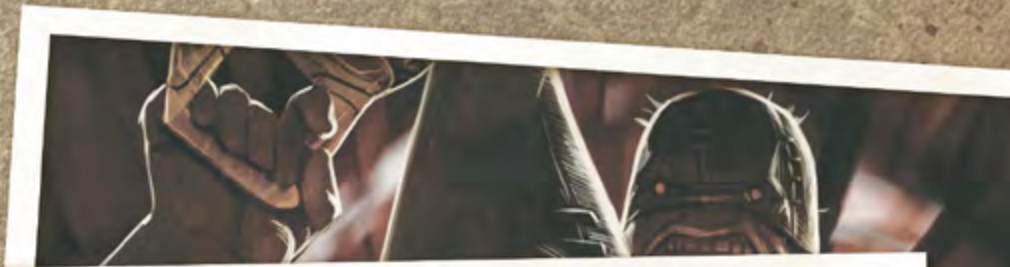


TERRORSCAPE

ZASADY GRY



SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3	Zwycięstwo Ocalałych	19
Elementy gry	3-5	• Ucieczka.....	19
Przygotowanie gry	6-7	• Wezwanie pomocy.....	19
Omówienie gry	8	Faza Zabójcy	20-24
• Przebieg gry.....	8	• Ponowne pojawienie się.....	20
Podstawowe założenia gry	9-11	• Użycie karty szybkiej umiejętności.....	21
• Obszary na mapie.....	9	• Użycie karty specjalnej umiejętności.....	22
• Lokalizacje na mapie.....	9	LUB wykonanie 2 akcji.....	22
• Specjalne lokalizacje na mapie.....	9	• Użycie karty wolnej umiejętności.....	23
• Siła i poziom Zabójcy.....	10	• Dobranie 3 kart.....	23
• Rany i eliminacja.....	10	Spotkanie i atak	24
• Sprawdzanie stosu kart odrzuconych.....	10	Najczęściej zadawane pytania	25-26
• Słowa kluczowe.....	11	Warianty gry	27-29
Faza Ocalałych	12-16	• Karty cech i stopnie trudności przeżycia.....	27
• Usunąć żeton hałasu i sprawdzić warunki zwycięstwa...12		• Na własną rękę.....	28
• Wymiana przedmiotów.....	12	• Plan przeżycia.....	29
• Akcje dodatkowe.....	12	Instrukcja złożenia zasłonki i wieży do kości ..	30-34
• Akcje.....	13-16	Sugerowane przechowywanie	35-38
• Paraliżujący strach.....	13	Twórcy gry	39
• Rodzaje przedmiotów.....	16		
• Odkrycia.....	17		
• Ujawnienie źródeł hałasu.....	17		
Spotkanie i atak	18		



WPROWADZENIE

Pewnej deszczowej nocy szukająca schronienia grupka pechowych podróżników trafia do opuszczonej posiadłości w środku lasu. Jednak ich największym zmartwieniem nie będzie potworna ulewa, ale żądny krwi morderca, który grasuje na tym terenie...

Terrorscape to asymetryczna gra grozy. Gracze wcielają się w role ocalałych, którzy muszą uciekać i kryć się przed zabójcą, lub samego zabójcy, polującego na swoje ofiary! Podczas gry ocalali będą kryć się przed wzrokiem zabójcy, używać przydatnych przedmiotów, aby zwiększyć swoje szanse na przeżycie i ostatecznie uciec. Z kolei zabójca usiłuje wytopić ocalałych przy pomocy swoich bezlitosnych zdolności.

Dzięki różnorodności zabójców i ocalałych każda rozgrywka będzie wyjątkowa! Każda postać posiada własne umiejętności i inny styl gry.

Zabójcy, miłego polowania! Ocalali, przechrzcie swojego przeciwnika!



ELEMENTY GRY



1 składana zasłonka
ze zintegrowaną wieżą do kości
(instrukcja składania na str. 30-34)



1 plansza Zabójcy z mapą



1 plansza Ocalałych z mapą



5 figurek Ocalałych
i odpowiadające im kolorowe nakładki



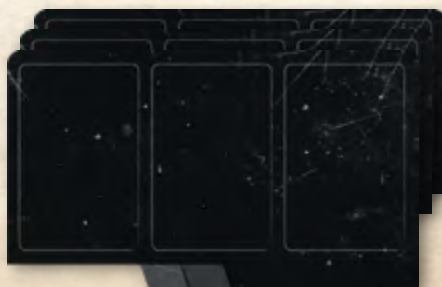
6 figurek Zabójców
(po 2 dla każdego z 3 Zabójców)



1 arkusz poziomy i siły Zabójcy



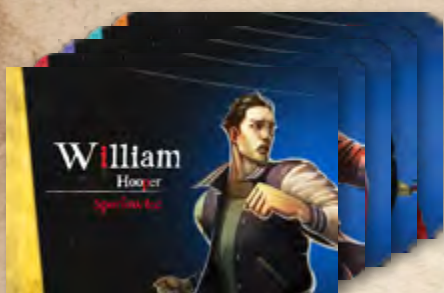
5 arkuszy Ocalałych



3 arkusze plecaków



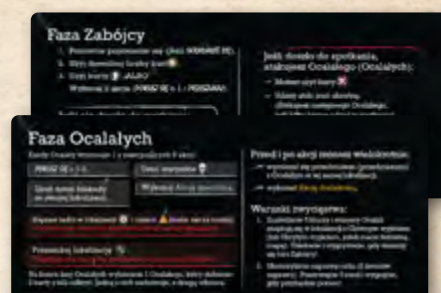
3 arkusze Zabójców



5 kafelków stanu zdrowia Ocalałych



5 kart informacji Ocalałych



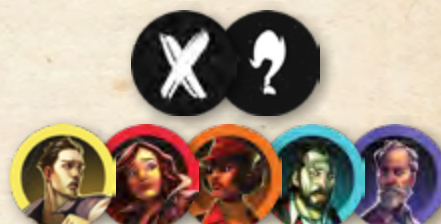
2 arkusze pomocy



39 kart umiejętności



45 kart przedmiotów



11 żetonów pomocniczych dla Zabójcy



12 żetonów hałasu
(to JEDYNE żetony, których liczba nie jest limitowana podczas rozgrywki)



2 żetony petard



1 znacznik pomocy



5 żetonów naprawy



14 żetonów blokady



6 żetonów strachu



1 znacznik poziomu



1 znacznik siły



1 znacznik postępu naprawy



2 żetony skradania się



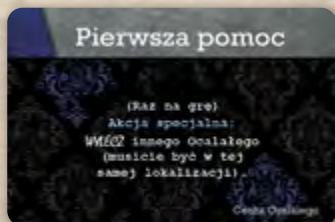
4 kości obrony



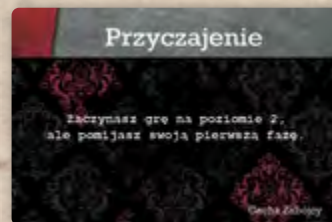
1 żeton pałapki

ELEMENTY UŻYWANE W WARIANTACH

Wariant 1: Karty cech i stopnie trudności przeżycia



20 kart cech Ocalałych



20 kart cech Zabójcy

Wariant 2: Plan przeżycia



16 kart planu



1 dwustronny żeton etapu/planu

Wariant 3: Na własną rękę



1 znacznik „Na własną rękę”



1 żeton pierwszego gracza

PRZYGOTOWANIE GRY

Wspólne

- 1 Złóżcie zasłonkę z wieżą do kości (instrukcja składania znajduje się na str. 30-34).
- 2 Połóżcie po jednej stronie zasłonki planszę Zabójcy, a po drugiej planszę Ocalałych.
- 3 Wybierzcie, kto będzie grał jako Zabójca. Dany gracz siada po stronie zasłonki z planszą Zabójcy. Pozostali gracze siadają po drugiej stronie zasłonki.
- 4 Każda strona bierze odpowiadającą jej tackę. Umieszcza w niej następujące elementy:
Zabójca: karty umiejętności, kafelki stanu zdrowia Ocalałych, karty informacji Ocalałych, żetony pomocnicze, 1 żeton skradania się, znacznik postępu naprawy, 1 żeton petardy, 1 arkusz pomocy, znacznik siły, znacznik poziomu, 6 żetonów hałasu i 7 żetonów blokady.
Ocalali: karty przedmiotów, arkusze Ocalałych, znacznik pomocy, 1 żeton petardy, 1 żeton skradania się, 1 arkusz pomocy, 1 żeton pułapki, 6 żetonów hałasu, 7 żetonów blokady i 6 żetonów strachu.
- 5 Każda strona jednocześnie wybiera swoje postaci: odpowiednio 1 Zabójcę lub 3 Ocalałych. Po wybraniu postaci każda strona ogłasza swój wybór.
- 6 Umieść tacki oraz arkusz poziomu i siły Zabójcy na odpowiednich miejscach.

Zabójca

- 1 Umieść odpowiednie kafelki stanu zdrowia Ocalałych na zasłonce.
- 2 Umieść odpowiednie karty informacji Ocalałych na odpowiednich miejscach obok mapy.
- 3 Weź odpowiedni arkusz oraz talię swojego Zabójcy. Wyjmij z niej karty umiejętności, które nie zostały jeszcze odblokowane i połóż je na zablokowanym polu po lewej stronie planszy.
- 4 Pozostałe karty potasuj i umieść po lewej stronie swojego arkusza jako zakrytą talię Zabójcy. Dobierz z niej 2 karty jako twoja początkowa ręka.
- 5 Połóż żeton poziomu na polu „Poz. 1”. Ustaw znacznik siły zgodnie z początkową wartością siły twojego Zabójcy.

- 6 Umieść odpowiednią figurkę Zabójcy w lokalizacji z Ukrytym wyjściem (na mapie posiadłości to Z5 Ogród).
- 7 Połóż znacznik postępu naprawy na odpowiadającym mu polu.

Ocalali

- 1 Nałóżcie odpowiednie kolorowe nakładki na figurki Ocalałych.
- 2 Umieście 5 żetonów naprawy na 5 okrągłych polach obok mapy.
- 3 Umieście 4 kości obrony na 4 kwadratowych polach obok wieży do kości.
- 4 Podzielcie karty przedmiotów na stosy w zależności od ich rewersów. Umieście je zakryte na odpowiednich polach.
- 5 Potasujcie karty przedmiotów ze szkłem powiększającym na rewersie, aby stworzyć talię odkryć.
- 6 Potasujcie karty przedmiotów z czarnym kluczem na rewersie, aby stworzyć talię przeszukiwania. Umieście kartę z kolorowym kluczem na rewersie na spodzie tej talii.
- 7 Połóżcie odpowiednie figurki Ocalałych w lokalizacji z Głównym wyjściem (na mapie posiadłości to C1 Hol wejściowy).
- 8 Połóżcie figurkę Zabójcy w lokalizacji z Ukrytym wyjściem (na mapie posiadłości to Z5 Ogród).
- 9 Weźcie odpowiedni arkusz Ocalałego i arkusz plecaka dla każdego Ocalałego. Połóżcie je przed sobą. Dajcie każdemu Ocalałemu wskazane przedmioty (z plecakiem na rewersie), z którymi zaczyna grę, a pozostałe odłóżcie do pudełka. Upewnijcie się również, że kafelki stanu zdrowia odpowiadają pozycjom arkuszy Ocalałych, aby Zabójca wiedział, kto gra którym Ocalałym.



OMÓWIENIE GRY

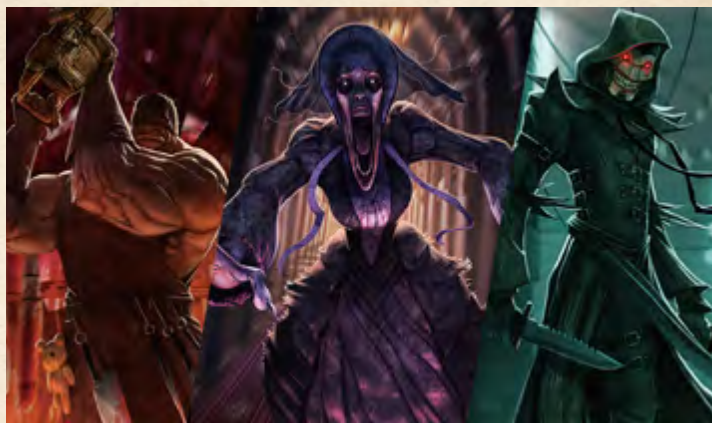
Terrorscape to gra asymetryczna. Jeden gracz wcieli się w Zabójcę, a pozostali w Ocalałych. Każda ze stron ma inny cel, przygotowanie gry i zasady rozgrywki.

Zabójca

Zabójca gra sam przeciwko wszystkim Ocalałym! Nie jest to jednak problem, ponieważ Ocalali są zaledwie zwierzyną, bezsilną w obliczu umiejętności i siły Zabójcy.

