

# STATI NFALL

# ZASADY

# WPROWADZAJĄCE



Gra autorstwa  
Matta Eklunda



## KARTY

27 KART TOŻSAMOŚCI

28 KART SKRYPTU BOTA

Limit wpływów    Warunki skryptu    Oznaczenie karty bota

**ASTROSZYMANS** 5

**Błyskotki**

3 ★, jeśli Astroszypans  
+2 ★, jeśli posiada [ikonka]  
+2 ★, jeśli posiada [ikonka]  
+2 ★, jeśli posiada [ikonka]

**Akrobacje** [ikonka]

Zyskuje Urodzony w nieważkości. Zamiast darmowego podniesienia lub upuszczenia może wykonać darmową akcję kroków lub służę do sektora z nieważkością.

**Wskazówki** [ikonka] znajduje się w Laboratorium fizycznym, a [ikonka] w Luksusowej kajucie. [ikonka] można wytworzyć w Drukarni przy pomocy Oficera lub zdobyć od innej postaci. Porusza się bardzo szybko dzięki zdolnościom Szczur tunelowy i Urodzony w nieważkości.

**Punkty dodatkowe**

Numer karty

**BOT ASTROSZYMANS**

Jeśli [ikonka] jest ogłuszony, IDZ DO Skrypt Odczeka.

**SKUPIENIE** [ikonka] jeśli [ikonka] [ikonka] [ikonka] LUB trasa minuta 4:0

**Skrypt (domyślny)**

- [ikonka] [ikonka] [ikonka] [ikonka] Podnieś [ikonka] > Wytwórz [ikonka]
- [ikonka] [ikonka] + cel] Daj [ikonka] cel\*
- [ikonka] [ikonka] + cel] [ikonka] do [ikonka]
- [ikonka] [ikonka] + cel] [ikonka] do celu\*
- [ikonka] [ikonka] Podnieś cel\*, NASTĘPNIĘ [ikonka] do [ikonka]
- [WSP] Atak [nie-WSP+cel]
- IDZ DO Skrypt SKUPIENIE

\* - Darmowe upuszczenie Przedmiotu innego niż [ikonka] lub cel

**Skrypt SKUPIENIE**

- [ikonka] [ikonka] + [ikonka] [ikonka] do kapsuły, NASTĘPNIĘ Opóźnione wystrzelenie
- IDZ DO Skrypt Opuszczenie statku
- [WSP] Wystrzelenie [kapsuła+ [ikonka]]
- [ikonka] + cel] [ikonka] do kapsuły, NASTĘPNIĘ Opóźnione wystrzelenie

Skrypt (domyślny)

27 KART POSTACI/BOTA

Punkty dodatkowe (jeśli to twoja PD)    Początkowa pozycja i przygotowanie    Miejsce na znacznik aktywacji

**ASTROSZYMANS** 5

**Szczur tunelowy** [ikonka]

Może wykonywać kroki przez szyby wentylacyjne.

**Lojalność** [ikonka]

Aby wpłynąć, zwróć wszystkie [ikonka] znajdujące się na tej karcie i umieść przynajmniej 1 [ikonka] więcej, niż było tu wcześniej.

**Błyskotki**

3 ★, jeśli Astroszypans  
+2 ★, jeśli posiada [ikonka]  
+2 ★, jeśli posiada [ikonka]  
+2 ★, jeśli posiada [ikonka]

**Akrobacje** [ikonka]

Zyskuje Urodzony w nieważkości. Zamiast darmowego podniesienia lub upuszczenia może wykonać darmową akcję kroków lub służę do sektora z nieważkością.

**Poła Przedmiotów**

**Numery karty**

**Miejsce na znacznik wpływu**

8 KART PROJEKTU X

**RÓJ BOJOWY**

Zdalnie sterowane mordercze drony

Umieść [ikonka] w Komorze X. Umieść zstos „Kieruj rojem” przy akcjach sterowniczych.

**Sprawność** [ikonka]

W ramach jednego kroku może poruszyć się o maks. 2 sektory. Może zrobić krok przez szyby wentylacyjne.

**Prowizoryczna naprawa** [ikonka]

Jako akcja napraw współdzielaczy lokalizację sektor lub ogłuszonego [ikonka].

Rój bojowy jest kontrolowany przy pomocy [ikonka]. Może tylko wykonywać kroki, atakować lub używać zdolności Prowizoryczna naprawa. Atakuje tak, jakby miał [ikonka].

Nie może zostać ogłuszony, chyba że wejdzie do nieuszkodzonej Pułapki magnetycznej, gdzie natychmiast zostaje ogłuszony.

Nie stajesz się podejrzany, gdy wykonujesz akcje przy pomocy Róju bojowego.

Ponieważ [ikonka] jest [ikonka], ignoruje [ikonka] może zostać naprawiony i liczy się jako [ikonka] podczas punktacji.

**Początkowa pozycja i zasady przygotowania**

**Zdolności**

**Zasady uwolnienia i rozpatrywania**

**Numer karty**

# ELEMENTY GRY

## Przedmioty

- Antymateria:** 1 szt. Przedmiot.
- Artefakt:** 1 szt. Przedmiot.
- Walizka:** 1 szt. Przedmiot.
- Broń obuchowa:** 16 szt., Przedmiot. Służy do kradzieży, ataku lub sabotażu.
- Broń palna:** 6 szt., Przedmiot. Służy do kradzieży, ataku lub sabotażu.
- Hełm:** 12 szt., Przedmiot. Chroni Ludzi przed Bronią obuchową i Niebezpieczeństwami.
- Bomba zapalająca:** 8 szt., Przedmiot. Upuść/rzuć, aby wywołać pożar w sektorze.
- Nanożel:** 8 szt., Przedmiot. Służy do ocucenia ogluszonej postaci.
- Szczur telepata:** 1 szt. Ten Przedmiot jest postacią.
- Tofik:** 1 szt., Przedmiot. Tylko jeśli *Miliarder* jest w grze.
- Plecak odrzutowy:** 1 szt., Przedmiot. Tylko jeśli *Rzykantka* jest w grze.

## Statusy sektora

- Uduszenie:** 16 szt., na odwrócie pożaru. Niebezpieczeństwo.
- Pożar:** 16 szt., na odwrócie uduszenia. Niebezpieczeństwo.
- Uszkodzenie:** 30 szt., na odwrócie szarej maź. Umieszczane na uszkodzonych sektorach.
- Szara maź:** 30 szt., na odwrócie uszkodzenia. Umieszczana na sektorach, Projekt X: Szara maź.
- Skażenie:** 20 szt., na odwrócie kłódki. Oznacza skażenie i zajmuje miejsce na Przedmiot.
- Kłódka:** 20 szt., na odwrócie skażenia. Blokuje wykonywanie kroków przez korytarze.
- Pułapka:** 3 szt. Tylko jeśli *Tajna agentka* jest w grze. Żeton, który może być pułapką.

## Statusy postaci

- Kość skryptu bota:** 1 szt. Modyfikuje skrypty bota.
- Ogluszenie:** 18 szt. Służy do oznaczenia ogluszonej postaci.
- Ucieczka:** 20 szt., na odwrócie unicestwienia. Służy do oznaczenia postaci, która uciekła.
- Unicestwienie:** 20 szt., na odwrócie ucieczki. Służy do oznaczenia unicestwionej postaci.
- Żeton Medyka:** 1 szt. Służy do śledzenia postępu celu *Medyka*.
- Kompromitujące materiały:** 26 szt. Wydadź, aby wykonać 1 akcję daną postacią.

## Dane

- Dowód:** 20 szt., na odwrócie Umowy poufności. Dane. Wytwarzane w Stacji bezpieczeństwa.
- Umowa poufności:** 20 szt., na odwrócie Dowodu. Dane. Tylko jeśli *Prawnik* jest w grze.
- Sekret X:** 20 szt., na odwrócie Cyfrowego asystenta. Gracz może podejrzewać kartę Projektu X.
- Cyfrowy asystent:** 20 szt., na odwrócie Sekretu X. Te Dane są postacią.

## Pionki postaci

- Postać Człowiek:** 21 szt. Pionki postaci będących Ludźmi.
- Postać Robot:** 6 szt. Pionki postaci będących Robotami.
- Postać Projektu X:** 1 szt. Pionek Projektu X.
- Postać Cyborg:** 1 szt. Pionek postaci będącej Człowiekiem/Robotem.

## Statusy planszy

- Żeton rozkazu opuszczenia statku:** 1 szt. Wskazuje, czy został już wydany rozkaz opuszczenia statku.
- Żeton energii:** 1 szt. Służy do zaznaczania liczby uszkodzonych sektorów generujących energię.
- Status kamery/zagłuszcza:** 2 szt. Wskazuje status kamer lub zagłuszcza.
- Żeton wejścia w atmosferę:** 3 szt. Zmienia przygotowanie gry, określa rundę 0.
- Modyfikatory mapy/zdolności:** 18 szt. Zmiany mapy powiązane z postaciami.
- Żeton minut:** 1 szt. Służy do zaznaczania, ile rund pozostało do Upadku stacji.

## Żetony i znaczniki graczy

- Znacznik pierwszego gracza:** 1 szt. Umieszczany przed pierwszym graczem.
- Znacznik aktywacji:** 9 szt. (po 1 na gracza). Umieszczany, aby aktywować postać.
- Znacznik łapówki:** 12 szt. +1 akcja lub +1 punkt podczas Upadku stacji.
- Żeton winy:** 9 szt. (po 1 na gracza). Umieszczany na torze winy.
- Znacznik wpływu:** 72 szt. (po 8 na gracza). Służy do wpływania na daną postać.
- Żeton minut dla 2 graczy:** 9 szt. Służy do oznaczania kolejności postaci w grze 2-osobowej.
- Żeton ujawnienia:** 9 szt. (po 1 na gracza). Wskazuje, kto się ujawnił.
- Znacznik czasu:** 27 szt. (po 3 na gracza). Służy do oznaczania przyszłych wydarzeń.

**Tor minut:**  
Służy do zaznaczania obecnej minuty (rundy) przy pomocy żetonu minut.

**Żeton wejścia w atmosferę:**  
Umieść tu 1 losowy żeton wejścia w atmosferę. Należy go obrócić, gdy żeton minut dotrze na pole „0”.

**Przebieg kosmiczny:**  
Przebieg kosmiczny liczy się jako sektor poza stacją. Ludzie potrzebują *Hełmu*.

**Rozkaz opuszczenia statku:**  
Należy obrócić ten żeton, gdy zostanie aktywowany rozkaz opuszczenia statku.

**Tor poziomu energii:**  
Wskazuje liczbę uszkodzonych sektorów generujących energię i efekty takiego stanu.

**Pole zdrady:**  
Po ujawnieniu się jako postać trafiają tu znajdujące się na niej znaczniki wpływu innych graczy.

**Szyby wentylacyjne:**  
Ścieżki pomiędzy sektorami, przez które mogą wykonywać kroki jedynie postaci ze zdolnością *Szczur tunelowy*.

**Ciemny sektor:**  
Ogluszenie Człowieka w ciemnym sektorze nie wpływa na pozycję aktywnego gracza na torze winy.

**Sektor generujący energię:**  
Sektory generujące energię (symbol pioruna) wpływają na poziom energii i zasilanie.

**Korytarze:**  
Przejście przez ścieżki pomiędzy sektorami kosztuje 1 akcję kroków.

**Nazwa sektora / Pole tekstowe:**  
Nazwa, akcje i efekty danego sektora.

**Sektor z grawitacją:**  
Niebieskie sektory mają grawitację.

**Sektor z nieważkością:**  
Różowe i zielone sektory nie mają grawitacji.

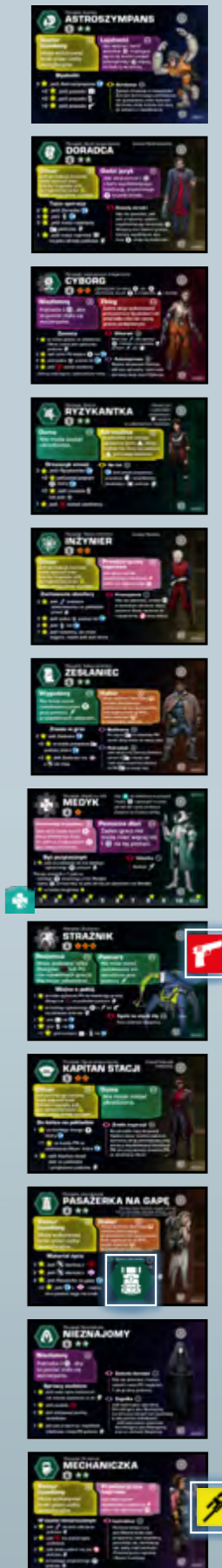
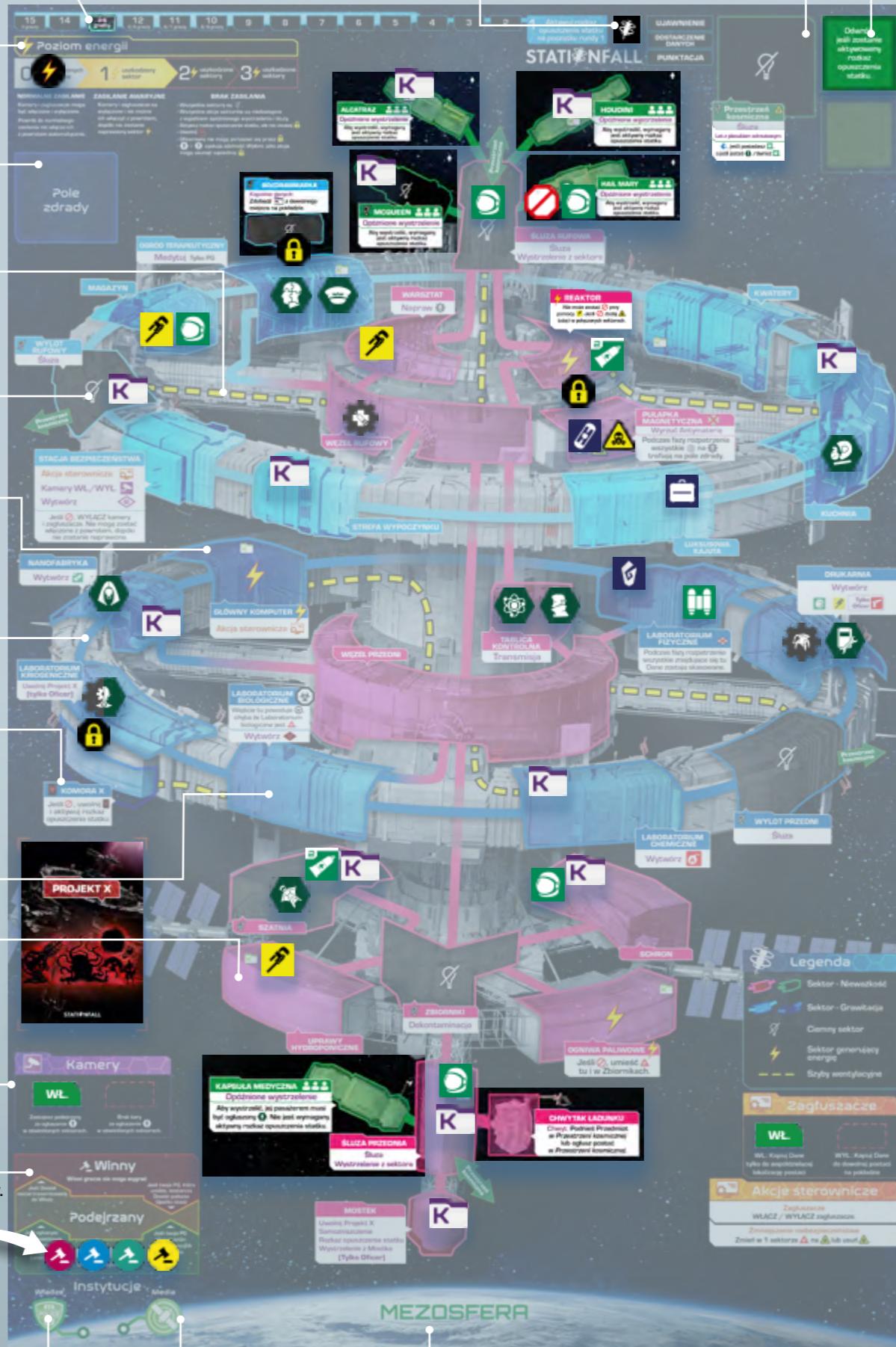
**Kamery:**  
Kamery rejestrują ogluszenie postaci w oświetlonych sektorach.

**Tor winy:**  
Służy do śledzenia statusu winy graczy. Wszyscy gracze zaczynają niewinni.

**Władze:**  
Umieszcza się tu kopie Danych wysłanych do Władz.

**Media:**  
Umieszcza się tu kopie Danych wysłanych do Mediów.

**Mezosfera:**  
Przesuwa się tu postaci i kapsuły, które uciekły, do czasu Upadku stacji.



# PRZEWODNIK PO SEKTORACH

Alcatraz



Kwatery



Ogniwa paliwowe



Szatnia



Chwytnak ładunku



Laboratorium biologiczne



Ogród terapeutyczny



Śluza przednia



Drukarnia



Laboratorium chemiczne



Przestrzeń kosmiczna



Tablica kontrolna



Główny komputer



Laboratorium fizyczne



Pułapka magnetyczna



Uprawy hydroponiczne



Hail Mary



Laboratorium kriogeniczne



Reaktor



Warsztat



Houdini



Luksusowa kabina



Rozdrabniarka



Węzeł przedni



Kapsuła awaryjna



Magazyn



Schron



Węzeł rufowy



Kapsuła medyczna



McQueen



Stacja bezpieczeństwa



Wylot przedni



Komora X



Mostek



Statek piracki / ratunkowy



Wylot rufowy



Kuchnia



Nanofabryka



Strefa wypoczynku



Zbiorniki



# WITAMY W ZASADACH WPROWADZAJĄCYCH!

Ta instrukcja pomoże ci zacząć, jeśli to twoja pierwsza rozgrywka w *Stationfall* i chcesz się dowiedzieć, jak grać. Zawiera ona również zasady trybu solo: „Automatyzacja stacji”.

