, jeśli jedna z Postaci otrzymała jakiegokolwiek Rany – strzał ostrzega pozostałe Postaci, które ukrywają się i snajper nie może im zrobić krzywdy (na razie...) oraz kiedy wszystkie Postaci wykonają rzut i unikną jakichkolwiek Ran – oznacza to, że wyszły poza teren ostrzeliwany przez snajperów.

### KARTY MIEJSC

**P: Kiedy mogę zwrócić karty Przeszukiwania, aby użyć jednej z opcji opisanych na niektórych kartach Miejsc np. na Rynku, czy na Szpitalu?**

O: W dowolnym momencie Wyprawy po tym, jak zostanie przygotowana talia Nieznanego.

### KARTY LOSU

**P: Dobrałem kartę Losu w fazie Świt i wykonałem wszystkie opisane na niej czynności. U dołu karty natrafiałem jednak na rysunek kości i dodatkowy opis. O co chodzi?**

O: Karty Losu posiadają dwie funkcje – wykorzystuje się je w każdej fazie Świt, aby rozpatrzeć różne efekty niezależnie od graczy oraz w wyjątkowych sytuacja w Starciu. Jeśli karta Losu została dobrana w fazie Świt, należy zignorować całą jej dolną część zawartą na czarnym polu. Z kolei kiedy w Starciu na Kości Walki wypadnie symbol „S”, gracz może zdecydować, że dobiera kartę Losu. Wówczas ignoruje cały tekst w górnej części karty i interesuje go wyłącznie, czy kolor rzuconej Kości Walki pojawia się na czarnym polu oraz jakie są tego ewentualne skutki.