Choć napędzany jest bezlitosną żądzą krwi, ogranicza go brak wiedzy na temat tego, gdzie obecnie znajdują się Ocalali. Aby ich znaleźć, Zabójca musi wykorzystać swoje zdolności i przeanalizować hałasy dochodzące z różnych części posiadłości. Kiedy odkryje, gdzie znajduje się jeden z Ocalałych, pozostaje mu tylko wybrać, w jaki sposób go wyeliminuje.

Celem Zabójcy jest odnaleźć Ocalałych i zabić jednego z nich.



Ocalali

Ocalali mają małe szanse w bezpośrednim starciu, ale Zabójca nie wie, gdzie dokładnie się znajdują. Dlatego muszą ukrywać się poza jego zasięgiem, jednocześnie szukając na terenie posiadłości kluczy lub starając się naprawić radio, aby wezwać pomoc. Muszą jednak uważać! Jeśli narobią hałasu, dadzą Zabójcy wskazówki na temat tego, gdzie mogą się znajdować.

Celem Ocalałych jest znalezienie 5 kluczy, aby uciec z posiadłości, albo naprawienie radia, aby wezwać pomoc.

Przebieg gry

Jako pierwsi swoją fazę rozgrywają Ocalali, po czym następuje faza Zabójcy. Rozgrywka przebiega w ten sposób do momentu, gdy któraś ze stron osiągnie zwycięstwo.



PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA GRY

Obszary na mapie



Każda z map jest podzielona na trzy obszary (czerwony, niebieski i zielony). Niektóre zdolności Zabójcy mogą działać na Ocalałych w konkretnym obszarze.

Lokalizacje na mapie



Każda lokalizacja oznaczona jest swoim kodem (np. N5) oraz nazwą (np. Sala bankietowa). Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących tego, ile postaci może znajdować się w jednej lokalizacji.

Specjalne lokalizacje na mapie



Lokalizacja z przedmiotem. Ocalali mogą przeszukiwać tylko wtedy, gdy znajdują się w takiej lokalizacji.



Lokalizacja z radiem. Ocalali mogą naprawiać radio tylko wtedy, gdy znajdują się w tej lokalizacji.



Tajemne przejście. Ocalały może poruszyć się przez nie, używając przedmiotu Latarka (z wyjątkiem Sophii, która może użyć swojej zdolności). Przy pomocy tajemnego przejścia Ocalali mogą poruszyć się z lokalizacji do innej lokalizacji z pasującym symbolem tajemnego przejścia.



Lokalizacja z informacjami. Używana wyłącznie w wariantcie „Plan przeżycia”. Szczegóły na stronie 29.



Lokalizacja mistyczna. Używana wyłącznie w wariantcie „Plan przeżycia”. Szczegóły na stronie 29.



Lokalizacja z narzędziem. Używana wyłącznie w wariantcie „Plan przeżycia”. Szczegóły na stronie 29.

Siła i poziom Zabójcy

Siła Zabójcy pokazuje, jak trudno jest odeprzeć jego atak. Z kolei jego poziom wskazuje specjalny efekt, który zostanie odblokowany. Siła i poziom Zabójcy są jawnymi informacjami, a ich aktualne wartości powinny zawsze być odpowiednio zaznaczone na arkuszu poziomu i siły Zabójcy. Maksymalna siła Zabójcy wynosi 10.



Rany i eliminacja

Kiedy Ocalały zostaje ranny, należy odwrócić jego kafelek stanu zdrowia na stronę ranną. Każdy Ocalały ma tylko 2 punkty zdrowia. Jeśli ranny Ocalały zostanie ponownie ranny, zostaje wyeliminowany i Zabójca wygrywa grę.



Ranny



Ranny

**Ocalały zostaje
wyeliminowany.
Zabójca wygrywa grę.**

Sprawdzanie stosu kart odrzuconych

Obie strony mogą sprawdzać własny stos kart odrzuconych w dowolnym momencie.

Słowa kluczowe

RUCH o N Porusz się ze swojej obecnej lokalizacji do sąsiedniej lokalizacji. Możesz zrobić to N razy. Jeśli jesteś Ocalałym i na twojej drodze znajduje się żeton blokady, nie możesz się przez niego poruszyć. Jeśli jesteś Zabójcą, możesz poruszyć się przez żeton blokady, ale musisz wtedy usunąć dany żeton blokady.

WYKRYWANIE Zapytaj, czy w danym obszarze/ lokalizacji/zasięgu (w zależności od efektu) znajdują się jacyś Ocalali. Wszyscy Ocalali (z wyjątkiem Anny) muszą być z tobą szczerzy i powiedzieć ci, kto dokładnie znajduje się w danym obszarze/lokalizacji/zasięgu. Zabójca może **WYKRYWAĆ**, nawet jeśli sam nie znajduje się obecnie w danym obszarze/ lokalizacji/zasięgu.

PRZESZUKIWANIE Zapytaj Ocalałych, czy któryś z nich znajduje się w lokalizacji Zabójcy. Muszą być z tobą szczerzy. Jeśli jakiś Ocalały się tam znajduje, Zabójca atakuje go.

BLOKADA Umieść 1 żeton blokady na drzwiach (biały prostokąt pomiędzy lokalizacjami) w twojej obecnej lokalizacji. Możesz zdecydować się ponownie zablokować już zablokowane drzwi, ale nie spowoduje to umieszczenia na nich dodatkowego żetonu blokady. Jako Zabójca musisz powiedzieć Ocalałym, na których drzwiach umieściłeś żeton blokady. Przykładowo: „Zablokowałem drzwi pomiędzy Kuchnią a Schowkiem!”. Jeśli skończyły ci się żetony blokady, ale chcesz **ZABLOKOWAĆ**, musisz w tym celu zniszczyć 1 żeton blokady na planszy.

Zasięg N Niektóre zdolności Zabójcy mają zasięg. Zasięg to obecna lokalizacja Zabójcy oraz wszystkie lokalizacje w odległości nie większej niż N, połączone przerywaną linią lub drzwiami.

STRASZENIE Umieść 1 żeton strachu pod kafelkiem stanu zdrowia Ocalałego, który jest celem tej akcji. Jeśli byłby to jego trzeci żeton strachu, paraliżuje go strach i musi umieścić i ujawnić żeton hałasu w swojej lokalizacji. Szczegółowe zasady znajdują się na stronie 13.

LECZENIE Wylecz rannego Ocalałego poprzez odwrócenie jego kafelka stanu zdrowia na zdrową stronę.

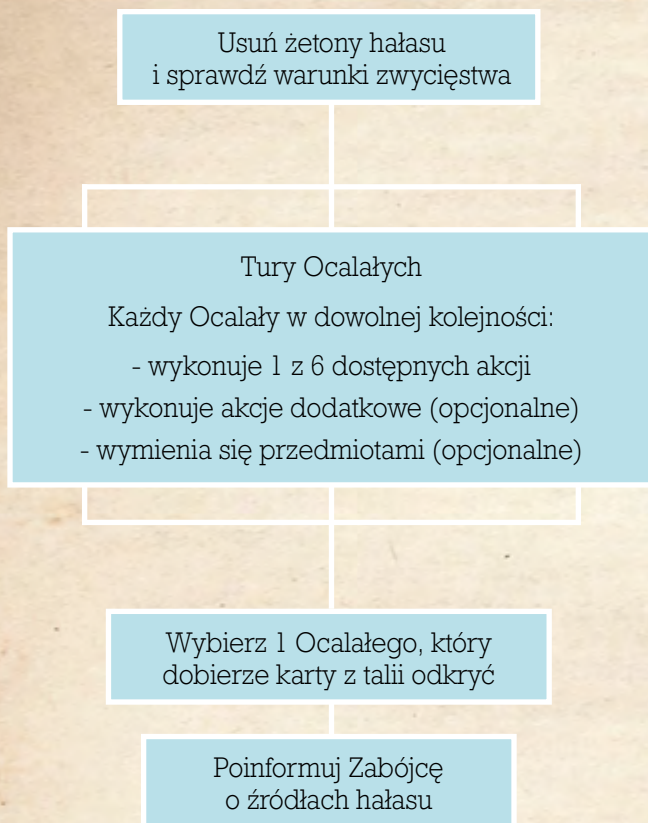
SKRADANIE SIĘ o N Zabójca porusza się do sąsiedniej lokalizacji, nie informując jednak graczy, do której. Może zrobić to N razy. Ocalali mogą umieścić żeton skradania się w lokalizacji Zabójcy i przenieść jego figurkę na pole skradania się, aby to zaznaczyć. Zabójca może umieścić żeton skradania się obok swojej figurki, aby zaznaczyć, że **SKRADA SIĘ**.

Ponowne pojawienie się Jeśli w swojej poprzedniej fazie Zabójca **SKRADAŁ SIĘ**, na początku swojej następnej fazy ponownie pojawia się w swojej obecnej lokalizacji. Szczegółowe zasady znajdują się na stronie 20.



FAZA OCALAŁYCH

Niezależnie od liczby graczy w grze zawsze uczestniczy 3 Ocalałych. Jeśli po stronie Ocalałych jest mniej niż 3 graczy, gracze będą kontrolować po więcej niż 1 Ocalałym. Oznacza to, że jeśli w grze bierze łącznie udział tylko 2 graczy, jeden z nich będzie Zabójcą, a drugi będzie kontrolował wszystkich 3 Ocalałych. Poniżej opisano przebieg fazy Ocalałych.



Powyższe kroki zostały szczegółowo opisane poniżej.

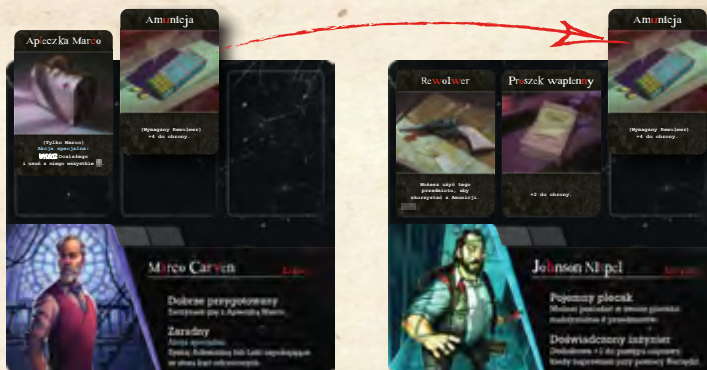
Usuń żetony hałasu i sprawdź warunki zwycięstwa

- Usuń wszystkie żetony hałasu z planszy.
- (Jeśli dotyczy) Porusz znacznik pomocy o 1 pole w prawo. Ocalali wygrywają, jeżeli znacznik pomocy osiągnie ostatnie pole swojego toru.
- (Jeśli dotyczy) Jeżeli wszyscy Ocalali znajdują się w lokalizacji z Głównym wyjściem i posiadają 5 kluczy, wygrywają grę. Aby uciec przez Ukryte wyjście, muszą posiadać również Sekretną mapę.

Wymiana przedmiotów (opcjonalne)

Możesz wymienić się przedmiotami z innymi Ocalałymi w tej samej lokalizacji.

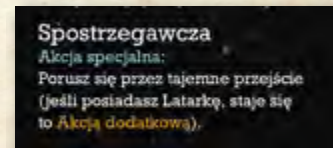
Przykład: Marco i Johnson znajdują się w tej samej lokalizacji (Hol wejściowy). Ocalali wspólnie ustalają, że Marco przekaze Johnsonowi Amunicję, ponieważ ten ma już Rewolwer.



Akcje dodatkowe (opcjonalne)

Ponadto możesz wykonać dowolną liczbę akcji dodatkowych. Jeśli akcja dodatkowa jest wydrukowana na przedmiocie, podczas swojej tury możesz rozpatrzyć jej efekt, a następnie odrzucasz dany przedmiot.

Zdolność „Spostrzegawcza” Sophii może stać się akcją dodatkową, jeśli posiada ona Latarkę.



Wykonaj 1 z 6 akcji

Dla każdego Ocalałego **wybierz 1 z następujących 6 akcji:**

Akcja 1: RUCH o 1-2

Ruch jest kluczowy dla Ocalałych, niezależnie od tego, czy próbują akurat ukryć się przed Zabójcą, czy zbliżyć do zwycięstwa. Aby wykonać tę akcję, porusz 1 Ocalałego z jego lokalizacji do sąsiedniej lokalizacji. Lokalizacje sąsiadują ze sobą, jeśli dzieli je przerywana linia lub biały prostokąt (czyli drzwi).

Przykład: Gracze postanawiają poruszyć Annę z Szopy na Cmentarz.



Przykład: Gracze postanawiają poruszyć Williama z Jadalni do Kuchni.



NIE PRZEJDZIESZ!