## GDZIE JESTEŚ?

Coś jest nie tak. Załoga stacji kręci się niespokojnie i nikt nie chce odpowiedzieć na moje pytania. Czy ma to coś wspólnego z tym hałasem, który słyszałem wcześniej? Albo tym zastanawiającym komunikatem, który dostałem poprzedniej nocy? Tamten robot jakoś dziwnie na mnie patrzy... Zaraz, tamten gość chodzi w hełmie – czy ja też powinienem?! Spojrzenie przez okno potwierdza, że stacja jest przechylona – to dziwne, ale czy to niebezpieczne? Gdyby istniało zagrożenie, chyba rozległby się jakiś alarm, prawda? Ale czy Ziemia zawsze wyglądała na taką... wielką?



## KIM JESTEŚ?

Wyobraź sobie zbieraninę przypadkowych ludzi, robotów oraz istot niedających się zaklasyfikować do żadnej z tych kategorii. Wszyscy oni mają unikalne zdolności, własne cele i powiązania, ale łączy ich jedno – znajdują się na stacji kosmicznej, która za mniej niż 15 minut zmieni się w popiół. Jesteś jednym z nich i wraz ze swoimi współnikami chcesz zrealizować swoje tajne cele. Nie masz jednak pewności, czy powinieneś im ufać – być może za twoimi plecami spiskują również z innymi, co może stanowić dla ciebie poważny problem. Poza tym na pokładzie znajduje się również jakiś potworny tajny projekt broni, a to z kolei może stanowić zagrożenie dla wszystkich znajdujących się na stacji.

*Stationfall* to gra pełna kreatywnych rozwiązań, która z czasem będzie się zmieniać, wynaturzać i pokazywać zęby. W najlepszych turach wykorzystasz wyjątkową taktyczną swobodę i intrygi do osiągnięcia celu swojej tajnej tożsamości, a także wydedukujesz tożsamość i cele swoich przeciwników. *Stationfall* to złożona gra, pełna chaosu i niebezpiecznych zmiennych.

## SPIS TREŚCI

Instrukcje.....	2
Przygotowanie rozgrywki wprowadzającej.....	3
Rozgrywka wprowadzająca.....	5
13 minut do Upadku stacji.....	6
12 minut do Upadku stacji.....	8
11 minut do Upadku stacji.....	9
10 minut do Upadku stacji.....	10
9 minut do Upadku stacji.....	12
8 minut do Upadku stacji.....	14
7 minut do Upadku stacji.....	16
Upadek stacji.....	17
Elementarz <i>Stationfall</i> .....	18
Automatyzacja stacji.....	19

Powodzenia!

# INSTRUKCJE

W pudełku znajdują się trzy instrukcje:

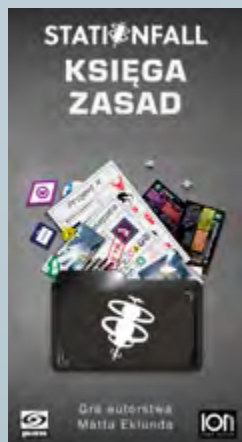
## ZASADY WPROWADZAJĄCE



Książeczka, którą trzymasz w dłoniach, jest najlepszym miejscem do rozpoczęcia twojej podróży. Znajdziesz w niej:

- **Spis elementów oraz mapę wraz z objaśnieniem pojęć**, znajdujące się na składanej części okładki.
- **Rozgrywka wprowadzająca**, która poprowadzi cię krok po kroku. Przedstawione w niej zasady nie zostały w żaden sposób zmienione ani uproszczone, ale są wprowadzane stopniowo w trakcie gry i wykorzystują jedynie ograniczony zestaw postaci. Ponadto wcielisz się w rolę Lindsey – „sztucznego” gracza, którego akcje zostały opisane w tej książeczce. Karty Lindsey są jawne, aby gracze mogli uczyć się na podstawie jej wyborów.
- **Automatyzacja stacji**. Zestaw zasad do gry z botami, przeznaczonych do rozgrywki w trybie solo lub kooperacyjnym. Można ich używać również w każdym innym trybie gry *Stationfall*.

## KSIĘGA ZASAD



Warto mieć ją pod ręką podczas każdej rozgrywki w *Stationfall*, również podczas tej wprowadzającej. Jest to przewodnik po zasadach, spisany w możliwie zwięzłej i klarownej formie. Na końcu znajduje się indeks oraz objaśnienie symboli, które mają służyć jako pomoc dla graczy.

## AKTA POSTACI



Spis zasad specjalnych wprowadzanych do gry przez poszczególne postaci. Znajdują się tu objaśnienia wszystkich zdolności specjalnych oraz innych zasad, które pojawiają się na kartach postaci. Opisano tu także zasady elementów powiązanych z postaciami. Każda z nich ma swoją historię i pochodzenie, o których również można przeczytać w Aktach. Dodatkowo znajduje się tu opis kart Projektu X.



# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI WPROWADZAJĄCEJ

Przygotuj planszę tak, jak zostało to przedstawione w sekcji **Elementy gry w tej instrukcji**. Jest to początkowe rozstawienie przewidziane dla rozgrywki wprowadzającej. Umieść planszę stacji pomiędzy graczami.

## ELEMENTY GRACZA

Rozgrywka wprowadzająca jest przewidziana do rozegrania przez 3 graczy, przy pomocy 12 określonych postaci i 4 kolorów graczy (3 kolory dla 3 graczy i 1 kolor dla sztucznego gracza „Lindsey”). Jeśli w rozgrywce bierze udział więcej niż 3 graczy, jedną z postaci może wspólnie kontrolować kilku graczy. Jeśli graczy jest 2 (lub nawet tylko 1), karty „nadliczbowej” postaci należy trzymać odkryte i wspólnie decydować o jej akcjach.

Każdy gracz wybiera kolor i bierze:

- 8 znaczników wpływu
- 1 znacznik aktywacji
- 1 znacznik łapówki
- 1 żeton ujawnienia
- 1 żeton winy
- 3 znaczniki czasu

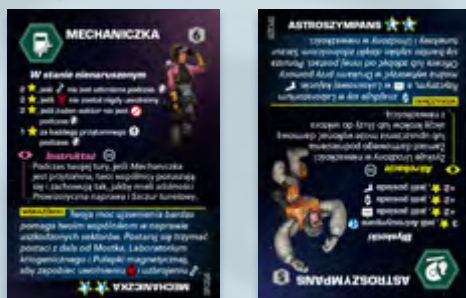
Wybierz losowo pierwszego gracza i daj mu znacznik pierwszego gracza.

## KARTY POSTACI

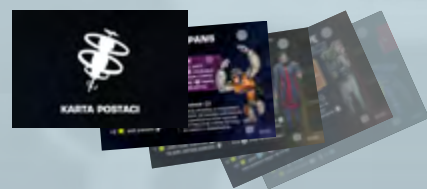
W normalnej rozgrywce karty postaci są dobierane losowo spośród wszystkich dostępnych w grze postaci. Tym razem jednak użyjemy określonego zestawu 12 postaci, będą to: *Astroszympan*, *Doradca*, *Cyborg*, *Rzykantka*, *Inżynier*, *Zesłaniec*, *Medyk*, *Strażnik*, *Kapitan stacji*, *Pasażerka na gapę*, *Nieznajomy* oraz *Mechaniczka*.

**UWAGA:** Powyższe postaci nie są skomplikowane i zazwyczaj gwarantują zbalansowaną i mniej chaotyczną rozgrywkę niż przy losowo wybranych postaciach. Warto korzystać z nich, gdy tłumaczy się grę nowym graczom lub po prostu gdy taki rodzaj rozgrywki jest pożądany.

## Przykład przygotowania gracza:



## Karty tożsamości



## Karty postaci



Znajdź karty tożsamości, pionki postaci (👤) oraz żetony kompromitujących materiałów (👤) dla 12 postaci w grze.

## TAJNE TOŻSAMOŚCI I DROGA DO ZWYCIĘSTWA

*W tej grze karty Lindsey są jawne dla pozostałych graczy. Daj jej karty tożsamości Inżyniera i Kapitan stacji.*

Rozdaj każdemu graczowi 2 zakryte losowe karty tożsamości spośród 10 pozostałych. Gracz może je podejrzeć, ale nie pokazuje ich innym.

Niektóre informacje znajdujące się na kartach tożsamości są takie same jak te na kartach postaci, inne zaś są zupełnie nowe. Cel postaci jest wymieniony na obu. Jest to lista stwierdzeń, poprzedzonych przez symbole gwiazdek. Cel postaci wskazuje, jak możesz zdobyć więcej punktów na koniec gry. Dokładne zasady punktacji zostaną wytłumaczone na końcu rozgrywki wprowadzającej, w rozdziale „Upadek stacji”.

*Lindsey wybiera Inżyniera jako swoją tajną tożsamość, a Kapitan stacji jako jej postać dodatkową (w skrócie PD). Oznacza to, że otrzyma punkty za cele Inżyniera + punkty dodatkowe, jeśli Kapitan stacji będzie ogłuszona podczas Upadku stacji (tak nazywa się koniec gry). Obraca kartę Kapitan stacji o 180 stopni, aby zaznaczyć swój wybór.*

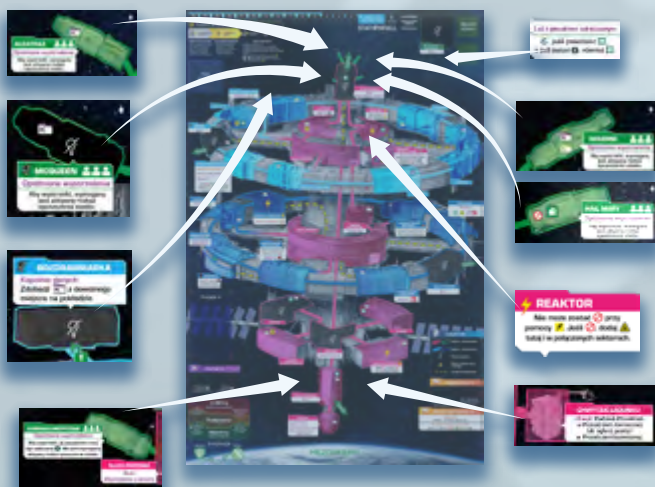
Teraz pora, aby pozostali gracze wybrali swoją tajną tożsamość. Zwycięzcą zostanie gracz, który podczas punktacji końcowej zdobędzie najwięcej punktów. Głównym sposobem na ich pozyskanie jest realizacja celów wynikających właśnie z tajnej tożsamości. Na każdej karcie tożsamości znajdują się wskazówki na temat najlepszych strategii osiągnięcia danego celu. Możesz je przeanalizować, ale jeśli to twoja pierwsza rozgrywka w *Stationfall*, najlepiej po prostu kieruj się przecuciem.

- Spośród dwóch otrzymanych kart tożsamości wybierz, która będzie twoją tajną tożsamością, a która stanie się twoją postacią dodatkową (PD), zapewniającą ci punkty przyjaźni lub nieprzyjaźni.
- Połóż obie karty przed sobą zakryte w tajemnicy przed resztą graczy. Kartę PD obróć o 180 stopni.

## SEKTORY, PRZEDMIOTY I PIONKI NA STACJI

Umieść elementy na mapie zgodnie z poniższą listą:

- **Modyfikatory mapy:** Umieść 4 kapsuły (*Alcatraz*, *Hail Mary*, *Houdini* i *McQueen*) na ich miejscach stroną ze strzałką do góry, połączone ze Śłużą rufową na górze mapy (patrz schemat poniżej). Następnie umieść inne modyfikatory mapy zgodnie ze znajdującymi się w grze kartami postaci. W przypadku 12 postaci wchodzących w skład naszego zestawu oznacza to: *Doradca* dodaje **Rozdrabniarkę do Ogrodu terapeutycznego**, *Rzykantka* dodaje **akcję Lot z plecakiem odrzutowym** do **Przestrzeni kosmicznej**, *Inżynier* dodaje **modyfikator zasady do Reaktora**, *Kapitan stacji* dodaje **Kapsułę medyczną** do **Śluzy przedniej**, a *Mechaniczka* dodaje **Chwytnak ładunku** do **Śluzy przedniej**.



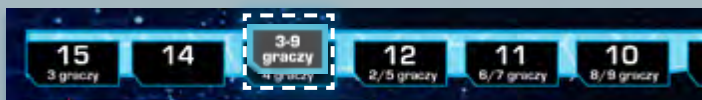
- **Kompromitujące materiały:** Normalnie zakryłbyś wszystkie żetony kompromitujących materiałów, potasował je i umieścił na symbolach **K** (tylko na fioletowych) na planszy, zaczynając od dołu mapy.

*Dla tej rozgrywki wprowadzającej umieść żeton kompromitujących materiałów Astroszympana na zielonym polu kompromitujących materiałów w Ogrodzie terapeutycznym. Umieść pozostałe 11 żetonów kompromitujących materiałów zakryte i potasowane na fioletowych symbolach kompromitujących materiałów, zaczynając od dołu. Fioletowy symbol kompromitujących materiałów w kapsule Houdini pozostaw pusty (bez żetonu).*

### Żetony i znaczniki:

Umieść następujące żetony i znaczniki na planszy:

- **Żeton winy** każdego gracza umieść na polu „Niewinny”.
- **Żeton minut dla 3-9 graczy** umieść na **polu 13** toru minut.



- Zakryj i pomieszaj **3 żetony wejścia w atmosferę** , a następnie umieść 1 z nich na **polu 0** toru minut.
- **Żeton rozkazu opuszczenia statku** umieść na polu „**Opuścić statek!**” w prawym górnym rogu planszy.
- **Żeton statusu kamer i zagłuszaczy** umieść na polach kamer i zagłuszaczy, **stroną z napisem „WŁ.”** do góry.
- **Żeton energii** umieść na polu „**Normalne zasilanie**”.
- **Pionki:** Umieść pionki postaci zgodnie z początkową lokalizacją wskazaną na ich kartach postaci.
- **Początkowe Przedmioty postaci na mapie:** Umieść **Plecak odrzutowy Rzykantki** w *Laboratorium fizycznym*.
- **Projekt X:** Umieść 1 losową zakrytą **kartę Projektu X** na jej polu obok *Komory X*.
- **Artefakt** umieść w *Laboratorium fizycznym*, **Antymaterię** w *Pułapce magnetycznej*, a **Walizkę** w *Luksusowej kajucie*.
- **Hełmy** , **Broń obuchową** i **Nanozele** umieść w sektorach, w których są nadrukowane ich symbole przygotowania.
- **Żetony kłódek** umieść na korytarzach prowadzących do *Reaktora*, *Komory X* i *Rozdrabniarki*, zakrywając symbole otwartej kłódki .
- **Żeton uduszenia** umieść w *Pułapce magnetycznej*.
- Pozostałe żetony posegreguj i połóż w zasięgu wszystkich graczy. Jest to pula żetonów.

**UWAGA:** W grze 4-osobowej umieszczasz żeton minut na polu 13 toru minut. W grze *Stationfall* każda runda reprezentuje 1 minutę pełnych napięcia ostatnich chwil istnienia stacji. Oznacza to, że gra symuluje sytuację, w której gracze podejmują rozpaczliwe działania w obliczu informacji, że cała stacja obróci się w nicłość... za 13 minut.

Całe przygotowanie gry można znaleźć na rozkładanych stronach na początku tej instrukcji. Pamiętaj, że żeton kompromitujących materiałów został przeniesiony z kapsuły *Houdini* do *Ogrodu terapeutycznego* tylko na potrzeby rozgrywki wprowadzającej.



# ROZGRYWKA WPROWADZAJĄCA

Autor: Jon Manker

„Słońce odnawia się co dzień”.  
(Heraklit z Efezu, 535-475 p.n.e.)





**Rozgrywka wprowadzająca to swojego rodzaju szkolenie. Należy je rozegrać dwukrotnie: za pierwszym razem instrukcja poprowadzi was do rundy 9, a za drugim – do rundy 7. Rundy nazywane są minutami i gdy ostatnia minuta dobiegnie końca, dochodzi do Upadku stacji. Podczas Upadku stacji podliczacie zdobyte punkty zwycięstwa. Jak zostało już wspomniane wcześniej, dokładne zasady punktacji będą wytłumaczone na końcu rozgrywki wprowadzającej, w rozdziale „Upadek stacji”.**

Lista elementów i ilustracja mapy na rozkładanej okładce na początku tej instrukcji mogą okazać się przydatne podczas rozgrywki wprowadzającej. W grze *Stationfall* wykonywane akcje są stosunkowo proste, ale liczba Przedmiotów, sektorów, postaci itd. może początkowo być przytłaczająca. Nie musicie jednak zapoznawać się z nimi wszystkimi przed rozgrywką – odkrywajcie je wraz z rozwojem gry. Po jakimś czasie z połączenia mechanik zaczniesz powstawać fascynujący film, opowiadający za każdym razem inną historię.


## PRZEBIEG RUNDY

W grze *Stationfall* rundy nazywane są minutami. Poniżej opisano przebieg minuty. Używane poniżej pojęcia zostaną objaśnione w dalszej części rozgrywki wprowadzającej. Można je również znaleźć w Księdze zasad.

