

STATIONFALL KSIĘGA ZASAD



Gra autorstwa
Matta Eklunda



1. KORZYSTANIE Z TEJ KSIĘGI

- 1.1. Księga zasad to pełne i oficjalne zasady gry. Jest ona nadrzędna względem wszystkich innych spisów zasad z wyjątkiem tekstów wewnątrz gry, które mogą modyfikować opisane tu zasady. Nie należy wprowadzać do gry zasad, które nie zostały wymienione w Księdze zasad.
- 1.2. Niniejsza Księga ma służyć jako pomoc dla graczy, dlatego została zredagowana w możliwie zwartej i prostej formie. Zasady wprowadzające zawierają więcej tekstów fabularnych, samouczek, przykłady, ilustracje itd.
- 1.3. Wszystkie pojęcia opisane w Księdze zasad (wymienione również w indeksie na końcu) są **pogrubione**.
- 1.4. Nazwy sektorów zapisane są *kursywą*. Ich lista wraz z mapą znajduje się na początku Zasad wprowadzających.
- 1.5. Niektóre postaci mogą dodawać specjalne zasady, Przedmioty, akcje, zdolności lub sektory. Są one opisane w Aktach postaci. Wszystkie opisane tam Przedmioty (wymienione również w indeksie na końcu Akt postaci), a także wszystkie nazwy postaci i Projektu X zapisano *kursywą*.

2. PRZYGOTOWANIE









2.1. Wybór postaci

- 2.1.1. Potasuj talię kart postaci, dobrać karty zgodnie z poniższą tabelą w oparciu o liczbę graczy i umieść je w 2 kolumnach obok planszy.
- 2.1.2. Weź karty tożsamości odpowiadające danym postaciom i odłóż je na bok.

LICZBA GRACZY	LICZBA POSTACI	LICZBA ROZDANYCH KART TOŻSAMOŚCI NA GRACZA
2	12	3
3	12	3
4	12	2
5	14	2
6	15	2
7	17	2
8	19	2
9	20	2

2.2. Żetony i znaczniki

- 2.2.1. Umieść zielone kapsuły tak, aby były połączone ze *Ślužą rufową*, stroną ze strzałką do góry (chyba że specjalne zasady przygotowania którejś postaci mówią inaczej).
- 2.2.2. Umieść Przedmioty i/lub Dane na każdej karcie postaci zgodnie z tym, co wskazano w jej górnej i prawej części.

- 2.2.3. Weź żetony kompromitujących materiałów (/) odpowiadające każdej postaci, zakryj je i pomieszaj. Następnie umieść je w sektorach z symbolem kompromitujących materiałów, idąc od dołu planszy do góry, zaczynając od fioletowych symboli. Jeśli zostały jeszcze jakieś żetony, umieść je w sektorach z zielonym symbolem.
 - 2.2.4. Umieść pionki wybranych postaci na miejscach wskazanych na ich kartach postaci.
 - 2.2.5. Umieść wszelkie żetony związane z wybranymi postaciami na planszy, w miejscu wskazanym na odwrocie każdego żetonu.
 - 2.2.6. Umieść pozostałe żetony w miejscach wskazanych na planszy oraz w puli żetonów obok planszy.
 - 2.2.7. Umieść szary żeton minut na torze minut w lewym górnym rogu planszy, na polu odpowiadającym liczbie graczy.
 - 2.2.8. Umieść żeton kamer na pozycji „WŁ.”.
 - 2.2.9. Umieść żeton zagłuszaczy na pozycji „WŁ.”.
 - 2.2.10. Umieść żeton energii na polu „Normalne zasilanie”.
 - 2.2.11. Potasuj 3 zakryte żetony wejścia w atmosferę () , a następnie bez odkrywania umieść 1 losowy z nich na polu 0 toru minut. Odłóż 2 pozostałe żetony wejścia w atmosferę bez podglądania z powrotem do pudełka.
 - 2.2.12. Umieść żeton rozkazu opuszczenia statku w prawym górnym rogu planszy, zieloną stroną do góry.
- 2.3. Weź 1 losową kartę Projektu X i umieść ją zakrytą pod *Komorą X*. Pozostałe karty Projektu X odłóż do pudełka bez podglądania – nie będą one wykorzystywane w tej rozgrywce.
 - 2.4. Każdy gracz wybiera swój kolor i bierze odpowiednie żetony i znaczniki. Powinien mieć 8 znaczników wpływu, 3 znaczniki czasu () , znacznik aktywacji () , żeton winy () , znacznik łapówki () i żeton ujawnienia () . Każdy gracz kładzie swój żeton winy na polu „Niewinny”.
 - 2.5. Wybierz losowo pierwszego gracza i przejdź do Przebiegu gry.
 - 2.6. Zasady do trybu solo znajdują się w Zasadach wprowadzających. Specjalne zasady gry na 2, 3, 6+ graczy oraz gry drużynowej opisano w sekcji 17.


3. GRACZE

- 3.1. Do przeprowadzenia swojego planu gracze pozyskują współników, na których wpływają przy pomocy swoich znaczników wpływu (15.4.).
- 3.2. Gracze zaczynają grę niewinni, ale mogą stać się podejrzani lub winni (10.).
- 3.3. Gracze trzymają na ręce żetony kompromitujących materiałów (8.5.2.) i karty tożsamości. Te informacje są tajne.

- 3.4. Na początku gry gracze wybierają jedną ze swoich kart tożsamości na swoją **tajną tożsamość**. Druga karta tożsamości staje się ich **postacią dodatkową (PD)**. Obróć PD o 180 stopni i trzymaj ją za swoją tajną tożsamością, tak abyś widział tylko górną część swojej PD (nazwa i symbole).
- 3.5. W trakcie gry gracze mogą ujawnić swoją tajną tożsamość, która staje się ich **postacią gracza (PG)**.
- 3.5.1. **Ujawnienie Schrödingera**. Zamiast normalnie się ujawnić, gracz może odrzucić swoją tajną tożsamość bez ujawniania jej i zamiast tego ujawnić się jako swoją PD, która staje się teraz jego PG. Taki gracz nie zdobędzie żadnych punktów dodatkowych (szczegóły na temat punktów dodatkowych w sekcji 16.4.5).
- 3.6. **Jak wygrać**
- 3.6.1. Gracze zdobywają punkty za spełnienie swojego **celu**. Cel ich PG to ich punkty główne (★), a cel ich PD (Przyjaciół 🌟 lub Nieprzyjaciół ✖) to ich punkty dodatkowe. Ponadto otrzymują punkty za swoje nieużyte i/lub posiadane znaczniki łapówek.
- 3.6.2. Gracze tracą 1 punkt za każdy znacznik wpływu ponad swój limit wpływów, który nie znajduje się w ich puli.
- 3.6.3. Zwycięża gracz lub gracze, którzy nie są winni i zdobyli najwięcej punktów.