Jeśli pomiędzy dwoma lokalizacjami znajduje się żeton blokady, nie możesz się przez niego poruszyć. Blokady to jeden ze sposobów Zabójcy na wytropienie Ocalałych.

WAŻNE: Żeton blokady zapobiega jedynie poruszeniu się przez niego Ocalałego, ale nie wpływa na użycie przedmiotów (np. Butelki whisky).





Akcja 2: Usuń wszystkie żetony strachu


Aby wykonać tę akcję, usuń wszystkie żetony strachu z danego Ocalałego.



Paralizujący strach!



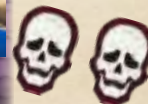
Kiedy Zabójca przydziela Ocalałemu , umieszcza 1 żeton strachu na pierwszym od lewej pustym polu  znajdującym się poniżej kafelka stanu zdrowia danego Ocalałego. Jeśli jest to trzeci żeton strachu danego Ocalałego, zamiast go otrzymywać, musi umieścić żeton hałasu w swojej lokalizacji, po czym natychmiast informuje Zabójcę, skąd dobiega hałas.

W każdej lokalizacji może znajdować się maks. 1 żeton hałasu, nawet jeśli podczas fazy Ocalałych kilka razy ktoś będzie w niej hałasować.

(Wskazówka: Petarda pozwala narobić hałasu we wszystkich lokalizacjach, ukrywając w ten sposób pozostałe hałasy, których źródłem są Ocalali. Zamiast rozkładać żetony hałasu we wszystkich lokalizacjach, obie strony umieszczają wtedy żeton petardy  w lokalizacji Zabójcy na mapie Ocalałych i Zabójcy).

 i  są niebezpieczne dla Ocalałych. Niektórzy Zabójcy mają nawet umiejętności, które pozwalają im korzystać ze strachu do tropienia Ocalałych.

Przykład: Gracze postanawiają usunąć wszystkie żetony strachu z Williama, ponieważ jeśli otrzymałby następny (trzeci) żeton strachu, musiałby umieścić żeton hałasu w swojej lokalizacji.



Akcja 3: Wykonaj akcję specjalną

Aby wykonać tę akcję, rozpatrz efekt akcji specjalnej (jeśli znajduje się ona na przedmiocie bez symbolu ∞, odrzuć go).

Przykłady akcji specjalnej:



Akcja 4: Usuń żeton blokady ze swojej lokalizacji

Ponieważ nie możesz poruszać się przez żeton blokady, utrudniają ci one ucieczkę przed Zabójcą i tym samym przetrwanie. Możesz rozwiązać ten problem poprzez pozbycie się w swojej turze żetonu blokady ze swojej lokalizacji.


Aby wykonać tę akcję, po prostu usuń dany żeton z planszy. Musisz natychmiast poinformować Zabójcę, który żeton blokady usunąłeś, aby mógł on w ten sam sposób zmienić swoją mapę.

Przykład: Gracz kontrolujący Annę postanawia, że usunie żeton blokady znajdujący się pomiędzy Kuchnią a Schowkiem. Natychmiast mówi o tym Zabójcy, aby mógł on usunąć odpowiedni żeton ze swojej planszy.



Akcja 5: Napraw radio i umieść

(UWAGA: Postępu naprawy można dokonać tylko RAZ na rundę. Zabójca nie może się znajdować w tej samej lokalizacji).

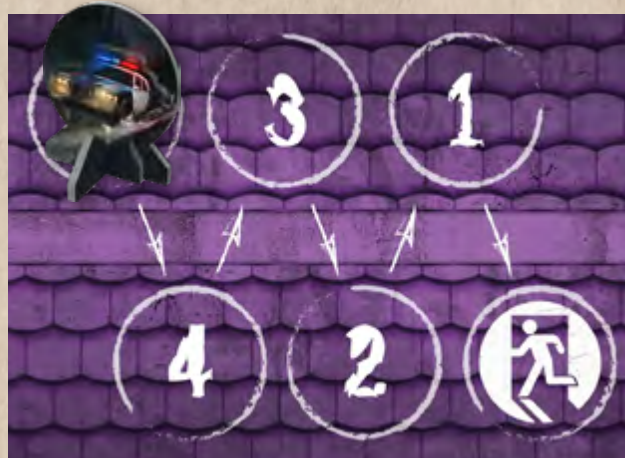
Jedną z dróg zwycięstwa dla Ocalałych jest naprawienie radia, aby wezwać pomoc, i przetrwanie 5 kolejnych rund, zanim ona nadejdzie. Każda mapa ma 1 lokalizację z radiem, oznaczoną symbolem . W przypadku mapy posiadłości jest to Salon.

Ocalały musi znajdować się w lokalizacji z radiem, aby móc je naprawić. Naprawienie radia zwiększa postęp naprawy – aby to oznaczyć, połóż jeden z żetonów naprawy na polu naprawy, a następnie umieść żeton hałasu w danej lokalizacji. Jeśli wszystkie 5 żetonów naprawy znajduje się już na polu naprawy, radio zostało w pełni naprawione.




Wezwanie pomocy!

Jeśli radio zostało w pełni naprawione, połóż znacznik pomocy na polu „5” toru na górze zastłonki. Oznacza to, że pomoc przybędzie za 5 rund (znacznik pomocy będzie się poruszał o 1 pole w prawo podczas kroku 0 każdej fazy Ocalałych). Kiedy pomoc przybędzie (tzn. znacznik pomocy osiągnie ostatnie pole toru), Ocalali wygrywają grę.



Naprawa przy pomocy Narzędzi



Jeśli do naprawy radia używasz karty Narzędzia, spowoduje to postęp o 2 (a nawet o 3, jeśli jesteś Johnsonem) zamiast o 1. Pamiętaj jednak, że nadal musisz umieścić , a postępu naprawy nie można dokonać częściej niż raz na daną rundę, tak jak w przypadku normalnej akcji naprawy.

ZABÓJCA CIĘ POWSTRZYMA!

Pamiętaj: Ocalały nie może dokonywać naprawy, jeśli Zabójca znajduje się w tej samej lokalizacji!



Akcja 6: Przeszukaj lokalizację

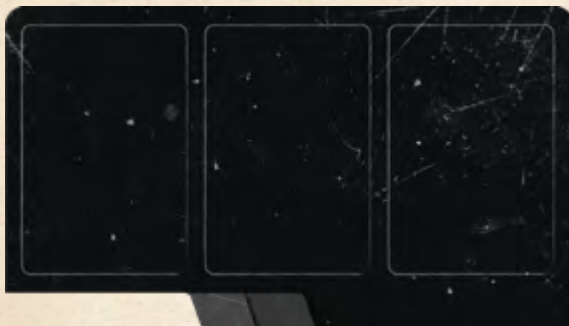
(UWAGA: Zabójca nie może się znajdować w tej samej lokalizacji. Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli talia przeszukiwania jest pusta).


Aby przeżyć, musisz zrobić dobry użytek z przedmiotów. Możesz wykonać tę akcję, aby zdobyć nowe przedmioty.

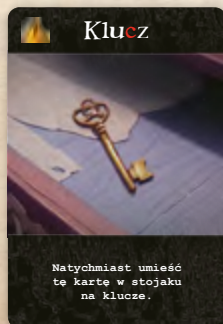
Ocalały musi znajdować się w jednej z lokalizacji, żeby móc ją przeszukiwać. Aby wykonać tę akcję, dobierz 1 przedmiot z talii przeszukiwania. Możesz go zatrzymać lub odrzucić.



Jeśli dobierzesz Klucz, natychmiast umieść go w stojaku na klucze (na zasłonce). Jeśli to nie Klucz, dodaj przedmiot na swój arkusz plecaka. Pamiętaj, że każdy Ocalały z wyjątkiem Johnsona może posiadać na swoim arkuszu plecaka maksymalnie 3 przedmioty. Jeśli kiedykolwiek przekroczysz ten limit, musisz natychmiast wybrać 3 przedmioty, które zatrzymasz, a resztę odrzucić na stos kart odrzuconych.



Jeśli w lewym górnym rogu karty przedmiotu jest wydrukowany symbol , musisz umieścić żeton hałasu na obecnej lokalizacji Ocalałego, który ją dobrał (przykładami takich kart są Narzędzia oraz Klucz). Dobrany przedmiot narobi hałasu niezależnie od tego, czy zdecydujesz się go zatrzymać, czy odrzucić.



ZABÓJCA CIĘ POWSTRZYMA!

Pamiętaj: Ocalały nie może przeszukiwać, jeśli Zabójca znajduje się w tej samej lokalizacji!

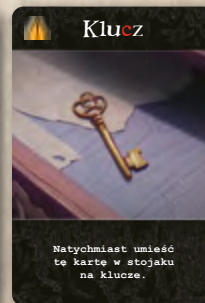


Rodzaje przedmiotów

W grze występuje kilka rodzajów przedmiotów. Jeśli na karcie znajduje się symbol ∞ (np. na karcie Rewolwer), oznacza to, że dany przedmiot może zostać użyty dowolną liczbą razy.

Jeśli na karcie przedmiotu nie ma symbolu ∞ (np. na karcie Narzędzia), musisz go odrzucić po jego użyciu.

Klucz to specjalny rodzaj karty. Kiedy zdecydujesz się podnieść Klucz, natychmiast umieść go na stojaku na klucze (na górze zasłonce) zamiast na swoim arkuszu plecaka. Jeśli na stojaku znajduje się już 5 kluczy, nadal możesz podnieść kolejny Klucz i umieścić go na zasłonce, obok innego Klucza.



Odkrycia

Wybierz 1 Ocalałego, który dobiera 2 karty z talii odkryć, wybiera jedną z nich, którą zachowa, a drugą odrzuca na stos kart odrzuconych. Niektóre przedmioty mogą powodować umieszczenie ⚠️. Niezależnie od tego, czy Ocalały zachowa taką kartę, czy ją odrzuci, przedmiot i tak spowoduje dołożenie żetonu hałasu w obecnej lokalizacji danego Ocalałego.

(Wskazówka: W talii odkryć znajdują się tylko 2 klucze. Aby odnaleźć wszystkie 5 i uciec, musisz przeszukiwać lokalizacje!)



Jeśli w talii odkryć znajduje się tylko 1 karta, dobierz w tym kroku 1 kartę.

Jeśli na początku tego kroku talia odkryć jest pusta, Ocalali natychmiast przegrywają, chyba że pomoc jest już w drodze. Jeśli znacznik pomocy jest już umieszczony na zasłonce, a talia odkryć jest pusta, pomini ten krok.

Ujawnienie źródeł hałasu

Na końcu fazy Ocalałych musisz poinformować Zabójcę, w których lokalizacjach pojawiły się żetony hałasu. Zabójca nie wie, gdzie dokładnie znajdują się Ocalali, dlatego będzie używał ⚠️, aby określić, gdzie mniej więcej mogą przebywać. Ocalali muszą powiedzieć Zabójcy prawdę.

(Wskazówka: Petarda pozwala ci umieścić żetony hałasu we wszystkich lokalizacjach, tuszując tym samym pozostałe hałasy, których źródłem są Ocalali. Zamiast rozkładać żetony hałasu we wszystkich lokalizacjach, obie strony umieszczają wtedy żeton petardy w lokalizacji Zabójcy na mapie Ocalałych i Zabójcy).



Jeśli chcesz zaznaczyć hałas powstały w poprzedniej rundzie, możesz odwrócić żeton hałasu na czarno-białą stronę.



SPOTKANIE I ATAK

Podczas swojej fazy Zabójca może **PRZESZUKIWAĆ**. Jeśli to zrobi, Ocalali muszą sprawdzić, czy któryś z nich znajduje się w lokalizacji Zabójcy. Jeśli tak jest, muszą mu powiedzieć, który (lub którzy) dokładnie. Dochodzi do **spotkania**. Podczas spotkania Zabójca **atakuje** Ocalałych, dopóki jednemu z Ocalałych uda się obronić lub żadnemu z Ocalałych nie uda się obronić. **Atak** powinien zostać rozpatrzony w poniższych krokach:

1 Użycie karty umiejętności ataku ✕ (opcjonalnie)

Do każdego ataku Zabójca może użyć 1 karty umiejętności ataku ✕. Jeśli to zrobi, musi ją pokazać i wyjaśnić Ocalałym jej efekt. Zabójca powinien odpowiednio zmodyfikować siłę na swoim arkuszu poziomu i siły.

2 Wybór obrońcy

Drużyna Ocalałych wybiera **JEDNEGO** Ocalałego w danej lokalizacji, który zostaje obrońcą odpierającym atak Zabójcy.

3 Użycie przedmiotu (opcjonalnie)

Obronca może użyć **JEDNEGO** przedmiotu, aby zwiększyć swoją obronę (jeśli postanowi użyć Rewolweru, może użyć także Amunicji).