W każdej minucie jako gracz wykonasz następujące czynności w podanej kolejności:

1. **Ujawnij** swoją tajną tożsamość (opcjonalne).
2. **Umieść znaczniki wpływu**  na jednej karcie postaci (opcjonalne).
3. **Aktywuj** postać przy pomocy twojego **znacznika aktywacji**  ALBO **renegocjuj**.
  - Jeśli **aktywujesz** postać, masz możliwość wykonać aktywowaną postacią każdą z następujących czynności w dowolnej kolejności:
    - **1 akcja** (może być to akcja podstawowa, akcja sektora lub akcja postaci).
    - **1 dodatkowa akcja** (jeśli postać nie była wyczerpana).
    - **1 darmowe podniesienie** lub **upuszczenie** (opcjonalne).
    - **Akcja kompromitujących materiałów:** wydaj żeton kompromitujących materiałów , aby wykonać 1 akcję określoną postacią, przedstawioną na danym żetonie.
    - **Akcja łapówki:** wydaj znacznik łapówki , aby wykonać 1 akcję dowolną postacią.

- Jeśli **renegocjujesz**, musisz zwrócić do swojej puli swój znacznik aktywacji oraz 1 z twoich znaczników wpływu z dowolnej karty postaci.

4. Rozpatrz **znaczniki czasu**  i akcje Projektu X.

## SCHEMAT ROZGRYWKI WPROWADZAJĄCEJ

Tekst rozgrywki wprowadzającej jest podzielony na rozdziały nazwane „minutami”. Każdy rozdział składa się z 3 części:

Pierwsza część opisuje pojęcia, które zostaną wytłumaczone w tym rozdziale.

*Druża część – zapisana kursywą – opowiada o działaniach Lindsey, podzielonych na strategię Lindsey i akcje Lindsey. Lindsey nigdy nie przyjmuje znaczników łapówek ani żetonów kompromitujących materiałów. W czasie rozgrywki dowiecie się, czym one są.*

- **Trzecia część – zapisana w ten sposób – mówi, co powinniście zrobić podczas tej minuty.**

**Ograniczenia:** Ze względu na biorącą udział w rozgrywce Lindsey niektórych rzeczy nie będzie wolno wam robić. Takie rzeczy zapisane są na czerwono, w ten sposób.

**Czas zacząć!**





# 13 MINUT DO UPADKU STACJI

Runda: 1

„Charakter człowieka jest jego przeznaczeniem”.  
(Heraklit z Efezu, 535-475 p.n.e.)

Wyjątkową cechą gry *Stationfall* jest to, że mimo iż posiadasz swoją jedną, konkretną tajną tożsamość, to wykonujesz akcje przy pomocy różnych postaci. Umieść 1 lub więcej swoich **znaczników wpływu** na postaci (na dole portretu), aby zrobić z niej swojego **wspólnika**. Następnie umieść swój **znacznik aktywacji** (powyżej portretu) na dowolnym z swoich wspólników, aby wykonać akcje przy pomocy danej postaci.

Postać jest twoim wspólnikiem, kiedy znajduje się na niej przynajmniej 1 twój znacznik wpływu oraz co najmniej tyle twoich znaczników, ile znaczników każdego innego gracza. Nie musisz mieć najwięcej znaczników – wystarczy, że remisujesz. Oznacza to, że jeśli masz na jakiejś postaci 1 znacznik i inny gracz również ma na danej postaci 1 znacznik, ta postać jest wspólnikiem was obojga. Ponadto postać musi być przytomna, aby mogła zostać aktywowana. W rozgrywce wprowadzającej na początku gry wszystkie postaci są przytomne. W dalszej części poznasz także inne stany, mówiące, że postać jest ogłuszona albo że uciekła.



Znaczniki aktywacji

Znaczniki wpływu

Kiedy **aktywujesz wspólnika, dostajesz:**

**1 akcję** przy pomocy danej postaci, jeśli jest **wyczerpana (na początku twojej tury ma na sobie co najmniej 1 znacznik aktywacji)**.

**2 akcje** przy pomocy danej postaci, jeśli **NIE** jest **wyczerpana (na początku twojej tury nie ma na sobie żadnych znaczników aktywacji)**.

**UWAGA:** Przy określaniu, czy postać jest wyczerpana, weź pod uwagę znaczniki aktywacji wszystkich graczy, również twoje.

**Przykład:** W pierwszej turze aktywujesz *Mechaniczkę*, umieszczając na jej karcie postaci pierwszy znacznik aktywacji i wykonując przy jej pomocy 2 akcje. W następnej turze będzie ona dla wszystkich graczy wyczerpana, ponieważ na jej karcie znajduje się twój znacznik aktywacji. Jeśli zdecydujesz się ją ponownie aktywować, tym razem będziesz mógł wykonać przy jej pomocy tylko 1 akcję (chyba że użyjesz znacznika łapówki lub jej żetonu kompromitujących materiałów).

Kiedy aktywujesz postać, oprócz 1 lub 2 akcji zawsze możesz wykonać również 1 darmową akcję podniesienia/upuszczenia.

W pierwszej rundzie skupimy się na akcjach „Kroki” i „Podnoszenie”.

**Kroki** to akcja używana do poruszania **pijonka** postaci pomiędzy sektorami stacji wzdłuż **korytarzy**.



Na stacji możesz **podnosić** dwa rodzaje rzeczy:


- **Przedmioty (kwadratowe żetony)** mogą umożliwić wykonanie określonych akcji i/lub zapewniać punkty. Podniesiony Przedmiot należy położyć na jednym z ciemnych pól Przedmiotów po prawej stronie karty postaci. Każde pole Przedmiotu może pomieścić maksymalnie jeden Przedmiot, chyba że dana karta postaci mówi inaczej.
- **Żetony kompromitujących materiałów** należą do gracza, a nie do postaci, która je podniosła. Tworzą one jego rękę, a symbole na ich odwrocie pozostają tajemnicą, dopóki nie zdecyduje się ich użyć.
- **Żetony skażenia** to specjalny przypadek – taki żeton zajmuje 1 pole Przedmiotu. Czy tego chcesz, czy nie, każda postać, która wejdzie do *Laboratorium biologicznego*, otrzymuje żeton skażenia i umieszcza go na jednym ze swoich **pól Przedmiotów**. Może to mieć znaczenie dla celów niektórych postaci, ale sam z siebie żeton skażenia nie ma żadnego negatywnego efektu. (Cóż, przynajmniej na razie dla postaci na stacji, ale oczywiście jeśli skażonej postaci uda się dotrzeć na Ziemię, cała ludzkość może odczuć te negatywne efekty. Ale to już temat na inny film...).



## STRATEGIA LINDSEY

Zwróć uwagę, że tajna tożsamość *Lindsey, Inżynier*, posiada cel, na który wpływa skażenie. Z tego powodu nie chce ona, aby jakakolwiek skażona postać uciekła ze stacji. **Ucieczka** została opisana na str. 11. Analizując dalej cele *Inżyniera/Lindsey*, najprostszą drogą do zdobycia wielu punktów jest wejście w posiadanie czegoś zwanego **Antymateria**. **Antymateria** to Przedmiot, który można znaleźć w sektorze „Pułapka magnetyczna”. Zostaje ona zdetonowana po 4 minutach od wyjęcia jej z Pułapki magnetycznej, dlatego *Lindsey* chciałaby, aby wydarzyło się to jak najszybciej, aby pokrzyżować plany innych graczy. Co więc powinna zrobić?

**Antymateria** znajduje się w sektorze z zamkniętym korytarzem (z symbolem kłódki). Przez zamknięty korytarz mogą przejść postaci ze **zdolnością Officer** (która usuwa kłódkę). *Inżynier* ma tę zdolność. Ale aby utrudnić innym graczom odgadnięcie tajnej tożsamości, *Lindsey* spróbuje dostać się do Pułapki magnetycznej przy pomocy *Kapitan stacji*, a nie *Inżyniera*. *Kapitan stacji* również posiada zdolność **Officer**. **Antymateria** znajduje się w pomieszczeniu z żetonem **niebezpieczeństwa**.

**Ludzie muszą mieć Hełm**  na swojej karcie postaci, aby przetrwać niebezpieczeństwo. Dlatego Lindsey musi w jakiś sposób umieścić Hełm na Kapitan stacji.

**UWAGA:** Przestrzeń kosmiczna reprezentuje obszar znajdujący się bezpośrednio dookoła stacji. Jest to 1 sektor i można poruszyć się do niego i z niego przy pomocy akcji Śluzu, zgodnie ze wskazaniem strzałek z napisem *Przestrzeń kosmiczna* (jedno- lub dwukierunkowych). Poruszenie się do lub z *Przestrzeni kosmicznej* kosztuje 1 akcję, tak jak każdy inny rodzaj ruchu pomiędzy sektorami. Kosmiczny spacer po *Przestrzeni kosmicznej* może być więc użyty jako droga na skróty. Przykładowo, poruszenie się ze *Śluzu przedniej* do *Śluzu rufowej* przez *Przestrzeń kosmiczną* wymaga tylko 2 akcji. Pamiętaj, że *Przestrzeń kosmiczna* jest zawsze niebezpieczna, dlatego każdy Człowiek musi mieć Hełm, aby móc do niej wejść.

## AKCJE LINDSEY

Ponieważ w rozgrywce wprowadzając elementy należące do Lindsey są jawne, będzie ona grała z odkrytymi żetonami kompromitujących materiałów. Najpierw robi ona z Kapitan stacji swojego współnika.

- **Umieść 1 znacznik wpływu na karcie postaci Kapitan stacji.**

Ponieważ to pierwsza tura Lindsey, Kapitan stacji jest jej jedynym współnikiem.

- **Umieść jej znacznik aktywacji na Kapitan stacji.**

Lindsey postanawia aktywować Kapitan stacji. Kapitan stacji nie jest wyczerpana, dlatego Lindsey dostaje 1 dodatkową akcję, czyli łącznie może wykonać 2 akcje (a także darmowe podniesienie/upuszczenie). Kapitan stacji zaczyna w Ogrodzie terapeutycznym. Lindsey od razu wykonuje tam podniesienie (które raz na aktywację jest darmowe), aby zdobyć żeton kompromitujących materiałów, który może jej się przydać później.

- **Podnieś żeton kompromitujących materiałów. Ma on symbol Astroszympana.**



Żeton kompromitujących materiałów Astroszympana zostaje przekazany graczowi (w tym przypadku Lindsey).



## STRATEGIA LINDSEY

Pierwotnie Lindsey planowała poruszyć Kapitan stacji do Magazynu, aby podnieść tam Hełm, ale ponieważ ma już żeton kompromitujących materiałów Astroszympana, lepszym pomysłem będzie pewnie skorzystać w tym celu z pomocy Astroszympana w późniejszej minucie.

## AKCJE LINDSEY

Lindsey postanawia dwukrotnie wykonać akcję kroków.

- **Wykonaj przy pomocy Kapitan stacji krok z Ogródu terapeutycznego do Węzła rufowego, a następnie do Reaktora.**



## AKCJE GRACZY – RUNDA 1

Zdecydujcie, kto wykona swoją turę po Lindsey, i kontynuujcie zgodnie z ruchem wskazówek zegara dookoła stołu. Podczas swojej pierwszej tury:

**Ograniczenia:** Nie umieszczaj znaczników wpływu na Kapitan stacji, Pasażerze na gapę ani Astroszympanie, aby umożliwić wykonanie akcji Lindsey w dalszych rundach. Z tego samego powodu nie podnoś Hełmu znajdującego się w Śluzie rufowej.

- **Zdobądź swojego pierwszego współnika, umieszczając 1 znacznik wpływu na dowolnej karcie postaci. Jeśli któraś z dwóch zdolności na karcie ma fioletowe tło, może wprowadzać specjalne zasady dotyczące umieszczania tam znaczników wpływu lub aktywacji. Przeczytaj uważnie takie zasady.**
- **Umieść swój znacznik aktywacji na swoim współniku.**
- **Wykonaj 1-2 akcje.** (1 akcja, jeśli postać jest wyczerpana, w przeciwnym razie 2 akcje). Wybierz spośród kroków i podniesienia, w dowolnej kombinacji.
- **Jeśli możesz, podnieś żeton kompromitujących materiałów.** Postaraj się, aby aktywowany przez ciebie współnik w dowolnym momencie twojej tury znalazł się w sektorze z żetonem kompromitujących materiałów i podniósł go w ramach darmowej akcji podniesienia.

# 12 MINUT DO UPADKU STACJI

Runda: 2

„Rzeczy przeciwstawne łączą się, a z różniących się od siebie powstaje najcudniejsza harmonia”.  
(Heraklit z Efezu, 535-475 p.n.e.)

Nowa runda oznacza przede wszystkim, że żeton minut należy przesunąć o 1 pole w prawo (w tym wypadku na minutę 12). Fabularnie oznacza to, że do Upadku stacji pozostało 12 minut. Żeton pierwszego gracza nie zmienia położenia.

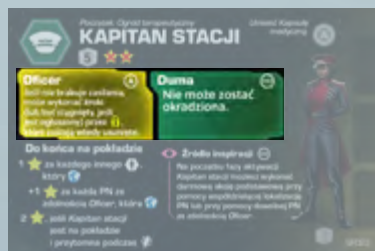
- Przesuń żeton minut z pola 13 na 12.



Niektóre akcje mogą wymagać konkretnych Przedmiotów lub być przez nie modyfikowane. Jak to zostało pokazane podczas przygotowania rozgrywki, niektóre Przedmioty są dostępne od początku na postaciach lub w różnych sektorach. Inne mogą zostać wytworzone dzięki akcji niektórych sektorów („Wytwór”). Przedmioty są reprezentowane przez kwadratowe żetony i są fizycznymi rzeczami, które mogą być celem akcji podnoszenie, upuszczenie, przekazanie, rzucenie lub kradzież. Te terminy mówią dość jednoznacznie o tym, co oznaczają (szczegóły znajdują się w Księdze zasad). Niektóre akcje w grze wymagają jakiegoś Przedmiotu, aby móc je wykonać, np. akcja sabotażu, w której wyniku uszkodzasz sektor i uniemożliwiasz wykonywanie akcji danego sektora. Akcje sektorów są opisane w następnym rozdziale (minucie).

Na akcje mogą wpływać także zdolności postaci. Zdolności znajdują się w kolorowych ramkach pośrodku karty postaci. Często są one kluczowe do tworzenia potężnych kombinacji akcji. Kolor ramki wskazuje rodzaj zdolności: czerwona oznacza zdolności ofensywne, fioletowa – zdolności związane z aktywacją, znacznikami wpływu itd. Dokładny opis kolorów znajduje się w Aktach postaci.

Zdolności postaci



## STRATEGIA LINDSEY

Lindsey chce aktywować nową postać, aby zyskać 2 akcje. Jeśli ponownie aktywowałaby Kapitan stacji, nie mogłaby wykonać dodatkowej akcji, ponieważ jest ona wyczerpana (na początku tury Lindsey znajduje się już na niej znacznik aktywacji). Ponieważ w poprzedniej turze zdobyła żeton kompromitujących materiałów Astroszympana, wydaje jej się, że zrobienie z Astroszympana swojego współnika jest dobrym pomysłem, aby móc później wykorzystać na nim żeton kompromitujących materiałów.

Jej plan wygląda następująco: chce ustawić Astroszympana tak, aby w późniejszej minucie niespodziewanie rzucił Hełm, aby mogła go zdobyć Kapitan stacji. Z tego powodu Lindsey postanawia NIE używać darmowego podnoszenia, aby wziąć żeton kompromitujących materiałów z Kuchni, i zachować je na później, aby za darmo podnieść Hełm po wykonaniu dwóch akcji kroków.

## AKCJE LINDSEY

- Umieść znacznik wpływu na Astroszympanie i porusz znacznik aktywacji Lindsey z Kapitan stacji na Astroszympana.

Zrób dwa kroki, wykorzystując przy tym zdolność Astroszympana „Szczur tunelowy”. Pozwala ona Astroszympanowi wykonać krok przez Szyby wentylacyjne, zaznaczone na mapie żółtą przerywaną linią. Ta zdolność nie ma żadnego kosztu – po prostu pozwala Astroszympanowi korzystać z większej liczby ścieżek.

- Zrób krok przez Szyb wentylacyjny prowadzący z Kuchni do Reaktora. Następnie, jako drugi krok, porusz się przez korytarz do Śluzu rufowej i podnieś za darmo Hełm. Umieść żeton Hełmu na karcie postaci Astroszympana, na jednym z pół Przedmiotów.

## AKCJE GRACZY – RUNDA 2

Kolejność graczy jest taka sama jak w poprzedniej rundzie i nie zmieni się do końca gry (zatem nie będziemy o niej więcej wspominać).

**Ograniczenia:** Tak jak wcześniej, nie umieszczaj znaczników wpływu na Kapitan stacji, Pasażerka na gapę ani Astroszympanie oraz nie ujawniaj się jako Pasażerka na gapę ani Astroszympana, aby umożliwić wykonanie akcji Lindsey w dalszych rundach.

- Dodaj nowego współnika do swojej intrygi. Umieść znacznik wpływu na postaci, która nie jest jeszcze twoim współnikiem.
- Aktywuj swojego nowego współnika. Porusz swój znacznik aktywacji na daną kartę postaci. Pamiętaj, że dostaniesz 1 dodatkową akcję, jeśli postać nie jest wyczerpana.
- Spróbuj podnieść Przedmiot. Poruszanie się i podnoszenie żetonów kompromitujących materiałów to dobry pomysł, ale spróbuj także znaleźć Przedmioty, które możesz podnieść w tej turze, a które mogą ci się przydać później.
- Spróbuj skorzystać ze zdolności postaci. Jeśli dasz radę, postaraj się użyć zdolności twojego nowego współnika lub przynajmniej przeczytaj ich treść i upewnij się, że je rozumiesz.

# 11 MINUT DO UPADKU STACJI

Runda: 3

„Nie wystarczy dużo wiedzieć, żeby być mądrym”.  
(Heraklit z Efezu, 535-475 p.n.e.)

Na początku rundy przesun żeton minut. Powinien znajdować się teraz na polu 11.



