

BLASTEROID
BROS

THE SHADOW PLANET

INSTRUKCJA



Opracowanie gry

Blasteroid Bros są autorami powieści graficznej *The Shadow Planet™*: Gianluca „Johnny” Pagliarani (fabuła i ilustracje), Giovanni „James” Barbieri (tekst) i Alan „Junior” D’Amico (kolory).

AUTORZY

Oficjalna gra została zaprojektowana przez Giacomo i Gianluce Santopietro i opracowana przez eNigma.it.

NADZÓR

Gabriele Mari

KIEROWNICTWO GRAFICZNE

Gianluca Santopietro

GRAFIKA I PAGINACJA

Demis Savini

REDAKCJA

Tommaso Battimiello

PRODUKCJA

Giacomo Santopietro dla Sir Chester Cobblepot

TESTY

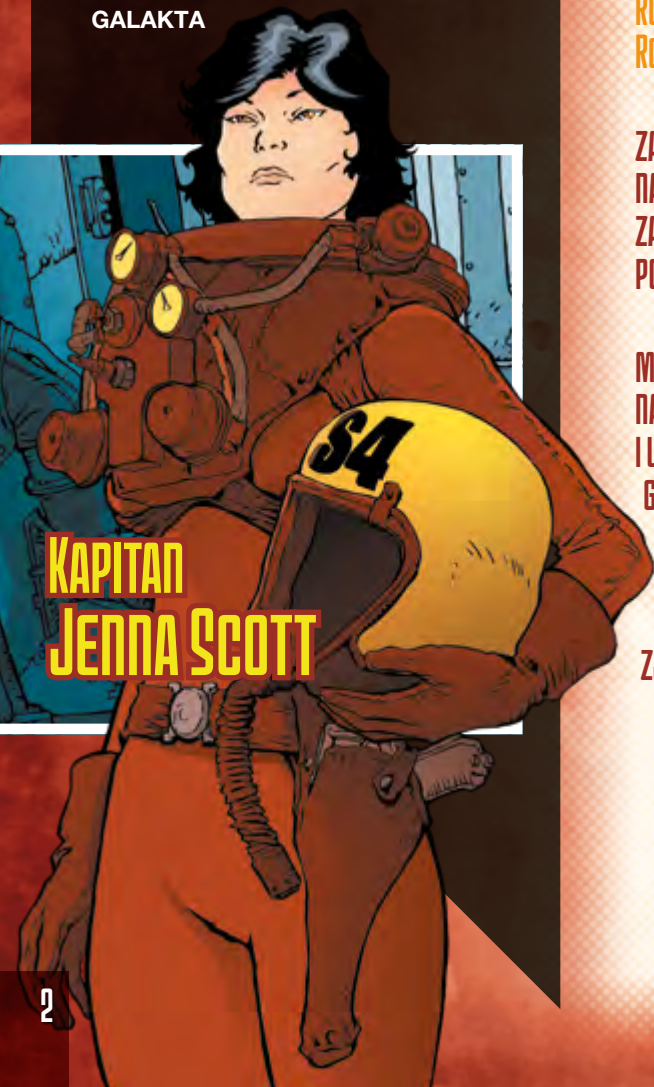
Livio Valentini (kierownik), Matteo Pironi, Monica Soggi, Paolo Tentelli, Marzia Soggi, Giovanni Tentelli, Emma Tentelli, Alessandro Valenza, Fabio Monacelli, Jacopo Casadio, Daniel Gamberini

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA

Christiana Zoli, Tommaso Bagnoli

POLSKA EDYCJA

GALAKTA



KAPITAN
JENNA SCOTT

W DZIWNYCH I ODLEGŁYCH OBSZARACH KOSMOSU ISTNIEJĄ RZECZY GORSZE OD ŚMIERCI...

VIDAR, OKRĘT KOSMICZNY FEDERACJI, PRZELATUJĄC W POBLIŻU **GLIESE 667** WYCHWYTUJE SŁABĄ TRANSMISJĘ RADIOWĄ - SYGNAŁ SOS. KOD IDENTYFIKACYJNY NALEŻY DO **E/RICO**, SZKUNERA WYSŁANEGO NA MISJĘ NAUKOWĄ, LECZ COŚ JEST NIE TAK. WEDŁUG INFORMACJI ZE SZTABU GWIEZDNEGO **E/RICO** ULEGŁ ZNISZCZENIU NA TYM KSIĘŻYCU TRZYDZIEŚCI LAT WCEŚNIEJ. JEŚLI TO PRAWDA, TO KTO WYSŁAŁ SYGNAŁ?

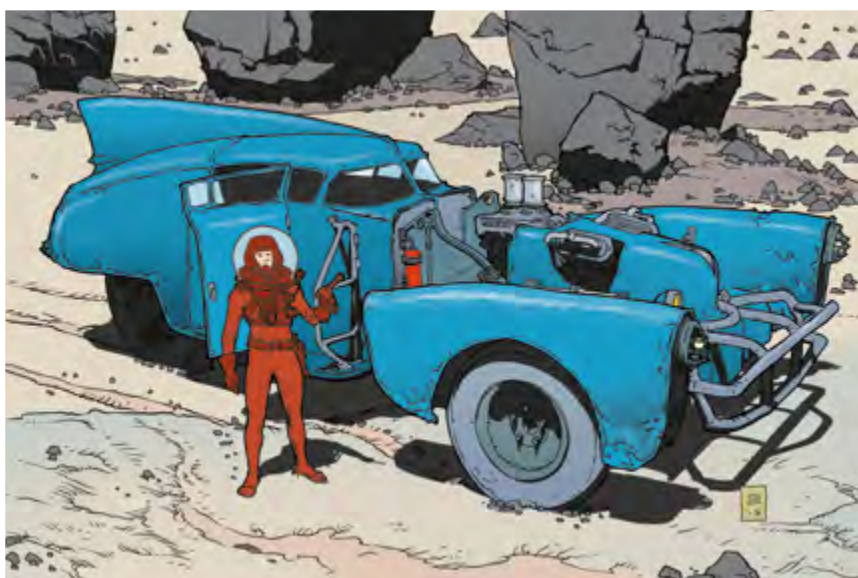
„FEDERACJA NIE ZOSTAWIA SWOICH”, WIĘC NA MISJĘ PATROLOWĄ ZOSTAJE WYSŁANY ZESPÓŁ ASTRONAUTÓW W WIAHADŁOWCU **MELITA**. W JEGO SKŁAD WCHODZĄ: KAPITAN **JENNA SCOTT** (C1), PORUCZNIK **NIKKE LARSSON** (L8), SIERŻANT **JOHN VARGO** (S4) ORAZ PILOT I TECHNIK KOMUNIKACJI **MARK MYERS** (P9). NIE MOGĄ POZOSTAĆ ZBYT DŁUGO - JEŚLI ZA 36 GODZIN OKRĘT NIE ODLECI, SPÓŹNI SIĘ NA SPOTKANIE FLOTY. PODOBNA OKAZJA WYDARZY SIĘ ZA 5 LAT, A NIKT NIE CHCE SIĘ ZESTARZEĆ W KAPSUŁACH HIBERNACYJNYCH.

GLIESE 667 JEST POZBAWIONA ŻYCIA. JEJ POWIERZCHNIĘ POKRYWAJĄ SKAŁY ORAZ PYŁ. BRAK ZDATNEJ DO ŻYCIA ATMOSFERY. ZA DNIA TEMPERATURA WYNOŚI -80° , A NOCĄ SPADA DO -100° .

ZESPÓŁ ŁĄDUJE NIEODPODAL WRAKU **E/RICO**. JEJ KADŁUB WYGLĄDA Z ZEWNĄTRZ NA NIETKNIĘTY - BRAK ŚLADÓW KATASTROFY. JEDNAK GŁÓWNY KOMPUTER ULEGŁ ZNISZCZENIU. Z KOMORY DEKOMPRESYJNEJ ZNIKNĄŁ JEDEN SKAFANDER ROBOCZY. ROBOT NADZORUJE STAN JEDYNEJ OSOBY, JAKA POZOSTAŁA NA POKŁADZIE - **RACHEL ROBINSON**, DZIEWIĘCZYNY ŚPIĄCEJ W JEDNEJ Z KAPSUŁ HIBERNACYJNYCH.

RAPORT WYBUWZONEJ **RACHEL** JEST PRZERAŻAJĄCY - **REED ROBINSON**, JEJ OJCIEC, ZAGUBIŁ SIĘ POŚRÓD OPARÓW GĘSTEJ, ZIELONEJ MGŁY KILKA TYGODNI PO ŁĄDOWANIU NA **GLIESE 667**, A KIEDY WRÓCIŁ... NIE BYŁ JUŻ SOBĄ. MIAŁ HALUCYNACJE, W KOŃCU ZAMORDOWAŁ SWOJĄ ŻONĘ **SUSAN** I DWÓCH SYNNÓW, **BENA** I **JOHNNY'EGO**... A POTEM POPEŁNIŁ SAMOBÓJSTWO. **RACHEL** JEST JEDYNĄ OCALAŁĄ.

JEDNAK NA PLANECIE JUŻ WCEŚNIEJ DZIAŁO SIĘ COŚ NIEPOKOJĄCEGO. JEJ MIESZKAŃCY WYZNAWALI PRZERAŻAJĄCE BÓSTWO, KARMIONE OFIARAMI. POTWÓR NADAL CZEKAJĄCY NA NOWE OFIARY POTRAFI PRZEJMOWAĆ KONTROLĘ NAD CIAŁAMI I UMYSŁAMI ŚWIADOMYCH ISTOT, CZYNIĄC JE CZĘŚCIĄ SAMEGO SIEBIE. NAJNOWSI GOŚCIE RÓWNIEŻ MOGĄ PODZIELIĆ LOS RDZENNYCH MIESZKAŃCÓW **GLIESE 667**. ISTOTA WIE, ŻE GDZIEŚ TAM SĄ INNE PLANETY, KOLEJNE CIAŁA DO POŻARCIA. DLATEGO TERAZ COŚ GORSZEGO OD ŚMIERCI ZAGRAŻA MIESZKAŃCOM GALAKTYKI - WIECZNA EGZYSTENCJA WYPEŁNIONA GROZĄ I ZNIEWOLENIEM, W STANIE PŁUGAWEGO ZJEDNOCZENIA ZE STWOREM POWSTAŁYM Z MATERII NAJGORSZYCH KOSZMARÓW.