4. POSTACI


- 4.1. **Postaci** są reprezentowane przez ich karty postaci i mogą zostać współnikami graczy.
- 4.1.1. **Postaci graczy (PG)** to postaci, które zostały ujawnione.
- 4.1.2. **Postaci niezależne (PN)** to postaci, które nie zostały ujawnione.
- 4.2. **Typy postaci**
- 4.2.1. Postać może być Człowiekiem (sześciokąt), Robotem (zębatka), Danymi (romb) lub Przedmiotem (kwadrat).
- 4.2.2. Postać będąca Przedmiotem lub Danymi nie może posiadać Przedmiotów ani Danych, chyba że są integralne (8.4.). Nie może wykonywać akcji z wyjątkiem tego, co zapisano na jej karcie postaci.
- 4.3. **Wspólnicy**
- 4.3.1. Wspólnik to przytomna postać, na której karcie postaci znajduje się przynajmniej 1 twój znacznik wpływu i żaden inny gracz nie ma na niej więcej znaczników wpływu niż ty. Możesz aktywować (15.5.) wyłącznie współników, którzy nie uciekli.
- 4.3.2. Twoja przytomna PG jest również twoim współnikiem.
- 4.4. **Zdolności**
- 4.4.1. Od początku gry postaci mają 1 lub 2 zdolności, których nie tracą.
- 4.4.2. Zdolności mogą być stałe (⊞), natychmiastowe (⊞) lub być akcją (Ⓐ).

- 4.4.3. Zdolności dzielą się na kilka rodzajów: sterownicze (pomarańczowe), związane ze współnikami (fioletowe), ofensywne (czerwone), defensywne (zielone), związane z ruchem (żółte) i użytkowe (różowe). Kolory poszczególnych grup mają ułatwić szybkie odnalezienie zdolności danego rodzaju i nie mają innych efektów.
- 4.4.4. Kiedy postać ujawnia się i tym samym zostaje PG, zyskuje 1 lub więcej dodatkowych zdolności, zwanych mocami ujawnienia. Są one oznaczone symbolem  i znajdują się zarówno na kartach tożsamości, jak i na kartach postaci.


4.5. Posiadanie

- 4.5.1. Postać może posiadać Przedmioty, Dane i znaczniki łapówek, chyba że wskazano inaczej. Są one umieszczane na jej karcie postaci: Przedmioty po prawej, Dane na górze, a znaczniki łapówek po lewej.
- 4.5.2. Postać może posiadać kilka Przedmiotów tego samego typu.
- 4.5.3. Postać nie może posiadać więcej Przedmiotów, niż wynosi jej **limit Przedmiotów** wskazany na jej karcie postaci. Nie można wykonać akcji, która spowodowałaby przekroczenie limitu Przedmiotów postaci, chyba że zaznaczono inaczej.
- 4.5.3.1. Moce ujawnienia, które zapewniają Przedmiot, zmuszają postać, która przekroczyłaby swój limit Przedmiotów, do natychmiastowego upuszczenia Przedmiotu (wybiera ujawniający się gracz).

4.6. Przytomna i ogłuszona

- 4.6.1. Kiedy postać zostanie obojętniona w wyniku niebezpieczeństwa lub ataku, staje się ogłuszona – odwróć pionek postaci na stronę ogłuszoną i połóż żeton ogłuszenia () na jej karcie postaci. Postać w grze, która nie jest ogłuszona ani unicestwiona, jest przytomna.
- 4.6.2. Ogłuszona postać nie może wykonywać akcji ani być aktywowana. Nie można na nią wpływać.
- 4.6.3. Ogłuszona postać może zostać oczucona (12.11.), a ogłuszony Robot może zostać naprawiony (13.11.), aby zmienić stan z ogłuszonego na przytomny.
- 4.6.4. Przedmioty nadal są w posiadaniu ogłuszonej Postaci, ale mogą zostać podniesione (12.2.).

4.6.5. Unicestwienie

- 4.6.5.1. Niektóre wydarzenia powodują unicestwienie postaci i/lub Przedmiotów. Zaznacz kartę takiej postaci przy pomocy żetonu unicestwienia () i usuń jej pionek z gry. Dana postać i wszystkie posiadane przez nią Przedmioty nie znajdują się już w grze. Unicestwione Przedmioty są usuwane z gry.
- 4.6.5.2. Unicestwione postaci i Przedmioty nigdy nie liczą się, jakby uciekły. Nie możesz wpływać na takie postaci, aktywować ich, renegocjować z nimi ani wykonywać akcji przy ich pomocy lub przeciwko nim.
- 4.6.5.3. Unicestwione postaci i Przedmioty nie współdzielą lokalizacji z niczym.

4.6.6. Ucieczka

- 4.6.6.1. Postaci, Przedmioty i Dane w Mezosferze **uciekły**, niezależnie od tego, czy są przytomne, czy ogłuszone. Połóż żeton ucieczki (🌐) na karcie takiej postaci.
- 4.6.6.2. Postaci oraz wszelkie inne rzeczy na pokładzie, które nie uciekły (🌐) ani nie zostały unicestwione (💀) liczą się jako **pozostałe**.
- 4.6.6.3. Nie możesz wpływać, aktywować, renegocjować ani wykonywać akcji przy pomocy albo przeciwko postaciom lub Przedmiotom, które uciekły.

5. PLANSZA



5.1. Sektory

- 5.1.1. Sektory to podpisane, wyróżnione ramką miejsca na planszy, w tym kapsuły i *Przestrzeń kosmiczna*, ale nie Mezosfera. Sektory są połączone przez korytarze, szyby wentylacyjne i śluzy. Sektory mogą mieć akcje sektorów (13.).
- 5.1.2. Niebieskie sektory to sektory z **gravitacją**. Różowe i zielone sektory to sektory z nieważkością.
- 5.1.3. Sektory mogą być **oświetlone** lub **ciemne**. Ma to znaczenie dla podejrzeń (10.).
 - 5.1.3.1. **Ciemne** sektory są zaznaczone symbolem ciemności (🌑) i nigdy nie mogą zostać oświetlone.
 - 5.1.3.2. Każdy sektor, który nie jest ciemny, jest **oświetlony**. Staje się ciemny w wyniku braku zasilania (7.2.2.).
- 5.1.4. Nieuszkodzone sektory mogą zostać **uszkodzone**. Kiedy sektor zostaje uszkodzony, umieść na jego polu tekstowym żeton uszkodzenia. Nie można wykonywać jego akcji sektora i/lub akcji sterowniczych, dopóki nie zostanie naprawiony (przez postaci ze zdolnościami *Prowizoryczna naprawa* i *Demontaż*).
- 5.1.5. Sektory generujące energię (⚡) wpływają na poziom energii (7.2.).
- 5.1.6. **Na pokładzie** odnosi się do wszystkich sektorów z wyjątkiem *Przestrzeni kosmicznej* i wystrzelonych kapsuł.
- 5.1.7. **Przestrzeń kosmiczna**
 - 5.1.7.1. *Przestrzeń kosmiczna* to specjalny sektor, reprezentujący miejsce dookoła stacji. Można do niej dotrzeć wyłącznie w wyniku akcji śluzy (13.13.).
 - 5.1.7.2. *Przestrzeń kosmiczna* nie może zostać uszkodzona i nie można usunąć jej niebezpieczeństwa uduszenia.
- 5.2. **Elementy współdzielące lokalizację** znajdują się w tym samym sektorze. Postać nie współdzieli lokalizacji sama ze sobą, ale współdzieli lokalizację z rzeczami, które posiada. Z kolei elementy **sąsiadują** ze sobą, kiedy są połączone niezablokowanymi drzwiami.
- 5.3. **Korytarze** to kolorowe linie ciągłe łączące sektory.
- 5.4. **Szyby wentylacyjne** to żółte przerywane linie łączące sektory.
 - 5.4.1. Nie możesz rzucać przez szyby wentylacyjne.
 - 5.4.2. Tylko postaci posiadające odpowiednie zdolności (takie jak *Szczur tunelowy*) mogą robić kroki przez szyby wentylacyjne.
 - 5.4.3. Szyby wentylacyjne nie mogą być zamknięte (mieć symbolu kłódki).