Poza akcjami podstawowymi (takimi jak kroki czy podnoszenie) dostępne są również **akcje sektorów**. Są one wydrukowane w polu tekstowym danego sektora (szczegóły można znaleźć w Księdze zasad). Wykonanie akcji sektora kosztuje 1 akcję, tak samo jak wykonanie akcji podstawowej. Akcja sektora może zostać wykonana wyłącznie przez postać, której pionek znajduje się w danym sektorze. Sektor może być **uszkodzony**. Kiedy sektor jest uszkodzony, nie można wykonywać akcji danego sektora; czasem ma to także dodatkowe konsekwencje. Oznacza się to poprzez umieszczenie żetonu uszkodzenia na polu tekstowym danego sektora. Uszkodzenie nie wpływa na inne cechy sektora, takie jak ciemność.

Sektor może zostać uszkodzony na kilka sposobów – najprostszym z nich jest akcja podstawowa **sabotaż**, do której wykonania dany wspólnik musi posiadać Przedmiot **Broń obuchowa** lub **Broń palna** . Sektory mogą mieć inne cechy oznaczone poprzez słowo kluczowe lub symbol, np. **Ciemność** lub **Skażenie** (tak jak w przypadku *Laboratorium biologicznego*), które działa na wchodzące do danego sektora postaci.

## STRATEGIA LINDSEY

*Tajna tożsamość Lindsey, Inżynier, chce zapobiec powrotowi na Ziemię jakiegokolwiek skażonej postaci (da to Lindsey 4 punkty). Sektor, który powoduje skażenie postaci, to Laboratorium biologiczne. Bardzo ważnym czynnikiem, który należy wziąć pod uwagę, jest to, że inni gracze są w stanie wpłynąć na twoich wspólników i tym samym zniweczyć twoje plany. Ułatwiamy sprawę dla Lindsey, wdrażając w rozgrywce wprowadzającą ograniczenia dotyczące używania Kapitan stacji, Astroszympansa i Pasażerki na gapę, ale w normalnej grze realizowanie jej planów na pewno nie byłoby takie proste.*



*Pasażerka na gapę jest elastyczną postacią, która za pierwszym razem, gdy jest aktywowana, może pojawić się na mapie w dowolnym ciemnym sektorze. To przykład postaci, która posiada specjalne zasady dotyczące aktywacji. Pionek Pasażerki na gapę rozpoczyna grę na karcie tej postaci.*

*Jej pierwszą akcją w grze MUSI być poruszenie jej pionka z karty postaci na dowolny **ciemny sektor** na planszy. Lindsey planuje rozprawić się z *Laboratorium biologicznym* za pomocą Bomby zapalającej , dlatego postanawia, że pierwszą akcją Pasażerki na gapę będzie wykonanie kroku jej pionkiem z karty postaci na *Wylot przedni*.*

## AKCJE LINDSEY

*Zrób z Pasażerki na gapę swojego wspólnika i aktywuj ją. Pasażerka na gapę nie jest wyczerpana, dlatego Lindsey może wykonać 2 akcje (oraz darmowe podniesienie/upuszczenie). Porusz Pasażerkę na gapę z jej karty postaci na *Wylot przedni*, a następnie wykonaj akcję kroków, aby poruszyć ją do *Laboratorium chemicznego*. Lindsey używa tam swojej darmowej akcji i podnosi żeton kompromitujących materiałów (o ile nikt inny go jeszcze nie wzię).*



## AKCJE GRACZY – RUNDA 3

**Ograniczenia:** Nadal nie umieszczaj znaczników wpływu na Kapitan stacji, Astroszympansa ani Pasażerki na gapę oraz nie ujawniaj się jako żadna z tych postaci.

- **Pozyskaj nowych wspólników (jeśli chcesz).** Dzięki temu będziesz mógł wybierać spośród większej liczby postaci podczas aktywowania.
- **Wykorzystaj wspólnika do realizacji swojego celu.** Tym razem spróbuj być kreatywny w wyborze swoich akcji tak, aby zacząć realizować cele twojej tajnej tożsamości. **Przeczytaj wskazówki dotyczące strategii na twojej karcie tajnej tożsamości**, które mogą stanowić dla ciebie inspirację. Pamiętaj, że możesz sprawdzić w Księdze zasad i Aktach postaci pojęcia, których nie rozumiesz.

# 10 MINUT DO UPADKU STACJI

Runda: 4

„Nie można dwa razy wejść do tej samej rzeki,  
bo już inne napłynęły w nią wody”.  
(Heraklit z Efezu, 535-475 p.n.e.)

Teraz, kiedy wiesz już, jak aktywować i wpływać na postaci, zagłębimy się trochę bardziej w zasady gry. W tej minucie dowiesz się, jak używać łapówek i kompromitujących materiałów, aby wykonać w swojej turze więcej niż 2 akcje, oraz jak uciec ze stacji przy pomocy kapsuł.

Aby uzbroić Antymaterię, musisz wyjąć ją z Pułapki magnetycznej. Jak zostało wspomniane wcześniej, akcje innych graczy mogą (i prawdopodobnie będą) kolidować z twoimi planami. Jeśli chcesz, aby wydarzyło się coś konkretnego, dobrym pomysłem jest wykonanie tego w jednej turze, zanim inni odkryją twój plan. Taką możliwość dają ci kompromitujące materiały i łapówki. Użycie żetonu kompromitujących materiałów dodaje 1 akcję konkretnej postaci, a znacznika łapówki – dowolnej postaci.

## STRATEGIA LINDSEY

Lindsey nie da rady wynieść Antymaterii w 2 akcjach (musi zrobić krok do Pułapki magnetycznej, podnieść Antymaterię i ponownie zrobić krok do Reaktora). W tym wypadku wymaga to 3 akcji. Kapitan stacji nie ma Hełmu i musiałaby wydać swoją darmową akcję, aby go podnieść, dlatego nie może użyć jej do podniesienia Antymaterii. Lindsey ma jednak żeton kompromitujących materiałów Astroszympana oraz niewykorzystany znacznik łapówki, których może użyć!

### Tura Lindsey w interpretacji filmowej:

Astroszympan, dryfujący w nieważkości w Śluzie rufowej, ciska swoim Hełmem przez korytarz aż do Reaktora. Kapitan stacji podlatuje w kierunku zbliżającego się Hełmu i łapie go (przy pomocy darmowej akcji podniesienia). Porusza się dalej w stronę Pułapki magnetycznej i gdy dociera do zamkniętych drzwi, otwiera je bez zatrzymywania się dzięki jej uprawnieniom Oficera. Kapitan stacji wlatuje do Pułapki magnetycznej (wykonując tym samym swoją pierwszą akcję – „Kroki”). Mimo że jest to niebezpieczny sektor, Hełm chroni ją przed negatywnymi efektami. W Pułapce magnetycznej Kapitan stacji bierze Antymaterię (wykonując swoją drugą akcję – „Podniesienie”) i umieszcza ją na pustym polu Przedmiotu na swojej karcie postaci. Następnie Kapitan stacji decyduje się na dodatkowy wysiłek i wypycha się z Pułapki magnetycznej z powrotem w kierunku Reaktora (Lindsey wydaje swój cenny znacznik łapówki i umieszcza go na karcie Kapitan stacji, przekupując w ten sposób daną postać do wykonania dodatkowej akcji, którą w tym przypadku są „Kroki”). Gdy pojemnik z Antymaterią opuścił Pułapkę magnetyczną, światelko na nim zaczęło migać na czerwono, a dobiegający z jego środka komunikat ostrzegawczy informuje, że zawartość pojemnika jest teraz uzbrojona i niestabilna oraz że za 4 minuty dojdzie do jej nieuchronnej detonacji.

## AKCJE LINDSEY

Nie umieszczaj żadnych znaczników wpływu.

- **Aktywuj Kapitan stacji** (przesuń znacznik aktywacji na kartę Kapitan stacji).
- **Użyj żetonu kompromitujących materiałów Astroszympana** (umieść go po lewej stronie karty Astroszympana), aby wykonać akcję „Rzut” i poruszyć Hełm z Astroszympana do Reaktora.



- **Przy pomocy Kapitan stacji podnieś za darmo Hełm, zrób krok do Pułapki magnetycznej** (używając jej zdolności Officer, odłóż żeton kłódki do puli żetonów), a następnie **podnieś Antymaterię**.



- **Umieść znacznik łapówki na Kapitan stacji, aby zrobić krok do Reaktora i uzbroić Antymaterię, następnie odwróć ją i umieść jeden ze znaczników czasu Lindsey na torze minut, 4 rundy przed obecną rundą (na 6 minucie).**


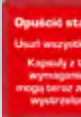


Przy okazji – czy pamiętałeś, aby i tym razem przesunąć żeton minut do przodu? Powinien znajdować się teraz na polu 10 toru minut.

Lindsey udało się zrobić 5 rzeczy w 1 turze (w tym darmowe podniesienie). Zaplanowanie tak złożonej tury może zapobiec pokrzyżowaniu twoich planów przez innych graczy, ale jest bardzo kosztowne. Masz tylko 1 znacznik łapówki, który na końcu gry będzie wart 1 punkt, jeśli go nie użyjesz, dlatego skorzystaj z niego tylko wtedy, kiedy naprawdę będziesz tego potrzebować. Ponadto znacznik łapówki zostaje umieszczony po lewej stronie karty postaci, na której został użyty (w tym wypadku jest to *Kapitan stacji*). Jeśli ta postać jest tajną tożsamością innego gracza, podczas punktacji otrzyma on 1 punkt za dany znacznik łapówki.

## ANTYMATERIA

Uzbrojenie **Antymaterii** oznacza kilka rzeczy:



- **Żeton Antymaterii zostaje odwrócony na stronę uzbrojoną** .
- **Zostaje aktywowany rozkaz opuszczenia statku** – należy to zaznaczyć poprzez **odwrócenie na drugą stronę żetonu opuszczenia statku** w prawym górnym rogu planszy. Powoduje to również **usunięcie wszystkich żetonów kłódek z planszy. Usuń je teraz.** .
- **Umieść na torze minut jeden ze znaczników czasu aktywnego gracza (tak jak zrobiła to właśnie Lindsey).** Kiedy znacznik minut dotrze do danego znacznika czasu, na końcu tury danego gracza dojdzie do zdetonowania Antymaterii.

Jeśli **w momencie detonacji Antymateria nadal znajduje się na stacji, gra kończy się i aktywuje Upadek stacji** (końcowy fragment gry, opisany później).

Jeśli w momencie detonacji Antymateria znajduje się gdzieś indziej, mogą wydarzyć się inne rzeczy – w takiej sytuacji sprawdź Księgę zasad. Oznacza to, że pozostały nam tylko 4 rundy do końca gry. **Jeśli potrzebujesz więcej czasu, aby zrealizować swój cel, powinieneś spróbować pozbyć się Antymaterii ze stacji**, zanim wybuchnie – w ten sposób gra będzie trwała nawet po detonacji Antymaterii.

**Znaczniki czasu** są umieszczane na torze minut lub na sektorach. Wskazują one, że coś wydarzy się **na końcu tury danego gracza** – podczas określonej minuty, jeśli znacznik czasu znajduje się na torze minut, lub na końcu następnej minuty, jeśli znajduje się na jakimś sektorze. Znaczniki czasu mogą wywoływać różne efekty, między innymi opisane poniżej wystrzelenie kapsuły.


## UCIECZKA I KAPSUŁY

Wiele celów postaci dotyczy ucieczki ze stacji. Jest ona również istotna w kontekście punktów przyjaźni  za twoją PD. **Ucieczka** oznacza, że postać została poruszona do Mezosfery. Postać znajdującą się w Mezosferze oznacza się poprzez umieszczenie **żetonu ucieczki**  na jej karcie postaci. Na taką postać nie można już wpływać (umieszczać na niej znaczników wpływu) ani jej aktywować. Najczęstszym sposobem ucieczki jest użycie **kapsuły**. Kapsuła sama odnajdzie drogę do Mezosfery, ale przygotowanie jej wystrzelenia może być wyzwaniem.

Każda kapsuła posiada wymagania, wymienione w jej polu tekstowym. Muszą one zostać spełnione przed wykonaniem akcji wystrzelenia. Większość kapsuł wymaga aktywowania rozkazu opuszczenia statku. Ponieważ Antymateria została uzbrojona, to wymaganie jest już spełnione.



**Maksymalna liczba pasażerów**

Kapsuła musi mieć przynajmniej 1 pasażera (Człowieka lub Robota), a jej limit (oznaczony przez liczbę symboli pasażerów  obok nazwy kapsuły) wskazuje ich maksymalną liczbę. Niektóre postaci nie są Człowiekiem ani Robotem (mogą zamiast tego być Danymi lub Przedmiotem). Takie postaci nie liczą się jako pasażer. Wszystkie postaci biorące udział w rozgrywce wprowadzającej są Człowiekiem lub Robotem.

Kapsuła może zostać wystrzelona przy pomocy **akcji sektora**. Istnieją trzy rodzaje takiej akcji sektora:

- **Opóźnione wystrzelenie**, wykonywane przez postać znajdującą się wewnątrz kapsuły. Gracz, który wykonuje tę akcję, umieszcza jeden ze swoich znaczników czasu na kapsule. Kapsuła zostanie wystrzelona na końcu jego następnej tury.
- **Wystrzelenie z sektora**, wykonywane przez postać znajdującą się w sektorze, do którego jest dołączona określona kapsuła z pasażerami. Postać wykonująca tę akcję pozostanie na stacji, ale kapsuła zostaje wystrzelona natychmiast (nie trzeba umieszczać znacznika czasu).
- **Wystrzelenie z Mostka**, wykonywane przez postać na Mostku. Ta akcja działa podobnie do wystrzelenia z sektora, z tą różnicą, że powoduje jednoczesne wystrzelenie wszystkich kapsuł z pasażerami, których wymagania zostały spełnione.

**UWAGA:** Rozkaz opuszczenia statku zostanie automatycznie aktywowany w minucie 1, ale nie ma pewności, że będzie jeszcze minuta 0. W dwóch przypadkach na trzy nie dochodzi do minuty 0 – określa to żeton wejścia w atmosferę, który podczas przygotowania gry umieściłeś na polu 0 toru minut. Aby upewnić się, że uda ci się wystrzelić kapsułę, znajdując się w jej wnętrzu (przy pomocy akcji sektora „Opóźnione wystrzelenie”), powinieneś w jakiś sposób aktywować rozkaz opuszczenia statku *przed* minutą 1. Możesz to zrobić np. poprzez brak zasilania (w wyniku uszkodzenia 2 sektorów generujących energię) lub wykonanie na *Mostku* akcji sektora rozkaz opuszczenia statku lub „Samozniszczenie”. Takie działania mają również inne efekty. Szczegóły znajdziesz w Księdze zasad.

## AKCJE GRACZY – RUNDA 4

**Ograniczenia:** *Nie umieszczaj znaczników wpływu na Pasażerze na gapę. Pozostałych postaci możesz teraz używać dowolnie.*

- **Sprawdź, jak wygląda twoja sytuacja.** Z powodu uzbrojenia Antymaterii wiele rzeczy uległo zmianie – twoje plany również powinny. Ponownie przeczytaj swój cel i wskazówki, a następnie zastanów się, jaki dalszy przebieg akcji byłby dla ciebie najlepszy. Rozgrywka w *Stationfall* to wir nieustannych zmian, w którym akcje innych graczy mogą w każdej chwili pokrzyżować twoje plany. Obecna sytuacja jest tego dobrym przykładem i okazją do ćwiczeń.
- **Wydadź żeton kompromitujących materiałów.** Jeśli masz jakieś żetony kompromitujących materiałów, wydaj 1 z nich tak, jak to zrobiła Lindsey, aby nauczyć się, jak działają. Pamiętaj, że dodatkowa akcja zapewniona przez żeton kompromitujących materiałów nie zapewnia darmowego podniesienia/upuszczenia.

# 9 MINUT DO UPADKU STACJI

Runda: 5

„Świata tego, jednego i tego samego dla wszystkich – ani bóg żaden nie zrobił, ani człowiek, ale on był zawsze i jest i będzie; ogień wiecznie żywy, zapalający się w miarę i przygasający w miarę”.  
(Heraklit z Efezu, 535-475 p.n.e.)

Na początku rundy przesun żeton minut na pole 9. W tym miejscu rozgrywka wprowadzająca rozgałęzia się: jeśli rozgrywacie ją po raz pierwszy, czytaj dalej. Jeśli to wasz drugi raz, pomini poniższą sekcję i przejdź dalej do sekcji „**Druga rozgrywka wprowadzająca**”.

## PIERWSZA ROZGRYWKA WPROWADZAJĄCA:

Grajcie dalej samodzielnie, dokończcie grę i postarajcie się zdobyć jak najwięcej punktów, korzystając ze zdobytej do tej pory wiedzy. Kiedy dojdzie do Upadku stacji (w wyniku zdetonowania Antymaterii na pokładzie stacji lub kiedy żeton minut dotrze do pola „Upadek stacji”), przejdź do rozdziału „Upadek stacji” na str. 17 i rozpatrz punktację końcową.

*Dalsze akcje Lindsey nie są z góry zaprogramowane. Poczynając od minuty 9, wspólnie decydujcie, co Lindsey robi w swojej turze, używając na różne sposoby poznanych do tej pory zasad i dyskutując nad strategią. Pamiętajcie, że nadrzędnym celem Lindsey jest zapobiegnięcie ucieczce skażonych postaci i dopilnowanie, aby Antymateria została zdetonowana na pokładzie stacji.*

## DRUGA ROZGRYWKA WPROWADZAJĄCA:

Teraz, kiedy dwukrotnie rozegraliście już minuty 13-10, zagrajcie zgodnie z opisanym poniżej schematem trzy kolejne minuty (9-7), aby poznać pozostałe zasady gry *Stationfall*. Od minuty 6, kiedy skończy się zaprogramowany schemat, będziecie grać samodzielnie.