Jedną z najbardziej przerażających powieści graficznych s-f stała się teraz grą!

Wybuchowa mieszanka klimatów znanych z twórczości Mario Bavy, Johna Carpentera i H.P. Lovecrafta, napisana przez **Giovanniego Barbieri**, zilustrowana przez **Gianluce Pagliarianiego** i pokolorowana przez **Alana D'Amico** – trzech „braci”, którzy tworzą niepowstrzymany, niepodzielny i niezniszczalny zespół **Blasteroid Bros!** *The Shadow Planet™* wyznacza wspaniały powrót s-f z „planetą” w tytule, pełen pięknych kobiet w ciasnych kombinezonach, kosmicznych żołnierzy, pistoletów laserowych i mackowatych potworów. Zanurzony w klaustrofobicznej i paranoicznej atmosferze horroru, komiks czerpie z wielu kinowych klasyków gatunku.

W oparciu o powieść graficzną o tym samym tytule **Giacomo** i **Gianluca Santopietro** zaprojektowali oficjalną grę planszową dla 3-5 ocalałych, uciekających z Planety Cieni.

Założenia i cel gry

Ktoś zamordował Marka (pilota) i ciężko uszkodził system sterowania wahadłowca. Chcąc wrócić na Vidar, okręt kosmiczny czekający na orbicie, Postacie (z których każda posiada odmienny cel) muszą naprawić Melitę. Czasu jest niewiele – tylko 12 godzin, a potem... Vidar odleci do następnego punktu zbornego.

Elementy gry

- Niniejsza **Instrukcja**
- **Plansza** przedstawiająca księżyc Gliese 667, z **Lokacjami** i **Sekcjami**, które mogą odwiedzić Postacie
- **141 kart**: 6 **Postaci**, 5 **Celów**, 121 **Operacji** (80 dla czterech Lokacji, 36 dla **Początkowego Wyposażenia** każdej Postaci, 5 dla stosu **Podszeptów z Cieni**), 1 **Protagonista** (pierwszy gracz), 2 **Pojazdy** (*Moonette* i *Łazik*), 1 **Zdolność** (dla Jenny Scott), 5 **List Dostępności Kart**
- 1 kartonowy arkusz zawierający: 3 okrągłe **Wskaźniki** (*Odliczanie*, *Naprawa* i *Zagrożenie*; należy przykleić je do planszy plastikowymi łącznikami) i 75 **Znaczników** w 5 różnych kolorach (żółtym, pomarańczowym, czerwonym, białym i czarnym)
- 1 kartonowy arkusz zawierający 2 **modele Pojazdów** (*Moonette* i *Łazika*), które należy złożyć zgodnie z prezentacją wideo (patrz kod QR)
- **6 pionów** reprezentujących postacie (każdy składający się z figurki i stojaka w kolorze postaci): *Jenna* (żółty), *Nikke* (pomarańczowy), *John* (czerwony), *Rachel* (biały), *Reed* (czarny) i *Robot* (fioletowy)
- 5 **Arkuszy graczy**

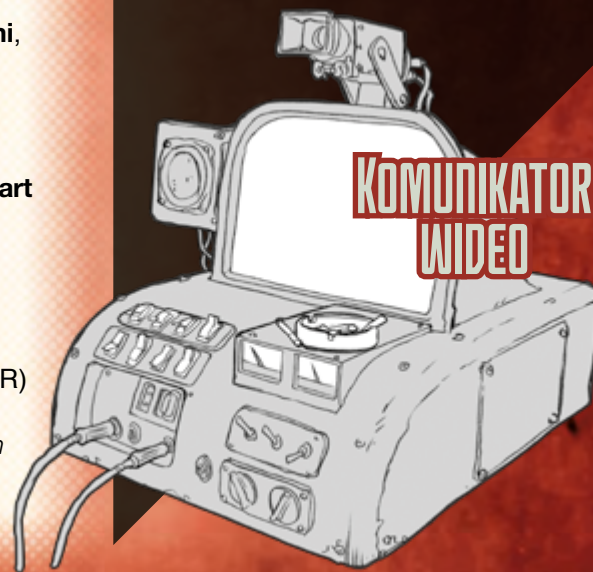


Autorzy

Gianluca i **Giacomo** to odpowiednio ojciec i syn z kreatywnej rodziny **Santopietro**. Wspólnie pracują i grają od wielu lat, a czasem dzielą się pomysłami na gry. Jako fani kultowych filmów s-f i horrorów, nie mogli przegapić okazji na zajęcie się fantastyczną powieścią graficzną od Blasteroid Bros i przekształcenie jej w grę. Mają nadzieję, że ktoś w Hollywood doceni tę historię i na jej podstawie wyprodukuje świetny film, inspirowany takimi klasycznymi fabułami, jak *Coś* Johna Carpentera, czy *Obcy* Ridleya Scotta.

Giacomo, urodzony w 1985, zaprojektował takie gry, jak *Deathnote: Investigation Card Game* i *Prodigy Card Game* we współpracy z Gianluca.

Gianluca, urodzony w 1962, stworzył *Collapsible D: The Final Minutes of the Titanic*, *Listy z Whitechapel*, *Tajemnicę Whitehall*, *H.P. Lovecraft: Kingsport Festiwal* (wersję planszową i karcianą), *MotoGrandPrix* oraz *Baciamo le Mani!*



ELEMENTY GRY

Zespół Galakty

KIEROWNIK PROJEKTU

Marek Mydel

REDAKCJA I KOREKTA

Łukasz Chelmecki, Marek Mydel

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Krzysztof Bernacki

DODATKOWE ILUSTRACJE

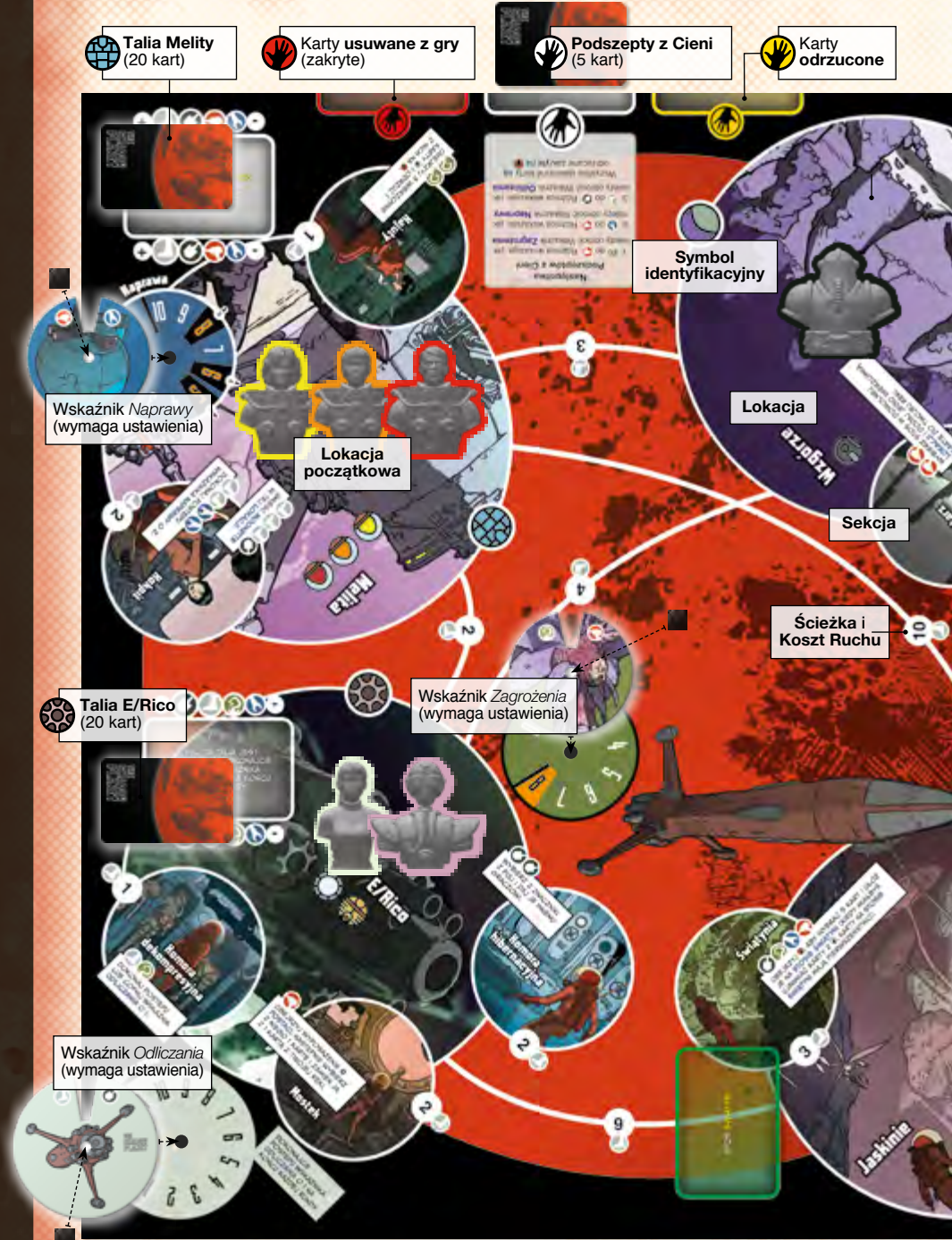
Rafał Szłapa, Michał Lechowski

WYDAWCA

GALAKTA

Omówienie gry

Glieze 667 to wroga planeta. Kiedy spędzisz na jej powierzchni pierwsze kilka godzin podczas pierwszej rozgrywki w *The Shadow Planet™*, doświadczysz kryzysu tożsamości – będziesz miał jasny cel, jednak aż do końca nie będziesz wiedział, kim jesteś. Możesz mieć poczucie, że wszystko zależy od szczęścia i nie będziesz rozumiał konsekwencji własnych wyborów. Nie martw się – po kilku partiach wszystko się wyjaśni. Zasady nie są trudne, ale musisz nauczyć się, jak każdy wybór przekłada się na cały szereg konsekwencji wiodących do przypisania tożsamości (co jest kluczowe dla wyniku gry). Czini to każdą partię taktycznie angażującym i strategicznie intrygującym doświadczeniem. *The Shadow Planet™* posiada innowacyjne zasady, które jasno określają cel, ale zachowują w tajemnicy tożsamość nawet przed tobą. Chcąc je opanować musisz być świadom, że twoje wybory nieustannie wpływają nie tylko na postacie i rywali, ale też na siebie samego! Sztuką jest zwieść pozostałych graczy (poprzez domyślenie się ich celów i zmuszenie do przejścia niekorzystnych talii Wyposażenia) i uniknąć własnych pomyłek. Kiedy rozegrasz już kilka partii, zaczniesz z dużą skutecznością strategicznie zarządzać kartami i efektami, wiedząc, jak każdy wybór przekłada się na istotne rezultaty. Można powiedzieć, że *The Shadow Planet™* to gra „starej szkoły”, zaprojektowana z myślą o wielu rozgrywkach, które pozwolą opanować jej liczne niuanse. Zagraj wszystkimi rolami powiązanych z różnymi emocjami i wypróbuj każdą taktykę, aby w pełni cieszyć się doświadczeniem *The Shadow Planet™*.