5.5. Kapsuły

- 5.5.1. Kapsuły to ruchome zielone sektory (z nieważkością), wykorzystywane do ucieczki ze stacji.
 - 5.5.2. **Kapsuła z pasażerami** to kapsuła, wewnątrz której znajduje się Człowiek, Robot lub Potwór, przytomny lub ogłuszony.
 - 5.5.3. Kapsuły posiadają limit pasażerów – nie może znajdować się w nich większa liczba Ludzi, Robotów i/lub Potworów (ogłuszonych lub przytomnych) niż wynosi wskazany limit. Nie można wykonać akcji ani rozpatrzyć efektu, które spowodowałyby przekroczenie limitu pasażerów.
 - 5.5.4. Kapsuła może zostać wystrzelona w wyniku opóźnionego wystrzelenia (13.6.), wystrzelenia z sektora (13.7.), lub wystrzelenia z Mostka (13.8.), o ile zostały spełnione wymagania wymienione na danej kapsule. Jest to główna droga ucieczki. Jeśli zostanie wystrzelona uszkodzona kapsuła, należy unicestwić kapsułę oraz wszystko, co się w niej znajdowało.
- 5.6. **Mezosfera** to obszar poza stacją. Wszystko, co znajduje się w Mezosferze, uciekło i jest poza grą aż do Upadku stacji. Nie można na to wpływać, chyba że zaznaczono inaczej.
- 5.6.1. Jeśli Antymateria zostanie przyniesiona do Mezosfery, nadal może zostać zdetonowana (7.3.2.).


6. NIEBEZPIECZEŃSTWA

- 6.1. Niebezpieczeństwa (trójkąty) wskazują sektory, w których samo otoczenie jest znacznym zagrożeniem dla Ludzi i niektórych Potworów (zobacz karty Projektu X). Jeśli Człowiek bez *Hełmu* współdzieli lokalizację z niebezpieczeństwem, zostaje ogłuszony.
- 6.2. Ogłuszony Człowiek bez *Hełmu* nie może zostać ocucony w sektorze z niebezpieczeństwem.
- 6.3. Niebezpieczeństwa pożaru () i uduszenia () mogą zostać usunięte w wyniku akcji zmniejszenia niebezpieczeństwa (14.1.).
- 6.4. *Przestrzeń kosmiczna* ma niebezpieczeństwo uduszenia, którego nie można usunąć.
- 6.5. **Pożar** natychmiast uszkadza sektor, w którym się znajduje.
 - 6.5.1. Pożar nie może pojawić się w sektorze, w którym jest niebezpieczeństwo uduszenia.
 - 6.5.2. Jeśli niebezpieczeństwa uduszenia i pożaru kiedykolwiek współdzielił lokalizację, usuń pożar.

7. SYSTEMY NA STACJI

7.1. Rozkaz opuszczenia statku


- 7.1.1. Rozkaz opuszczenia statku może zostać aktywowany jako akcja sektora (13.1.) lub w wyniku kilku innych sytuacji, gdy stacja jest w poważnym zagrożeniu. Gdy zostanie aktywowany, odwróć żeton rozkazu opuszczenia statku. Usuń wszystkie kłódki. Kapsuły, których jedynym wymaganiem jest aktywny rozkaz opuszczenia statku, mogą teraz zostać wystrzelone.
- 7.1.2. Rozkaz opuszczenia statku zostaje aktywowany, jeśli żeton minut dotrze do „1”.

- 7.2. **Poziom energii** obniża się, gdy zostają uszkodzone sektory generujące energię. Przesuń żeton energii w prawo, kiedy taki sektor zostanie uszkodzony, lub w lewo, gdy zostanie naprawiony.
- 7.2.1. **Zasilanie awaryjne**
- 7.2.1.1. Kiedy 1 sektor generujący energię zostanie uszkodzony, przesuń żeton energii na „Zasilanie awaryjne”. Kamery i zagłuszacze zostają wyłączone i nie mogą zostać ponownie włączone, dopóki dany sektor nie zostanie naprawiony.
- 7.2.1.2. Naprawienie sektora generującego energię pozwala na ponowne włączenie kamer i zagłuszaczy, ale sama naprawa ich nie włącza.
- 7.2.2. **Brak zasilania**
- 7.2.2.1. Kiedy przynajmniej 2 sektory generujące energię zostaną uszkodzone, przesuń żeton energii na „Brak zasilania”. Gdy brakuje zasilania, wszystkie sektory stają się ciemne. Akcje sterownicze i akcje sektorów na pokładzie (5.1.6.) są nieaktywne z wyjątkiem opóźnionego wystrzału (13.6.) i śluzu (13.13.). Należy uwolnić Projekt X (7.6.). Należy aktywować rozkaz opuszczenia statku (7.1.), ale nie usuwać kłódek.
- 7.2.2.2. W czasie braku zasilania Ludzie i Roboty mają zdolność „Wyłom”: jako akcja usuń sąsiednią kłódkę.
- 7.2.2.3. Oficerowie nie mogą poruszać się przez kłódkę w czasie braku zasilania.
- 7.2.2.4. Naprawienie wystarczającej liczby sektorów generujących energię, aby przywrócić Zasilanie awaryjne, powoduje powrót sektorów do ich poprzedniego stanu i usunięcie wszystkich kłódek.
- 7.3. **Antymateria**  jest Przedmiotem. Poruszenie jej poza Pułapkę magnetyczną lub aktywowanie Samozniszczenia uzbraja Antymaterię.
- 7.3.1. Uzbrojenie. Odwróć Antymaterię na jej uzbrojoną (czerwoną) stronę i aktywuj rozkaz opuszczenia statku (7.1.). Umieść znacznik czasu aktywnego gracza na torze minut, 4 minuty do przodu. Uzbrojona Antymateria zostanie zdetonowana, kiedy ten znacznik czasu zostanie rozpatrzony (w przeciwnym razie zostanie zdetonowana podczas Upadku stacji).
- 7.3.2. Detonacja. Kiedy Antymateria zostanie zdetonowana, zastosuj poniższe efekty w oparciu o lokalizację Antymaterii:
- **Przestrzeń kosmiczna:** Unicestwia wszystko w *Przestrzeni kosmicznej*. Uszkadza wszystkie sektory ze strzałkami *Przestrzeni kosmicznej*.
 - **Mezosfera:** Jeśli znajduje się w kapsule, unicestwia kapsułę oraz wszystko, co się w niej znajdowało. Jeśli posiada ją postać poza kapsułą, unicestwia daną postać i wszystko, co posiada.
 - **Na pokładzie:** Koniec gry, przejdź do Upadku stacji.
- 7.3.3. Jeśli Antymateria miałaby zostać unicestwiona, zamiast tego zostaje natychmiast zdetonowana.
- 7.4. **Zagłuszacze** ograniczają transmisję Danych pomiędzy postaciami. Można je wyłączać i włączać przy pomocy akcji sterowniczej (14.2.).