4 Rzut kośćmi obrony

Obronca rzuca odpowiednią liczbą kości obrony (4 minus liczba żetonów strachu danego Ocalałego).

5 Wynik ataku

Dodaj wartość obrony z karty przedmiotu oraz wartości na kościach. (**UWAGA: Jeśli w lokalizacji znajduje się umieszczony przez Ocalałych żeton pułapki, musi zostać aktywowany i usunięty, aby zwiększyć obronę Ocalałego jeszcze o 2**).

Porównaj sumę obrony z siłą Zabójcy. Jeśli obrona jest równa lub wyższa, obrońcy udaje się obronić. Wykonaj wtedy następujące kroki:

- Zabójca odrzuca 2 karty ze swojej talii.
- Spotkanie dobiega końca, nawet jeśli w lokalizacji znajduje się jeszcze jakiś Ocalały, którego Zabójca nie zaatakował.

Jeśli obrona jest niższa, obrońcy nie udaje się obronić. Wykonaj wtedy następujące kroki:

- Obrońca zostaje ranny. Jeśli w wyniku tego zostanie wyeliminowany, Zabójca wygrywa grę.
- Jeśli w lokalizacji znajdują się jacyś Ocalali, których Zabójca jeszcze nie atakował, Zabójca atakuje ponownie. Jeśli nie ma już żadnych takich Ocalałych, spotkanie dobiega końca.

Ucieczka po spotkaniu (opcjonalnie)

Po zakończeniu spotkania wszyscy Ocalali znajdujący się w lokalizacji, w której doszło do spotkania, mogą opcjonalnie **PORUSZYĆ SIĘ** o 1.

Przykład spotkania

Rzeźnik ma poziom 4 i siłę 6 oraz nie użył żadnych kart umiejętności, aby zwiększyć swoją siłę.



W wyniku **PRZESZUKIWANIA** dochodzi do spotkania. Rzeźnik atakuje i Marco musi się bronić.



Marco postanawia użyć przedmiotu Proszek wapienny, aby zwiększyć swoją obronę o 2. Następnie Marco rzuca wszystkimi 4 kośćmi (ponieważ nie ma żadnego żetonu strachu).



Po zsumowaniu wartości z przedmiotu i kości jego łączna obrona wynosi 8, a więc jest wyższa niż siła Rzeźnika. Marco udaje się odeprzeć atak Rzeźnika.

ZWYCIĘSTWO OCALAŁYCH

Ocalali mogą wygrać grę na dwa sposoby. Pierwszy z nich to zebranie 5 kluczy i ucieczka. Drugi to naprawienie radia i wezwanie pomocy.

Sposób 1: Ucieczka

Jeśli Ocalali znaleźli 5 kluczy i na początku swojej fazy wszyscy znajdują się w lokalizacji z Głównym wyjściem, wygrywają grę.



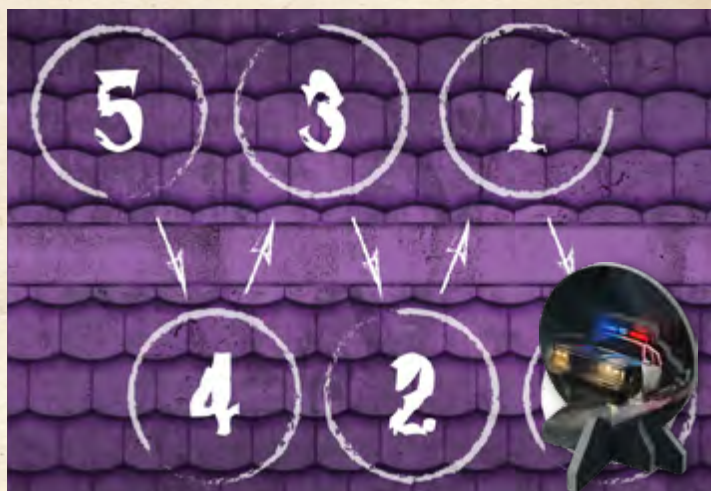
Jeśli któryś z Ocalałych posiada Sekretną mapę, po zebraniu 5 kluczy wszyscy Ocalali mogą uciec również w lokalizacji z Ukrytym wyjściem.



Sposób 2: Wezwanie pomocy

Jeśli radio zostało w pełni naprawione, połóż znacznik pomocy na polu „5” toru na górze zasłonki.

Od tej pory podczas kroku 0 każdej fazy Ocalałych znacznik pomocy będzie się poruszał o 1 pole w prawo. Kiedy znacznik pomocy osiągnie ostatnie pole toru, pomoc przybyła i Ocalali wygrywają grę.



A teraz pora wcielić się w **Zabójcę...**

FAZA ZABÓJCY

Niezależnie od liczby graczy w grze zawsze będzie tylko 1 Zabójca, ścigający pozostałych graczy. Sugerujemy, aby podczas rozgrywek z nowymi osobami w rolę Zabójcy wcielił się bardziej doświadczony gracz. Podczas pierwszej gry najlepiej użyć Rzeźnika, ponieważ jego zasady są najprostsze.

Poniżej opisano przebieg fazy Zabójcy.



Sugerowane ułożenie obszaru gry

Ręka kart Zabójcy powinna zawsze znajdować się na stole, pod arkuszem Zabójcy.



Ręka kart Zabójcy

Ponowne pojawienie się

Jeśli w swojej poprzedniej fazie Zabójca **SKRADAŁ SIĘ**, na początku swojej następnej fazy ponownie pojawia się w swojej obecnej lokalizacji w następujący sposób:

1. Zabójca informuje Ocalałych, w której lokalizacji się znajduje. Ocalali umieszczają figurkę Zabójcy w danej lokalizacji. Następnie obie strony usuwają żetony skradania się.
2. Rozpatrz wszystkie **efekty ponownego pojawienia się** na kartach umiejętności Zabójcy.
3. Zabójca musi wykonać dodatkowe **PRZESZUKIWANIE**, które nie liczy się jako akcja. Jeśli nie dochodzi do spotkania, Zabójca kontynuuje swoją fazę. Jeśli dochodzi do spotkania, faza Zabójcy kończy się po danym spotkaniu (reszta fazy Zabójcy jest pomijana).



Przykład: Zjawa używa w tej fazie Zniknięcia. Obie strony odpowiednio umieszczają na swoich mapach żetony skradania się, a następnie Zabójca w tajemnicy przed Ocalałymi porusza się o 0-2 lokalizacje. Żeton skradania się na mapie Ocalałych zostaje na miejscu, ponieważ nie wiedzą, dokąd Zjawa poruszyła się przy pomocy **SKRADANIA SIĘ**.



Na początku następnej fazy Zabójcy Zjawa najpierw ujawnia swoją lokalizację. Ocalali umieszczają figurkę Zjawy z powrotem w jej obecnej lokalizacji i obie strony usuwają żetony skradania się. Następnie Ocalali znajdujący się w zasięgu 1 otrzymują po 1 żetonie strachu w wyniku efektu ponownego pojawienia się karty Zniknięcia. Na koniec Zjawa wykonuje darmowe **PRZESZUKIWANIE**.



Użycie karty szybkiej umiejętności ⚡

Podczas tego kroku możesz użyć dowolnej liczby kart ⚡.



Przykładami kart ⚡ są Wykrywanie i Pościg.

Koszt kart umiejętności

Jeśli w lewym dolnym rogu karty umiejętności znajdują się jakieś symbole kart, jest to koszt użycia danej zdolności. Aby go opłacić, musisz odrzucić odpowiednią liczbę kart z ręki (używana karta się do tego nie wlicza). W przeciwnym razie nie możesz jej użyć.




Rozpatrywanie karty umiejętności

Za każdym razem, kiedy używasz karty, poinformuj Ocalałych o jej efekcie i pozwól im zareagować na twoje umiejętności. Przykładowo, jeśli **PORUSZASZ SIĘ**, musisz zawsze powiedzieć Ocalałym, jaką drogą się poruszasz, aby mogli odpowiednio poruszyć figurką Zabójcy na swojej planszy.



Pamiętaj, że musisz rozpatrzeć wszystkie efekty karty umiejętności, kiedy jej używasz. Nie możesz pominąć żadnego efektu, chyba że dojdzie do spotkania. (Spotkania opisano szczegółowo na str. 18).

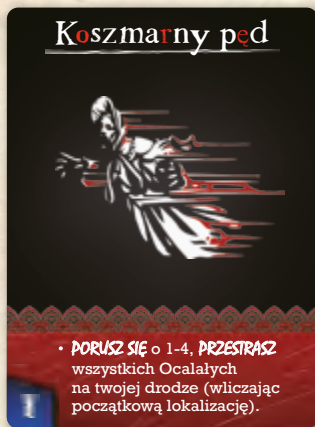



Użycie karty specjalnej umiejętności LUB wykonanie 2 akcji

Podczas tego kroku możesz użyć karty  ALBO wykonać 2 akcje (RUCH o 1 / PRZESZUKIWANIE).


Opcja 1: Użycie karty

Karty  są bardzo przydatne. Korzystaj z nich jednak rozsądnie, ponieważ kiedy używasz karty , nie możesz wykonać zwykłych akcji.



Przykładami kart  są Niepokojący warkot i Koszmarne pęd.

Opcja 2: Wykonanie 2 akcji

Jeśli nie chcesz użyć karty , możesz wykonać 2 zwykłe akcje (RUCH o 1 LUB PRZESZUKIWANIE).

Możesz wykonać dwa razy tę samą akcję lub każdą z nich po 1 razie.

Zabójca może **PORUSZYĆ SIĘ** z lokalizacji do sąsiedniej lokalizacji. Inaczej niż w przypadku Ocalałych, może w normalny sposób poruszyć się przez żetony blokady (jednocześnie usuwając je z planszy). Pamiętaj, że zawsze kiedy się poruszasz, musisz powiedzieć Ocalałym, jaką drogę pokonałeś, np. „Poruszyłem się z Gabinetu do Sali bankietowej”. **UWAGA: Jeśli SKRADASZ SIĘ, NIE usuwasz żetonów blokady.**



Przykład: W swojej pierwszej akcji Rzeźnik porusza się z Gabinetu do Biblioteczki. Następnie w ramach drugiej akcji porusza się do Szklarni.

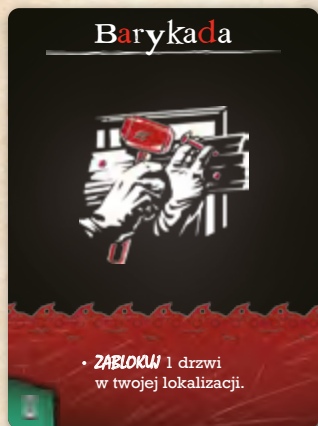


Zabójca może **PRZESZUKIWAĆ**, aby zapytać, czy w jego lokalizacji znajdują się jacyś Ocalali. Ocalali muszą odpowiedzieć szczerze. Jeśli znalazłeś w ten sposób jakiegoś Ocalałego, musisz rozpatrzyć spotkanie i go zaatakować. Spotkania opisano szczegółowo na str. 18. Jeśli w twojej lokalizacji nie znajduje się żaden Ocalały, przejdź do następnego kroku.

Użycie karty wolnej

(UWAGA: Możesz to zrobić, tylko jeśli nie odbyłeś spotkania z Ocalałym w tej fazie).

Jeśli nie doszło do żadnego spotkania, możesz użyć karty . Karty  pozwalają ci przygotować się na następną fazę.



Przykładami kart  są Barykada i Ani kroku dalej.

Dobranie 3 kart

Dobierz 3 karty i zakończ swoją fazę. Możesz mieć na ręce maksymalnie 5 kart – jeśli osiągniesz ten limit, musisz natychmiast odrzucić dobierane karty, które spowodowałyby jego przekroczenie.

Jeśli masz dobrać karty, ale talia jest pusta, potasuj karty ze stosu kart odrzuconych, stwórz z nich nową talię i dobierz z niej karty. Następnie podnieś swój poziom. Zaznacz swój nowy poziom i siłę (jeśli również się zwiększyła) na arkuszu poziomym i siły Zabójcy.

Jeśli nowy poziom odblokowuje kartę umiejętności, dodaj ją na swoją rękę. Jeśli odblokowana karta spowoduje przekroczenia limitu kart na ręce, możesz wybrać, którą kartę z ręki odrzucisz, aby ją zdobyć – to jedyna sytuacja, w której możesz sam zdecydować, jaką kartę odrzucisz.



SPOTKANIE I ATAK

Jeśli podczas PRZESZUKIWANIA w lokalizacji Zabójcy znajdują się jacyś Ocalali, dochodzi do spotkania i atakujesz ich! Szczegółowe zasady spotkania i ataku opisano na str. 18.

Po spotkaniu twoja faza dobiega końca!