## UJAWNIE NIE

Możesz ujawnić swoją tajną tożsamość na początku swojej tury. Ujawnienie oznacza następujące rzeczy:

- Odkrywasz swoją kartę tajnej tożsamości tak, aby wszyscy ją widzieli (pozostaje odkryta do końca gry). Twoja tajna tożsamość staje się teraz twoją postacią gracza (PG).
- Twoja przytomna PG zawsze jest twoim współnikiem.
- Pozostali gracze nie mogą już wpływać na twoją PG (twoja PG nigdy nie zostanie współnikiem innego gracza).
- Umieść twój **żeton ujawnienia** na karcie postaci twojej PG w taki sposób, aby jej symbol postaci był widoczny przez otwór w żetonie ujawnienia.
- Usuń wszystkie **znaczniki wpływu** z karty postaci twojej PG. Twoje znaczniki wpływu wracają do twojej puli, natomiast znaczniki wpływu innych graczy trafiają na pole zdrady obok toru minut. Znaczniki wpływu znajdujące się na polu zdrady nie będą już dostępne dla graczy!
- **Znaczniki aktywacji** pozostają na ujawnionej postaci, ponieważ nadal ma znaczenie, czy dana postać wykonywała niedawno akcje i jest wyczerpana.



- Twoja **moc ujawnienia** jest teraz aktywna (możesz ją znaleźć na dole twojej karty tożsamości oraz obok symbolu ujawnienia na karcie postaci). Moc ujawnienia działa na jeden z trzech sposobów: jednorazowy efekt **natychmiastowy** (I), efekt **stały** (II) oraz dostępna dla danej postaci nowa **akcja** (A).
- Twoja postać dodatkowa (PD) pozostaje tajna.
- Nadal można używać znaczników łapówki na twojej PG, ale po zadeklarowaniu przez gracza akcji możesz odmówić przyjęcia znacznika łapówki i nie wykonywać danej akcji. Jeśli odmówisz przyjęcia łapówki, znacznik łapówki wraca do gracza, który chciał go użyć. Nie ma żadnej kary za odmówienie przyjęcia łapówki, ale pamiętaj, że podczas końcowej punktacji znaczniki łapówek na twojej PG mogą zapewnić ci punkty.

- Nadal można użyć odpowiedniego żetonu kompromitujących materiałów na twojej PG. Działa to tak samo jak w przypadku znacznika łapówki – ty decydujesz, czy wykonasz daną akcję, czy nie. Jeśli jesteś niewinny i odmówisz wykonania akcji, którą zadeklarował gracz przy pomocy żetonu kompromitujących materiałów twojej PG, musisz przesunąć swój żeton winy na pole „Podejrzany”. Jeśli jesteś już podejrzany lub winny, nie ma żadnej kary za odmówienie przyjęcia żetonu kompromitujących materiałów. W przypadku odmowy dany żeton kompromitujących materiałów wraca na rękę używającego ich gracza (więcej na temat bycia podejrzanym wkrótce).





Zamiast normalnego ujawnienia możesz wykonać **ujawnienie Schrödingera**. Oznacza to, że ujawniasz się jako swoją postać dodatkową. Przebieg ujawnienia jest taki sam, z tym wyjątkiem, że odrzucasz swoją oryginalną tajną tożsamość (bez pokazywania jej innym graczom) i nie masz już żadnej postaci dodatkowej, która mogłaby zapewnić ci punkty na koniec gry.

## POŻAR

Podobnie jak sabotaż, **pożar** (A) to kolejny sposób na zmianę cech sektora.

- Kiedy w sektorze wybuchnie pożar, umieść **żeton pożaru** (A) w danym sektorze oraz **żeton uszkodzenia** (B) na jego polu tekstowym.
- Ludzie muszą mieć **Hełm** (C), aby móc wejść do sektorów objętych pożarem. Znajdujący się w objętym pożarem sektorze Ludzie bez **Hełmu** natychmiast stają się ogluszeni.

Jeśli chcesz usunąć żeton pożaru, musisz wykonać **akcję sterowniczą** zwaną **Zmniejszenie niebezpieczeństwa**. Akcje sterownicze można wykonywać w *Stacji bezpieczeństwa* lub w *Głównym komputerze*.

Niektóre zdolności postaci pozwalają im wykonywać akcje sterownicze również w innych miejscach. Akcja ta zamienia żeton pożaru  na żeton niebezpieczeństwa uduszenia  (taki sam jak ten w Pułapce magnetycznej wcześniej). Aby usunąć żeton uduszenia, potrzebna jest kolejna akcja sterownicza „Zmniejszenie niebezpieczeństwa”.

## PODEJRZANY

Powyżej wspomniano bycie podejrzanym. Oznacza to, że twój żeton winy (który podczas przygotowania umieściłeś na polu „Niewinny”) zostaje przesunięty na pole „Podejrzany”. To z kolei oznacza, że jesteś już o krok od zostania winnym. Bycie winnym to pojęcie powiązane z Danymi, które zostaną wytłumaczone w minucie 7.


## STRATEGIA LINDSEY

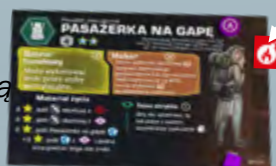
Po pełnej dramatyzmu minucie 10 Lindsey nie zamierza zwalniać tempa. Ujawnia swoją tożsamość, aby pokazać, w jaki sposób przeprowadzane jest ujawnienie (i aby wprowadzić jeszcze większy zamęt!). Zostaje aktywowana moc ujawnienia Inżyniera. Brzmi ona: „Przeciążenie – Po ujawnieniu umieść znacznik czasu w dowolnym sektorze. Kiedy zostanie rozpatrzony, uszkodź dany sektor”.

Lindsey postanawia umieścić ten znacznik czasu w Komorze X. Jeśli Komora X jest uszkodzona, Projekt X zostaje uwolniony. Oznacza to, że na końcu jej następnej tury karta Projektu X zostanie odwrócona i wykonanie znajdujące się na niej polecenia.

Lindsey decyduje, że nie będzie umieszczać żadnych znaczników wpływu. Mogłaby aktywować Inżyniera (ponieważ jej przytomna PG zawsze jest jej współnikiem), ale postanawia aktywować Pasażerkę na gapę, aby zdobyć Bombę zapalającą. Przy pomocy **Bomby zapalającej** będzie mogła wywołać pożar, aby zapobiec skażeniu i przy okazji utrudnić życie wszystkim na stacji. Eksplozja Bomby zapalającej po rzuceniu nią jest opcjonalna – ale Lindsey oczywiście chce, aby wybuchła i podpaliła całe Laboratorium biologiczne!

## AKCJE LINDSEY

- Ujawnij się jako Inżynier.
- Umieść żeton ujawnienia Lindsey na karcie postaci Inżyniera i porusz znajdujące się na niej znaczniki wpływu innych graczy na pole zdrady.
- Umieść jeden ze znaczników czasu Lindsey na Komorze X w wyniku aktywacji mocy ujawnienia Inżyniera.
- Aktywuj Pasażerkę na gapę i wykonaj akcję sektora „Wytwórz Bombę zapalającą ”. Umieść Bombę zapalającą na karcie postaci Pasażerki na gapę.



- Następnie wykonaj akcję rzutu, aby rzucić Bombę zapalającą do Laboratorium biologicznego.



- Umieść Bombę zapalającą z powrotem w puli żetonów. Umieść żeton pożaru na Laboratorium biologicznym oraz żeton uszkodzenia na polu tekstowym Laboratorium biologicznego.



## AKCJE GRACZY – RUNDA 5

Teraz wszyscy pozostali gracze wykonują swoje akcje w minucie 9.

**Ograniczenia:** Możecie od teraz dowolnie podnosić, aktywować i wpływać na wszystkie postaci i Przedmioty w grze. Nie ma już żadnych ograniczeń ze względu na Lindsey.

**Ponieważ to już druga rozgrywka**, od tej pory nie będzie już żadnych sugerowanych akcji dla graczy oprócz jednej – postaraj się wygrać! To twój jedyny cel. Działaj w taki sposób, aby skończyć grę z jak największą liczbą punktów.

## WALKA O WPŁYWY

Pamiętaj, że możesz aktywować dowolną postać, na której przynajmniej remisujesz pod względem największej liczby znaczników wpływu. Pominęliśmy tę zasadę w początkowej części rozgrywki wprowadzającej (aby nie komplikować niepotrzebnie nauki zasad), ale podczas fazy wpływów możesz umieścić dowolną liczbę znaczników wpływu – z tym ograniczeniem, że w jednej turze możesz umieścić swoje znaczniki wpływu tylko na jednej postaci.

Posiadanie kilku znaczników wpływu na jednej postaci to ważna mechanika gry. W ten sposób można utrudnić innym graczom pokrzyżowanie twoich planów przez współnika, którego chcesz aktywować. Jednocześnie ogranicza to innym graczom możliwość wykorzystania dla swoich potrzeb współnika, którym wydają się być mocno zainteresowani. Pamiętaj, że możesz umieścić znaczniki wpływu na jednej postaci, a następnie aktywować dowolnego z twoich współników – nie musi być to postać, na której w tej turze umieściłeś swoje znaczniki wpływu.

W prawym górnym rogu twojej karty tajnej tożsamości znajduje się **limit wpływów**. Jeśli chcesz, możesz podczas gry umieścić wszystkie ze swoich 8 znaczników wpływu, ale pamiętaj, że podczas końcowej punktacji każdy twój znacznik wpływu powyżej twojego limitu wpływów będzie wart -1 punkt. Posiadanie wielu znaczników wpływu na jednej postaci jest ryzykowne, ponieważ w wyniku ujawnienia mogą zostać przesunięte na pole zdrady i tym samym stracone.



# 8 MINUT DO UPADKU STACJI



Runda: 6

„Prawda bywa tak niewiarygodna,  
że często wymyka się poznaniu”.  
(Heraklit z Efezu, 535-475 p.n.e.)

## RÓŻNE STANY

Wiele celów, a także punktów przyjaźni lub nieprzyjaźni PD, zapewnia punkty za postaci, które są ogłuszone lub uciekły. Postaci mogą znajdować się w różnych stanach. Jednym ze stanów jest bycie przytomnym – najogólniej oznacza to nie bycie w żadnym z trzech pozostałych stanów. Postaci najczęściej rozpoczynają grę przytomne. Kolejnym stanem jest ucieczka (opisana wcześniej przy okazji kapsuły). Pozostałe dwa stany to „ogłuszony” oraz „unicestwiony”. Jak zostało wspomniane w poprzedniej minucie, pożar powoduje, że postaci stają się ogłuszone. Najczęściej jednak postaci stają się ogłuszone w wyniku ataku.

W większości przypadków przyczyną ogłuszania postaci – poza oczywiście realizacją celu swojej tożsamości i zdobywaniem punktów nieprzyjaźni PD – jest rywalizacja o różne Przedmioty. Nasila się ona, gdy na stacji zaczyna robić się gorąco. W rozgrywce wprowadzającej bardzo pożądanym Przedmiotem może być **Plecak odrzutowy**, który stanowi alternatywną drogę ucieczki. Do odebrania innym postaciom Przedmiotów można wykorzystać akcje podstawowe **kradzież** i **atak**. Aby wykonać każdą z nich, postać musi posiadać Broń palną lub Broń obuchową. Hełm chroni Ludzi przed atakiem lub kradzieżą przy pomocy Broni obuchowej. Nie ma jednak żadnej ochrony przed atakiem przy pomocy Broni palnej.

Akcja ataku powoduje ogłuszenie postaci współdzielącej lokalizację. Dana postać staje się ogłuszona i należy umieścić **żeton ogłuszenia**  na karcie danej postaci. Należy także odwrócić pionek danej postaci do góry nogami tak, aby pokazywał ogłuszoną wersję symbolu postaci .


Akcja kradzieży powoduje odebranie siłą 1 Przedmiotu postaci współdzielącej lokalizację.

Akcja podniesienia pozwala na wzięcie Przedmiotu należącego do ogłuszonej postaci współdzielącej lokalizację.


Możesz rzucić Przedmiot w *Przestrzeń kosmiczną* przy pomocy akcji sektora „Śluza” (zamiast akcji rzucenia).

Postaci mogą stać się ogłuszone również na wiele innych sposobów. Wszystkie postaci posiadają **instynkt samozachowawczy**, co oznacza, że nie mogą wykonywać akcji, które z pewnością spowodowały u nich natychmiastowe ogłuszenie.

Postaci, które są ogłuszone, nie mogą wykonywać akcji ani być aktywowane. Aby sprawić, by postać ponownie była przytomna, możesz wykonać akcję podstawową **ocucenia** przy pomocy postaci, która znajduje się w tym samym sektorze i posiada Przedmiot Nanożel.

**Nanożel**  ma dwie strony: z cyfrą 1 i 2. Oznacza to, że może on zostać użyty dwa razy. Po pierwszym użyciu odwróć go na stronę „1”. Poniżej znajduje się przykład ocucenia Astroszympana przy pomocy Nanożelu.



Postać może również zostać **unicestwiona**, np. jeśli znajduje się w kapsule, która w momencie wystrzelenia jest uszkodzona lub jeśli znajduje się w *Przestrzeni kosmicznej* i zostanie tam zdetonowana *Antymateria*. Unicestwione postaci nie mogą zostać ocuczone. Należy umieścić żeton unicestwienia  na karcie takiej postaci. W tej grze już nigdy nie będą mogły wykonać akcji ani być aktywowane. Nadal jednak możesz się ujawnić, zdobyć punkty i wygrać grę, nawet jeśli twoja tajna tożsamość została unicestwiona.

Ogłuszanie innych Ludzi wiąże się z jeszcze jedną ważną zasadą: stajesz się podejrzany, chyba że w sektorze, w którym do tego doszło, panuje ciemność lub jeśli **kamery** są wyłączone. Status kamer można zmienić przy pomocy akcji sektora „Włącz/wyłącz kamery” w *Stacji bezpieczeństwa*.

## STRATEGIA LINDSEY

*Lindsey (będąca Inżynierem) chce mieć pewność, że żadne skażone postaci nie opuszczą stacji i że Antymateria nadal będzie znajdować się na pokładzie w momencie detonacji. Użyje Mechaniczki (o ile Mechaniczka jest nadal przytomna i posiada Broń obuchową lub Broń palną), aby poruszyć się w kierunku dowolnej skażonej postaci i ją ogłuszyć. Ma również plan awaryjny: może aktywować Kapitan stacji i spróbować uciec jak najdalej od każdego, kto wydaje się chcieć odebrać Antymaterię Kapitan stacji.*



## AKCJE LINDSEY

W tej i następujących minutach Lindsey będzie zachowywać się zgodnie z poniższym schematem. Sprawdź po kolei każdą z ponumerowanych możliwości. Jeśli Lindsey może wykonać akcję wymienioną w danej możliwości, wykonuje ją i tura Lindsey dobiega końca.

1. Jeśli w grze są jakieś skażone postaci: **wpłynąć na Mechaniczkę** (jeśli to konieczne) i **aktywuj ją, jeśli jest przytomna i uzbrojona**.
  - **Zrób krok w kierunku najbliższej skażonej przytomnej postaci, którą może ogłuszyć, i jeśli ma wystarczająco akcji, ogłusz ją. Jeśli po drodze znajduje się jakaś Broń obuchowa lub Broń palna, podnieś ją przy pomocy darmowej akcji podniesienia.**
2. **Umieść 1 znacznik wpływu więcej niż potrzeba, aby wpłynąć na Kapitan stacji, aktywuj Kapitan stacji i zrób 2 kroki, oddalając się od wszystkich innych postaci (lub 1 krok, jeśli Kapitan stacji jest wyczerpana).**
3. **Renegocjuj**, biorąc 1 znacznik wpływu z Kapitan stacji i zwracając znacznik aktywacji Lindsey do jej puli.



Na końcu tury Lindsey uszkodzenie Komory X (wynikające z jej mocy ujawnienia) powoduje odkrycie karty Projektu X. Postępuj według zawartych na niej poleceń. Od tej pory wykonuj polecenia wymienione na karcie Projektu X na końcu tury KAŻDEGO gracza (czyli kilka razy w ciągu jednej minuty), zaczynając od momentu odkrycia, a więc już na końcu tej tury Lindsey.



## AKCJE GRACZY – RUNDA 6

Warto wspomnieć o jeszcze jednej rzeczy, którą możesz zrobić podczas swojej tury, a która pojawiła się już powyżej w schemacie akcji Lindsey – opcji **renegocjacji**. Zamiast aktywować postać, możesz **renegocjować**, czyli odłożyć z powrotem do swojej puli swój znacznik aktywacji oraz, jeśli chcesz, 1 znacznik wpływu z dowolnej postaci, która nie uciekła ani nie została unicestwiona. Zwykle nie warto tego robić na wczesnym etapie gry.



# 7 MINUT DO UPADKU STACJI

Runda: 7





„Wszystko płynie i nic nie pozostaje”.  
(Heraklit z Efezu, 535-475 p.n.e.)

## DANE

Dane to rodzaj żetonów niebędących Przedmiotami, które są ważne dla celów niektórych postaci.