- 7.4.1. Kiedy zagłuszacze są włączone, postaci mogą kopiować Dane tylko do postaci współdzielących lokalizację.
- 7.4.2. Kiedy zagłuszacze są wyłączone, Postaci mogą kopiować Dane do dowolnej postaci w grze, która nie uciekła ani nie została unicestwiona.
- 7.5. **Kamery** (📷) rejestrują ogłuszanie Ludzi w oświetlonych sektorach, co ma znaczenie dla podejrzeń (10.1.2.). Można je wyłączać i włączać przy pomocy akcji sektora (13.14.) w *Stacji bezpieczeństwa*.
- 7.6. **Projekt X** to tajny eksperyment, reprezentowany przez kartę Projektu X.
 - 7.6.1. Projekt X może zostać uwolniony w wyniku braku zasilania (7.2.2.), akcji uwolnienia Projektu X (13.3.) lub uszkodzenia *Komory X*. Jeśli Projekt X jest uwolniony, odkryj jego kartę i postępuj zgodnie z zawartymi na niej instrukcjami.
 - 7.6.2. **Potwory** to przeciwnicy reprezentowani przez czerwony pionek, który może zostać umieszczony na planszy podczas gry w wyniku odkrycia karty Projektu X. Potwory nie są postaciami, ale czasami dzielą z nimi zdolności. Wykonują swoje akcje na końcu tury każdego gracza, jak zaznaczono na karcie.

8. PRZEDMIOTY

- 8.1. **Przedmioty** są reprezentowane przez kwadratowe żetony. Przedmiot może zostać podniesiony, upuszczony, przekazany, rzucony lub skradziony i zajmuje pole Przedmiotu na karcie postaci.
 - 8.1.1. **Hełm** (🛡️) chroni Człowieka przed niebezpieczeństwami i atakiem przy pomocy *Broni obuchowej*. Człowiek jest **w Hełmie**, jeśli posiada *Hełm*, lub **bez Hełmu**, jeśli nie posiada *Hełmu*.
 - 8.1.1.1. Robot nigdy nie jest „w Hełmie”, nawet jeśli posiada *Hełm*, i nigdy nie jest chroniony przez *Hełm*.
 - 8.1.2. **Nanożel** (🧪) może zostać użyty do ocucenia (12.11.) ogłuszonych Ludzi, Robotów lub Potworów.
 - 8.1.3. **Bomby zapalające** (💣) mogą zostać upuszczone lub rzucone. W takim wypadku aktywny gracz decyduje, czy dochodzi do zapłonu, co powoduje niebezpieczeństwo pożaru (6.) i odrzucenie *Bomby zapalającej* do puli żetonów.
 - 8.1.4. **Broń obuchowa** (🔪) może zostać użyta do kradzieży (12.9.) lub ataku (12.8.) wobec Robotów i Ludzi bez *Hełmu*, a także do uszkodzania sektorów.
 - 8.1.5. **Broń palna** (🔫) może zostać użyta do kradzieży lub ataku wobec Robotów i Ludzi (w *Hełmie* lub bez) oraz do uszkodzania sektorów.
- 8.2. **Artefakt** (📜) i **Walizka** (🧳) to unikalne Przedmioty wpływające na końcową punktację, ale nie mające żadnych specjalnych zdolności.
- 8.3. Postać musi posiadać Przedmiot, aby móc go użyć.
- 8.4. **Integralne** Przedmioty nie mogą w żaden sposób zostać usunięte z posiadania postaci. Przedmioty integralne mogą zostać unicestwione w wyniku niektórych efektów lub zdolności.
- 8.5. Niektóre żetony są w niektórych aspektach traktowane jak Przedmioty, ale nie są Przedmiotami.

8.5.1. **Żeton skażenia** () służy do oznaczenia skażonej postaci i zajmuje pole Przedmiotu. Jeśli postać nie ma wolnego pola Przedmiotu, musi upuścić jakiś Przedmiot (nie liczy się to jako akcja). Postać nigdy nie może mieć więcej niż 1 żetonu skażenia. Żetony skażenia mogą zostać usunięte wyłącznie w wyniku dekontaminacji (13.4.). Skażenie ma znaczenie dla celów niektórych postaci.

8.5.2. **Kompromitujące materiały**

8.5.2.1. Kompromitujące materiały () mogą zostać podniesione jak Przedmiot, ale zamiast tego trafiają na rękę gracza. Kiedy używasz żetonu kompromitujących materiałów (15.5.5.), możesz wykonać 1 akcję wskazaną postacią, jeśli to PN, lub jeśli to PG, poprosić danego gracza o zgodę na wykonanie akcji. Jeśli PG odmówi, dany gracz staje się podejrzany (10.1.). Inaczej niż w przypadku łapówki, żeton kompromitujących materiałów może zostać użyty na twojej własnej PG.

8.5.2.2. Nie ma limitu żetonów kompromitujących materiałów, które gracz może posiadać na ręce.


9. DANE


9.1. Dane nie są Przedmiotem. Nie mogą zostać podniesione ani upuszczone. Mogą zostać wytworzone, skopiowane, transmitowane, skasowane lub skradzione przez postać.

9.2. Postać może posiadać tylko 1 kopię Danych każdego typu.

9.3. Dane są przechowywane na osobistym urządzeniu do przetwarzania danych postaci. Przechowywane Dane są umieszczane w górnej części karty danej postaci.

9.4. Istnieje kilka typów Danych, a każdy z nich jest wytwarzany i kopiowany osobno.

9.4.1. **Sekret X** () może zostać wytworzony w *Laboratorium biologicznym*. Jeśli postać posiada Sekret X i ma na sobie twój znacznik aktywacji, możesz w dowolnym momencie podejrzeć kartę Projektu X bez ujawniania jej innym graczom.

9.4.2. **Dowód** () może zostać wytworzony w *Stacji bezpieczeństwa*. Ma znaczenie dla niektórych celów postaci, tak samo jak bycie podejrzany i winnym (10.).

9.5. **Wytwarzanie** Danych powoduje, że aktywna postać otrzymuje w posiadanie kopię tych Danych.

9.6. **Instytucje**

9.6.1. Instytucje to znajdujące się poza stacją podmioty, takie jak Władze i Media, które mogą przyjmować kopie Danych. Możesz transmitować Dane do Instytucji przy pomocy *Tablicy kontrolnej* (13.2.) lub dostarczyć dane po Upadku stacji za pośrednictwem PG, która uciekła (16.3). Dane w Instytucji liczą się, jakby uciekły, i mogą mieć znaczenie dla punktacji końcowej i podejrzeń.

10. PODEJRZANY I WINNY

10.1. Podejrzany

- 10.1.1. Gdy gracz staje się podejrzany, przesuwa swój żeton winy na torze winy z pola „Niewinny” na „Podejrzany”. Nie ma to wpływu na graczy, którzy już są podejrzani lub winni.
- 10.1.2. Dowolna akcja wykonana przez aktywnego gracza podczas jego obecnej fazy aktywacji, która spowoduje ogłuszenie Człowieka w oświetlonym sektorze przy **WŁ. kamerach**, zmienia aktywnego gracza w podejrzanego.
- 10.1.3. Jeśli PG odmówi wykonania akcji z żetonu kompromitujących materiałów innego gracza (8.5.2.1.), gracz danej PG staje się podejrzany.

10.2. Winny

- 10.2.1. Jeśli gracz transmituje (13.2.) Dowód do Władz, wszyscy inni podejrzani gracze stają się winni.
- 10.2.2. PG dostarczająca Dowód do Władz podczas Upadku stacji nie powoduje, że inni podejrzani gracze stają się winni.
- 10.2.3. Winny gracz nie może wygrać, chyba że jego PG, która uciekła, dostarczy Dowód do Władz w fazie dostarczania (16.3.) podczas Upadku stacji.