Plansza

Karty



Protagonista (1)



Pojazdy (2)



Postacie (6)



Karta Zdolności (1)
Tylko Jenna Scott



Cele (5)

Kolor identyfikacyjny

Symbol identyfikacyjny

Pierwszeństwo

Zdolność

Zdolność

Lokacja początkowa

Zdolność

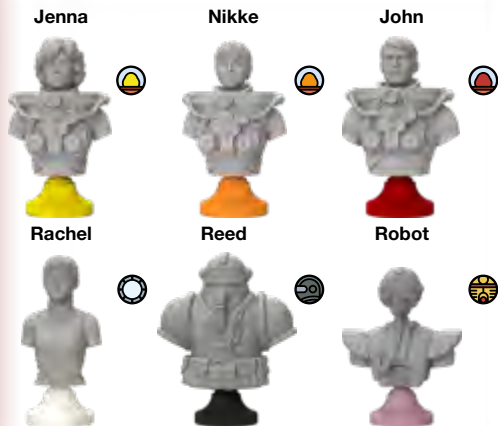
Zdolność

Strategia

Cel: Obcy



Elementy plastikowe



Piony Postaci (6)
Figurka i kolorowy stojak

Elementy kartonowe

Ostrożnie wypchnijcie wszystkie elementy kartonowe z arkusza. Prezentację złożenia modeli można obejrzeć czytując kod QR.



Modele Pojazdów (2)



Znaczniki (75, po 15 w każdym kolorze)



Wskaźniki (3)

Ważne: Złóżcie każdy Wskaźnik używając plastikowego łącznika i montując go w odpowiednim miejscu planszy.

Omówienie gry (ciąg dalszy)

Niniejsze zasady gry to swego rodzaju instrukcja obsługi, w której reguły sformułowano w techniczny sposób. Gracze nie przyzwyczajeni do czytania technicznych zasad mogą z początku mieć problem z ich zrozumieniem, ale nie ma powodu do zmartwień – szybko staną się jasne podczas gry.

Nie „opowiadamy” zasad, ale tłumaczymy je tak, jakby były wzorami matematycznymi. Mamy nadzieję, że taka interpretacja jest wyjątkowa. Zasady są elementem napędzającym grę – dopiero, gdy je pojmiesz, możesz je wykorzystywać do planowania swojej strategii i sięgania po najodpowiedniejsze wybory taktyczne bez względu na sytuację. Nie chcemy, aby instrukcja była wykorzystywana na twoją korzyść, czy pozwoliła ci wygrać z przeciwnikami, którzy jej nie czytali.

Niniejsze zasady gry stworzono, aby ułatwić graczom wykorzystywanie ich talentów i wyobraźni – nie, żeby zmusić ich do sięgnięcia po jedyną słuszną strategię, wymyśloną przed wydawców, czy projektantów gry. Uważamy, że w tej grze nie ma jednej zwycięskiej strategii, a nawet że nie ma jednej, która jest skuteczniejsza od innych. W przeciwnym razie po jej odkryciu gra stałaby się nudna.

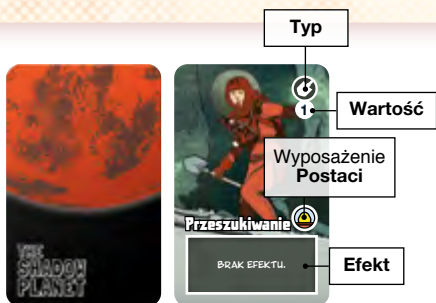
Arkusze graczy

Każdy gracz posiada arkusz, który podsumowuje na rewersie porady pozwalające na zrozumienie ogólnej strategii gry, powiązanej z otrzymanym tajnym Celem. (**Ważne:** Nie ujawniaj swojego tajnego Celem podczas sprawdzania strategii). Na awersie znajdują się podsumowanie akcji dla każdej rundy oraz obszary, gdzie gracz może umieszczać swoje elementy gry. Wszystkie informacje na arkuszu stanowią cenną pomoc dla graczy, ale nie zastępują znajomości instrukcji, ani doświadczenia zdobywanego podczas rozgrywki.



Układaj karty i Znaczniki na odpowiadających im obszarach arkusza. W swojej turze zagrywaj karty z ręki nad arkusz, tak aby przeciwnicy widzieli, jakie podejmujesz akcje.

Znaczniki
Ważne: Utwórzcie wspólną pulę blisko Wyposażenia.



Operacje (121)



Początkowe Wyposażenie Postaci			
Jenna	3	2	1
Nikke	2	3	1
John	3	2	1
Rachel	2	2	2
Reed	3	2	1
Robot	1	3	2

Występowanie kart w talach Lokacji			
Meila	9	5	3
ERico	5	6	0
Wzgórze	5	6	5
Jaskinie	0	6	8

KAŻDA TALIA SKŁADA SIĘ Z 20 KART

Lista dostępności kart (5)

Talie Lokacji

Obok talii każdej Lokacji na planszy znajduje się ilustracja podsumowująca częstotliwość występowania w niej różnych typów kart. Podsumowanie znajduje się też na Listach Dostępności Kart.



Dzięki tym sugestiom gracze mogą łatwiej domyślić się, gdzie mają szukać kart potrzebnych do realizacji założonej strategii.

Melita 🌐: Karty 🌐 są najczęstsze, (9/20), natomiast karty 🌐 i 🌐 najrzadsze (oba typy 3/20). W tej talii nie ma żadnych kart 🌐.

E/Rico ⚙️: Karty 🌐 są najczęstsze (6/20), karty 🌐 najrzadsze (4/20). W tej talii nie ma żadnych kart 🌐.

Wzgórze 🌐: Również w tej talii karty 🌐 są najczęstsze (6/20), natomiast karty 🌐 najrzadsze (4/20). W tej talii nie ma żadnych kart 🌐.

Jaskinie 🌐: W tej talii są tylko trzy typy kart, z których 🌐 są najczęstsze (8/20), natomiast 🌐 i 🌐 najrzadsze (oba typy 6/20). W tej talii nie ma kart 🌐, ani 🌐.

Ważne: Warto rozważyć swoją strategię, ponieważ od momentu wyczerpania talii jakiegokolwiek Lokacji (tzn. kiedy nie będzie już w niej żadnych kart) Wskaźnik *Odliczania* postępuje szybciej!



**PORUCZNIK
NIKKE LARSSON**

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Plansza

Ułóżcie **planszę** pośrodku obszaru gry. Czerwona Planeta Cieni w tle reprezentuje księżyc Gliese 667 z jego **4 Lokacjami**, w obrębie których pojawiają się **Sekcje** oraz obszar na określonej talii 20 kart (patrz symbole).

Melita



TO WAHADŁOWIEC UŻYWANY DO PRZELOTU NA POWIERZCHNIĘ KSIĘŻYCA. NA SWOIM POKŁADZIE MA MOONETTE, TRÓJKOŁOWY POJAZD.

To Lokacja początkowa dla pionów *Jenny* 🌐, *Nikke* 🌐 oraz *Johna* 🌐.

Ważne: Ustawcie Wskaźnik *Naprawy* w Melicie w **pozycji początkowej** zależnie od liczby graczy (pomarańczowa cyfra na czarnym tle).

3 graczy	4 graczy	5 graczy
5 (z 10)	6 (z 10)	8 (z 10)

E/Rico



TO WRAK STATKU NAUKOWEGO, ZNAJDUJĄCY SIĘ OKOŁO TRZYDZIEŚCI METRÓW OD MELITY.

To Lokacja początkowa dla pionów *Rachel* 🌐 oraz *Robota* 🌐.

Ważne: Ustawcie dwa Wskaźniki obok E/Rico – *Odliczanie* na pozycji początkowej **12** (z 12) oraz *Zagrożenie* na pozycji początkowej **2** (z 8). Pozycje początkowe to pomarańczowe cyfry na czarnym tle.

Wzgórze



JEST IMPONUJĄCE I SPWITE DZIWINA, ZIELONĄ MGŁĄ. ZNAJDUJE SIĘ KILKASET METRÓW OD MELITY I E/RICO.

To Lokacja początkowa dla pionu *Reeda* 🌐.

Jaskinie



CIĄG NATURALNYCH JASKIŃ ODDALONY OD POZOSTAŁYCH MIEJSC O PONAD DZIESIĘĆ KILOMETRÓW. MOŻNA TAM DOTRZEĆ WYŁĄCZNIE POJAZDAMI.

Ta lokacja zawiera obszar na stos Świątyni.

2. Karty

Podzielcie karty według typu. Poziome karty **Pojazdów** oraz ich **2 kartonowe modele** (*Moonette* / *Łazik*) trzymajcie w zasięgu ręki. Mogą być potrzebne podczas gry.

121 Operacji


Podzielcie je w oparciu o symbole na awersach, a potem dokładnie potasujcie każdy stos:

- **4 zakryte talie po 20 kart**, które ułóżcie na odpowiadających im Lokacjach: **Melicie** 🌐, **E/Rico** ⚙️, **Wzgórz** 🌐 oraz **Jaskiniach** 🌐.
- **1 zakryty stos 5 kart dla Podszeptów z Cieni**, który ułóżcie obok planszy, sąsiadując z obszarem 🌐. Obok tego stosu znajdziecie również dwa dodatkowe obszary – 🌐 na odrzucone karty oraz 🌐 na karty usunięte z gry.
- **6 stosów po 6 kart każdy dla Wyposażenia Postaci**, które ułóżcie obok planszy, sąsiadując z odpowiadającymi im obszarami 🌐, 🌐, 🌐, 🌐, 🌐, 🌐. Cyfra obok symbolu wskazuje **Porządek Inicjatywy**.