Pamiętaj, że po spotkaniu musisz natychmiast zakończyć swoją fazę. Nawet jeśli karta umiejętności ma jakieś dalsze efekty po PRZESZUKIWANIU, musisz je pominąć i zakończyć fazę Zabójcy, jeśli podczas PRZESZUKIWANIA dojdzie do spotkania z Ocalałym.

Pomoc w dedukcji

Jako Zabójca musisz odgadnąć, gdzie ukrywają się Ocalali. Możesz umieszczać żetony pomocnicze Zabójcy na mapie, aby ułatwić sobie proces dedukcji.



Jako Zabójca nie znasz także dokładnego postępu naprawy radia. Możesz użyć znacznika postępu naprawy radia, aby oznaczyć swoje domysły.

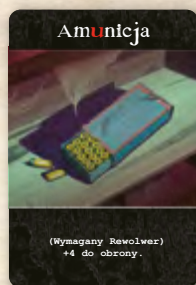
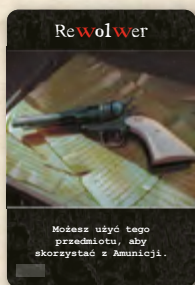
Estimated Repair Progress



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

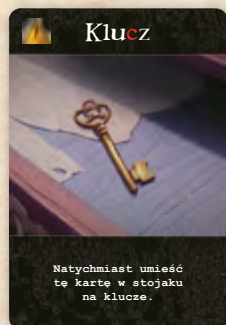
P1: Jako Ocalali, czy mogę użyć 2 przedmiotów, aby zwiększyć swoją obronę?

O: Nie, w prawie każdej sytuacji możesz użyć tylko 1 przedmiotu w czasie spotkania z Zabójcą. Jedynym wyjątkiem jest Rewolwer. Możesz go użyć, aby odrzucić Amunicję, która zwiększa obronę.



P2: Czy Zabójca niszczy żetony blokady, kiedy przemieszcza się przy pomocy SKRADANIA SIĘ?

O: Nie, SKRADANIE SIĘ nie niszczy żetonów blokady i Zabójca może normalnie przez nie przechodzić.



P3: Czy mogę podnieść Klucz, jeśli mój arkusz plecaka jest już pełny?

O: Tak, Klucz nie zajmuje miejsca na arkuszu plecaka.

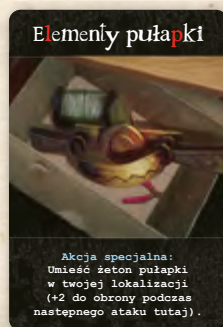


P4: Czy muszę kłaść żetony hałasu w każdej lokalizacji, kiedy używam Petardy?

O: Nie, możesz to pominąć. Zamiast tego umieść żeton petardy w lokalizacji Zabójcy, a następnie powiedz Zabójcy, aby zrobił to samo. Ponieważ w każdej lokalizacji może znajdować się tylko 1 żeton hałasu, przy pomocy żetonu petardy można zaznaczyć, że żetony hałasu znajdują się już we wszystkich lokalizacjach.

P5: Co to znaczy, że Anna jest niewykrywalna podczas WYKRYWANIA?

O: Oznacza to, że Anna nie odpowiada, kiedy Zabójca WYKRYWA. Przykładowo, jeśli Anna jest sama w czerwonym obszarze, a Zabójca WYKRYWA, aby dowiedzieć się, czy ktoś się w nim znajduje, Ocalali muszą odpowiedzieć: „Nie”. Jeśli w tym samym obszarze znajdują się jacyś inni Ocalali (np. William i Sophia), ocalali muszą odpowiedzieć: „William i Sophia”, ale pomijają Annę.



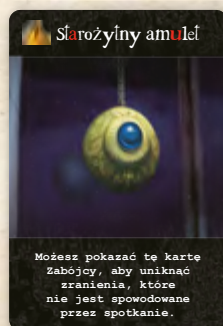
P6: Jak dokładnie działa przedmiot Elementy pułapki?

O: Możesz go użyć jako akcję specjalną i umieścić żeton pułapki w twojej lokalizacji. Jeśli dojdzie do spotkania z Zabójcą w lokalizacji z żetonem pułapki, podczas obrony przed pierwszym atakiem, ale po rzuceniu kośćmi musisz powiedzieć Zabójcy, że masz pułapkę. Następnie odrzuć żeton i dodaj +2 do twojej obrony.



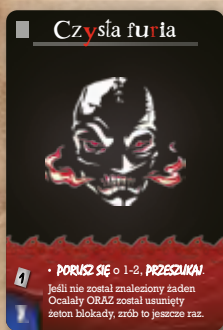
P7: Czy mogę rzucić Butelkę whisky przez żeton blokady?

O: Tak, możesz. Przykładowo, jeśli pomiędzy Kuchnią a Schowkiem znajduje się żeton blokady, możesz rzucić Butelkę whisky z jednego z tych pomieszczeń do drugiego.



P8: Czy Starożytny amulet zapobiega zdolności „Krwawe żniwo” Mordercy?

O: Nie.



P9: Czy jako Zabójca mogę odrzucić zagrywaną kartę w ramach opłacenia jej własnego kosztu?

O: Nie, musisz odrzucić inne karty, aby opłacić koszt. Przykładowo, jeśli chcesz użyć Czystej furii, musisz odrzucić inną kartę z ręki, aby za nią zapłacić.

P10: Jako Zabójca, w jakiej kolejności odkładam karty na stos kart odrzuconych?

O: Jeśli karta umiejętności ma wskazany koszt, powinieneś najpierw odrzucić wymaganą liczbę kart na stos kart odrzuconych. Następnie użyj danej karty umiejętności, rozpatrz jej efekty i umieść ją na wierzchu stosu kart odrzuconych.

P11: Jeśli gram w drużynie Ocalałych i zrobię coś, o czym powinienem poinformować Zabójcę (np. usunąłem żeton blokady), czy konkretnie ja muszę przekazać Zabójcy tę wiadomość?

O: Nie, inni gracze z twojej drużyny mogą przekazać tę informację za ciebie. Twoja drużyna może wybrać jednego gracza, który będzie przekazywał wszystkie takie wiadomości, aby nie dawać Zabójcy więcej informacji, niż to konieczne.

P12: Podobnie jak w poprzednim pytaniu, kiedy mam dobrać karty z którejś talii, czy inny gracz z mojej drużyny może mi w tym pomóc?

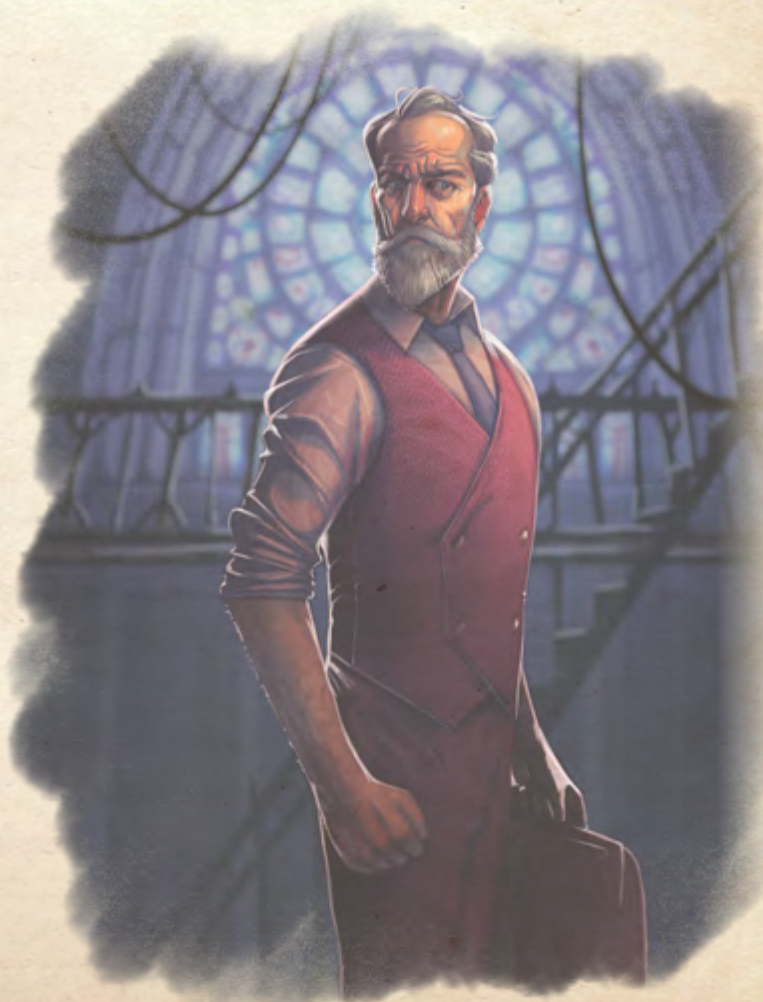
O: Tak, ale pamiętaj, że twoja drużyna powinna najpierw wybrać Ocalałego, który będzie dobierał karty z talii odkryć, i dopiero wtedy dobrać dla niego karty. Nawet jeśli inny gracz pomoże ci dobrać karty, nie oznacza to, że po zapoznaniu się z nimi twoja drużyna może ponownie wybrać Ocalałego, który podniesie przedmiot.

P13: Czy Ocalali wiedzą, ile kart ma Zabójca na swojej ręce?

O: Nie. Jednak jeśli Ocalali nie znają jeszcze dobrze gry, sugerujemy, aby Zabójca ujawniał tę informację, jeśli obie strony się na to zgodzą.

P14: Podobnie jak w poprzednim pytaniu, czy Ocalali wiedzą, ile kart pozostało w talii Zabójcy?

O: Nie, dlatego Ocalali nie wiedzą, kiedy dokładnie Zabójca dobierze ostatnią kartę i zdobędzie nowy poziom.



WARIANTY GRY

Terrorscape oferuje trzy warianty rozgrywki. Dają one nowe możliwości przygotowania gry, zmieniając ją zarówno dla Zabójcy, jak i Ocalałych. Przed przygotowaniem rozgrywki gracze mogą zdecydować, które z wariantów chcą wykorzystać.

Wariant 1: Karty cech i stopnie trudności przeżycia

Ten wariant jest przeznaczony dla graczy, którzy chcą, aby gra stała się dla nich większym wyzwaniem lub aby lepiej dopasować poziom trudności dla każdej ze stron (np. aby ułatwić nowym graczom grę z bardziej doświadczonym Zabójcą). Karty cech mogą zostać dodane do gry, aby postaci zyskały unikalne zdolności. Gracze mogą razem ustalić, ilu kart cech chcą użyć lub bazować na wybranym stopniu trudności przeżycia.

Przygotowanie:

Po zakończeniu normalnego przygotowania gry obie strony dobierają i wybierają określoną liczbę kart cech w oparciu o swoje ustalenia lub stopień trudności.

Stopnie trudności przeżycia:

Łatwy

Każdy Ocalały dobiera 2 karty cech i wybiera 1 z nich, którą zatrzyma. Zabójca nie otrzymuje żadnych kart cech.

Normalny

Każdy Ocalały dobiera 2 karty cech i wybiera 1 z nich, którą zatrzyma. Zabójca dobiera 2 karty i wybiera 1 z nich, którą zatrzyma.

Po tym, jak obie strony wybrały swoje karty cech, Zabójca musi pokazać, jaką cechę wybrał. Podczas rozgrywki Ocalali mogą prosić Zabójcę o ponowne pokazanie swojej cechy.

Trudny

Każdy Ocalały dobiera 2 karty cech i wybiera 1 z nich, którą zatrzyma. Zabójca dobiera 4 karty i wybiera 2 z nich, które zatrzyma.

Po tym, jak obie strony wybrały swoje karty cech, Zabójca musi pokazać, jakie cechy wybrał. Podczas rozgrywki Ocalali mogą prosić Zabójcę o ponowne pokazanie swoich cech.

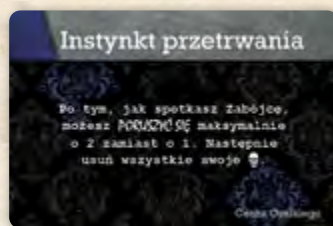
Koszmarny

Każdy Ocalały dobiera 2 karty cech i wybiera 1 z nich, którą zatrzyma. Zabójca dobiera 6 kart i wybiera 3 z nich, które zatrzyma.

Po tym, jak obie strony wybrały swoje karty cech, Zabójca musi pokazać, jakie cechy wybrał. Podczas rozgrywki Ocalali mogą prosić Zabójcę o ponowne pokazanie swoich cech.

Rozgrywka:

Gra przebiega zgodnie z normalnymi zasadami. Ocalali nie muszą mówić Zabójcy, że użyli swojej karty cechy, chyba że dana karta cechy tego wymaga. Niektóre karty cech mogą zostać użyte tylko raz na grę – zakryj taką kartę po jej użyciu.