**Dane** mogą zostać wytworzone przy pomocy niektórych akcji sektorów lub zdolności postaci. Istnieje kilka typów Danych:




- **Dowód**  – oddziałuje na postać, która jest podejrzana, i sprawia, że staje się winna. Może zostać użyty także do oczyszczenia siebie z winy. Dzięki niemu możesz przesunąć twój znaczek winy z powrotem na pole „Podejrzany”, jeśli jesteś winny podczas Upadku stacji. Dowód może zostać wytworzony w *Stacji bezpieczeństwa*.
- **Sekret X**  – symbolizuje wiedzę postaci na temat Projektu X. Jeśli aktywujesz postać, która posiada żeton Sekretu X, możesz podejrzeć kartę Projektu X. Sekret X może zostać wytworzony w *Laboratorium biologicznym*.
- **Cyfrowy asystent**  – *Cyfrowy asystent* to jedna z postaci w grze. Ten żeton Danych reprezentuje *Cyfrowego asystenta* i daje posiadającej go postaci dodatkowe zdolności opisane na karcie postaci *Cyfrowego asystenta*. *Cyfrowy asystent* może zostać wytworzony w *Głównym komputerze* i chce się rozprzestrzeniać pośród postaci, aby zdobyć punkty za swój cel. Dostępne tylko, jeśli postać *Cyfrowy asystent* bierze udział w grze.
- **Umowa poufności**  – symbolizuje podpisanie przez postać *Umowy poufności*, która jest ważna dla celu *Prawnika*. *Umowa poufności* jest wytwarzana przez *Prawnika* lub jego współników. Dostępne tylko, jeśli postać *Prawnik* bierze udział w grze.

Dane nie są Przedmiotem. Nie mogą zostać podniesione ani upuszczone. Zamiast tego, możesz je wytworzyć w ramach akcji sektora. Mogą również zostać skopiowane, skasowane, transmitowane (akcja sektora *Tablica kontrolna*) lub skradzione. Wiele celów dotyczy Danych, w tym transmisji Danych do różnych miejsc na Ziemi, zwanych **Instytucjami** (na dole planszy). Transmisja dodaje kopię żetonu Danych na daną lokalizację na planszy.



Trzymaj żetony Danych w górnej części kart postaci, aby było widać, które postaci posiadają które Dane.

Istnieje wiele ciekawych sposobów wykorzystania Danych, które odkryjesz podczas gry. Najczęstszym z nich jest wytworzenie żetonu Dowodu i wysłanie go do Instytucji „Władze”, powodując tym samym, że wszystkie znaczki winy znajdujące się na polu „Podejrzany” zostają przesunięte na pole „Winny”.

Jako winny gracz możesz wygrać grę tylko w sytuacji, gdy twoja PG uciekła i dostarczy Dowód do Instytucji „Władze”  podczas Upadku stacji.

**Zagłuszacze** mogą być włączone (WŁ.) lub wyłączone (WYŁ.). Jeśli są WYŁ., możesz skopiować Dane do dowolnej postaci na stacji. Jeśli zagłuszacze są WŁ., kopiowanie sięga jedynie postaci współdzielących lokalizację. Zagłuszacze nie mają wpływu na transmisję.

W lewym górnym rogu planszy znajduje się **tor poziomu energii**. Na planszy znajdują się 3 sektory z symbolem pioruna ⚡. Przy pomocy żetonu poziomu energii śledź, ile z tych sektorów jest obecnie uszkodzonych. Obok toru znajdują się wyjaśnienia każdej z możliwych sytuacji. Zwróć uwagę, że dwa ostatnie pola mają taki sam efekt. Jeśli dane sektory zostaną naprawione, przesuń żeton z powrotem i przywróć funkcjonalność stacji.



## STRATEGIA LINDSEY

- *Ponieważ Lindsey jest Inżynierem, którego cele pozwalają na wygranie gry, nawet jeśli jest winny, nie musi się martwić o to, że Mechaniczka ogłuszy inną postać, znajdując się na widoku.*

## AKCJE LINDSEY

- *Przeczytaj ten sam skrypt, który miała w minucie 8.*


Pamiętaj, aby nadal wykonywać akcje Projektu X po turze każdego gracza.

## AKCJE GRACZY – RUNDA 7

Rozegraj grę samodzielnie aż do Upadku stacji, postaraj się wygrać i wykonuj akcje Lindsey zgodnie z jej skryptem. Pamiętaj o przesuwaniu żetonu minut.

# UPADEK STACJI

*„Nawet gdybyś przewędrował wszystkie ścieżki,  
nie odkryjesz granic duszy – tak głęboki jest jej logos”.  
(Heraklit z Efezu, 535-475 p.n.e.)*

Kiedy żeton minut dotrze do minuty 0, odwróć znajdujący się tam żeton wejścia w atmosferę. Jeśli znajduje się na nim kula ognia , natychmiast dochodzi do Upadku stacji. Jeśli nie, gra toczy się przez jeszcze 1 rundę, a dopiero po niej następuje Upadek stacji.

Podczas Upadku stacji dzieją się trzy rzeczy:

1. **Ujawniasz się.** Wszyscy gracze, którzy jeszcze tego nie zrobili, ujawniają swoją tajną tożsamość. Wszyscy gracze ujawniają także swoje PD.
2. **Dostarczasz Dane.** Każdy gracz, którego PG uciekła i posiada Dane, może dostarczyć je do Mediów lub Władz. Umieść kopię Danych na danej lokalizacji.
3. **Otrzymujesz punkty.** Punkty główne pochodzą z celów każdej PG (wymienionych na karcie tożsamości oraz karcie postaci). Symbole gwiazd reprezentują punkty. Rząd, który zaczyna się od „+”, zapewnia punkty tylko wtedy, gdy wymaganie najbliższego powyżej rzędu niezaczynające się od „+” jest spełnione.

*Przykład: Popatrz na kartę postaci Astroszympana. Mówi ona, że Astroszympan chce uciec. Otrzymasz kolejne punkty, jeśli posiadasz Walizkę, Artefakt i Broń palną, ale tylko jeśli udało ci się uciec.*



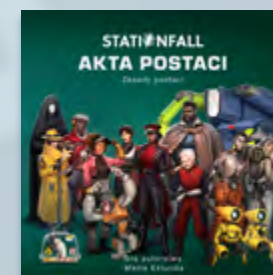
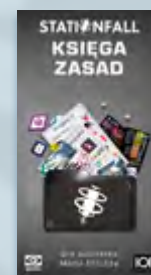
Oprócz punktów głównych otrzymujesz również punkty przyjaźni lub nieprzyjaźni z twojej postaci dodatkowej, punkty za znaczniki łapówek, a także punkty ujemne, jeśli zużyjesz więcej znaczników wpływu niż wynosi twój limit wpływów. Sprawdź sekcję 16 „Upadek stacji” w Księdze zasad, aby policzyć punkty zdobyte przez każdego z graczy.

## UWAGI KOŃCOWE

Rozgrywka wprowadzająca może potoczyć się na wiele różnych sposobów, ponieważ istnieje wiele możliwych kombinacji tożsamości, jakie mogą wystąpić w grze 3-osobowej. Także karty Projektu X mogą popchnąć tę rozgrywkę w różne kierunki. Jest to celowy zabieg – dzięki temu rozgrywkę wprowadzającą można rozegrać wiele razy.

Warto zauważyć, że chociaż Lindsey była *Inżynierem*, oprócz ujawnienia się nie wykonała nim żadnej akcji, a zamiast tego korzystała z innych współników, aby zrealizować cele *Inżyniera*. To częsta sytuacja w grze *Stationfall*. Dobrze przyzwyczaić się do myślenia w ten sposób, aby lepiej wykorzystać możliwości, jakie daje gra.

Oprócz reguł wytłumaczonych podczas rozgrywki wprowadzającej, podczas normalnej gry mogą być potrzebne jeszcze inne szczegółowe zasady i wyjaśnienie skrajnych przypadków, a także wiele specjalnych reguł dotyczących sektorów i postaci. Wszystkie one są opisane odpowiednio w Księdze zasad lub Aktach postaci. Teraz, gdy znasz już kluczowe pojęcia gry, będziesz w stanie zapoznawać się z nimi w bardziej skondensowanej formie i odkrywać nowe zasady wraz z kolejnymi rozgrywkami.



## KOLEJNE ROZGRYWKI W STATIONFALL

**W swojej drugiej grze** postaraj się dokonać przemyślanego wyboru swojej tajnej tożsamości, opierając się na jej celach. Zaplanuj swoją strategię, aby umożliwić sobie jak najlepszą realizację tych celów.

**W swojej trzeciej grze** spróbuj również domyślić się, jakie są cele innych graczy, i pokrzyżować ich plany. Postaraj się jak najwięcej zyskać na ujawnieniu swojej tożsamości i zastanów się, jak możesz ukryć swoje intencje podczas wykonywania akcji jeszcze przed ujawnieniem tożsamości.

**A w swojej czwartej i wszystkich następnych grach** szukaj kolejnych zawiłych, szalonych i ekscytujących kombinacji akcji, które czynią z każdej rozgrywki w *Stationfall* wyjątkowe doświadczenie! Dzięki temu za każdym razem gracze stworzą niepowtarzalną kosmiczną opowieść.

*Milej zabawy!*

# ELEMENTARZ STATIONFALL

Autor: Petr Pospíšil

## Co zrobić na początku?

- Przeczytaj wskazówki na twojej karcie tożsamości.
- Przeczytaj uważnie zdolności wszystkich postaci i ustal, które mogą ci się przydać.
- Jeśli nie znasz dobrze gry, nie czytaj celów i mocy ujawnienia pozostałych postaci.
- Ustal swój plan działania, ale załóż, że ten plan może legnąć w gruzach – nie bój się improwizować!
- Podnoś żetony kompromitujących materiałów jak najszybciej, póki jeszcze możesz.
- Twoje pierwsze akcje nie powinny być zbyt oczywiste dla innych graczy, aby twoja tajna tożsamość pozostała tajemnicą.

## Kiedy się ujawnić?

- Jeśli wydaje ci się, że pozostali gracze znają już twoją tożsamość, warto się ujawnić.
- Zalety ujawnienia się:
  - Możesz użyć swojej mocy ujawnienia.
  - Dostajesz z powrotem swoje znaczniki wpływu, a znaczniki wpływu innych graczy trafiają na pole zdrady.
  - Inni gracze nie mogą używać twojej postaci, chyba że użyją znacznika łapówki lub żetonu kompromitujących materiałów.
- Wady ujawnienia się:
  - Jesteś na celowniku pozostałych graczy.
  - Nie możesz przekupić sam siebie przy pomocy znacznika łapówki.
  - Inni gracze nie będą nieumyślnie pomagać ci w realizacji twoich celów.

## Co robić w trakcie gry?

- Jeśli twój limit wpływów jest niski, rozsądnie wybieraj swoich współników.
- Lepiej zrobić pewne rzeczy teraz – później możesz nie mieć już okazji.
- *Hełm* ochrania Ludzi przed większością zagrożeń.
- Jeśli chcesz ogłuszyć Człowieka i nie ponieść kary, zrób to w ciemnym sektorze lub gdy kamery są wyłączone.
- Jeśli musisz ogłuszyć Człowieka z *Hełmem*, znajdź *Broń palną* lub wytwórz ją w *Drukarni* przy pomocy postaci ze zdolnością *Oficer*. Możesz również zmusić swój cel do pozbycia się *Hełmu* (poprzez aktywację, łapówkę lub użycie żetonu kompromitujących materiałów danej postaci).

## Co robić pod koniec gry?

- Jeśli chcesz uciec, rozważ wcześniejsze aktywowanie rozkazu opuszczenia statku na *Mostku* przy pomocy postaci ze zdolnością *Oficer*, uwolnienie Projektu X lub uszkodzenie 2 sektorów generujących energię.
- Jeśli w grze znajduje się *Plecak odrzutowy*, *Wahadłowiec Inspektora*, *Kapsuła medyczna* lub *Korsarka*, być może nie będziesz musiał aktywować rozkazu opuszczenia statku.
- Możesz wystrzelić kapsułę z jej wnętrza, z połączonego sektora lub z *Mostka*.
- Jeśli przekroczyłeś swój limit wpływów, renegotuj, aby odzyskać swoje znaczniki wpływu, lub odwiedź *Ogród terapeutyczny* swoją PG.

## O nie, padłem! (Ogłuszony).

- Człowiek i Robot może zostać ocucony przy pomocy *Nanożelu* (wytworzonego w *Nanofabryce*).
- Robot może zostać naprawiony w *Warsztacie* lub przez postać ze zdolnością *Prowizoryczna naprawa*.
- Nie wszystkie postaci muszą uciec i mogą zrealizować swoje cele, wysługując się innymi.
- Nadal możesz zdobyć punkty dodatkowe za twoją PD.
- Spróbuj przeszkodzić innym graczom w zdobyciu punktów lub po prostu szerz ogólny chaos.
- Jeśli jeszcze się nie ujawniłeś, możesz rozważyć ujawnienie *Schrödingera*.



# AUTOMATYZACJA STACJI

## Boty w trybie solo, kooperacyjnym i jako dodatkowi gracze

Autorzy: Benjamin Schmauss, Jon Manker i Robin Spathon Ek.

W tym rozdziale opisano zautomatyzowanych przeciwników zwanych „**botami**”, którzy mogą zastąpić przy stole ludzkich graczy. Nie chodzi tu o **Ludzi** (postać będąca Człowiekiem), a o prawdziwych graczy (będących ludźmi). Boty pozwalają pojedynczemu graczowi na doświadczenie gry *Stationfall* w podobny sposób, co podczas rozgrywki wieloosobowej. Ponadto boty mogą zostać włączone do dowolnej gry wieloosobowej, aby zwiększyć liczbę graczy (maksymalnie do 9), dzięki czemu stacja będzie się wydawać bardziej chaotyczna i tętniąca życiem, a także aby wymusić zmianę powtarzających się strategii graczy (w przypadku częstego grania w tej samej grupie). Wykorzystanie botów pozwala także na grę kooperacyjną lub drużynową przeciwko botom.

### ELEMENTY BOTÓW

Boty znajdują się na odwrocie kart postaci. Kiedy używasz postaci jako bota, odwróć jej kartę stroną bota do góry. Dodatkowo w grze zawarto sześćsiocenną kość, która pomoże określić niektóre zachowania botów. Każdy bot ma również kartę skryptu bota, na której wymienione są kolejne manewry, które bot spróbuje wykonać w każdej minucie.

### JAK WYGRAĆ

Zwycięzcą zostanie ludzki gracz lub bot, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. Dla ludzkich graczy punktacja pozostaje bez zmian, z kolei zasady przyznawania punktów botom zostały opisane w sekcji „Upadek stacji” na str. 23.

#### Tryb kooperacyjny

Podczas gry kooperacyjnej ludzcy gracze wygrywają grę, jeśli każdy ludzki gracz zdobył więcej punktów niż każdy bot.

#### Gra drużynowa

W grze drużynowej podczas punktacji zsumuj dwa najwyższe wyniki botów – to łączny wynik drużyny botów. Aby wygrać grę, drużyna graczy musi mieć wyższy wynik niż łączny wynik drużyny botów oraz mieć najwyższy wynik spośród drużyn ludzkich graczy. Drużyna botów wygrywa remis.

#### 6 lub więcej graczy

Zasady punktacji na 6+ graczy są używane tylko, jeśli w grze bierze udział 6 lub więcej ludzkich graczy. Boty się nie wliczają.

### PRZYGOTOWANIE

- **Zdecyduj, ilu botów chcesz użyć.** Im więcej, tym trudniej będzie wygrać. Przypisz każdemu botowi i każdemu ludzkiemu graczowi kolor i zestaw elementów gracza.
- **W losowy sposób wybierz pierwszego gracza**, którym może być gracz lub bot.
  - Podczas rozgrywki w trybie Automatyzacji stacji w grze powinno brać udział przynajmniej 3 graczy (ludzkich lub botów).



Wybierz lub wylosuj karty postaci, biorąc pod uwagę liczbę graczy (wszyscy gracze + wybrana liczba botów, łącznie maksymalnie 9). Potasuj je i umieść w 2 kolumnach obok planszy tak jak podczas normalnego przygotowania gry.

- **Zbierz karty tożsamości odpowiadające kartom postaci umieszczonym obok planszy, zakryj je i potasuj.**

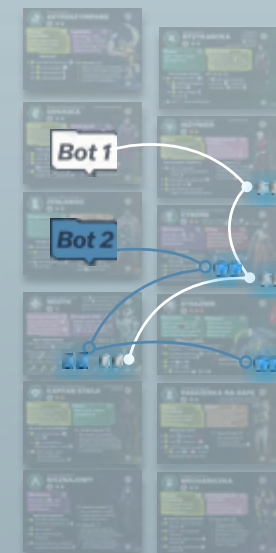
- **Rozdaj po 1 karcie tożsamości każdemu botowi i po 2 każdemu graczowi. Każdy gracz wybiera swoją tajną tożsamość i swoją PD.** Boty nie mają PD.
- Kiedy wszyscy gracze już dokonali wyboru, **ujawnij karty tożsamości botów, odwróć ich karty postaci na stronę bota i znajdź ich karty skryptu bota (są one używane, kiedy bot wykonuje akcję, zamiast kart tożsamości, które można odłożyć z powrotem do pudełka).**

Wariant specjalnego przygotowania: Wybierz, które boty chcesz wykorzystać w rozgrywce, poprzez wybranie odpowiednich kart skryptu bota lub przydzielenie botom losowych kart skryptu bota.

- **Umieść żeton ujawnienia bota na karcie postaci bota.** Boty zaczynają grę z ujawnioną PG, chyba że karta postaci bota mówi inaczej.



- Umieść każdą **kartę skryptu bota obok jego elementów.**
- W kolejności graczy każdy bot **umieszcza 2 znaczniki wpływu bota na każdej z 3 następujących kart PN w kolejności postaci** (to pojęcie jest wyjaśnione na stronie 24). Jeśli postać ma zdolność *Pomocna dłoń*, bot kładzie na niej tylko 1 znacznik wpływu. Pamiętaj: każda postać, która nie jest ujawnioną PG, to PN. Pomiń postaci ze zdolnością *Paranoja*, *Drony*, oślezione postaci, a w niektórych przypadkach także inne postaci, w zależności od zasad na niektórych kartach botów.



- Przygotuj elementy gry według normalnych zasad, włącznie z elementami postaci biorących udział w rozgrywce. Zwróć przy tym uwagę na możliwe specjalne zasady przygotowania na kartach botów. Użyj żetonu minut dla 3-9 graczy.