Ważne: Efekty i zdolności z kart najczęściej wykorzystują termin **stos**, aby wskazywać talie, stosy odrzuconych kart oraz Wyposażenie.

1 Zdolność (Jenna Scott)

Ułóżcie kartę Zdolności obok Wyposażenia Jenny Scott, ale nie tasujcie jej z pozostałymi kartami tej Postaci. Kiedy Jenna Scott jest kontrolowana, a gracz użyje jej zdolności celem zanegowania innej zdolności Postaci, powinien umieścić tę kartę na wybranej Postaci tak, aby zasłonić zanegowaną zdolność . Należy pamiętać o odłożeniu karty Zdolności obok Wyposażenia na końcu rundy.

5 Cele

Odłóżcie na bok zakrytą kartę *Obcego*, następnie potasujcie pozostałe 4 Cele (3 *Astronautów* i *Strażnika*). Potem dodajcie do odłożonej na bok karty *Obcego* tyle kart, aby utworzyć stos zawierający 1 kartę Celu dla każdego gracza. Potasujcie go dokładnie i rozdajcie każdemu graczowi po 1 zakrytej karcie. Każdy trzyma swój Cel w tajemnicy na swoim arkuszu aż końca rozgrywki. Wszystkie pozostałe Cele należy usunąć z gry bez oglądania. Warunki zwycięstwa dla każdego Celu są następujące:



1. Obcy: Chce dotrzeć na Vidar (pomagając w naprawie wahadłowca), a potem pokonać *Astronautów* (wysoką wartością Zagrożenia). *Obcy* jest zawsze przypisany do któregoś z graczy.



2-4. Astronauca: W grze pojawia się trzech *Astronautów* (Kapitan, Porucznik i Sierżant), współpracujących, aby powrócić na Vidar (poprzez naprawę wahadłowca) i pokonać *Obcego* (gromadząc odpowiednio wysoką wartość ataku). Co najmniej jeden *Astronauta* jest zawsze przypisany do któregoś z graczy.



5. Strażnik: Nie może pozwolić nikomu wrócić na Vidar, więc sabotuje naprawę wahadłowca. W grze na mniej niż 5 osób może się nie pojawić.

5 List Dostępności Kart

Rozdajcie **1 kartę każdemu graczowi** (usuńcie niepotrzebne karty z gry). Przedstawiają one liczbę poszczególnych typów kart w Początkowym Wyposażeniu Postaci oraz w 4 taliach Lokacji.

6 Postaci i Protagonista

Gracz, który **ostatnio przeczytał komiks** (lub losowo wybrany gracz), otrzymuje kartę Protagonisty i 6 kart Postaci.

3. Arkusze i Znaczniki


Każdy gracz otrzymuje **1 arkusz** (usuńcie nieużywane arkusze z gry) i umieszcza go przed sobą na obszarze gry.

Utwórzcie **wspólną pulę wszystkich Znaczników**. Najlepiej trzymać je blisko powiązanego z nimi Wyposażenia.




Jesteście gotowi do gry!


Efekty Sekcji





Kokpit: 2 , aby poruszyć pion do tej Sekcji.


Ujawnij    : Dokonaj postępu Wskaźnika *Naprawy* o 2.


Ujawnij    : Wprowadź do gry pojazd *Moonette* w tej Lokacji.

Kajuty: 1 , aby poruszyć pion do tej Sekcji.



Ujawnij  : Obejrzyj 3 wierzchnie karty  i odrzuć 1 z nich na .






Mostek: 2 , aby poruszyć pion do tej Sekcji.

Ujawnij : Obejrzyj Wyposażenie  Postaci, następnie wybierz 1 kartę i zamień ją z 1 kartą z twojej ręki.


Komora dekompresyjna: 1 , aby poruszyć pion do tej Sekcji.



Ujawnij  : Dokonaj postępu lub cofnij Wskaźnik *Odliczania* o 1 (ty wybierasz).

Komora hibernacyjna: 2 , aby poruszyć pion do tej Sekcji.


Ujawnij  : Wybierz 2 Znaczniki z puli i daj je innemu graczowi.










Cmentarz: 2 , aby poruszyć pion do tej Sekcji.








Ujawnij  : Wybierz stos w dowolnej Lokacji i dodaj jego wierzchnią kartę do twojej ręki.




Świątynia: 3 , aby poruszyć pion do tej Sekcji.

Ujawnij     : Obejrzyj stos , aby wybrać 5 kart i ułóż je na stosie Świątyni. Kiedy miałbyś ujawniać karty z , karty na stosie Świątyni mają pierwszeństwo.

Stos Podszeptów

Stos  jest umieszczany obok planszy i na początku gry zawiera **5 kart, po 1 z każdego typu** (, , , , , oznaczonych symbolem .

Ważne: Kiedy odrzucasz karty na stos , musisz rozważyć, jak planujesz zmienić liczbę kart w zależności od typu, aby docelowo zmienić *następstwa*... Oczywiście o ile ślepy los pomoże ci podczas ujawniania tych kart!

Początkowe Wyposażenie

Każda Postać posiada początkowe Wyposażenie złożone z 6 kart Operacji, oznaczonych symbolem danej Postaci.

Wszystkie Postacie posiadają dostęp do kart i , ale każda z nich dysponuje też unikatowym Wyposażeniem.

1. Jenna : 3 , 2 i 1 .
2. Nikke : 2 , 3 i 1 .
3. John : 3 , 2 i 1 .
4. Rachel : 2 , 2 i 2 .
5. Reed : 3 , 2 i 1 .
6. Robot : 1 , 3 i 2 .

Ważne: Na końcu gry karty Wyposażenia Postaci będą miały bezpośredni wpływ na wynik rozgrywki!

Podczas gry każda talia Wyposażenia może się całkowicie zmienić zależnie od taktyki graczy – posiadanie pełnej kontroli nad Wyposażeniem wyróżnia doświadczonego gracza.

**SIERŻANT
JOHN VARGO**

SZCZEGÓLNE INFORMACJE

PRZEBIEG ROZGRYWKI

KTOŚ ZAMORDOWAŁ PILOTA MARKA MYERSA I ZNISZCZYŁ SYSTEM STEROWANIA WAHADŁOWCA. CHCĄC WRÓCIĆ NA VIDAR, OKRĘT KOSMICZNY CZEKAJĄCY NA ORBICIE, MUSIĆIE NAPRAWIĆ MELITĘ. MACIE MAŁO CZASU, GDYŻ WKRÓTCE VIDAR ODLECI.

Gra dobiega końca po upływie 12 godzin (tzn. w chwili, gdy Wskaźnik *Odliczania* wskaże czarne zero na pomarańczowym tle). Właśnie w takim limicie czasu można powrócić na okręt kosmiczny. Inne warunki mogą również doprowadzić do zakończenia gry (opisano to nieco dalej).

Runda reprezentuje około 1 godzinę. W każdej rundzie gracze rywalizują o kontrolę nad Postaciami, zmuszając je do podejmowania działań odpowiadających strategii danego gracza i jego tajnemu Celowi.

Nikomu nie ufaj – każdy może być niebezpieczny na Planecie Cieni!

Rozgrywanie rundy

Każda runda składa się z 3 faz, podczas których swoje tury rozgrywa wszystkie sześć Postaci, zgodnie z **rosnącym Porządkiem Inicjatywy**. Gracze działają poprzez Postacie, które kontrolują w danej rundzie.

1. Faza kontroli

Protagonista (oznaczony specjalną kartą) tasuje wszystkie 6 kart Postaci (bez oglądania). Następnie gracz po jego prawej stronie losuje 1 kartę.

Potem Protagonista odbiera pozostałe 5 kart, wybiera 1 i zagrywa ją zakrytą na swój arkusz. Następnie podaje pozostałe karty do gracza po swojej lewej. Te kroki powtarza się do chwili, gdy ostatni gracz (na prawo od Protagonisty) nie otrzyma wszystkich pozostałych kart. Wówczas dodaje je do pierwszej karty, wylosowanej wcześniej z ręki Protagonisty. Na koniec wybiera i zagrywa kartę.

Kiedy wszyscy gracze zagrają po 1 zakrytej karcie Postaci, wszystkie karty są ujawniane – zarówno te wybrane, jak i pozostałe (te drugie należy umieścić obok odpowiadającego im Wyposażenia).

Każdy gracz **bierze wszystkie karty Wyposażenia** należące do Postaci, którą kontroluje w danej rundzie. Ponadto każdy gracz bierze z puli 1 **Znacznik w kolorze swojej Postaci**. Gracze trzymają wszystkie posiadane Znaczniki na swoich arkuszach (na przeznaczonym do tego obszarze i tak, by były dobrze widoczne dla innych graczy).

Wyjątek: Gracz, który obejmuje kontrolę nad *Robotem* , nie bierze żadnego Znacznika, ponieważ Tożsamości tej Postaci nie przypisuje się żadnemu z graczy.

Ważne: Posiadanie Znaczników nie jest korzystne. Ich liczba ogranicza szanse dopasowania gracza do Tożsamości danej Postaci na końcu gry, tym samym wpływając na tajną strategię gracza. Gracz musi mieć najmniejszą możliwą liczbę Znaczników Postaci, którą chciałby być na końcu gry. Dlatego należy działać ostrożnie!

2. Faza Operacji

Teraz Postacie rozpatrują swoje tury w Porządku Inicjatywy (wskazanim na planszy obok odpowiadających im symboli).



Niekontrolowane Postacie działają zgodnie z opisem swojej zdolności . Następnie odrzucają na wierzchnią kartę z talii znajdującej się w Lokacji, w której obecnie przebywają. Karta jest odrzucana odkryta.



Kontrolowane Postacie, działające zgodnie z życzeniem kontrolujących je graczy, muszą najpierw rozpatrzyć swoją zdolność . Następnie rozpatrują 5 opisanych poniżej kroków Akcji. W każdym kroku mogą **dobrowolnie** zagrywać karty Operacji ze swojego Wyposażenia, aby wykonywać akcje. Zagrywane przez nich karty muszą odpowiadać danemu krokowi (jednak należy pamiętać, że dobranie 1 karty z talii Lokacji kontrolowanej Postaci w kroku III jest **obowiązkowe**, nawet jeśli gracz nie zagra żadnych kart). Karty



Prowadzenie pojazdów

Kiedy Postać znajduje się w Lokacji zawierającej **Pojazd**, może go wykorzystać na potrzeby ruchu przez **Ścieżki** (Pojazdy nie pozwalają na poruszenie Postaci do Sekcji).