Wariant 2: Na własną rękę (tylko 4 graczy)

Ten wariant zmienia normalną grę „1 przeciwko wszystkim” w grę półkooperacyjną. Ocalałi nie są już jedną drużyną i mogą wygrać grę niezależnie od siebie. Każdy gracz kontroluje dokładnie 1 postać.

Przygotowanie gry:

- Zastąp stojak na klucze znacznikiem „Na własną rękę”.
- Wylosuj gracza, który jako pierwszy będzie dobierał karty z talii odkryć. Daj mu żeton pierwszego gracza.

Rozgrywka:

- Podczas kroku odkryć Ocalałych, tylko Ocalały z żetonem pierwszego gracza dobiera karty. Następnie przekazuje żeton następnemu żywemu Ocalałemu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Ocalały z żetonem pierwszego gracza musi w imieniu wszystkich ujawniać Zabójcy źródła hałasu.



- Każdy znaleziony Klucz należy umieścić nad arkuszem plecaka Ocalałego, który go znalazł. Dzięki temu widać, ile Kluczy posiada dany Ocalały, ale nie zajmują one miejsca na jego arkuszu plecaka. W tym wariantcie Ocalały posiadający 3 Klucze może uciec Głównym wyjściem (lub Ukrytym wyjściem, jeśli dany Ocalały posiada też Sekretną mapę) i samodzielnie wygrać grę.



- Żywi Ocalałi wygrywają razem tylko poprzez wezwanie pomocy. Aby nagrodzić każdego, kto naprawił radio, za każdy żeton naprawy umieszczony na lokalizacji z radiem dany Ocalały dobiera 1 kartę z talii przeszukiwania.

- Kiedy Ocalały zostanie wyeliminowany, należy położyć jego figurkę i kontynuować grę. Zabójca zdobywa 1 poziom za wyeliminowanie Ocalałego.
- Przedmioty i Klucze należące do wyeliminowanego Ocalałego pozostają na jego arkuszu Ocalałego i arkuszu plecaka. Pozostali Ocalałi mogą wykonywać dodatkowe akcje, aby podnieść przedmioty lub Klucze leżące przy ciele Ocalałego, jeśli znajdują się w tej samej lokalizacji.



- Ocalałi nadal mogą wymieniać się przedmiotami, jeśli chcą.
- Jeśli Ocalały usunie żeton blokady, konkretnie on musi o tym poinformować Zabójcę.
- Gra kończy się, kiedy każdy Ocalały wygrał grę albo został wyeliminowany.

Zwycięstwo:

- W tym wariantcie może być kilku zwycięzców.
- Ocalały jest uważany za zwycięzcę, jeśli ucieknie samodzielnie lub jeśli została wezwana pomoc.
- Wyeliminowany Ocalały nie może zostać uznany za zwycięzcę.
- Zabójca jest uważany za zwycięzcę, jeśli wyeliminuje 2 lub więcej Ocalałych.
- Jeśli Zabójca wyeliminuje wszystkich 3 Ocalałych, zostaje okrzyknięty „Niezwycięzonym”.



Wariant 3: Plan przeżycia

Ten wariant wprowadza misje poboczne dla Ocalałych. Po wykonaniu planu Ocalali mogą zdobyć nową zdolność, a nawet... mieć szansę na zabicie Zabójcy.

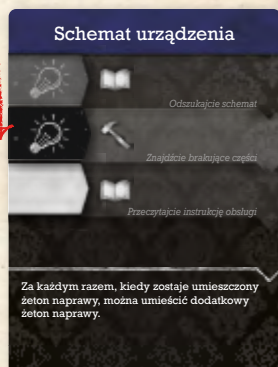
Przygotowanie:

- Po przygotowaniu gry Ocalali dobierają 2 karty planu i umieszczają je po swojej stronie zasłonki, nie ujawniając ich Zabójcy. Żeton etapu kładą obok dobranych kart planu.

Rozgrywka:

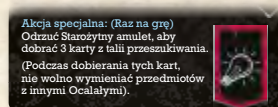
Na końcu kroku odkryć Ocalałych sprawdź, czy któryś z Ocalałych zrealizował kolejny etap któregoś z kart planu. Jeśli tak, przesunij żeton etapu na dane pole karty planu, aby to zaznaczyć. Możecie realizować jednocześnie plan z tylko 1 karty, więc jeśli chcecie zrealizować etap na innej karcie planu, utracicie swój obecny postęp na pierwszej karcie planu. (**Ważne: Jeśli Zabójca skradł się, żadna lokalizacja nie jest uznawana za lokalizację Zabójcy.**)

Przykład: Na koniec tury William znajduje się w wymaganej lokalizacji. Ocalali mogą przesunąć żeton na karcie planu na następny etap.



Kiedy wszystkie etapy danej karty planu zostaną zrealizowane, dany plan zostaje wykonany i Ocalali odblokowują nową zdolność, której mogą używać do końca gry. Aby to zaznaczyć, odwróć żeton na zrealizowanej karcie na jego stronę planu, a drugą kartę zakryjcie – jej planu nie można już wykonać.

Niektóre efekty kart planu mogą zostać użyte tylko raz. Usuń żeton po jego użyciu.

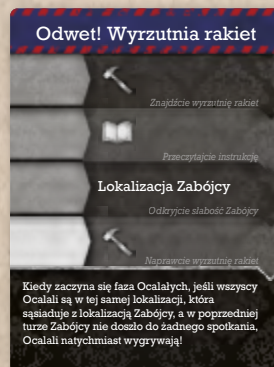


Zdolności niektórych kart planu wymagają umieszczenia na mapie żetonu planu, aby skorzystać z danego efektu. Nie możesz poruszyć raz położonego żetonu planu.



Szansa na odwet!

Niektóre karty planu są trudniejsze do zrealizowania, ale dają Ocalałym nowe sposoby na wygraną gry.



Łączenie tego wariantu z wariantem 2

- Kiedy dowolny Ocalały spełni warunki następnego etapu któregoś z kart planu, pierwszy gracz decyduje, czy etap zostaje zrealizowany, czy nie.
- Jeśli Ocalali spełnili warunki obu kart planu, pierwszy gracz może zdecydować, na której karcie planu zostanie zrealizowany etap.
- Jeśli wykonany plan zapewnia efekt lub akcję, każdy Ocalały ma prawo ich użyć. Jeśli może zostać użyty tylko raz, obowiązuje zasada „kto pierwszy, ten lepszy”.
- Występujący na kartach planu zwrot „wszyscy Ocalali” oznacza „wszyscy żywi Ocalali”.
- Jeśli karta planu zapewnia Ocalałym zwycięstwo, tylko żywi Ocalali liczą się jako zwycięzcy. Zabójca przegrywa, nawet jeśli udało mu się wyeliminować jakichś Ocalałych.