11. AKCJE

- 11.1. Nie możesz wykonywać akcji przy pomocy ogłuszonej postaci.
- 11.2. **Instyngt samozachowawczy.** Jeśli akcja postaci spowodowałaby ogłuszenie lub unicestwienie danej postaci, nie może ona wykonać tej akcji, chyba że jakaś zdolność na to pozwala. Odnosi się to tylko do natychmiastowych efektów akcji i tylko jeśli jest absolutna pewność, że dana postać zostanie ogłuszona lub unicestwiona.
- 11.3. **Darmowe akcje.** Te akcje nie wliczają się do limitu 1 lub 2 akcji, które wspólnik może wykonać podczas swojej aktywacji.
- 11.4. **Akcje podstawowe** to akcje, które nie wymagają określonego sektora do wykonania ich przez postaci.
- 11.5. **Akcje sektora** to akcje, które mogą zostać wykonane przez postaci wyłącznie w określonym, nieuszkodzonym sektorze. Są one zapisane na fioletowo poniżej nazwy sektora.
- 11.6. **Akcje sterownicze** to akcje, które mogą zostać wykonane przez postaci wyłącznie w nieuszkodzonych sektorach z pomarańczowym symbolem pulpitu sterowniczego (🚦) (lub przez postaci z określonymi zdolnościami).
- 11.7. Ta instrukcja wymienia tylko te sektory i akcje sterownicze, które są dostępne w każdej grze. Niektóre sektory i akcje sterownicze mogą zostać dodane do gry przez określone postaci – są one opisane na specjalnych żetonach postaci i w Aktach postaci.

12. AKCJE PODSTAWOWE

12.1. Kroki

- 12.1.1. Porusz postać do połączonego sektora przez korytarz lub nieuszkodzoną śluzę (zgodnie ze strzałkami prowadzącymi do/z *Przestrzeni kosmicznej*). Postaci ze zdolnością *Szczur tunelowy* mogą także robić kroki do sektorów połączonych przez szyby wentylacyjne.
- 12.1.2. **Ciągnięcie.** Podczas kroku postać może ciągnąć za sobą inną ogłuszoną i współdzielącą lokalizację postaci. Postać nie może nigdy ciągnąć lub być ciągnięta więcej niż przez jeden sektor na turę gracza.
- 12.1.3. **Kłódki** blokują kroki przez korytarze, a także sąsiadowanie. Niektóre postaci posiadają specjalne zdolności, takie jak *Officer*, które pozwalają im zrobić krok przez kłódkę, jednocześnie usuwając daną kłódkę.

12.2. Podniesienie

- 12.2.1. Przesuń współdzielący lokalizację Przedmiot na kartę postaci aktywowanej postaci – jest teraz w posiadaniu danej postaci.
- 12.2.2. Postać nie może podnieść Przedmiotu, jeśli robiąc to, przekroczyłaby swój limit Przedmiotów.
- 12.2.3. Jeśli podnoszony jest żeton kompromitujących materiałów, natychmiast trafia on na rękę aktywnego gracza.
- 12.2.4. Postać nie może podnosić Przedmiotów, które posiadają przytomne postaci, ale może podnosić Przedmioty należące do ogłuszonych, współdzielących lokalizację postaci.

12.3. Upuszczenie

Przesuń posiadany Przedmiot z karty postaci aktywowanej postaci na jej obecny sektor.

12.4. Przekazanie („Daj” w skryptach botów)

- 12.4.1. Przesuń Przedmiot z karty postaci aktywowanej postaci na kartę innej, współdzielącej lokalizację postaci.
- 12.4.2. Przedmiot nie może zostać przekazany, jeśli robiąc to, współdzieląca lokalizację postać przekroczyłaby swój limit Przedmiotów.
- 12.4.3. Postać nie może odmówić przyjęcia przekazywanego Przedmiotu.

12.5. Rzut

- 12.5.1. Porusz posiadany Przedmiot do dowolnego połączonego sektora przez korytarz bez kłódki.
- 12.5.2. Postać nie może rzucać przez szyby wentylacyjne.
- 12.5.3. Postaci mogą rzucać w *Przestrzeń kosmiczną* przy pomocy akcji sektora „Śluza” (zamiast akcji rzucenia).

12.6. Kopiowanie

- 12.6.1. Umieść kopię 1 typu posiadanych Danych na karcie współdzielącej lokalizację postaci.
- 12.6.2. Jeśli zagłuszacze są wyłączone, zamiast tego umieść ją na karcie dowolnej postaci w grze, która nie uciekła ani nie została unicestwiona.

12.7. Skasowanie

PG może odłożyć 1 typ Danych ze swojej karty z powrotem do puli żetonów.


12.8. Atak

- 12.8.1. Posiadając *Broń obuchową*, ogłusz współdzielącego lokalizację Robota lub Człowieka bez *Hełmu*.
- 12.8.2. Posiadając *Broń palną*, ogłusz 1 postać w tym samym sektorze.

12.9. Kradzież

- 12.9.1. Posiadając *Broń obuchową*, weź 1 Przedmiot lub skopiuj 1 typ Danych z przytomnego, współdzielącego Robota lub Człowieka bez *Hełmu*.
- 12.9.2. Posiadając *Broń palną*, możesz okraść dowolną przytomną, współdzielącą lokalizację postać.
- 12.9.3. Ludzie znajdujący się w Niebezpieczeństwie nie mogą zostać okradzeni z *Hełmów*, jeśli spowodowałyby to ich ogłuszenie.

12.10. Sabotaż

Posiadając *Broń obuchową* lub *Broń palną*, uszkodź sektor, który nie jest jeszcze uszkodzony. Umieść żeton uszkodzenia () na polu tekstowym danego sektora. Dopóki sektor nie zostanie naprawiony, nie można wykonywać jego akcji sektora i/lub akcji sterowniczych.

12.11. Ocucenie

- 12.11.1. Posiadając *Nanożel*, zmień ogłuszonego, współdzielącego lokalizację Człowieka, Robota lub Potwora w przytomnego. Następnie odwróć żeton *Nanożelu* z 2 na 1 lub odłóż go do puli żetonów, jeśli jest już na stronie 1.
- 12.11.2. Nie możesz ocucić Człowieka, jeśli zostałby natychmiast ponownie ogłuszony, np. jeśli jest bez *Hełmu* w sektorze z niebezpieczeństwem.

12.12. Przeczekanie



Pomiń akcję. Możesz cofnąć swój znacznik aktywacji do twojej puli.

13. AKCJE SEKTORÓW

13.1. Rozkaz opuszczenia statku

Aktywuj rozkaz opuszczenia statku (7.1.) na *Mostku* przy pomocy dowolnej postaci ze zdolnością *Officer*.

13.2. Transmisja

- 13.2.1. Skopiuj 1 typ posiadanych Danych do 1 Instytucji poprzez umieszczenie kopii na wierzchu symbolu Instytucji ( lub .
- 13.2.2. Dowolna postać w *Tablicy kontrolnej* może wykonać tę akcję. Zagłuszacze nie wpływają na tę akcję.

13.3. Uwolnienie Projektu X

- 13.3.1. Aktywuj rozkaz opuszczenia statku (7.1.) i uwolnij Projekt X (7.6.).
- 13.3.2. Uwolnienie Projektu X może zostać wykonane na *Mostku* lub w *Laboratorium kriogenicznym* przez postać ze zdolnością *Officer*.

13.4. Dekontaminacja

- 13.4.1. Odłóż żeton skażenia z dowolnej postaci w *Zbiornikach* z powrotem do puli żetonów.
- 13.4.2. Akcja dekontaminacji może zostać wykonana przez dowolną postać w *Zbiornikach*.