Gracz kontrolujący daną Postać może **kierować** Pojazdem. Jeśli się na to zdecyduje, musi najpierw zadeklarować cel swojego ruchu, a następnie zagrać karty . Karty zagrane z ręki gracza otrzymują premię opisaną na karcie Pojazdu.

Ponadto inne Postacie w Lokacji z Pojazdem mogą zdecydować, że chcą zostać nim przewiezione (przestrzegając ograniczenia miejsca). Gracze podejmują tę decyzję w Porządku Inicjatywy.

Moonette

To szybki Pojazd, który mieści maksymalnie 3 Postacie (wliczając kierowcę). Suma nadrukowanych wartości kart zagranych przez kierowcę jest podwajana (najpierw należy dodać, potem pomnożyć ich wartość). *Moonette* wchodzi do gry poprzez rozpatrzenie efektu **Kokpitu**, jednej z Sekcji **Melity** .

Łazik

To wolny Pojazd, który mieści maksymalnie 6 Postaci (wliczając kierowcę). Do nadrukowanej wartości każdej karty zagranej przez kierowcę należy dodać 1.

Łazik pojawia się w grze w wyniku rozpatrzenia efektu karty Operacji *Łazik* z talii **Wzgórza** .

Ważne: Dodatkowe szczegółowe zasady dotyczące ruchu Pojazdami można znaleźć na stronach 13 i 14 razem z przykładami z rozgrywki.

Operacji są zagrywane z ręki w kolejności i pojedynczo. Najpierw należy rozpatrzyć efekty widoczne na każdej zagranej karcie. Potem dodać ich wartości (cyfry widoczne poniżej symboli), aby rozpatrzyć *następstwa*:



I. Ruch: Karty z szarym symbolem są zagrywane jako pierwsze.

Następstwo pozwala poruszyć pion kontrolowanej Postaci z jednej Lokacji na inną poprzez *Ścieżki* i/lub do Sekcji (wszystkie niewykorzystane punkty są tracone). **Postać nie może poruszyć się do Sekcji już zawierającej jej Znacznik.**



II. Przeszukiwanie: Karty z czarnym symbolem są zagrywane jako drugie. *Następstwo* umożliwia graczowi podejrzenie kart z talii Lokacji jego Postaci i odłożenie ich w wybranej kolejności.



III. Pozyskiwanie: Gracz dodaje do swojej ręki wierzchnią kartę z talii Lokacji, w której znajduje się obecnie jego Postać. **To przymusowe, nawet jeśli w tym kroku nie zostaną zagrane żadne karty.** Następnie może zagrać karty z zielonym symbolem. *Następstwo* umożliwia graczowi dodanie do jego ręki tylu dodatkowych kart (z wierzchu talii Lokacji jego Postaci), ile wynosi wartość zagranych .



IV. Naprawa: Teraz można zagrać karty z niebieskim symbolem. Nie mają one *następstwa*. Jedyнным powodem zagrania jest zastosowanie ich efektów.



V. Atak: Na koniec można zagrać karty z czerwonym symbolem. Nie mają one *następstwa*. Jedyнным powodem zagrania jest zastosowanie ich efektów.

Koniec tury: Aktualny gracz może zdecydować, że chce skorzystać z efektu Sekcji, którą zajmuje jego Postać, **jeśli może opłacić koszt Sekcji poprzez ujawnienie z ręki kart o wymaganym koszcie.** Po rozpatrzeniu efektu Sekcji umieszcza 1 Znacznik w kolorze swojej Postaci na danej Sekcji (bierze go z puli). Następnie Postać jest usuwana z Sekcji na główny obszar swojej Lokacji.

Wyjątek: *Robot* nie może wchodzić do, ani zajmować, Sekcji i nie posiada własnych Znaczników.

Należy pamiętać, że Postać zostaje usunięta z Sekcji, nawet jeśli nie rozpatrzyła jej efektu (w tym przypadku nie kładzie się na danej Sekcji żadnego Znacznika).

Ważne: Gracz musi mądrze zarządzać kartami na swojej ręce. Te, które zagra w trakcie kolejnych faz, nie będą na jego ręce na końcu tury, kiedy będzie chciał ujawniać karty celem aktywowania efektów Sekcji.

Warto tu zwrócić uwagę, że zagrywanie kart nie jest obowiązkowe.



PISTOLET LASEROWY

Wskaźniki

Na planszy znajdują się trzy **Wskaźniki**, które należy przygotować przed pierwszą rozgrywką.

Każdy z nich jest w kolorze powiązany z symbolem wpływającym na postęp danego Wskaźnika.



Na wszystkich Wskaźnikach widnieje cyfra początkowa, pomarańczowa na czarnym tle. *Naprawa* ma trzy różne pozycje początkowe zależnie od liczby graczy.



Wszystkie Wskaźniki mają też pozycję „końcową”, która wywołuje koniec gry – to czarna cyfra na pomarańczowym tle.

Puste pole dzieli pierwszą pozycję Wskaźnika od ostatniej. Wskaźników nie można obracać poza maksymalną i minimalną wartość.

Dwa symbole pokazane na każdym Wskaźniku przypominają, jak należy go obracać w zależności od *następstw*.

Kiedy gracz ma „**dokonać postępu**” Wskaźnika, obraca go zgodnie z ruchem wskazówek zegara o wymaganą liczbę pozycji (tak, aby przybliżyć koniec gry). I odwrotnie, kiedy gracz ma „**cofnąć**” Wskaźnik, obraca go przeciwnie do ruchu wskazówek zegara o wymaganą liczbę pozycji (tak, aby odroczyć koniec gry).

3. Faza Podszeptów

Każdy gracz podnosi wszystkie karty Operacji kontrolowanej przez siebie Postaci (tzn. jej Wyposażenie) i musi odrzucić 1 **zakrytą** kartę na celem wpłynięcia na stos Podszeptów z Cieni i realizowania swojej tajnej strategii.

Następnie Protagonista tasuje wszystkie karty ze stosem (zachowując je wszystkie **zakryte**), a wreszcie ujawnia **6 losowych kart**, aby wprowadzić ich *następstwa* (patrz *Podszepty z Cieni* poniżej).

Koniec rundy

Każdy gracz odkłada z powrotem obok planszy wszystkie karty ze swojej ręki na Wyposażenie kontrolowanej Postaci (jeśli w danej rundzie została użyta karta Zdolności Jenny Scott, należy ją odłożyć obok jej Wyposażenia).

Nową rundę rozpoczyna się według tych samych zasad, co opisane powyżej – wszystkie kroki są powtarzane aż do zakończenia gry (patrz *Koniec gry* na następnej stronie).

Podszepty z Cieni

W trzeciej fazie rundy, po tym, jak wszystkie karty ze stosu zostaną wtasowane przez Protagonistę do stosu , należy ujawnić wierzchnie **6 kart**, a następnie pogrupować je według typu celem wprowadzenia ich *następstw* w opisanej poniżej kolejności.

Ważne: Kiedy w tej fazie są wprowadzane *następstwa*, należy brać pod uwagę tylko liczbę kart z odpowiednimi symbolami, nie wartości widoczne pod symbolami.

1. Zagrożenie

Porównajcie liczbę kart z liczbą kart i rozpatrzyć różnicę na potrzeby obrotu Wskaźnika *Zagrożenia* (jeśli nie ma różnicy, Wskaźnik nie obraca się):

- **więcej** : Wskaźnik *Zagrożenia* **cofa się**, zmniejszając potęgę potwora (należy pamiętać, że Wskaźniki nie mogą obrócić się poniżej zera).
- **więcej** : Wskaźnik *Zagrożenia* **postępuje**, zwiększając potęgę potwora. Jeśli Wskaźnik znajduje się na „8”, gra dobiega końca.

2. Naprawa

Porównajcie liczbę kart z liczbą kart i rozpatrzyć różnicę na potrzeby obrotu Wskaźnika *Naprawy* (jeśli nie ma różnicy, Wskaźnik nie obraca się):

- **więcej** : Wskaźnik *Naprawy* **cofa się**, utrudniając naprawę wahadłowca.
- **więcej** : Wskaźnik *Naprawy* **postępuje**, ułatwiając naprawę. Jeśli Wskaźnik znajduje się na „0”, gra dobiega końca.

3. Odliczanie

Porównajcie liczbę kart z liczbą kart i rozpatrzyć różnicę na potrzeby obrotu Wskaźnika *Odliczania* (jeśli nie ma różnicy, Wskaźnik nie obraca się):

- **więcej** : Wskaźnik *Odliczania* **cofa się**, opóźniając odlot okrętu kosmicznego.
- **więcej** : Wskaźnik *Odliczania* **postępuje**, skracając czas do odlotu.

Bez względu na wynik Wskaźnik *Odliczania* zawsze **postępuje** o 1. Ponadto za każdą wyczerpaną talię Lokacji *Odliczanie* postępuje o 1 dodatkową pozycję. Jeśli Wskaźnik *Odliczania* znajduje się na „0”, gra dobiega końca.

Koniec fazy

Teraz wszystkie ujawnione karty należy usunąć z gry **zakryte** na .

Ważne: Karty usunięte z gry i umieszczone na stosie **NIE MOGĄ** być oglądane przez graczy.

MIERNIK
ODLEGŁOŚCI



KONIEC GRY

Gra dobiega końca na końcu rundy, w której został spełniony jeden z następujących warunków:

- Wskaźnik *Zagrożenia* pokazuje „8”.
- Wskaźnik *Naprawy* pokazuje „0”.
- Wskaźnik *Odliczania* pokazuje „0”.

Jeśli koniec gry spowoduje więcej niż jeden Wskaźnik jednocześnie, kolejność rozpatrywania na potrzeby przyznawania zwycięstwa jest następująca: **1. Zagrożenie, 2. Naprawa i 3. Odliczanie.**

Kiedy gra dobiegnie końca, zwycięża jedna ze stron.

Wyłanianie zwycięzcy

Kiedy gra dobiega końca, czas wyłonić zwycięzcę. Każdemu graczowi zostaje przydzielona Tożsamość, po czym określa się zwycięzcę w zależności od tego, który Wskaźnik wywołał zakończenie gry.

Przydzielanie Tożsamości

Wszyscy gracze ujawniają karty Celów, które wylosowali podczas Przygotowania gry.

