

TERRORSCAPE

ZESZYT OCALAŁYCH



PRZYGOTOWANIE OCALAŁYCH

- 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.

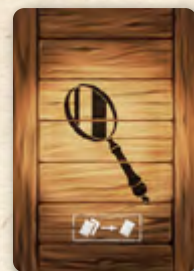


- 4** Podzielcie karty przedmiotów na stosy w zależności od ich rewersów. Umieście je zakryte na odpowiednich polach.



Rozszerzenie
Dziki Instykt

- 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.



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.

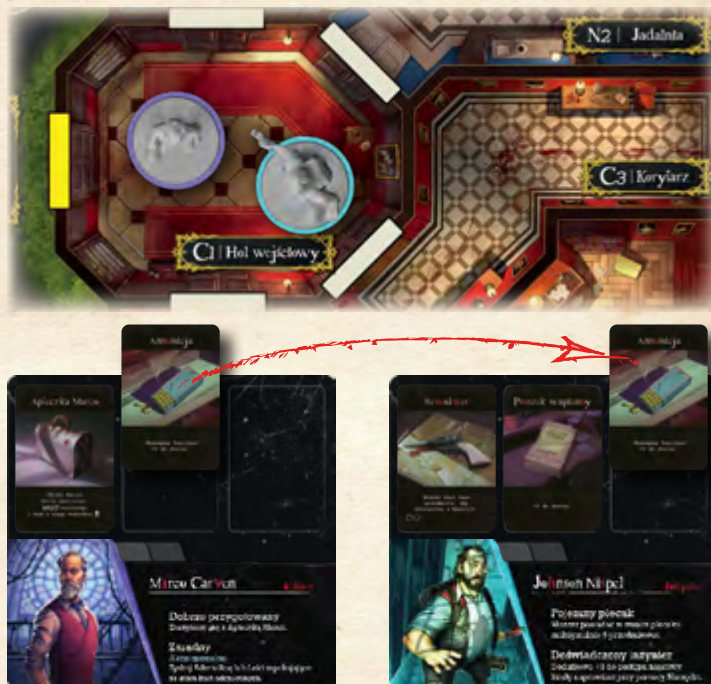
Usuń żetony hałasu i sprawdź warunki zwycięstwa

- 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.

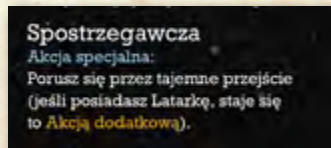
Przykład: Marco i Johnson znajdują się w tej samej lokalizacji (Hol wejściowy). Ocalali wspólnie ustalają, że Marco przekaze Johnsonowi Amunicję, ponieważ ten ma już Rewolwer.



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 01-2

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!



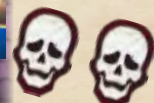
Kiedy Zabójca przydzieli Ocalałemu , umieszcza 1 żeton strachu na pierwszym od lewej pustym polu  znajdującym się poniżej kafelka stanu zdrowia danego Ocalałego. Jeśli jest to trzeci żeton strachu danego Ocalałego, zamiast go otrzymywać, musi umieścić żeton hałasu w swojej lokalizacji, po czym natychmiast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



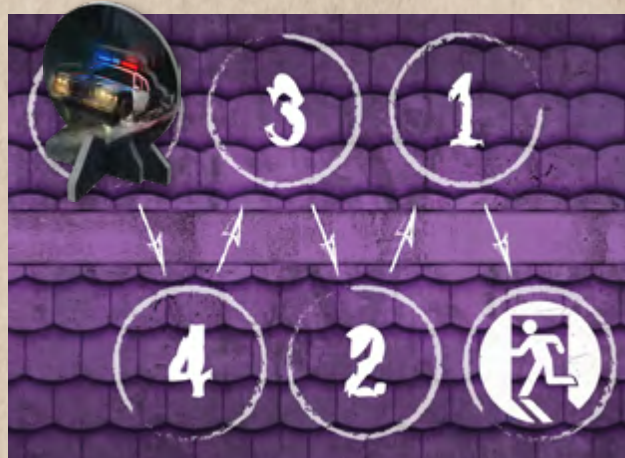
Naprawa przy pomocy Narzędzia



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.