13.5. Wyrzut Antymaterii

Jeśli Antymateria jest w *Pułapce magnetycznej* i nie jest w niczym posiadaniu, przesuń Antymaterię na *Przestrzeń kosmiczną*, a jeśli jest nieuzbrojona, uzbrój ją (7.3.1.).

13.6. Opóźnione wystrzelenie

Jeśli znajdujesz się wewnątrz kapsuły, której wymagania do wystrzelenia są spełnione, umieść znacznik czasu aktywnego gracza na danej kapsule. Kiedy znacznik czasu jest rozpatrywany, porusz kapsułę do *Mezofery*. Jeśli kapsuła jest uszkodzona, kiedy ma się poruszyć, zostaje unicestwiona w *Mezosferze* wraz ze wszystkim, co znajduje się w środku.

13.7. Wystrzelenie z sektora

Jeśli znajdujesz się w sektorze połączonym z kapsułą z pasażerami, której wymagania do wystrzelenia są spełnione, natychmiast porusz 1 taką kapsułę do *Mezofery*. Jeśli kapsuła jest uszkodzona, zostaje unicestwiona w *Mezosferze* wraz ze wszystkim, co znajduje się w jej środku.

13.8. Wystrzelenie z Mostka

- 13.8.1. Ta akcja wymaga, aby rozkaz opuszczenia statku został już aktywowany.
- 13.8.2. Natychmiast porusz wszystkie kapsuły z pasażerami, których wymagania są spełnione, do *Mezofery*. Jeśli któraś z poruszanych kapsuł jest uszkodzona, zostaje unicestwiona w *Mezosferze* wraz ze wszystkim, co znajduje się w jej środku.
- 13.8.3. Wystrzelenie z Mostka może zostać wykonane tylko na *Mostku* przez postać ze zdolnością *Officer*.

13.9. Wytwórz

- 13.9.1. Stwórz określony Przedmiot lub Dane w posiadanie postaci.
- 13.9.2. Jeśli limit Przedmiotów danej postaci jest już osiągnięty, nie można wytworzyć Przedmiotu.

13.10. Medytacja

- 13.10.1. Odzyskaj wszystkie swoje znaczniki wpływów z pola zdrady.
- 13.10.2. Medytację może wykonać tylko PG w *Ogrodzie terapeutycznym*.

13.11. Naprawa

W *Drukarni* zmień ogłuszonego, współdzielącego lokalizację Robota w przytomnego.

13.12. Samozniszczenie

- 13.12.1. Aktywuj rozkaz opuszczenia statku (7.1.) i uzbrój Antymaterię (7.3.1.).
- 13.12.2. Samozniszczenie może zostać wykonane tylko na *Mostku* przez postać ze zdolnością *Officer*.

13.13. Śluza

- 13.13.1. Zrób krok lub rzuć w kierunku dozwolonym przez strzałki, odpowiednio do lub z *Przestrzeni kosmicznej*. Możesz ciągnąć w ramach tego kroku.
- 13.13.2. Postać może zamiast tego wyrzucić ogłuszoną, współdzielącą lokalizację postaci w *Przestrzeń kosmiczną*.
- 13.13.3. Ta akcja nie może zostać wykonana z *Przestrzeni kosmicznej* do uszkodzonego sektora.

13.14. Włącz/wyłącz kamery

Postać w *Stacji bezpieczeństwa* może włączyć lub wyłączyć kamery.

14. AKCJE STEROWNICZE

14.1. Zmniejszenie niebezpieczeństwa

Zamień w 1 sektorze niebezpieczeństwo pożaru na niebezpieczeństwo uduszenia albo usuń niebezpieczeństwo uduszenia.

14.2. Włączenie/wyłączenie zagłuszaczy

Włącz lub wyłącz zagłuszacze (7.4.).

15. PRZEBIEG GRY

15.1. Gra trwa 10-15 rund (w zależności od liczby graczy) zwanych **minutami**. W ciągu jednej minuty wszyscy gracze wykonają po 1 turze, zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy każdy gracz wykona już swoją turę, przejdź do Końca minuty (15.8.).

15.2. Tura gracza składa się z następujących faz: Ujawnienie (opcjonalne), Wpływanie (opcjonalne), Aktywacja lub Renegocjacja i Rozpatrzenie. Umieszczone znaczniki aktywacji pozostają tam, dopóki nie zostaną przesunięte w późniejszej turze.

15.3. Ujawnienie

15.3.1. Ujawnij się jako swoją tajną tożsamość lub wykonaj ujawnienie Schrödingera (3.5.1.). Umieść przed sobą odkrytą kartę. Umieść swój żeton ujawnienia na odpowiedniej karcie postaci, która teraz jest twoją PG. Odzyskaj swoje znaczniki wpływu z danej Postaci z powrotem do twojej puli i przesuń inne znaczniki wpływu znajdujące się na danej postaci na **pole zdrady**.

15.3.2. Moc ujawnienia (4.4.4.) twojej PG jest teraz aktywna – po ujawnieniu wykonaj wszelkie jednorazowe efekty.

15.4. Wpływanie

15.4.1. Umieść tyle znaczników wpływu ze swojej puli, ile chcesz, na 1 karcie postaci, która nie uciekła, nie jest ogłuszona ani unicestwiona i nie jest PG.

15.4.2. **Limit wpływów** twojej PG to liczba na białym symbolu znacznika, wydrukowana na karcie postaci i twojej karcie tajnej tożsamości. To maksymalna liczba znaczników wpływu, które mogą znajdować się poza twoją pulą podczas punktacji, zanim zaczniesz tracić punkty.

15.5. Aktywacja

- 15.5.1. Na początku fazy aktywacji, zanim znacznik aktywacji gracza zostanie umieszczony lub przesunięty, każda postać, na której karcie znajduje się jakiś znacznik aktywacji, jest uważana za **wyczerpaną**.
- 15.5.2. Umieść, przesunij lub zatrzymaj swój znacznik aktywacji na przytomnym wspólniku (4.2.) i wykonaj nim 1 akcję, jeśli jest wyczerpany, lub 2 akcje, jeśli nie jest.
- 15.5.3. Wspólnicy będący Ludźmi lub Robotami mogą również wykonać darmową akcję podniesienia lub upuszczenia w dowolnym momencie swojej aktywacji. Niektóre postaci są w stanie wykonać także dodatkowe lub alternatywne darmowe akcje.
- 15.5.4. **Wręczanie łapówek**
 - 15.5.4.1. Raz na turę aktywny gracz może, podczas swojej fazy aktywacji, użyć znacznika łapówki, aby wykonać darmową akcję przy pomocy dowolnej przytomnej PN (lub przytomnej PG, jeśli otrzyma zgodę), która nie uciekła.
 - 15.5.4.2. Użyty znacznik łapówki zostaje umieszczony po lewej stronie karty przekupionej postaci. Wykonaj 1 akcję daną postacią. Znacznik łapówki pozostaje na karcie aż do końcowej punktacji.
 - 15.5.4.3. Jeśli wręczasz łapówkę PG innego gracza, dany gracz może ją odrzucić po wysłuchaniu, jaką akcję planujesz wykonać. Jeśli to zrobi, cofnij znacznik łapówki do twojej puli. Możesz go użyć ponownie w kolejnych turach, ale nie możesz wykonać kolejnej próby wręczenia łapówki w tej turze.
 - 15.5.4.4. Nie możesz wręczyć łapówki swojej własnej PG.
- 15.5.5. **Używanie kompromitujących materiałów**
 - 15.5.5.1. Raz na turę, w dowolnym momencie swojej fazy aktywacji, gracz może użyć 1 żetonu kompromitujących materiałów. Jeśli decyduje się to zrobić, umieszcza go po lewej stronie karty postaci odpowiadającej danemu żetonowi (aby zaznaczyć, że go użył), a następnie wykonuje 1 akcję daną postacią.
 - 15.5.5.2. Jeśli używasz żetonu kompromitujących materiałów na PG, dany gracz może odmówić ich przyjęcia po wysłuchaniu, jaką akcję planujesz wykonać. Jeśli niewinny gracz odmówi przyjęcia kompromitujących materiałów, staje się podejrzany. Odmówiony żeton kompromitujących materiałów wraca na rękę używającego ich gracza.
 - 15.5.5.3. Możesz użyć żetonu kompromitujących materiałów na swojej własnej PG.