Zgodnie z kolejnością pierwszeństwa (1. Obcy, 2. Kapitan, 3. Porucznik, 4. Sierżant i 5. Strażnik) każdy gracz jest dopasowywany do jednej Postaci spośród tych, które są jeszcze dostępne. Dany gracz sprawdza Znaczniki na swoim arkuszu szukając **najmniejszej liczby Znaczników w jednym kolorze**, następnie okazuje się być Postacią odpowiadającą danemu kolorowi. W razie remisu w liczbie Znaczników różnych Postaci gracz może wybrać, którą Postać woli.

Robot (🤖), który nie ma odpowiadających Znaczników, jest ignorowany na potrzeby wyłaniania zwycięzcy i przydzielania Tożsamości.

Ważne: Jeśli karty Celu *Strażnika* nie ma w grze (tzn. podczas przygotowania nie dobrał jej żaden gracz), po przydzieleniu graczy do Postaci Cel *Strażnik* jest przypisywany do Postaci o najwyższej wartości Inicjatywy spośród pozostałych, nieprzydzielonych Postaci. Wszystkie inne nieprzydzielone Postacie na potrzeby zwycięstwa są uważane za *Astronautów*.

Strategia Astronautów



Postaraj się domyślić, jakie mogą być Cele innych graczy, aby określić, ilu jest innych Astronautów w grze i kim oni są.

Pamiętaj, w grze na **5 osób** zawsze będziesz miał **dwóch gotowych do współpracy przyjaciół**, natomiast w grze na **4 osoby co najmniej jednego**.

W grze na **3 osoby możesz być jedynym Astronautą**, choć to raczej mało prawdopodobne. Ogólnie rzecz biorąc, im mniej uczestników gry, tym bardziej powinieneś „dogadać się” z *Obcym* przeciwko *Strażnikowi* – przynajmniej w pierwszej fazie rozgrywki.

Analizuj ujawniane karty (👁️) w poszukiwaniu wskazówek odnośnie Celów i staraj się przekonać innych *Astronautów* co do szczerości twoich intencji (jednak nie możesz pokazać swojego Celu).

Twoja strategia opiera się na tym, by na końcu gry w Wyposażeniu twojej Postaci znalazła się jak największa liczba kart (🔍 i 🗑️).

Korzystaj z taktycznych przewag *następstw* poprzez obracanie Wskaźników na swoją korzyść: karty (🔄) spowolnią *Odliczanie*, lecz nie przesadzaj z ich odrzucaniem, ponieważ trudno ci będzie znaleźć odpowiednie karty (🔍 i 🗑️) w taliach Lokacji.

Uważaj na karty (🔍), które na końcu gry nie liczą się na potrzeby swoich efektów w Wyposażeniu *Astronautów* – są idealne, aby odrzucać je na (🗑️) celem dokonywania postępu Wskaźnika *Naprawy*.

Ważnym elementem twojej strategii jest dotarcie do *Jaskiń* (🏠), więc postaraj się wprowadzić do gry co najmniej jeden **Pojazd**.



Strategia Obcego



Na początku gry twoja taktyka jest identyczna, co *Astronautów*: starasz się stworzyć najlepsze warunki do naprawy *Melity*.

Postaraj się udawać *Astronautę* i zwodzić członków tej grupy – jeśli stracą zbyt wiele czasu na odgadnięcie twojego prawdziwego Celu, może być za późno, by pokrzyżowali ci plany.

Jednak pamiętaj, że karty 🗳️ w Wyposażeniu twojej Postaci nie liczą się na potrzeby przyznawania zwycięstwa na końcu gry. W związku z tym możesz chcieć odrzucać je na 🗋️.

Nie zapomnij o tym, jak ważne są karty 🗳️. Gromadź je w Wyposażeniu swojej Postaci, a inne odrzucaj na 🗋️, aby Wskaźnik *Zagrożenia* nieustannie postępował. Tylko uważaj, aby nie osiągnąć w trakcie gry wartości „8”.

Postaraj się, aby przeciwnicy nie dodawali kart 🗳️ do swojego Wyposażenia, ponieważ są one dla ciebie najgorsze. Uważnie czytaj efekty tych kart. Niektóre są tak niebezpieczne, że lepiej zaryzykować ich odrzucenie na 🗋️ niż pozwolić przeciwnikom je zachować.

Strategia Strażnika



Przygotuj się! Wszyscy są przeciwko tobie!

Staraj się działać efektywnie, ale nie pozwól na odkrycie twojego Celu, inaczej wszyscy zaczną aktywować przeciwko tobie wszelkie możliwe efekty i zdolności, znacząco utrudniając ci grę.

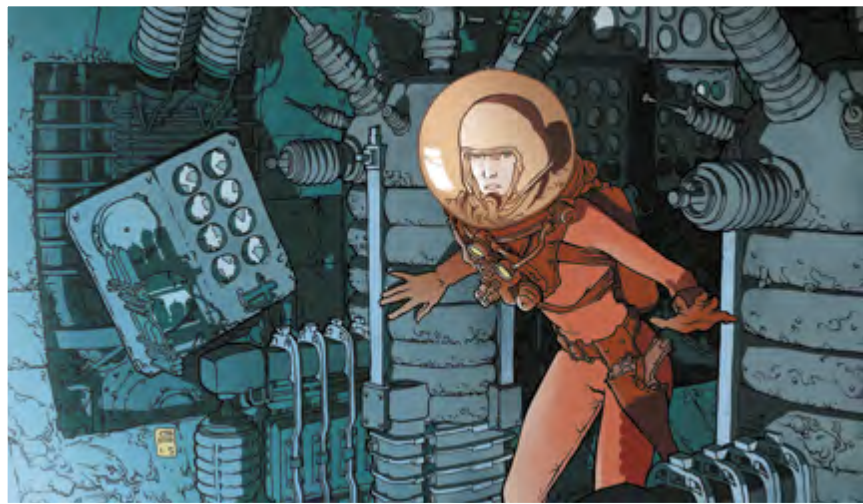
Czas jest kluczowy – im więcej rund mają przeciwnicy, tym użyteczniejsze karty dodadzą do swojego Wyposażenia. Odrzucanie kart 🗳️ na 🗋️ jest korzystne, ponieważ Wskaźnik *Odliczania* będzie postępować i gra szybciej dobiegnie końca.

Dodatkowo nawet karty 🗳️ są idealne, by odrzucać je na 🗋️ celem cofania Wskaźnika *Naprawy*.

Jeśli szala zwycięstwa zacznie się szybko przechylać na korzyść *Obcego*, nie zapomnij, że możesz zmienić taktykę, zostawiając karty 🗳️ w spokoju i przestawiając się na karty 🗋️.

- odrzucanie ich na 🗋️ może spowodować postęp Wskaźnika *Zagrożenia* na jego maksymalną wartość (8), co zapewni ci zwycięstwo.

STRATEGIA GRY



Kiedy wszystkim graczom zostanie przydzielona Postać, czas sprawdzić ostatecznego zwycięzcę.

1. Zagrożenie

Jeśli gra skończyła się w związku z osiągnięciem „8” na Wskaźniku *Zagrożenia*, *Strażnik* natychmiast wygrywa grę.

2. Naprawa

Jeśli gra skończyła się w związku z osiągnięciem „0” na Wskaźniku *Naprawy*, *Strażnik* natychmiast przegrywa grę, a *Astronauci* rywalizują o zwycięstwo z *Obcym* tak, jak to opisano poniżej:

- **Obcy:** Reprezentujący go gracz ujawnia wszystkie karty Wyposażenia swojej Postaci, porównując liczbę kart 🗳️ z kartami 🗳️ i wprowadza różnicę odpowiednio obracając Wskaźnik *Zagrożenia*. (+🗳️): Wskaźnik *Zagrożenia* **postępuje**. +🗳️: Wskaźnik *Zagrożenia* **cofa się**.
- **Astronauci:** Wszyscy gracze z takim Celem ujawniają wszystkie karty Wyposażenia swoich Postaci, sumują liczbę posiadanych kart 🗳️ i porównują ją do nowej pozycji Wskaźnika *Zagrożenia* (po tym, jak został obrócony w poprzednim kroku przez *Obcego*). Jeśli *Astronauci* wyrównają lub przewyższą tę wartość, wygrywają grę. W przeciwnym wypadku wygrywa *Obcy*.

3. Odliczanie

Jeśli gra skończyła się w związku z osiągnięciem „0” na Wskaźniku *Odliczania*, o zwycięstwo rywalizują wszyscy gracze:

- **Astronauci:** Wszyscy gracze z takim Celem ujawniają wszystkie karty Wyposażenia swoich Postaci, sumują liczbę posiadanych kart 🗳️ i porównują ją do pozycji Wskaźnika *Naprawy*.
- **Jeśli NIE wyrównają aktualnej wartości ze Wskaźnika:** *Strażnik* natychmiast wygrywa grę.
- **Jeśli wyrównają lub przewyższą aktualną wartość Wskaźnika:** *Strażnik* natychmiast przegrywa grę, a *Astronauci* rywalizują o zwycięstwo z *Obcym* tak, jak to opisano poniżej:
 - **Obcy:** Reprezentujący go gracz ujawnia wszystkie karty Wyposażenia swojej Postaci, porównując liczbę kart 🗳️ z kartami 🗳️ i wprowadza różnicę odpowiednio obracając Wskaźnik *Zagrożenia*. (+🗳️): Wskaźnik *Zagrożenia* **postępuje**. +🗳️: Wskaźnik *Zagrożenia* **cofa się**.
 - **Astronauci:** Wszyscy gracze z takim Celem ujawniają wszystkie karty Wyposażenia swoich Postaci, sumują liczbę posiadanych kart 🗳️ i porównują ją do nowej pozycji Wskaźnika *Zagrożenia* (po tym, jak został obrócony w poprzednim kroku przez *Obcego*). Jeśli wyrównają lub przewyższą tę wartość, *Astronauci* wygrywają grę. W przeciwnym wypadku wygrywa *Obcy*.

PRZYKŁAD

Ważne: Przeczytanie tego przykładu umożliwi sprawdzenie zasad w akcji i nauczenie się, jak radzić sobie z pewnymi sytuacjami i wyjątkami. Zachęcamy do uważnego zapoznania się z tym rozdziałem.

Przygotowanie gry

W grze bierze udział 5 osób: Gianluca, Olivia, Alan, Demis oraz Giacomo. Olivia jest Protagonistą i otrzymuje odpowiednią kartę.