INSTRUKCJA ZŁOŻENIA ZASŁONKI

CZĘŚĆ A - KROK 1



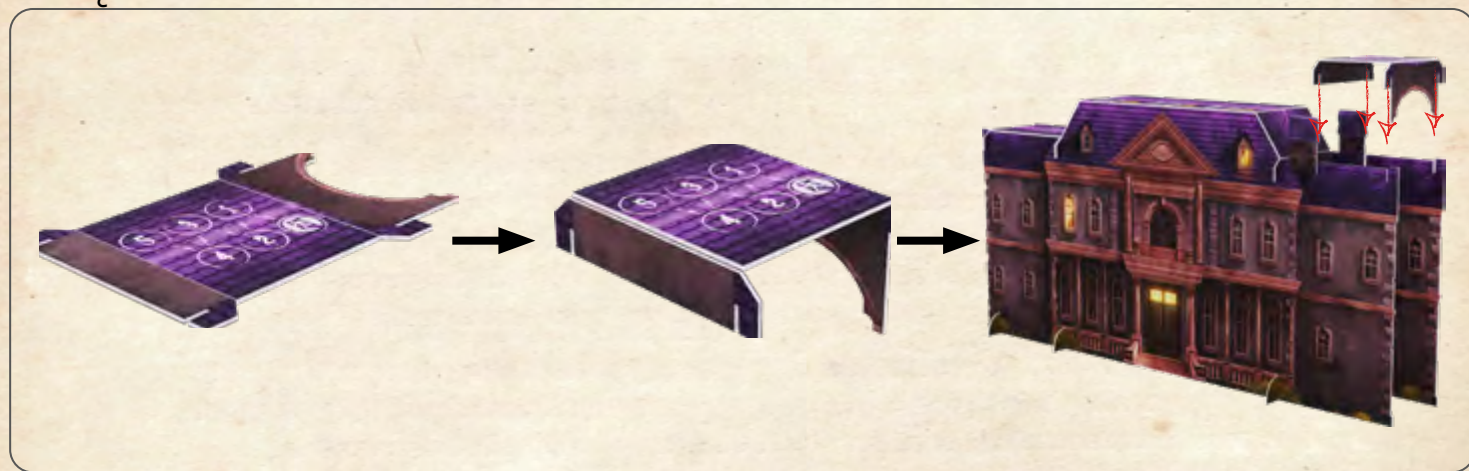
CZĘŚĆ A - KROK 2



CZĘŚĆ A - KROK 3



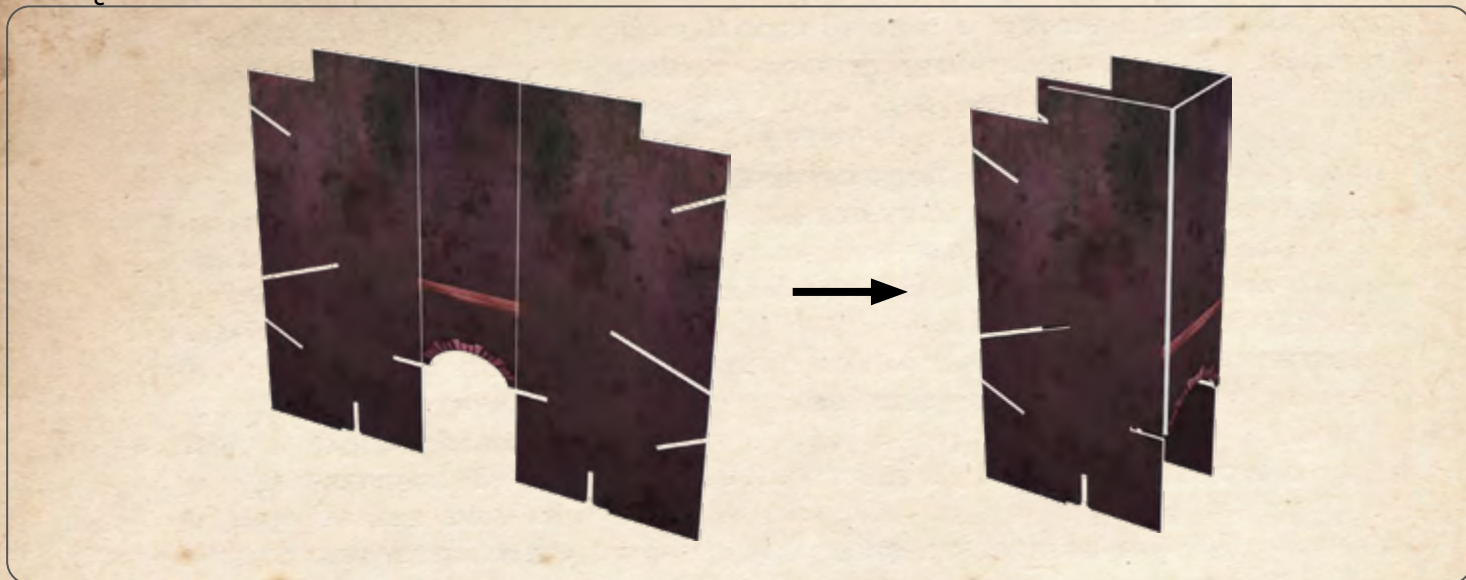
CZĘŚĆ A - KROK 4



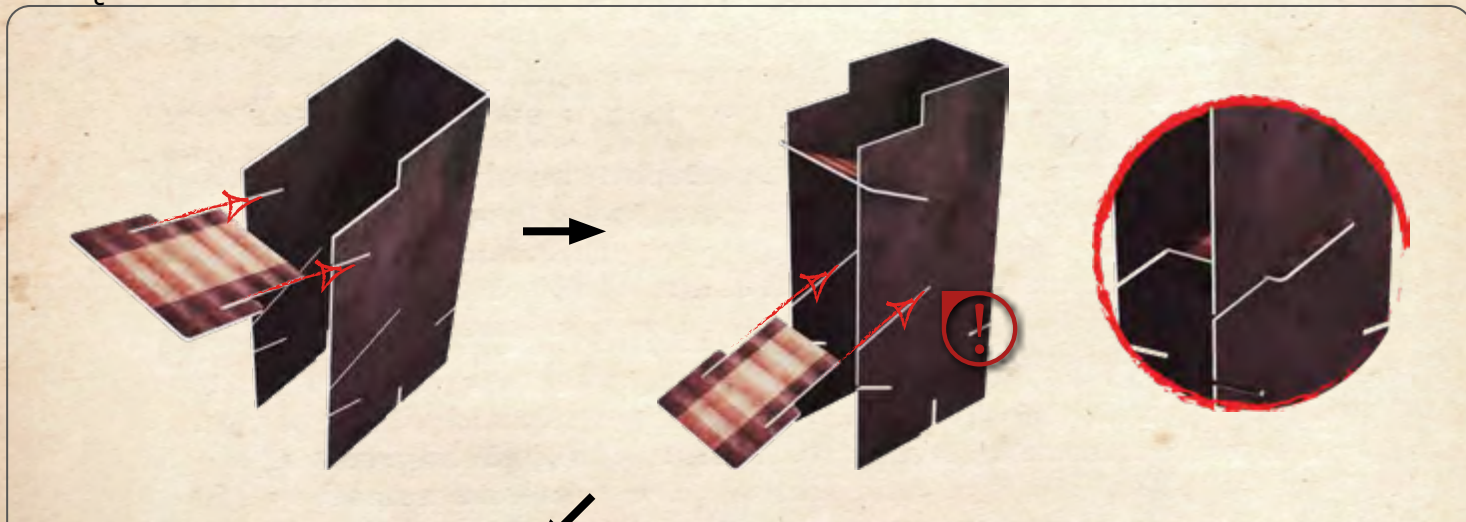
CZĘŚĆ A - GOTOWE



CZĘŚĆ B - KROK 1



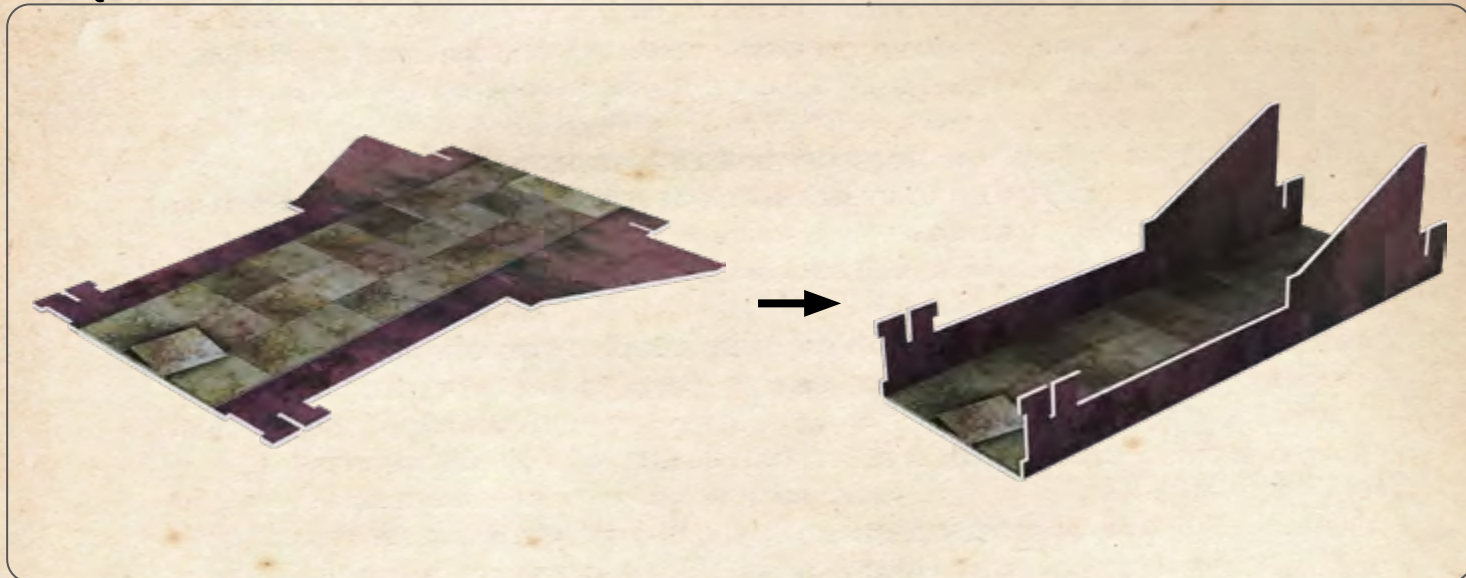
CZĘŚĆ B - KROK 2



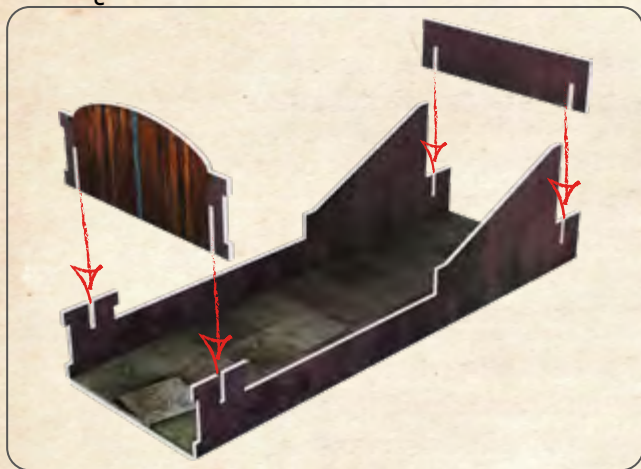
CZĘŚĆ B - GOTOWE



CZĘŚĆ C - KROK 1



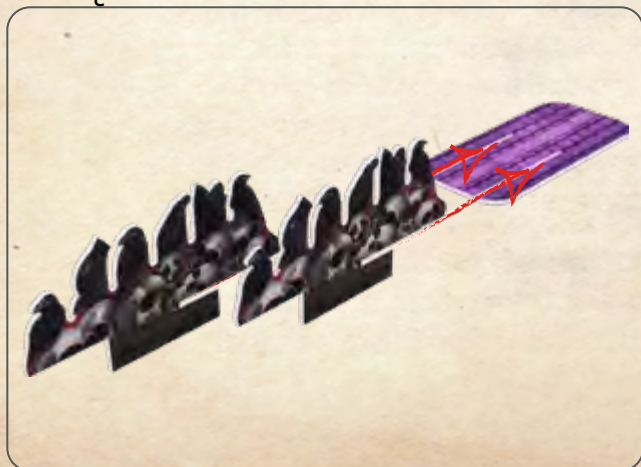
CZĘŚĆ C - KROK 2



CZĘŚĆ C - GOTOWE



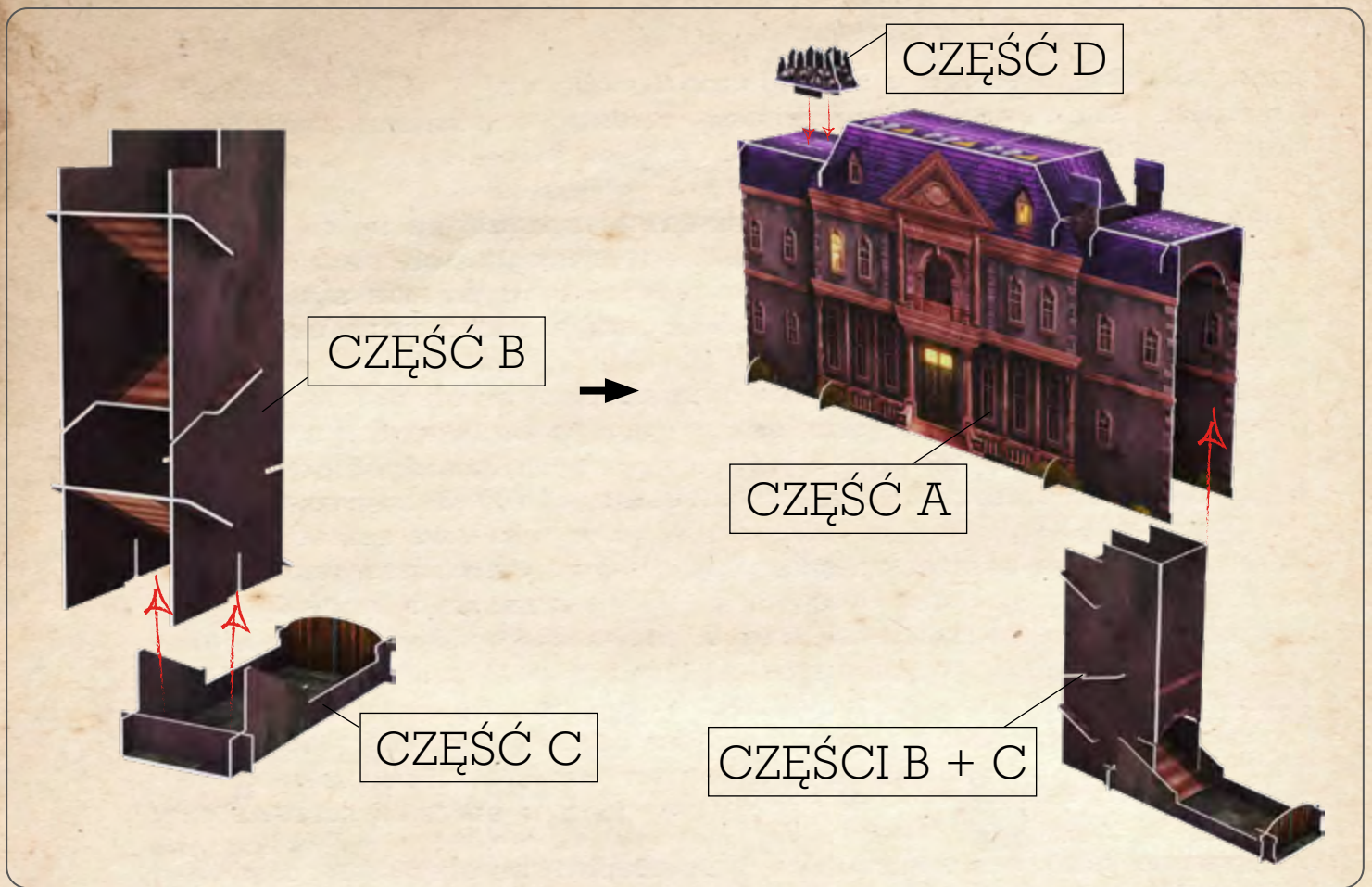
CZĘŚĆ D - KROK 1



CZĘŚĆ D - GOTOWE

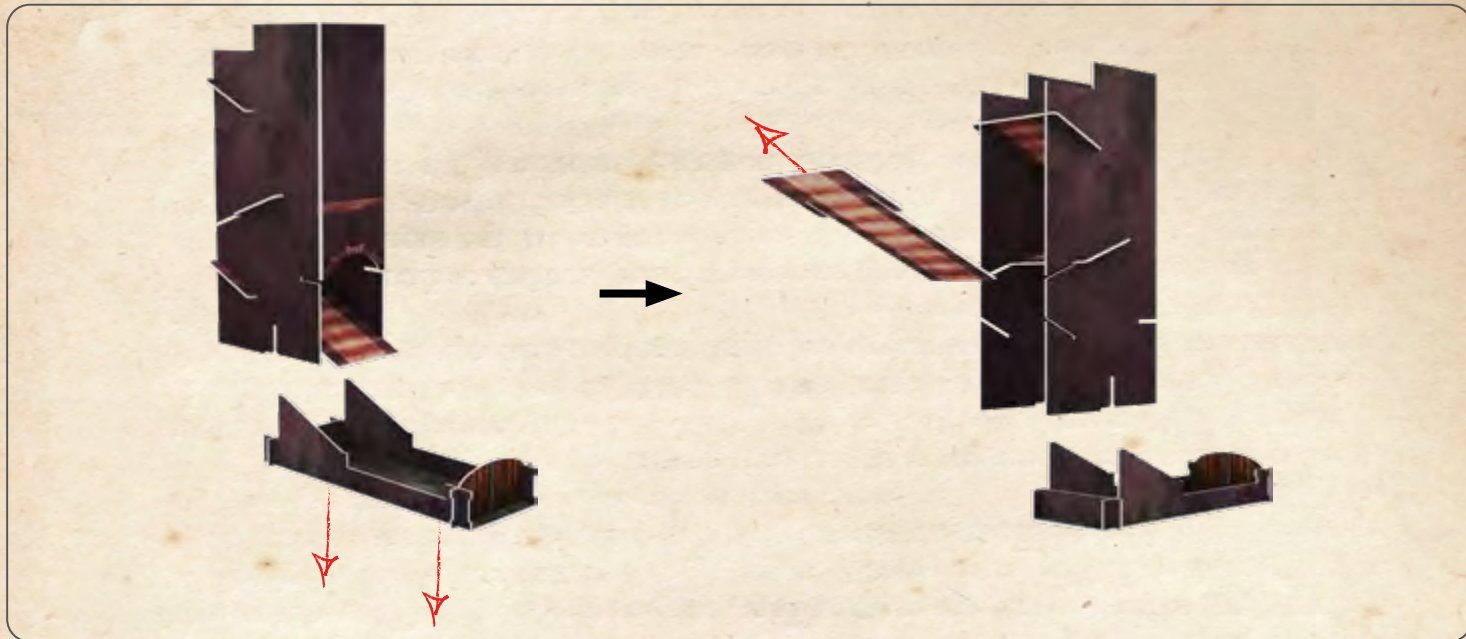


ŁĄCZENIE CZĘŚCI

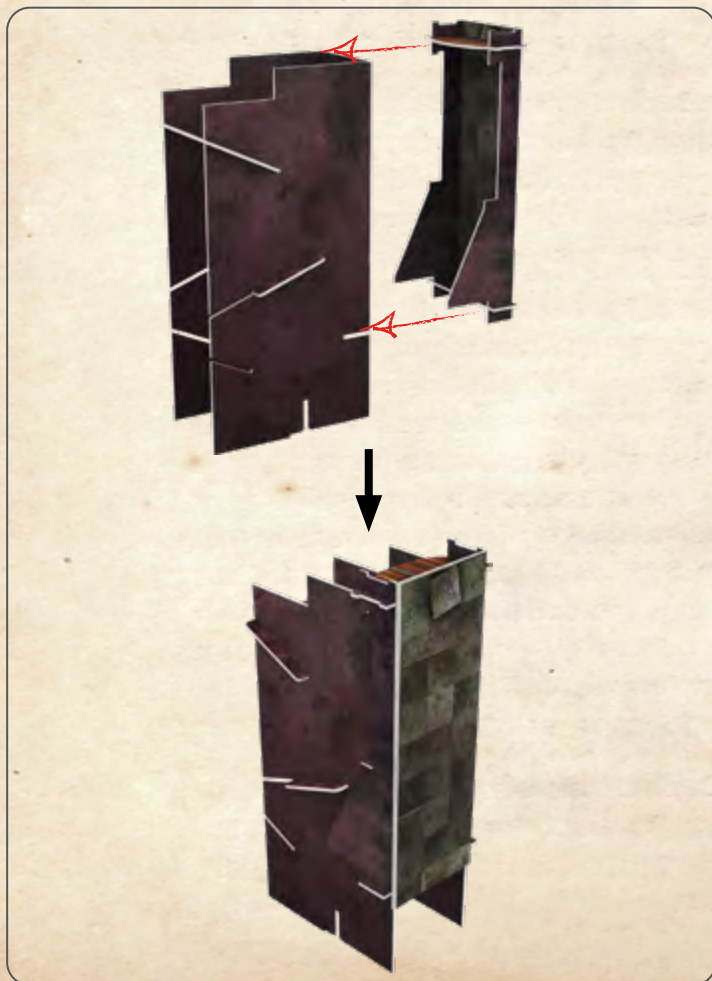


SUGEROWANE PRZECHOWYWANIE WIEŻY DO KOŚCI

KROK 1



KROK 2

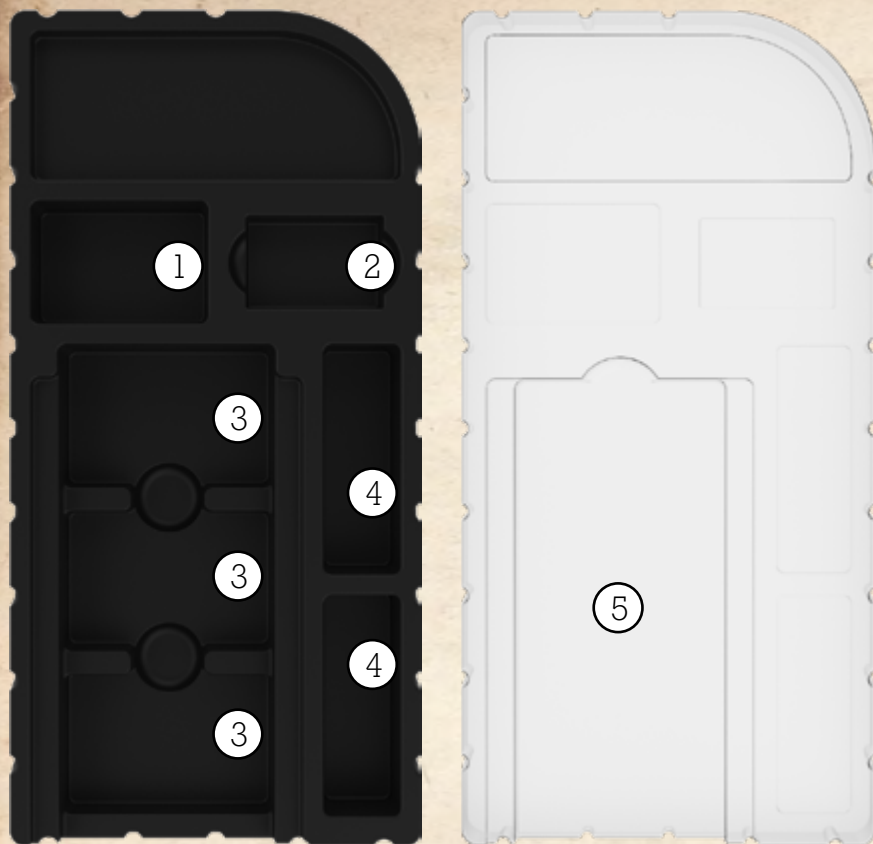


KROK 3



SUGEROWANE PRZECHOWYWANIE TACEK

TACKA OCALAŁYCH



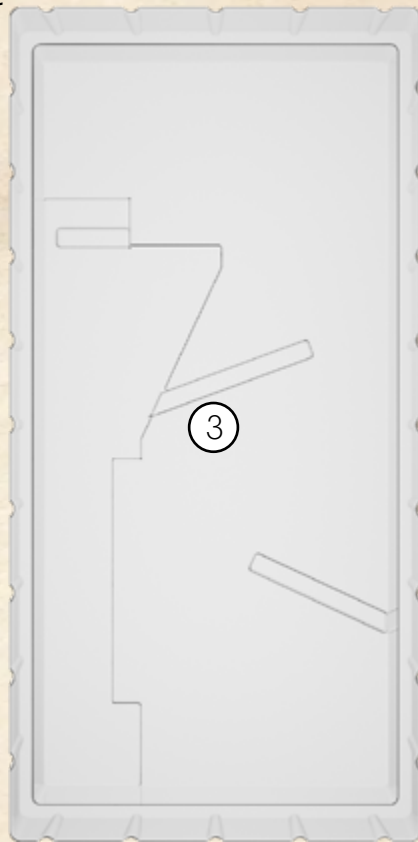
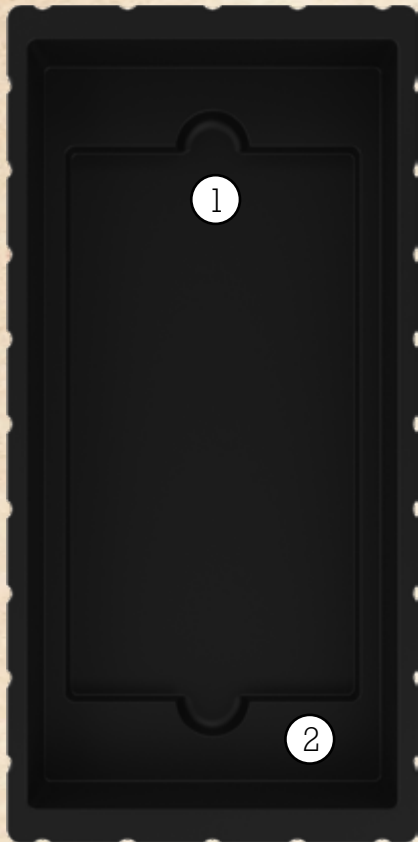
- ①  ②  x4
- ③  Łącznie = 45
- ④  x6  x5
 x7  x6
 x1  x1
- ⑤ - arkusze Ocalałych
 - arkusze plecaków Ocalałych
 - 1 arkusz pomocy

TACKA ZABÓJCY



- ① 
- ② 
- ③  x6  x1  x1  x1
 x7  x1  x1
- ④ 