15.6. Renegocjacje

- 15.6.1. Zamiast aktywacji, cofnij swój znacznik aktywacji do twojej puli.
- 15.6.2. Możesz również cofnąć do twojej puli 1 z twoich znaczników wpływu z postaci, która nie uciekła ani nie została unicestwiona.

15.7. Rozpatrzenie

- 15.7.1. Usuń z planszy wszystkie znaczniki czasu, które umieściłeś w poprzedniej minucie, i rozpatrz ich efekty. Jeśli do rozpatrzenia jest kilka znaczników, możesz wybrać kolejność.
- 15.7.2. Jeśli twój znacznik czasu znajduje się na polu na torze minut, rozpatrz go na końcu twojej tury w danej minucie.
- 15.7.3. Jeśli w grze jest Potwór, wykonaj jego określone akcje po rozpatrzeniu wszystkich innych efektów.

15.8. Koniec minuty

- 15.8.1. Po tym, jak każdy gracz wykona turę, przesunij żeton minut. Przejdź do tury następnego gracza.
- 15.8.2. Jeśli żeton minut przesunął się na „1”, aktywuj rozkaz opuszczenia statku (7.1.).
- 15.8.3. **Wejście w atmosferę.** Kiedy żeton minut przesunął się na pole minuty „0”, odwróć żeton wejścia w atmosferę. Jeśli przedstawia kulę ognia () , należy natychmiast rozpatrzyć Upadek stacji. W przeciwnym razie do Upadku dochodzi na końcu minuty „0”.

16. UPADEK STACJI

16.1. Do Upadku stacji dochodzi na końcu gry niezależnie od tego, co go aktywowało. Przesuwaj żeton minut na wymienione pola i wykonuj po kolei polecenia. Podczas Upadku stacji żadna postać nie zmieni swojego stanu bycia przytomną/ogłuszoną (chyba że zaznaczono inaczej).


16.2. Ujawnienie

W kolejności graczy każdy gracz, który nie ujawnił jeszcze swojej tajnej tożsamości, musi to zrobić, zgodnie z instrukcją w 15.3., nie otrzymuje jednak żadnych korzyści z mocy ujawnienia (chyba że zaznaczono inaczej). Może być to zwykle ujawnienie lub ujawnienie Schrödingera.

16.3. Dostarczenie Danych

- 16.3.1. W kolejności graczy, każda PG (przytomna lub ogłuszona), która uciekła, może dostarczyć posiadane przez nią Dane do dowolnej liczby Instytucji, chyba że zaznaczono inaczej. Umieść kopie tych Danych na wierzchu dowolnych Instytucji.
- 16.3.2. Jeśli winna PG dostarczy Dowód do Władz, obniża swój status winy na podejrzaną i ma możliwość wygrania gry.

16.4. Punktacja

- 16.4.1. Uznaje się, że postaci w Mezosferze uciekły, niezależnie od tego, czy są przytomne, czy ogłuszone.
- 16.4.2. Unicestwione postaci liczą się jako ogłuszone dla celów punktacji.
- 16.4.3. Postaci i Przedmioty w Mezosferze współdzielą lokalizację tylko z postaciami i żetonami w tym samym sektorze (np. postaci i Przedmioty w kapsule nie współdzielą lokalizacji z postaciami, które uciekły, ale znajdują się poza daną kapsułą).
- 16.4.4. **Punkty podstawowe (Cel)**
 - 16.4.4.1. Gracze zdobywają punkty za spełnienie **celu**  swojej PG.

16.4.4.2. Jeśli rząd zaczyna się od „+”, zapewnia punkty tylko wtedy, gdy wymaganie najbliższego powyżej rzędu niezaczynające się od „+” jest spełnione. Przykładowo wiele postaci zdobywa punkty za ucieczkę, ale także za posiadanie określonych Przedmiotów lub Danych. Nie otrzymają punktów za posiadanie danych Przedmiotów lub Danych, jeśli jednocześnie nie uciekną.

16.4.5. Punkty dodatkowe

16.4.5.1. Jeśli postać dodatkowa to przyjaciel, dostajesz 1 punkt za każdy symbol przyjaźni (🤝), jeśli dana postać uciekła.

16.4.5.2. Jeśli postać dodatkowa to nieprzyjaciel, dostajesz 1 punkt za każdy symbol nieprzyjaźni (👊), jeśli dana postać jest ogłuszona i nie uciekła.

16.4.6. Inne punkty

16.4.6.1. Otrzymujesz 1 punkt, jeśli nadal masz swój nieużyty znacznik łapówki.

16.4.6.2. Otrzymujesz 1 punkt za znacznik łapówki innego gracza na twojej karcie PG.

16.4.7. **Punkty karne.** Tracisz 1 punkt za każdy znacznik wpływu poza twoją pulą ponad limit wpływów twojej PG (15.4.2.).

16.4.8. **Zwycięzca.** Zwycięża gracz z największą liczbą punktów, który nie jest winny. Jeśli gracie w 6+ osób lub drużynowo, może być więcej niż jeden zwycięzca w przypadku remisu.

16.4.9. **Rozstrzygnięcie remisów.** Wygrywa ten z remisujących graczy, który ma mniej znaczników wpływu na polu zdrady. Jeśli nadal jest remis: wygrywa ten z remisujących graczy, który ma najwięcej nieużytych znaczników wpływu. Jeśli nadal jest remis, dzielą się zwycięstwem.

17. ZASADY DLA 1, 2, 3 i 6+ GRACZY

17.1. Zasady do trybu solo znajdują się w Zasadach wprowadzających.

17.2. 2 graczy

17.2.1. Przygotuj grę tak jak w grze 4-osobowej z tą różnicą, że każdy gracz otrzymuje po 3 karty i wybiera z nich 2 różne tajne tożsamości, co reprezentuje sojusz dwóch współpracujących konspiracji, każdej w innym kolorze. Każdy gracz nadal ma tylko 1 postać dodatkową.

17.2.2. Tury 2 graczy

17.2.2.1. Każdy gracz gra dwoma kolorami, reprezentującymi jego dwie oddzielne tajne tożsamości. Podczas przygotowania gracz wybiera, który kolor należy do której tajnej tożsamości.

17.2.2.2. Umieść w stosie naprzemiennie 4 żetony minut dla 2 graczy na torze minut. Gracze na zmianę wykonują tury swoimi kolorami (np. pierwszy kolor gracza nr 1, pierwszy kolor gracza nr 2, następnie drugi kolor gracza nr 1 i na końcu drugi kolor gracza nr 2).