## RÓŻNICE POMIĘDZY BOTAMI A LUDZKIMI GRACZAMI

**UWAGA:** Zasady konkretnych botów wymienione na ich kartach botów mają pierwszeństwo i mogą nagiąć poniższe zasady.

- Boty nie mają znacznika łąpówki.
- Boty nie używają łąpówki ani kompromitujących materiałów (ale podnoszą żetony kompromitujących materiałów).
- Boty nie przyjmują łąpówek ani kompromitujących materiałów.
- Boty nie mają postaci dodatkowej (PD).
- Boty zaczynają grę ujawnione.
- Boty używają strony bota karty postaci, która może mieć inne zdolności stałe i inne cele niż oryginalna strona.
- Akcja renegocjacji botów działa inaczej.
- Limit wpływów botów wynosi 8.
- Dowolna postać aktywowana przez bota zyskuje zdolność *Wyłom* podczas swojej aktywacji (może usunąć sąsiednią kłódkę).
- Boty nie ciągną za sobą ogłuszonych postaci (jeden wyjątek stanowi rozpatrywanie skryptu „Ocucenie”).
- Boty nie podnoszą kolejnego Przedmiotu tego samego rodzaju, który już posiadają.
- Boty wykonują jedynie manewry wymienione na ich kartach skryptu bota i nie wykonują żadnych innych, bardziej korzystnych akcji.

## TURA BOTA

Podczas gry z botami obowiązują wszystkie zasady gry *Stationfall*, chyba że zaznaczono inaczej. Na końcu tego rozdziału znajduje się słowniczek pojęć używanych w trybie Automatyzacji stacji. Możesz tam sprawdzić pojęcia lub symbole, których nie rozpoznajesz ze zwykłej gry.


### Ujawnienie?

Bot zaczyna grę ujawniony, dlatego zawsze pomija ten krok.

### Wpływy bota?

Jeśli bot ma znaczniki wpływu na mniej niż 2 przytomnych PN, umieszcza nowe znaczniki w następujący sposób:

- umieszcza znaczniki na następnej w kolejności, przytomnej PN, znajdującej się po ostatniej postaci, na którą wpływał;
- umieszcza na danej postaci tyle swoich znaczników wpływu, aby mieć ich przynajmniej tyle samo co każdy inny gracz.

Bot może również umieścić znaczniki wpływu w ramach swojej aktywacji, jeśli manewr, który wykonuje, zawiera [  ] [Wpłyń], a wybrana postać nie ma wystarczająco znaczników wpływu, aby zostać współnikiem (patrz niżej). Umieszczaj znaczniki wpływu na postaci do momentu, aż stanie się współnikiem. *Pomocna dłoń*, *Lojalność* i inne zdolności działają w normalny sposób.

### Aktywacja bota?

Postępuj według poleceń na karcie skryptu bota i wykonaj pierwszy możliwy manewr z tego skryptu. (Patrz sekcja *Obsługa botów*, aby dowiedzieć się więcej na temat manewrów i ich kryteriach). Pamiętaj, aby umieścić znacznik aktywacji bota na postaci, którą finalnie aktywuje.

- Jeśli w grze jest postać **spełniającą kryteria** (patrz niżej) danego manewru wymienione na początku linijki, bot wykona ten manewr w obecnej minucie i zakończy swoją turę. Jeśli nie ma żadnej postaci spełniającej kryteria, przejdź do następnego manewru. Pamiętaj, że postać aktywowana przez bota ma zdolność *Wyłom*.
- Umieszczaj znaczniki wpływu na aktywowanej postaci do momentu, aż zostanie współnikiem. *Pomocna dłoń*, *Lojalność* i inne zdolności działają w normalny sposób.
- Jeśli kilka postaci może wykonać dany manewr, bot wybierze postać znajdującą się najbliżej celu, tzn. „oddaloną” od niego o najmniejszą liczbę nie-darmowych akcji (zdolności postaci działają w normalny sposób). Jeśli jest remis, użyj tej z remisujących postaci, która wykona najwięcej darmowych akcji. Jeśli nadal jest remis, użyj ogólnych priorytetów bota (patrz niżej). Pamiętaj, że użycie przez postać bota zdolności *Wyłom* kosztuje 1 akcję.
- Bot ma 2 akcje (lub tylko 1, jeśli jest wyczerpany), a także darmowe akcje – tak samo jak normalny gracz. Bot zawsze użyje podczas swojego ruchu darmowej akcji podniesienia, jeśli będzie mógł. Jeśli podczas swojej tury może podnieść więcej niż 1 Przedmiot, kieruje się priorytetami podnoszenia (patrz *Ogólne priorytety bota* na następnej stronie). Darmowe podniesienie i inne darmowe akcje są opisane szczegółowo w sekcji *Szczególne przypadki* na końcu tego rozdziału.
- Boty nie próbują maksymalnie wykorzystać swoich akcji. Czasami bot zrealizuje swój manewr używając tylko jednej akcji i pominie pozostałe akcje.
- Jeśli nie da się wykonać żadnego manewru, zamiast tego bot renegocjuje.
- Jeśli jest kilka możliwości wymagających takiej samej liczby akcji, bot używa swoich ogólnych priorytetów do rozstrzygnięcia remisu (patrz *Ogólne priorytety bota* na następnej stronie).

### Renegocjacje bota?

Bot może renegocjować tylko, jeśli w tej minucie nie był w stanie wykonać żadnego manewru. Zwraca do swojej puli swój znacznik aktywacji, wszystkie znaczniki wpływu z pola zdrady, wszystkie znaczniki wpływu z ogłuszonych lub unicestwionych postaci i wszystkie znaczniki wpływu z ostatniej PN w kolejności postaci.

### Rozpatrywanie!

Boty rozpatrują znaczniki czasu w ten sam sposób co gracze. Jeśli bot musi dokonać wyboru w związku z akcją Projektu X, decyduje zgodnie z zasadami obierania celu i priorytetów. Bot nigdy nie obierze za cel negatywnych efektów kart Projektu X swojej PG.

## ODCZYTYWANIE SKRYPTU BOTA

Wymienione manewry używają do wyjaśnienia generowanych przez nie akcji pewnych konkretnych pojęć, które różnią się od pojęć znanych z podstawowej gry *Stationfall*.

- **Kwadratowy nawias „[ ]”** Każdy manewr w ramach skryptu zaczyna się od wymienienia warunków określających, jaką postać bot weźmie pod uwagę podczas aktywacji. Te warunki są zapisane w kwadratowym nawiasie. Jeśli jest więcej niż jeden warunek, są one oddzielone przy pomocy „+” i wszystkie obowiązują.

Manewr wymienia określoną docelową akcję, którą bot chce wykonać. Bardziej skomplikowane manewry używają również poniższych pojęć:

- **IDŹ DO <SKRYPT>** oznacza, że bot przejdzie do innego skryptu o wskazanej nazwie.
- **POWTÓRZ.** Powtórz manewr używając wszystkich pozostałych akcji. Możliwość wykonania pożądanej akcji kilka razy nie jest brana pod uwagę podczas wybierania postaci do aktywacji.
- **NASTĘPNIE.** Po wykonaniu części manewru znajdującej się przed słowem NASTĘPNIE, wykonaj część manewru znajdującą się po nim (jeśli to możliwe). Tylko część manewru znajdująca się przed słowem NASTĘPNIE jest brana pod uwagę podczas wybierania postaci do aktywacji.

Dodatkowo w nawiasach okrągłych „( )” zanotowane są uwagi i komentarze niebędące częścią samego skryptu. Niektóre boty mają także skrypty „Początek tury / Koniec tury”, które mogą aktywować się na początku lub końcu ich tury zgodnie z poleceniami.

## OGÓLNE PRIORYTETY BOTA

Boty używają priorytetów, rozpatrując swoje skrypty, karty postaci, zdolności i ogólne zasady. W każdym przypadku kilka opcji jest wymienionych malejąco w kolejności priorytetu. Przykładowo „A > B > C” oznacza, że A ma najwyższy priorytet, a C najniższy.

Zawsze gdy bot ma do wyboru kilka opcji, użyje ogólnych priorytetów do ostatecznego rozstrzygnięcia remisu. W żadnym momencie gry ludzcy gracze nie będą zmuszeni do podjęcia decyzji za bota. Pamiętaj, że najbliższy spełniający kryteria cel ma zawsze najwyższy priorytet, zarówno podczas wybierania postaci do aktywacji, jak i sektora, w którym zostanie wykonana akcja.

Ogólne priorytety bota są następujące (patrząc z perspektywy bota):

**Aktywowanie postaci:** wspólnik, który może wykonać manewr w tej minucie > niewyczerpana postać > PG > wspólnik z największą liczbą dowolnych znaczników wpływu > następna postać w kolejności postaci.

**Obieranie postaci za cel:** postać z najmniejszą liczbą znaczników wpływu aktywnego bota > postać z największą liczbą znaczników wpływu nienależących do botów > ostatnia postać w kolejności postaci z perspektywy PG bota.

**Wybieranie sektora:** sektor z nieważkością > kapsuła z największą liczbą pasażerów > najwyższy sektor > sektor najbardziej na lewo.

**Podnoszenie Przedmiotów:** Przedmioty wskazane jako cel przez skrypt > żeton kompromitujących materiałów > fioletowe Przedmioty > czerwone Przedmioty > żółte Przedmioty > zielone Przedmioty > nazwa od A do Z.

**Upuszczanie Przedmiotów:** zielone Przedmioty > żółte Przedmioty > czerwone Przedmioty > fioletowe Przedmioty > Przedmioty wskazane jako cel przez skrypt > nazwa od Z do A.

***Przykład:** Manewr brzmi: „Podnieś > Wytwórz: Broń palna > Broń obuchowa”. Oznacza to, że bot będzie rozważał następujące opcje: podniesienie Broni palnej, podniesienie Broni obuchowej, wytworzenie Broni palnej, wytworzenie Broni obuchowej. Bot wybierze najbliższą z możliwych opcji. Jeśli kilka opcji znajduje się w tej samej odległości, bot wybierze podniesienie przed wytworzeniem i Broń palną przed Bronią obuchową. W tym przykładzie bot aktywuje Mikrobiologkę w Laboratorium fizycznym, a w Węźle przednim ktoś upuścił Broń obuchową. Najbliższe opcje to: podniesienie Broni obuchowej w Węźle przednim lub wytworzenie Broni obuchowej w Drukarni. Wytworzenie Broni palnej nie jest opcją spełniającą kryteria, ponieważ Mikrobiolożka nie ma zdolności Officer. Ponieważ dwie pierwsze opcje są w takiej samej odległości (1 krok), a podniesienie ma wyższy priorytet, Mikrobiolożka porusza się do Węzła przedniego i podnosi Broń obuchową. Jednak gdyby w Drukarni również znajdowała się upuszczona Broń obuchowa, wtedy decyzję, którą z nich podnieść, należałoby podjąć na podstawie ogólnych priorytetów. Ogólne priorytety dla sektorów stawiają wyżej sektory z nieważkością, dlatego również w tym przypadku Mikrobiolożka poruszyłaby się do Węzła przedniego i podniosła Broń obuchową.*

## SPEŁNIANIE KRYTERIÓW

Pojęcie „spełniania kryteriów” odnosi się do wszystkich obiektów i akcji w grze i obowiązuje przez cały czas. Boty będą brały pod uwagę postaci, sektory, Przedmioty i dowolne inne obiekty w grze jako dostępne opcje tylko wtedy, gdy będą mogły być użyte do wykonania akcji zgodnie z zasadami. Innymi słowy, jeśli dany obiekt nie spełnia kryteriów, bot będzie się zachowywał tak, jakby dany obiekt nie istniał dla celów wykonania swojej tury.

Oznacza to, że uszkodzone sektory nie są brane pod uwagę jako cele dla akcji sektorów takich jak „Wytwórz”, kapsuły z maksymalną liczbą pasażerów nie są brane pod uwagę jako cel, do którego można się poruszyć, Człowiek w *Hełmie* nie jest brany pod uwagę jako cel ataku *Bronią obuchową* itd. Co ważne, postaci są brane pod uwagę do aktywacji tylko wtedy, gdy spełniają kryteria wykonania danej akcji.

***Przykład:** Jeśli manewr każe zaatakować postać, to tylko postaci posiadające broń spełniają kryteria wykonania akcji. Inne postaci mogą być tylko brane pod uwagę jako cel dla danego wspólnika, jeśli mogą być przez niego zaatakowane (np. Ludzie bez Hełmu, jeśli narzędziem jest Broń obuchowa).*

***Przykład:** Jeśli manewr każe wykonać akcję sektora, dana akcja sektora musi być dostępna i użyteczna. Brak zasilania zapobiegłby transmisji Danych z Tablicy kontrolnej i tym samym spowodowałoby, że nie byłoby żadnej postaci spełniającej kryteria wykonania danej akcji, dlatego manewr zostałby pominięty. Analogicznie, kiedy zamierzoną akcją manewru jest wystrzelenie kapsuły, nie będzie żadnego spełniającego kryteria akcji sektora, jeśli nie ma żadnych sąsiadujących kapsuł ewakuacyjnych, których wymagania wystrzelenia zostały spełnione.*

***Przykład:** Jeśli bot nie może umieścić na PN wystarczającej liczby znaczników wpływu, aby ją aktywować, dana PN nie spełnia kryteriów celu wpływania i dlatego nie jest brana pod uwagę.*



## OBŚLUGA BOTÓW

Wybierając postać do aktywacji, boty kierują się skryptem. Niektóre boty posiadają kilka skryptów oraz instrukcję, którego skryptu użyć w obecnej minucie. Każdy skrypt składa się z kilku ponumerowanych linijek, zwanych **manewrami**. W swojej fazie aktywacji bot spróbuje rozpatrzyć jeden manewr, zaczynając od pierwszego manewru i idąc dalej w dół. Bot spróbuje wykonać pierwszy napotkany manewr spełniający kryteria.

### Aktywacja

Bot zawsze weźmie pod uwagę do aktywacji tylko postaci, które spełniają kryteria. To, czy postać spełnia kryteria, należy sprawdzić na początku tury, przed wykonaniem manewru – ewentualne zmiany na planszy podczas tury bota nie wpływają na wybór opcji.

**UWAGA:** Postać może stać się współnikiem podczas aktywacji w wyniku polecenia „Wpłyn” (patrz niżej).

*Przykład: Jeśli celem ataku jest Robot w sektorze objętym pożarem, Człowiek nie będzie spełniać kryteriów, chyba że jest w Hełmie. Nie ma znaczenia, że współnik mógłby podnieść Hełm po drodze – bot bierze pod uwagę tylko postaci, które spełniają kryteria w momencie czytania skryptu.*

### Aktywacja postaci

W kwadratowym nawiasie podana jest informacja, jaka postać jest brana pod uwagę do aktywacji. Jak wspomniano wcześniej, jeśli nie ma żadnej postaci, która spełnia kryteria, przejdź do następnego manewru, aż znajdziesz manewr, dla którego co najmniej jedna postać spełnia kryteria. Pojęcia/symbole aktywacji:

- **[+]** = Wszystkie symbole i pojęcia znajdujące się przed i po „+” oznaczają komplet wymagań do spełniania kryteriów.  
*Przykład: [👤 + 🚫] wskazują Zesłańca nieposiadającego Dowodu.*
- **[WSP]** Bierze pod uwagę tylko współników (łącznie z samą PG). Nie ma żadnych dodatkowych wymogów poza spełnianiem kryteriów.
- **[👤] = [Wpłyn]** Jeśli bot ma jeszcze jakieś znaczniki wpływu, bierze pod uwagę do aktywacji wszystkie postaci z wyjątkiem PG innych graczy. Jeśli jest taka potrzeba i jeśli bot ma wystarczająco znaczników wpływu, dodaje znaczniki wpływu na wybraną postać spełniającą kryteria, aby natychmiast zrobić z niej współnika.
- **[{Symbol postaci}]** Bierze pod uwagę do aktywacji tylko daną postać.
- **[Nazwa zdolności]** Bierze pod uwagę tylko postaci posiadające konkretną zdolność.
- **[👤]/[🚫] = [Posiadająca Przedmiot / Dane] / [Nieposiadająca Przedmiotu / Danych]** Bierze pod uwagę tylko postaci posiadające / nieposiadające konkretnego Przedmiotu lub Danych. Często konkretna postać posiadająca Przedmiot / Dane, np. [👤 + 🚫].
- **[🕒]** = Bierze pod uwagę współników, którzy mogą wykonać akcję **w tej minucie**.
- **[🕒 / 🚫] = [Ta minuta / niewyczerpany]** Bierze pod uwagę współników, którzy mogą wykonać akcję w tej minucie, a jeśli nie ma takich, bierze pod uwagę niewyczerpanych współników, których może odpowiednio upozycjonować „na przyszłość”.

*Przykład: Jeśli manewr rozpoczyna się od [👤 + 🕒], oznacza to, że Astrosympans będzie brany pod uwagę do aktywacji, tylko jeśli posiada Hełm.*

*Przykład: Jeśli manewr rozpoczyna się od [🕒 / 🚫 + 👤 + Officer + 🕒], oznacza to, że brana pod uwagę do aktywacji będzie przytomna PG i wszystkie przytomne PN ze zdolnością Officer oraz posiadające Hełm, które są w stanie wykonać manewr w tej minucie lub które są niewyczerpane.*

### Wspólne skrypty (Opuszczenie statku i Ocucenie)

W grze istnieją także wspólne skrypty opisane na osobnej karcie, które są używane przez większą liczbę botów. Pojawiają się one jako manewry w innych skryptach. Jeśli w manewrze jest wymieniony wspólny skrypt, rozpatrz go w normalny sposób, a jeśli żaden manewr wspólnego skryptu nie może zostać wykonany, wróć do poprzedniego skryptu. W tym przypadku „PG” należy czytać jako nazwa PG bota.