Wezwanie pomocy!

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



ZABÓJCA CIĘ POWSTRZYMA!

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



Akcja 6: Przeszukaj lokalizację

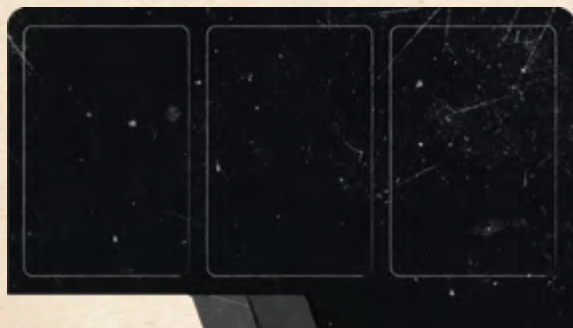
(UWAGA: Zabójca nie może się znajdować w tej samej lokalizacji. Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli talia przeszukiwania jest pusta).

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, pomiń 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 robi, 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. Kiedy znacznik pomocy osiągnie ostatnie pole toru, pomoc przybyła i Ocalali wygrywają grę.



SKRÓT ZASAD

Podsumowanie fazy Ocalałych

1. Usuń żetony hałasu.
2. Sprawdź warunki zwycięstwa:
 - Porusz znacznik pomocy o 1 pole w prawo.
 - Sprawdź, czy Ocalali uciekli.
3. Każdy Ocalały:
 - wykonuje 1 z 6 dostępnych akcji:
 - **PORUSZ SIĘ** o 1-2.
 - Usuń wszystkie żetony strachu.
 - Wykonaj akcję specjalną.
 - Usuń żeton blokady ze swojej lokalizacji.
 - Napraw radio w lokalizacji  (**musisz umieścić** ).
 - Przeszukaj lokalizację  (**jeśli musisz, umieść** ).
 - wykonuje akcje dodatkowe (opcjonalne).
 - wymienia przedmioty (opcjonalne).
4. Wybierz 1 Ocalałego, który dobierze karty z talii odkryć [w wariacie „Na własną rękę” robi to pierwszy gracz].
5. Zrealizuj etap planu [tylko w wariacie „Plan przeżycia”].
6. Poinformuj Zabójcę o źródłach hałasu.

Podsumowanie fazy Zabójcy

1. (Jeśli **SKRAŁ SIĘ**) Ponowne pojawienie się.
2. Użyj karty szybkiej umiejętności .
3. Użyj karty specjalnej umiejętności 
LUB
wykonaj 2 akcje: **RUCH** o 1 / **PRZESZUKIWANIE**.
4. (Jeśli bez spotkania) Użyj karty wolnej umiejętności .
5. Dobierz 3 karty.

Przebieg spotkania

1. Zabójca atakuje (może użyć 1 karty ).
2. Ocalali wybierają obrońcę.
3. Obrońca może użyć 1 przedmiotu, a następnie rzuca kośćmi obrony.
4. Jeśli Ocalałemu uda się obronić, Zabójca odrzuca 2 karty z talii. Jeśli nie uda mu się obronić, zostaje ranny.
5. Spotkanie kończy się, kiedy obrońcy uda się obronić lub kiedy każdemu Ocalałemu w danym spotkaniu nie udało się obronić.
6. Wszyscy Ocalali, którzy uczestniczyli w spotkaniu, mogą **PORUSZYĆ SIĘ** o 1.

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.
LECZENIE	Wylecz rannego Ocalałego poprzez odwrócenie jego kafelka stanu zdrowia na zdrową stronę.
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. Szczegóły na str. 5 oraz na str. 13 Zasad gry .
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 SKRAŁ SIĘ .
Ponowne pojawienie się	Jeśli w swojej poprzedniej fazie Zabójca SKRAŁ SIĘ , na początku swojej następnej fazy ponownie pojawia się w swojej obecnej lokalizacji. Szczegóły na str. 20 Zasad gry .