17.2.2.3. Po wykonaniu tury przesunij żeton minut w danym kolorze na następne pole minuty, na wierzch znajdujących się tam już innych żetonów minut. Na końcu minuty odwróć stos

żetonów minut i przejdź do kolejnej minuty.

- 17.2.2.4. Rozkaz opuszczenia statku zostaje natychmiast aktywowany, gdy żetony minut w każdym kolorze dotrą do „1”. Kiedy dotrą do „0”, obróć żeton wejścia w atmosferę.

- 17.2.3. Nie można dokonać ujawnienia Schrödingera (3.5.1.) w grze 2-osobowej.
- 17.2.4. Jeśli się ujawnisz (15.3.), tylko twoja aktywna tajna tożsamość odzyskuje znaczniki wpływów z powrotem do swojej puli. Wszystkie pozostałe znaczniki wpływu, w tym te należące do twojej drugiej tajnej tożsamości, trafiają na pole zdrady.
- 17.2.5. Limit wpływów każdej z twoich tajnych tożsamości musi być traktowany oddzielnie i osobno karany na końcu gry.
- 17.2.6. Podniesione żetony kompromitujących materiałów nadal trafiają do jednego gracza i mogą zostać użyte podczas tury dowolnej z jego tajnych tożsamości.
- 17.2.7. Gracze dostają 2 znaczniki łapówek (po 1 w każdym kolorze), ale mogą je wręczać tylko podczas tury odpowiedniej tajnej tożsamości i nie mogą ich użyć na PG w swoim kolorze.
- 17.2.8. Gracze nie dostają punktów za znaczniki łapówek wręczone ich własnym tajnym tożsamościom, niezależnie od koloru.
- 17.2.9. Podczas Upadku stacji zsumuj punkty obu twoich tajnych tożsamości, twojej postaci dodatkowej i twoich łapówek.
- 17.2.10. Gracz nie może wygrać, jeśli dowolna z jego tajnych tożsamości jest winna.

17.3. 3 graczy

- 17.3.1. Każdy gracz dostaje po 3 karty i wybiera z nich 1, która zostanie jego tajną tożsamością. Pozostałe dwie karty to jego postaci dodatkowe.
- 17.3.2. Jeśli gracz wykonuje ujawnienie Schrödingera (3.5.1.), może ujawnić się jako dowolna ze swoich postaci dodatkowych. Dany gracz odrzuca zarówno swoją tajną tożsamość, jak i drugą, nieujawnioną postać dodatkową.

17.4. **6-8 graczy.** W grze dla 6-8 graczy bez drużyn jest 2 zwycięzców.

17.5. **9 graczy.** W grze dla 9 osób jest 3 zwycięzców.

18. GRA DRUŻYNOWA

- 18.1. Podziel graczy na drużyny 2-osobowe i przygotuj grę w normalny sposób z tym wyjątkiem, że zamiast dawać każdemu graczowi po 2 karty tożsamości, daj po 3 karty tożsamości każdej drużynie.
- 18.2. Gracze z każdej drużyny decydują wspólnie, kto z nich będzie grał jako która z tajnych tożsamości. Pozostała karta to postać dodatkowa drużyny.
- 18.3. Nie można dokonać ujawnienia Schrödingera (3.5.1.) w grze drużynowej.
- 18.4. W dowolny sposób ustal kolejność graczy tak, aby żadna drużyna nie miała dwóch tur graczy z rzędu.
- 18.5. Podczas punktacji policz indywidualny wynik dla każdego członka drużyny, po czym je zsumuj. Postać dodatkowa drużyny dodaje punkty do wspólnego wyniku drużyny.

Przebieg gry

1. **Ujawnienie** (opcjonalne) 15.3.
2. **Wpływanie** (opcjonalne) 15.4.
3. **Aktywacja** 15.5. / **Renegocjacja** 15.6.
4. **Rozpatrzenie** 15.7.

Akcje podstawowe

Atak	12.8.	Ocucenie	12.11.	Rzut	12.5.
Kopiowanie	12.6.	Podnoszenie	12.2.	Sabotaż	12.10.
Kradzież	12.9.	Przeczekanie	12.12.	Skasowanie	12.7.
Krok	12.1.	Przekazywanie	12.4.	Upuszczenie	12.3.

Akcje sektorów

Dekontaminacja	13.4.	Transmisja	13.2.
Medytacja	13.10.	Uwolnienie Projektu X	13.3.
Naprawa	13.11.	Wyrzut Antymaterii	13.5.
Opóźnione wystrzelenie	13.6.	Wytwarzanie	13.9.
Rozkaz opuszczenia statku	13.1.	Włączenie/wyłączenie kamer	13.14.
Samozniszczenie	13.12.	Wystrzelenie z Mostka	13.8.
Śluza	13.13.	Wystrzelenie z sektora	13.7.

Akcje sterownicze

Włączenie/wyłączenie zagłuszaczy	14.2.	Zmniejszenie niebezpieczeństwa	14.1.
---	-------	---------------------------------------	-------

Indeks

Akcje	11.	Kompromitujące materiały	8.5.2.	Przytomny	4.6.
Akcje sektora	11.5./13.	Korytarz	5.3.	Punkty dodatkowe	16.4.5.
Akcje sterownicze	11.6.	Łapówka	15.5.4.	Rozkaz opuszczenia statku	7.1.
Antymateria	7.3.	Mezosfera	5.6.	Rozpatrzenie	15.7.
Artefakt	8.2.	Minuta	15.1.	Sekret X	9.4.1.
Bez Hełmu	8.1.1.	Moc ujawnienia	4.4.4.	Sektor	5.1.
Bomba zapalająca	8.1.3.	Na pokładzie	5.1.6.	Sektor generujący energię	7.2.
Brak zasilania	7.2.2.	Nanożel	8.1.2.	Skażenie	8.5.1.
Broń obuchowa	8.1.4.	Niebezpieczeństwo	6.	Szyb wentylacyjny	5.4.
Broń palna	8.1.5.	Ogłuszony	4.6.	Tajna tożsamość	3.4.
Cel	16.4.4.	Oświetlony	5.1.3.2.	Ucieczka	4.6.6.
Ciągnąć	12.1.2.	Pasażerowie	5.5.2.	Uduszenie	6.
Ciemny	5.1.3.1.	Podejrzany	10.1.	Ujawnienie Schrödingera	3.5.1.
Dane	9.	Pole zdrady	15.3.1.	Unicestwienie	4.6.5.
Darmowa akcja	11.3.	Posiadanie	4.5.	Upadek stacji	16.
Dostarczenie	16.3.	Postać	4.	Uszkodzenie	5.1.4.
Dowód	9.4.2.	Postać dodatkowa (PD)	3.4.	Walizka	8.2.
Grawitacja	5.1.2.	Postać gracza (PG)	4.1.1.	Wejście w atmosferę	15.8.3.
Hełm	8.1.1.	Postać niezależna (PN)	4.1.2.	Winy	10.2.
Instynkt samozachowawczy	11.2.	Potwór	7.6.2.	Wspólnik	4.3.
Instytucje	9.6.	Pozostały	4.6.6.2.	Współdzieląca lokalizację	5.2.
Integralny	8.4.	Pożar	6.5.	Wytwarzanie	9.5.
Kamery	7.5.	Projekt X	7.6.	Zagłuszacze	7.4.
Kapsuła	5.5.	Przedmiot	8.		
Kłódka	12.1.3.	Przestrzeń kosmiczna	5.1.7.		