- ⑤ - arkusze Zabójców - 1 arkusz pomocy
 - arkusz poziomu i siły Zabójcy

TACKA NA WIEŻĘ DO KOŚCI



TACKA NA FIGURKI

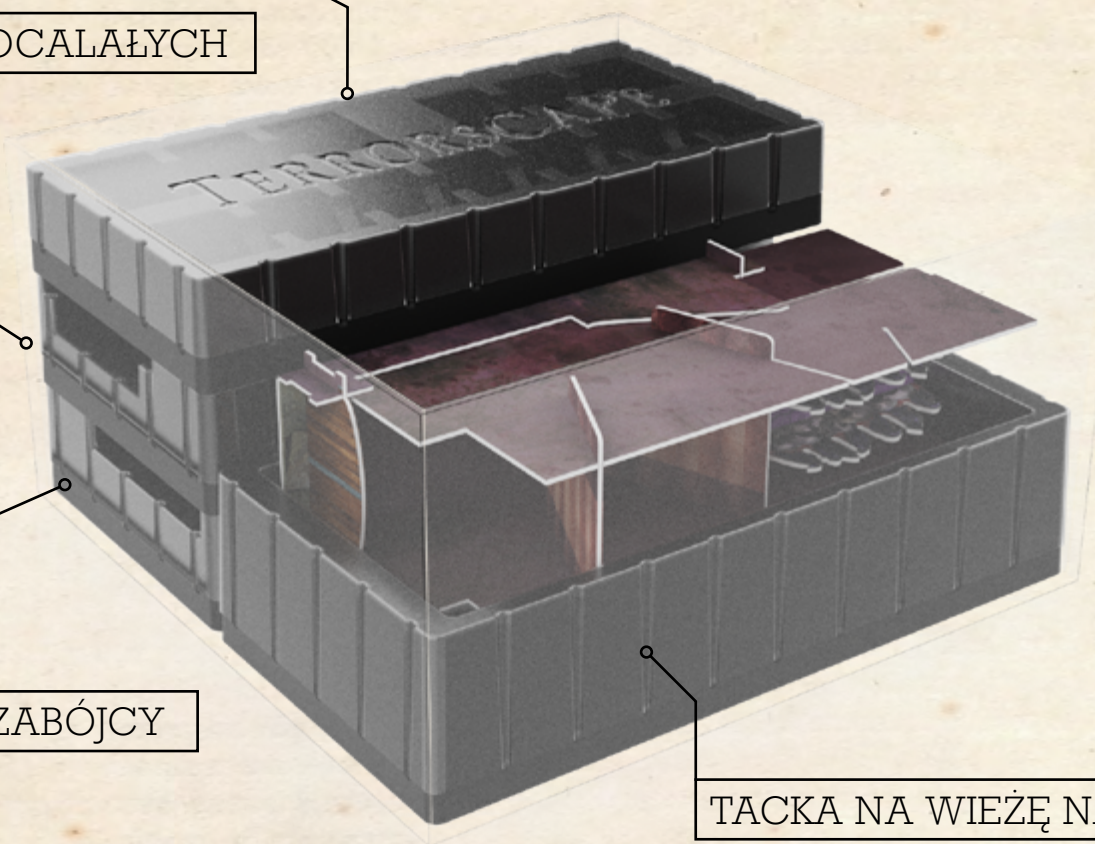


TACKA NA FIGURKI

TACKA OCALAŁYCH

TACKA ZABÓJCY

TACKA NA WIEŻĘ NA KOŚCI



TWÓRCY GRY

Projekt gry: Jeffrey CCH

Koordynacja produkcji i instrukcja: Isaac Chan

Asystent produkcji i korekta: Alex Chan

Rozwój produktu: Herman Ying

Kierownik artystyczny: Roxy Dai

Okładka i ilustracje postaci: Samuel Horowitz

Ilustracje: Amanda Phelps, Domingo Pino, Arepko, TheGeekArtist, Herman Ying

Projekt loga: Cold Castle Studios

Projekt elementów 3D: Gino Lai

Prowadzenie kampanii: Zoe W.

Projekt kampanii: Roxy Dai, Claudia Lau

Korekta instrukcji: Emanuela i Robert Pratt

Specjalne podziękowania:

Kenneth YWN, Daniel Giaquinto, Domenico „Pepita” Fumagalli,
Christoffer Alexander Damsø, Florence Lee, projektanci modułów online (TTS/Tabletopia)

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie i skład: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Łukasz Chełmecki, Katarzyna Tkaczyk, Łukasz Tkaczyk



www.galakta.pl



www.icemakesboardgame.com