Ustawiane są trzy Wskaźniki na planszy: *Odliczanie* na pozycji „12”, *Naprawa* na pozycji „8” (pozycja początkowa dla pięciu graczy) oraz *Zagrożenie* na pozycji „2”.

Piony umieszczane są na swoich Lokacjach początkowych.

Wszystkie karty zostają przygotowane zgodnie z opisem ze strony 6.

Olivia otrzymuje wszystkie pięć kart Celów, gdyż w rozgrywce bierze udział pięcioro graczy. Tasuje je i rozdaje po jednej każdemu uczestnikowi. Giacomo jest *Strażnikiem*, Alan *Obcym*, Demis *Kapitanem Astronautów*, Gianluca *Porucznikiem Astronautów* i wreszcie Olivia *Sierżantem Astronautów*.

Są gotowi do rozpoczęcia gry.

Runda gry

Olivia jako *Protagonista* otrzymuje wszystkie sześć kart Postaci, tasuje je i przekazuje Luce (po jej prawej), aby wylosował jedną kartę (dobiera *Robota*). Teraz Olivia patrzy na pięć pozostałych kart i wybiera jedną, którą zagrywa zakrytą na swój arkusz (*Jennę*). Następnie daje pozostałe cztery karty Alanowi (po jej lewej), który ogląda je i wybiera jedną, którą zagrywa na swój arkusz (*Reeda*).

Alan podaje trzy pozostałe karty Demisowi (po jego lewej), który ogląda je i zagrywa jedną zakrytą na swój arkusz (*Rachel*).

Giacomo otrzymuje od Demisa dwie karty, z których wybiera *Johna* i zagrywa go zakrytego na swój arkusz, pozostawiając ostatnią kartę Gianluce (po swojej lewej).

Gianluca to ostatni gracz, który wybiera pomiędzy *Nikke* od Giacomo a *Robotem* wylosowanym na początku rundy od Olivii. Wybiera *Robota*, zagrywa go zakrytego na swój arkusz i odkrywa kartę *Nikke*, kładąc ją obok jej Wyposażenia (2).

Pięcioro graczy jednocześnie ujawnia Postacie, jakie postanowili kontrolować podczas tej rundy i każde bierze odpowiadające im Wyposażenie.

Każdy bierze też z puli jeden Znacznik odpowiadający kontrolowanej Postaci (poza Gianluca kontrolującym *Robota*).

Tura Jenny Scott (1), rozgrywana przez Olivię

Na początku swojej tury Olivia musi rozpatrzyć zdolność *Jenny*. Postanawia zanegować zdolność *Johna*, przekazując Giacomo kartę Zdolności Jenny Scott, aby o tym pamiętał (Giacomo umieszcza ją na karcie swojej Postaci).

Olivia zagrywa z ręki karty *Ruch* i *Bezpośredni rozkaz*, aktywując efekt drugiej karty, dzięki czemu inne Postacie w tej samej Lokacji otrzymują +1. Z wartością 2 *Jenna* porusza się z *Melity*, korzystając ze *Ścieżki 2*, aby dotrzeć do *E/Rico*.

Następnie Olivia zagrywa dwie karty *Przeszukiwanie*, aby obejrzeć dwie wierzchnie karty z talii *E/Rico* (*Części zamienne* oraz *Podszepty*), a następnie zwraca je do talii w wybranej przez siebie kolejności – najpierw *Podszepty*, potem *Części zamienne*.

Olivia dodaje pierwszą kartę z talii *E/Rico* do swojej ręki (*Części zamienne*) i postanawia nie zagrywać *Uwodzenia*, ponieważ nie jest zainteresowana dodaniem drugiej znanej sobie karty do ręki.

Nie mając więcej kart do zagrania Olivia kończy turę i pozwala rozpatrzyć turę *Nikke*.

PRZYKŁAD

Prowadzenie Moonette



Gianluca kontroluje *Johna* i zagrywa *Apteczkę*, aby poruszyć się do *Kokpitu Melity*.

Na końcu swojej tury ujawnia (trzy karty *Ruch* i *Palenie*), aby wprowadzić do gry *Moonette* na pokładzie *Melity*.

Następnie usuwa pion *Johna* umieszczając go z powrotem na głównym obszarze Lokacji i oznacza użytą Sekcję czerwonym Znacznikiem.

Demis kontroluje *Rachel* w *Melicie*, więc postanawia poprowadzić *Moonette*.

Bierze kartę *Pojazdu Moonette* i umieszcza ją przed sobą, następnie zagrywa *Skafander kosmiczny* (o wartości 5), po czym wprowadza jego efekt – w tej turze nie może zagrać żadnych innych kart. Zdolność *Moonette* podwaja wartość *Skafandra kosmicznego*, co oznacza, że *Rachel* dysponuje 10, czyli może poruszyć się przez *Ścieżkę* na *Jaskinie*.

W *Melicie* w tej chwili znajdują się *Nikke* (przez Olivię), *John* (przez Gianluca), *Reed* (oraz *Robot* (przez Giacomo).

Moonette może przewieźć dwie inne Postacie. Demis pyta zgodnie z *Porządkiem Inicjatywy*, kto chce zostać przewieziony. Olivia i Gianluca zgadzają się. *Reed* jest, więc nie może zostać przewieziony. *Robot* również nie może zostać przewieziony, gdyż *Moonette* osiągnęła swój limit załogi.

Piony *Rachel*, *Nikke* i *Johna* zostają poruszone na *Jaskinie* razem z *Moonette*.

Demis wolałby przewieźć *Robota* zamiast *Johna*, ale mimo, że prowadzi *Pojazd* jako *Rachel*, nie może wybierać, które Postacie przewiezie.

Prowadzenie Łazika



Alan kontroluje **Jennę** na **Wzgórzu**.

Pośród jej kart Wyposażenia odnajduje i zagrywa **Łazika**, aby rozpatrzyć jego efekt – poprzez odrzucenie **Łazika** na **Wzgórzu** wprowadza do gry Pojazd **Łazik** na **Wzgórzu**.

Postanawia go natychmiast poprowadzić, umieszczając kartę **Pojazdu Łazik** przed sobą.

Teraz może zagrać inne karty: **Ruch** (wartość 1) oraz **Bezpośredni rozkaz** (wartość 1) oraz **Groźbę** (wartość 2), kolejno stosując ich efekty.

Podczas swojej tury dzięki **Łazikowi Jenna** dysponuje 7 (4 jako sumą wartości z normalnych kart oraz +3 za zdolność **Łazika**).

Niestety to niewystarczająco dużo, aby poruszyć się na **Jaskinie** (Ścieżka 8). Dlatego Alan postanawia poruszyć **Jennę** na **E/Rico** (wydając 4). Jednak nie może wykorzystać pozostałych 3, aby poruszyć się do jednej z Sekcji, gdyż prowadzi **Pojazd**.

Na **Wzgórzu** nie było żadnej Postaci, więc nikt nie może zostać przewieziony **Łazikiem**, aktualnie prowadzonym przez **Jennę**.

Pion **Jenny** oraz **Łazik** zostają poruszone na **E/Rico**, zaś Alan może kontynuować rozpatrywanie swojej tury.

PRZYKŁAD

Tura Nikke Larsson (2), Postać niekontrolowana

Nikke nie kontroluje żaden gracz, więc korzysta ona ze zdolności – Postacie w jej Lokacji otrzymują +1. Następnie ujawnia i odrzuca wierzchnią kartę z talii **Melity** (Apteczkę) na **Johna**.

Teraz tura przechodzi do **Johna**.

Tura Johna Vargo (3), rozgrywana przez Giacomo

Giacomo nie może użyć zdolności **Johna**, ponieważ stał się celem zdolności **Jenny**.

Giacomo nie zagrywa żadnych kart, więc zostaje na **Melicie**.

Zagrywa karty **Przeszukiwanie** i **Palenie**, zatem nie może zagrać w tej turze żadnych kart. Dzięki wartościom swoich kart oraz zdolności **Nikke** **Giacomo** może obejrzeć cztery wierzchnie karty talii **Melity** (odkładając je z powrotem w kolejności **Mark Myers**, **Narzędzia wydobywcze**, **Prowadzenie** oraz **Racja K**, która łąduje na wierzchu talii).

Następnie dodaje **Rację K** do swojej ręki.

Giacomo nie zagrywa więcej kart i tura przechodzi do **Rachel**.

Tura Rachel Robinson (4), rozgrywana przez Demisa

Demis musi rozpatrzyć zdolność **Rachel**, w związku z czym postanawia wziąć 1 pomarańczowy Znacznik z puli i przekazać go Alanowi.

Następnie zagrywa obie karty **Przeszukiwania**, jakie ma na ręce. Dzięki efektowi **Bezpośredniego rozkazu**, zagranej przez **Jennę**, **Demis** ogląda trzy wierzchnie karty z talii **E/Rico** (**Podszepty** pozostawione przez **Olivię**, **Rację K** oraz **Skafander kosmiczny**). Teraz **Demis** wie, że **Olivia** nie wzięła mocnej, lecz niebezpiecznej karty. Czy można jej ufać, że w rzeczywistości nie jest groźnym **Obcym**?

Demis zmienia kolejność kart (**Podszepty**, **Skafander kosmiczny** i **Racja K** na wierzchu, którą to kartę dodaje do swojej ręki), a następnie zagrywa **Placz**, aby dodać do swojej ręki również **Skafander kosmiczny**.

Jego tura dobiega końca, zatem musi zastosować efekt **Placzu** i odrzucić go na **Wzgórzu**.

Tura Reeda Robinsona (5), rozgrywana przez Alana

Trwa teraz tura Alana, więc rozpatruje on zdolność **Reeda**, dzięki czemu bez zagrywania kart porusza się na **Wzgórzu**, a następnie na jego Sekcję **Cmentarz** (nie posiada dwóch wymaganych do aktywowania efektu, ale ma nadzieję, że właśnie w tej turze pozyska tą, której mu brakuje).

Zagrywa dwie karty **Przeszukiwania** i dzięki swojej zdolności może obejrzeć cztery karty z wierzchu talii **Wzgórza** (**„Kukurydzę”**, **„Ziemniaki”**, **Furię** oraz **Kilof**). Zmienia ich kolejność na odwrotną i dodaje do swojej ręki **Kilof**.