Pomiń manewr ze skryptem „Ocucenie”, jeśli PG bota nie jest ogłuszona.

Pomiń manewr ze skryptem „Opuszczenie statku”, jeśli rozkaz opuszczenia statku został aktywowany.

### Akcje

Ponumerowane manewry w ramach skryptu określają akcje, które wykona bot. Akcje pojawiające się w skryptach są takie same jak akcje podstawowe, akcje sektorów i akcje sterownicze, które można znaleźć w Księdze zasad i Aktach postaci.

### Kroki

W grze *Stationfall* jedną z najczęściej wykonywanych przez postaci akcji są kroki. Niemal wszystkie manewry wymagają od bota wykonania kroków w kierunku sektora, w którym może zostać wykonana wymagana akcja. Poruszając się w kierunku docelowego sektora, bot wykona akcje kroków przy pomocy aktywowanego współnika lub kontrolowanej postaci, korzystając przy tym z jak najkrótszej drogi i wydając jak najmniej akcji, aby dostać się możliwie jak najbliżej celu. Dodatkowo:

- Potrzeba wykonania kroków, aby dotrzeć do celu nie jest wyrażona wprost w manewrach, ale jest założona z góry. Oznacza to, że boty zawsze wydadzą akcje na kroki, kiedy będzie to potrzebne. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, kiedy krok jest wymieniony jako główna/ jedyna akcja manewru.
- Aby wykonać krok do lub z *Przestrzeni kosmicznej*, boty korzystają z akcji śluzy, traktując przy tym *Przestrzeń kosmiczną* jak każdy inny sektor z niebezpieczeństwem.
- Podczas tury bota wszystkie postaci posiadają zdolność *Wyłom* (za 1 akcję mogą usunąć sąsiednią kłódkę). Pamiętaj, że jeśli rozsądniej jest użyć innej zdolności (np. zdolności *Officer*, która usuwa kłódkę bez wydawania dodatkowej akcji), należy użyć danej zdolności zamiast *Wyłomu*.
- Boty nie ciągną za sobą ogłuszonych postaci. Jedyny wyjątek stanowi rozpatrywanie skryptu „Ocucenie”.



Poniżej znajduje się przykład pełnego rozpatrzenia skryptu bota Mechaniczki wraz z komentarzem. Po każdym manewrze znajduje się wyjaśnienie, jak powinien być on interpretowany. Jeśli kilka postaci, sektorów lub Przedmiotów spełnia kryteria, należy zastosować ogólne priorytety bota.



### 1: [Ta minuta / Niewyczerpana] Prowizoryczna naprawa kapsuły (pamiętaj o Instruktażu)

Spełnia kryteria, tylko **JEŚLI** jest jakaś uszkodzona kapsuła. Aktywuj wspólnika, **JEŚLI** może zrobić krok i skorzystać ze zdolności Prowizoryczna naprawa w tej minucie lub jeśli jest niewyczerpany. Zrób krok w kierunku uszkodzonego sektora i skorzystaj z Prowizorycznej naprawy, jeśli ma wystarczająco akcji.

### 2: [WSP] Zmniejszenie niebezpieczeństwa POWTÓRZ (zignoruj Pułapkę magnetyczną)

Spełnia kryteria, tylko **JEŚLI** jest niebezpieczeństwo, które można zmniejszyć (żeton pożaru lub żeton uduszenia) w dowolnym sektorze z wyjątkiem Pułapki magnetycznej. Aktywuj wspólnika. Zrób krok w kierunku najbliższego sektora, gdzie można wykonać zmniejszenie niebezpieczeństwa (w Głównym komputerze lub Stacji bezpieczeństwa; pamiętaj, że działają zdolności postaci takie jak Haker lub SI). Wykonaj akcję zmniejszenia niebezpieczeństwa, jeśli wspólnik ma wystarczająco akcji. Jeśli wykonano zmniejszenie niebezpieczeństwa i wspólnik ma jeszcze 1 lub więcej akcji, ponownie wykonaj zmniejszenie niebezpieczeństwa.

### 3: [Ta minuta / Niewyczerpana] Zdalne sterowanie [Drony] do kapsuły POWTÓRZ

Spełnia kryteria, tylko **JEŚLI** Drony są w grze i wspólnik może sprawić, że dotrą do kapsuły. Aktywuj dowolnego wspólnika, **JEŚLI** może zdalnie sterować Dronem i wykonać nim w tej minucie krok do kapsuły lub jeśli jest niewyczerpany. Wykonaj krok Dronem w kierunku kapsuły. Jeśli jeden Dron dotrze do kapsuły i wspólnikowi została jeszcze 1 lub więcej akcji, wykonaj krok innym Dronem w kierunku kapsuły.

### 4: [Ta minuta / Niewyczerpana + Mechaniczka] do kapsuły, NASTĘPNIE Opóźnione wystrzelenie

Spełnia kryteria, tylko **JEŚLI** jest jeszcze jakaś kapsuła i Mechaniczka może w tej minucie do niej dotrzeć i wykonać jej opóźnione wystrzelenie lub jest niewyczerpana. Pamiętaj, że Mechaniczka nie musi być w stanie wystrzelić kapsuły (np. rozkaz opuszczenia statku nie został jeszcze aktywowany), ponieważ część dotycząca opóźnionego wystrzelenia znajduje się po słowie „NASTĘPNIE”. Aktywuj Mechaniczkę i wykonaj krok w kierunku kapsuły. Jeśli dotarła do kapsuły i pozostały jej jeszcze jakieś akcje, aktywuj opóźnione wystrzelenie.

### 5: IDŹ DO Skrypt Opuszczenie statku

Sprawdź po kolei manewry skryptu Opuszczenie statku, chyba że rozkaz opuszczenia statku jest już aktywny. Jeśli żaden jego manewr nie spełnia kryteriów, przejdź do manewru 6.

### 6: [Ta minuta / Niewyczerpana] Wystrzelenie [Kapsuła z 2 lub więcej pasażerów]

Spełnia kryteria, tylko **JEŚLI** jest jeszcze jakaś spełniająca kryteria kapsuła, tzn. jeśli są spełnione jej wymagania do wystrzelenia i ma 2 lub więcej pasażerów. Aktywuj dowolnego wspólnika, **JEŚLI** może w tej minucie wystrzelić spełniającą kryteria kapsułę lub jeśli jest niewyczerpany i może wystrzelić spełniającą kryteria kapsułę. Wykonaj krok do sektora, gdzie można wystrzelić spełniającą kryteria kapsułę, i jeśli wspólnik dotrze do tego sektora i ma jeszcze 1 lub więcej akcji, wystrzel daną kapsułę.

### 7: [Ta minuta / Niewyczerpana] do kapsuły, NASTĘPNIE Opóźnione wystrzelenie

Spełnia kryteria, tylko **JEŚLI** jest jeszcze jakaś kapsuła. Aktywuj wspólnika, który jest w stanie w tej minucie dotrzeć do kapsuły i wykonać opóźnione wystrzelenie lub dowolnego niewyczerpanego wspólnika i wykonaj krok w kierunku kapsuły. Jeśli wspólnik dotarł do kapsuły i ma jeszcze 1 lub więcej akcji, aktywuj opóźnione wystrzelenie.

### 8: [Wpłyn: Ta minuta / Niewyczerpana] do kapsuły, NASTĘPNIE Opóźnione wystrzelenie

Spełnia kryteria, tylko **JEŚLI** jest jeszcze jakaś kapsuła. Bierze pod uwagę do aktywacji wszystkie postaci, które są w stanie w tej minucie dotrzeć do kapsuły i wykonać opóźnione wystrzelenie lub są niewyczerpane. Jeśli jest kilka możliwych opcji, jak zawsze zastosuj ogólne priorytety bota. Jeśli wybrana postać nie jest wspólnikiem, dodaj na nią tyle znaczników wpływu, aby stała się wspólnikiem, i aktywuj ją. Wykonaj krok w kierunku kapsuły. Jeśli wspólnik dotarł do kapsuły i ma jeszcze 1 lub więcej akcji, aktywuj opóźnione wystrzelenie.

### 9: IDŹ DO Skrypt Ocucenie

Spełnia kryteria, tylko **JEŚLI** Mechaniczka jest ogłuszona. Sprawdź po kolei manewry skryptu Ocucenie.

### 10: Jeśli żaden manewr nie spełnia kryteriów, bot renegekuje.

## UPADEK STACJI

### Ujawnienie

Wszystkie boty są już ujawnione. Wszyscy gracze, którzy nie są ujawnieni, ujawniają się i rozpatrują natychmiastowe efekty.

### Dostarczenie Danych

W tym momencie (po Upadku stacji) każda PG bota, która uciekła, dostarcza Dane, które posiada, do Władz i Mediów w następujący sposób:

- Dostarcza Dowody do Władz, jeśli jest winna i posiada Dowody.
- Dostarcza Dane do Instytucji, która zapewnia punkty zgodnie z jej celami.
- Dostarcza Dane do Instytucji, która odbierze punkty ludzkim graczom.
- Jeśli nie jest winna i/lub nie może w wyniku dostarczenia Danych sama zdobyć żadnych punktów ani zmniejszyć liczby punktów dowolnych ludzkich graczy, nie dostarcza żadnych Danych.

### Punktacja

Dla ludzkich graczy punktacja pozostaje bez zmian, z kolei boty zdobywają punkty za cele wymienione na ich kartach. Boty nie mają znacznika łapówki ani postaci dodatkowej (PD). Boty nigdy nie dostają punktów ujemnych za zużycie zbyt wielu znaczników wpływu, ponieważ ich limit wpływu zawsze wynosi 8.

## SZCZEGÓLNE PRZYPADKI

Następująca sekcja opisuje, w jaki sposób boty podejmują decyzje i jak wchodzi w interakcje z Przedmiotami, sektorami i innymi postaciami. Wykorzystuje ona pojęcia, które można znaleźć w ramach skryptów, i dla ułatwienia jest ułożona alfabetycznie.

**Bomby zapalające** – Kiedy bot ma wykonać akcję ataku lub sabotażu, weźmie pod uwagę również rzucenie bomby zapalającej jako atak lub sabotaż.

**Darmowe podniesienie** – Jest brane pod uwagę i używane podczas manewrów zgodnie ze wszystkimi zasadami botów. Jeśli manewr nie każe podnieść konkretnego Przedmiotu lub jeśli darmowa akcja nie zostaje zużyta na podniesienie Przedmiotu, bot wybierze podniesienie Przedmiotu o najwyższym priorytecie (zgodnie z ogólnymi priorytetami bota) spośród tych znajdujących się w sektorach, przez które porusza się w tej minucie. Bot nie użyje darmowego podniesienia, aby pomóc sobie w wykonaniu pożądanego akcja, np. nie podniesie *Hełmu* z zamiarem poruszenia się do sektora z niebezpieczeństwem. Jeśli manewr nie określa, że darmowe podniesienie ma zostać zużyte w konkretny sposób, bot podnosi Przedmiot wyłącznie w oparciu o priorytety Przedmiotów, nie biorąc pod uwagę wykonywanego przez niego manewru. Jeśli bot osiągnął już swój limit Przedmiotów, nie użyje darmowego podniesienia (chyba że zaznaczono inaczej).

**Instynkt samozachowawczy** – Standardowe zasady Instynktu samozachowawczego postaci dotyczą również wszystkich współników botów. Dodatkowo (chyba że skrypt mówi inaczej) boty nie wykonają akcji przy pomocy PN lub Projektu X, aby ogłuszyć swoją własną PG, jeśli byłby to natychmiastowy rezultat danej akcji.

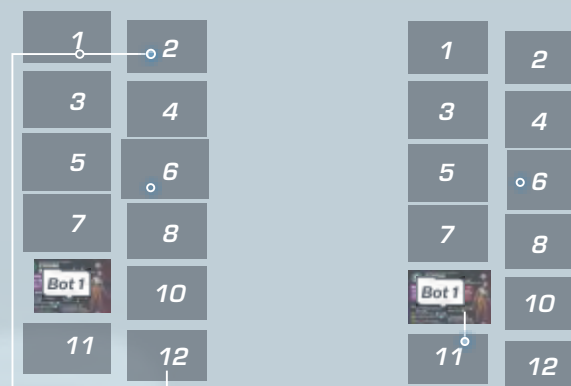
**Kapsuły i akcje wystrzelenia** – Zasada spełniania kryteriów dotyczy również kapsuły w kontekście wystrzeliwania ich i wchodzenia do nich. Oznacza to, że boty biorą pod uwagę tylko kapsuły, które aktywowana postać mogłaby wystrzelić, jeśli manewr każe jej zrobić krok w kierunku kapsuły, aby ją wystrzelić. Kapsuły z konkretnymi wymaganiami (np. Kapsuła medyczna) są brane pod uwagę tylko wtedy, gdy postać spełnia kryteria, czyli jest w stanie odpalić daną kapsułę w momencie czytania skryptu.

**Kolejność postaci** – Kolejność, w której karty postaci zostały umieszczone podczas przygotowania gry. Umieść karty postaci w 2 kolumnach obok planszy. Przyjmuje się, że ich numeracja rośnie od lewej do prawej, rzędami w dół, tzn. karty w pierwszym rzędzie mają numer 1 i 2, w drugim 3 i 4 itd. Podczas sprawdzania kolejności postaci numeracja może się zapętlić, tzn. może przejść od najwyższego numeru z powrotem do 1.

Kiedy bot obiera za cel postać w oparciu o kolejność postaci, oznacza to następną postać w kolejności względem pozycji karty PG bota.

*Przykład: W grze znajduje się 12 postaci. Bot Cyborg jest dziewiątą kartą w kolejności postaci. Wykonywana przez bota Cyborga akcja ma dwa równe cele, dlatego remis rozstrzygnie kolejność postaci. Cele to druga i szósta postać w kolejności postaci. Ponieważ zaczynamy od pozycji Cyborga (9.), jego celem będzie postać na pozycji 2. (idąc po kolei: 10, 11, 12, z powrotem do 1, 2). Jeśli możliwymi celami byłaby*

*szósta i jedenasta postać, w takiej sytuacji Cyborg wybrałby postać na pozycji 11, ponieważ znajduje się ona bliżej pozycji Cyborga w kolejności postaci.*



**Łapówki i kompromitujące materiały** – Jeśli nie zostało zaznaczone inaczej, boty będą podnosić żetony kompromitujących materiałów, ale nigdy nie ujawnią ani nie użyją tych, które podniosą. Ponadto nigdy nie przyjmą oferowanego im żetonu kompromitujących materiałów czy znaczników łapówki ani nie zostaną z tego powodu podejrzani.

**Naukowiec** – Ta zdolność jest brana pod uwagę i używana podczas manewrów zgodnie ze wszystkimi zasadami wykonywania kroków przez boty. Jeśli zdolność Naukowiec nie zostanie użyta, zostaje użyte darmowe podniesienie.

**Niespodziewany ratunek / Adrenalina** – Te zdolności są brane pod uwagę podczas obliczania odległości przy pomocy kroków.


**Prawnik, Umowa poufności** – W grach, w których bierze udział Prawnik, boty będą ignorować wymagania do wystrzelenia kapsuły dotyczące Umów poufności i będą odpalać kapsuły tak, jakby Prawnika nie było w grze. Dotyczy to tylko botów w ich turze, a nie ludzkich graczy.

**Unicestwienie bota Nieznajomego** – Jeśli bot Nieznajomy zostanie unicestwiony, dany bot ujawnia się jako jedna ze swoich PD. Jeśli żadna z nich nie jest odwrócona, odwróć jedną z nich – to nowa postać bota. Jeśli jakieś PD są odwrócone, wybierz pierwszą PD jako bota. Jeśli pierwsza PD zostanie unicestwiona, wybierz drugą. Zamień kartę skryptu Nieznajomego z nową odkrytą kartą skryptu bota i odwróć daną kartę postaci na stronę bota. Odrzuć nadmiarowe karty PD.

**Urodzony w nieważkości** – Ta zdolność jest brana pod uwagę i używana podczas manewrów zgodnie ze wszystkimi zasadami wykonywania kroków przez boty. Jeśli zdolność Urodzony w nieważkości nie zostanie użyta, zostaje użyte darmowe podniesienie. Jeśli manewr mówi, aby wykonać krok do sektora lub w kierunku celu, wyższy priorytet będzie miało dostanie się do celu przy pomocy Urodzonego w nieważkości niż darmowe podniesienie.

## POPEŁNIŁEŚ BŁĄD?

Może się zdarzyć, że zorientujesz się, że w poprzedniej minucie (lub nawet wcześniej) bot powinien był wykonać inną akcję. Nie przejmuj się tym i nie próbuj poprawić swojego błędu – zamiast tego po prostu graj dalej, przestrzegając zasad. Pomyłki się zdarzają, ale dopóki będziesz się starał trzymać reguły gry, wszystko powinno być w porządku.



**Autor gry:** Matt Eklund

**Rozwój gry:** Andy Mesa

**Wariant Automatyzacji stacji:** Benjamin Schmauss,  
Jon Manker, Robin Spathon Ek

**Rozgrywka wprowadzająca:** Jon Manker

**Historie postaci:** Garrett Cook

**Projekt zawartości:** Robin Spathon Ek

**Menedżer ds. produkcji i licencji:** Pål Keller

**Ilustracje:** Josefin Strand, Anne Isaksson,  
Madeleine Fjäll

**Grafiki 3D:** Daniel Maurin, Anne Isaksson

**Mod TTS:** Robin Spathon Ek, CykaMon  
i Samuel Williams

**Dyrektor kreatywny:** Jon Manker

**Kierownik projektu:** Besime Uyanik

**Tłumaczenie i skład:** Aleksandra Miszta-Mars

**Korekta:** Łukasz Chełmecki, Katarzyna Tkaczyk,  
Łukasz Tkaczyk

**Wersja polska:** Galakta