Alan nie zagrywa więcej kart, zaś swoją turę kończy ujawnieniem z ręki **Toporka** oraz **Kilofa** celem aktywowania efektu **Cmentarza**, który pozwala dodać do ręki wierzchnią kartę z dowolnej talii Lokacji. Z wierzchu talii **Jaskiń** pozyskuje **Usunięcie lodu**. Bierze 1 czarny Znacznik z puli i umieszcza go na **Cmentarzu**, potem przesuwając czarny pion z powrotem na główny obszar **Wzgórza**. Czarny znacznik na **Cmentarzu** uniemożliwia **Reedowi** powrót do tej Sekcji aż do końca gry.

Tura Robota (6), rozgrywana przez Gianlucę

Wreszcie nadchodzi tura **Robota**, kontrolowanego przez **Gianlucę**. Natychmiast rozpatruje on zdolność **Johna**, tym samym zabierając **Olivii** kartę **Protagonisty**.

Zagrywa trzy karty **Przeszukiwania** i dzięki **Bezpośredniemu rozkazowi** zagrzanemu przez **Jennę** ogląda cztery wierzchnie karty z talii **E/Rico** (układając je w wybranej przez siebie kolejności: **Zielona mgła**, **Podszepty**, **Rodzinne zdjęcie** oraz **Złom** na wierzchu).

Dodaje do swojej ręki **Złom**, po czym natychmiast go zagrywa, aby zamienić 1 kartę na swojej ręce z innym, wybranym graczem (**Olivią**). **Gianluca** oddaje **Pomoc** za **Ruch** **Olivii**.

Podszepty z Cieni

Wszyscy gracze podnoszą karty zagrane podczas swoich tur, a następnie w tajemnicy wybierają jedną kartę i odrzucają ją zakrytą na 🚫.

Gianluca (*Astronauta*) odrzuca kartę 🚫, Olivia (*Astronauta*) odrzuca kartę 🚫, Alan (*Obcy*) odrzuca kartę 🚫, Demis (*Astronauta*) odrzuca kartę 🚫 i wreszcie Giacomo (*Strażnik*) odrzuca kartę 🚫.

Gianluca, nowy *Protagonista*, bierze wszystkie karty 🚫 (najpierw zakrywa dwie karty na stosie, które zostały odrzucone odkryte wcześniej), potem wtasowuje je w 🚫, przekazując stos Giacomo (po swojej prawej), aby „przełożyć” talię. Następnie Gianluca ujawnia sześć wierzchnich kart, odkładając pozostałe z powrotem na 🚫: jedną 🚫, jedną 🚫, dwie 🚫, jedną 🚫 oraz jedną 🚫.

Wszystkie *następstwa* są wprowadzane w kolejności: Wskaźnik *Zagrożenia* postępuje o 1 na pozycję „3” (2 🚫 do 1 🚫), Wskaźnik *Naprawy* nie obraca się (1 🚫 do 1 🚫), wreszcie Wskaźnik *Odliczenia* również się nie obraca w związku z odrzuconymi kartami (1 🚫 do 1 🚫). Na koniec Wskaźnik *Odliczenia* postępuje o 1 na pozycję „11”.

Przed odrzuceniem ujawnionych kart na 🚫 gracze mogą się nad nimi zastanowić: 🚫 *Placz* pochodzi z Wyposażenia *Rachel* 🚫 – to karta, którą jawnie zagrał Demis w swojej turze, choć równie dobrze mógł też odrzucić jej drugą kopię z Wyposażenia... 🚫 *Walka* jest z Wyposażenia *Johna* 🚫 – Giacomo mógłby być *Strażnikiem* sabotującym próby naprawy wahadłowca, ale może zwyczajnie przestraszył się wartości *Zagrożenia Obcego*? Gra toczy się dalej...

Koniec gry

Wskaźnik *Odliczenia* pokazuje „0”, zatem gra dobiega końca. Giacomo okazuje się być *Strażnikiem*, Alan *Obcym*, a w konsekwencji Olivia, Demis i Gianluca trzema *Astronautami*.

Tożsamości są przydzielane zgodnie z pierwszeństwem: *Nikke* 🚫 zostaje przypisana do Alana, ponieważ to jedyna Postać, której 1 Znacznik posiada ten gracz. *Jenna* 🚫 trafia do Demisa, który nie ma żółtych Znaczników, Gianluce dostaje się *Reed* 🚫, Olivii zostaje przypisana *Rachel* 🚫 i wreszcie *John* 🚫 zostaje powiązany z Giacomo.

Wyłanianie zwycięzcy

Demis, Olivia i Gianluca sprawdzają, czy Wyposażenie *Jenny* 🚫, *Rachel* 🚫 i *Reeda* 🚫 zawiera co najmniej trzy 🚫, zgodnie z wymaganiami Wskaźnika *Naprawy*. Kart 🚫 jest aż pięć, więc Giacomo jako *Strażnik* ponosi porażkę w swojej misji i zostaje pokonany.

Teraz o zwycięstwo walczy troje *Astronautów* oraz Alan (*Obcy*). Alan sprawdza liczbę kart 🚫 i 🚫 w Wyposażeniu *Nikke* 🚫 (jedna 🚫 i dwie 🚫). Wskaźnik *Zagrożenia* cofa się o 1 (ponieważ 2 🚫 przewyższa 1 🚫), tym samym obracając się na pozycję „4”.

Astronauta sprawdzają teraz swoje Wyposażenie w poszukiwaniu kart 🚫. Mają tylko trzy karty 🚫, zatem Alan spodziewa się wygranej, jednak Olivia pokazuje, że ma kartę 🚫 *Pistolet laserowy*, która posiada wartość dwóch kart 🚫, o ile na końcu gry jest w Wyposażeniu *Astronauty*. Tym sposobem 🚫 jest równy *Zagrożeniu*. *Obcy* zostaje pokonany, natomiast *Astronauta* odnoszą zwycięstwo. Olivia, Demis i Gianluca przetrwali rozgrywkę *The Shadow Planet*™!



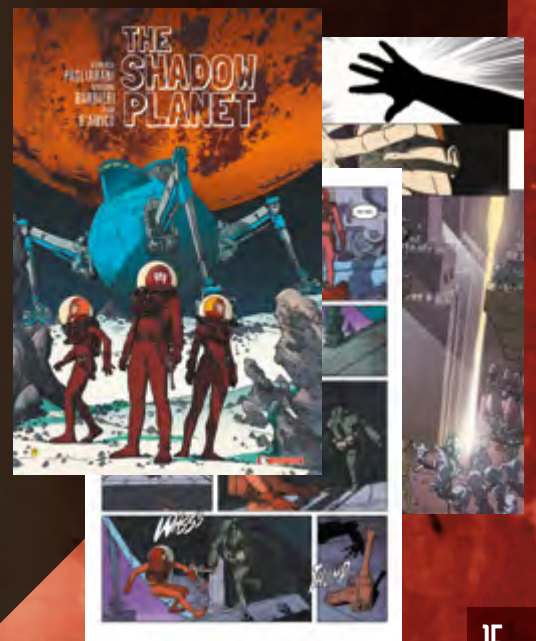
Blasteroid Bros

www.blasteroidbros.com

Johnny Blasteroid to **Gianluca Pagliarani**, ilustrator. Pracował dla Avatar Press między innymi nad tytułami autorstwa Warrena Ellisa i Davida Laphama. Po tomie *Succubes* dla Editions Soléil we Francji zaczął pracować dla Sergio Bonelli Editore nad *Dragonero*, sagą fantasy stworzoną przez Stefano Viettiego i Lucę Enocha.

James Blasteroid to **Giovanni Barbieri**, pisarz. Był profesjonalnym pisarzem przez 25 lat, na zmianę pracując nad komiksami (*Lazarus Ledd*, *Hammer*, *Samuel Sand*, *Eva Miranda*, *Dylan Dog*), kreskówkami (*Winx Club*, *Pop Pixie*) oraz materiałami reklamowymi. Prowadzi zajęcia z narracji na TheSIGN Comics & Arts Academy we Florencji.

Junior Blasteroid to **Alan D'Amico**, kolorysta, rzeźbiarz figurek i ilustrator gier fabularnych, karcianych i planszowych. Jest też kolorystą i ilustratorem komiksów i seriali telewizyjnych (*Winx Club*, *Teen Days*, *Rat-Man*). Wykłada rzeźbiarstwo na International School of Comics.



PODSUMOWANIE

Runda gry

1	Faza kontroli	Gracze wybierają Postać, którą chcą kontrolować, odpowiednio do jej dostępności. Otrzymują wszystkie karty Wyposażenia danej Postaci i biorą 1 Znacznik z puli w odpowiadającym Postaci kolorze.
2	Faza Operacji	Wszystkie Postacie wykonują swoje tury w Porządku Inicjatywy korzystając ze zdolności ⚙ – jeśli są niekontrolowane – lub poprzez graczy, którzy je kontrolują.
3	Faza Podszepków	Wszyscy gracze odrzucają 1 zakrytą kartę z Wyposażenia swojej Postaci na 🗑. Wszystkie karty 🗑 są wtasowywane w stos 🗑, a następnie ujawnia się 6 kart , aby wprowadzić ich <i>następstwa</i> .
I	Następstwo Zagrożenia	Różnica pomiędzy 🌀 a 🌀 obraca Wskaźnik (dokonuje jego postępu , jeśli jest więcej 🌀 lub cofa go , jeśli jest więcej 🌀).
II	Następstwo Naprawy	Różnica pomiędzy 🌀 a 🌀 obraca Wskaźnik (dokonuje jego postępu , jeśli jest więcej 🌀 lub cofa go , jeśli jest więcej 🌀).
III	Następstwo Odliczania	Różnica pomiędzy 🌀 a 🌀 obraca Wskaźnik (dokonuje jego postępu , jeśli jest więcej 🌀 lub cofa go , jeśli jest więcej 🌀).

Koniec gry

Przydzielanie Tożsamości	Wszyscy gracze ujawniają swoje Cele. Każdy gracz jest dopasowywany do Tożsamości jednej z Postaci w oparciu o najniższą liczbę posiadanych Znaczników.	
A	Zagrożenie	Wskaźnik jest na „8”: <i>Strażnik</i> wygrywa.
B	Naprawa	Wskaźnik jest na „0”: <i>Strażnik</i> przegrywa, a <i>Obcy</i> i <i>Astronauci</i> walczą o zwycięstwo (patrz strona 12).
C	Odliczanie	Wskaźnik jest na „0”: Wszyscy walczą o zwycięstwo (patrz strona 12).

