



NIE CHCESZ CZYTAĆ ZASAD?
OBEJRZYJ WIDEOINSTRUKCJĘ:
WWW.NEMESISBG.COM/LEARN

INSTRUKCJA

NEMESIS



AUTOR:
ADAM KWAPIŃSKI

rebel

SPIS TREŚCI

- 4 OPIS GRY
- 5 WPROWADZENIE
- 6 **PRZYGOTOWANIE:** KROKI 1–13, PLANSZA GŁÓWNA
- 8 **PRZYGOTOWANIE:** KROKI 14–20, ZAŁOGA
- 9 OPIS PLANSZY GŁÓWNEJ
STOSY KART ODRZUCONYCH
- 10 **PRZEBIEG GRY**
(PRZEBIEG RUNDY, FAZA GRACZY, FAZA WYDARZEŃ)
- 11 **CELE GRACZY I KONIEC GRY**
SPRAWDZENIE WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA
- 12 **MOMENTY PRZEŁOMOWE W GRZE**
CELE
AKCJE
TYLKO W WALCE/TYLKO POZA WALKĄ
- 14 **RUCH I ŻETONY EKSPLOKACJI**
POMIESZCZENIA I KORYTARZE
AKCJA RUCHU
ŻETONY EKSPLOKACJI
- 15 RZUT NA SZMERY
- 16 KORYTARZE TECHNICZNE
- 17 ZNACZNIKI SZMERÓW/ŚLUZU/POŻARU
ZNACZNIKI AWARII, ŻETONY DRZWI
- 18 **SPOTKANIE I WALKA**
- 19 UCIECZKA POSTACI
- 20 OBRAŻENIA I ŚMIERĆ INTRUZA
WYCOFANIE SIĘ I ATAK INTRUZA
- KARTY SKAŻENIA**
- 21 **RANY I ŚMIERĆ POSTACI**
- KARTY SŁABOŚCI INTRUZÓW**
- 22 **OBIEKTY I PRZEDMIOTY**
RĘCE I PLECAK POSTACI
- 23 PRZESZUKANIE, SAMORÓBKI I PRZEDMIOTY
OSOBISTE
- 24 **OPIS POMIESZCZEŃ**
POMIESZCZENIA Z KOMPUTEREM
POMIESZCZENIA PODSTAWOWE „1”
- 25 POMIESZCZENIA DODATKOWE „2”
- 26 POMIESZCZENIA SPECJALNE
KAPSUŁY RATUNKOWE
- 27 TRYBY ROZGRYWKI

ELEMENTY GRY



1 dwustronna plansza z mapą statku



6 plansz postaci



11 kafelków pomieszczeń „1”



9 kafelków pomieszczeń „2”



1 skaner



1 plansza intruzów



1 kolonia intruzów

2 kości walki k6 i 2 kości szmerów k10



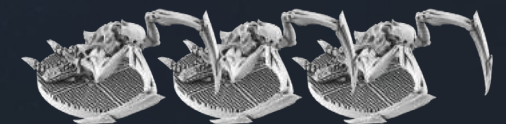
FIGURKI



6 postaci
(Kapitan, Pilot, Naukowiec, Zwiadowca, Żołnierz, Mechanik)



6 larw



3 pelzaczce



8 dorosłych osobników (4 różnych rodzajów)



2 reproduktory



1 królowa



5 plastikowych podstawek
(plecaki)



6 kolorowych krążków

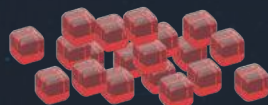


2 karty z opisem pomieszczeń

ŻETONY I ZNACZNIKI



18 znaczników statusu



50 znaczników amunicji/obrażeń



30 znaczników szmerów



8 znaczników pożaru



12 żetonów drzwi



8 znaczników awarii



6 żetonów silników (3 sprawne, 3 uszkodzone)



2 żetony „5 obrażeń”



4 kapsuły ratunkowe



8 znaczników jaj intruzów



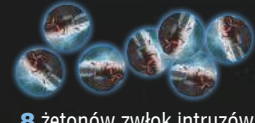
20 żetonów eksploracji



27 żetonów intruzów
(8 larw, 12 dorosłych osobników,
3 pętlacze, 2 reproduktory,
1 królowa, 1 pusty żeton)



1 niebieski żeton ciała członka załogi
5 czerwonych żetonów ciał członków załogi



8 żetonów zwłok intruzów



1 znacznik pierwszego gracza



1 znacznik śluzu powietrznej

KARTY



60 kart akcji (po 10 na postać)



18 kart celów
(9 osobistych i 9 korporacyjnych)



27 kart skażenia
Uwaga! Choć karty skażenia mają takie same rewersy jak karty akcji, uformujcie z nich osobny stos.



20 kart ataku intruzów



16 kart głębokich ran



20 kart wydarzeń



5 kart pomocy



8 kart słabości intruzów



8 kart koordynat



30 kart zielonych przedmiotów (medycznych)



30 kart żółtych przedmiotów (technicznych)



30 kart czerwonych przedmiotów (militarnych)



12 kart niebieskich przedmiotów (samoróbek)



6 kart startowych przedmiotów postaci (broń)



12 kart osobistych przedmiotów postaci



6 kart wyboru postaci

ELEMENTY TRYBU ZAAWANSOWANEGO



7 kart celów „Solo/Koop”
Ten element nie jest używany w trybie podstawowym.



10 kart akcji gracza (intruz)
Ten element nie jest używany w trybie podstawowym.

POZOSTAŁE ELEMENTY:

NEMESIS

1 tekturowa podstawka pod pudełko
Ten element nie bierze udziału w rozgrywce.

WPROWADZENIE

Nemesis jest grą semi-kooperacyjną, w której wcielasz się w rolę członka załogi statku opanowanego przez wrogie organizmy z kosmosu. Aby wygrać, musisz zrealizować jeden z dwóch celów, które otrzymasz na początku rozgrywki i... wrócić na Ziemię w jednym kawałku. Po drodze czeka Cię wiele przeszkód, takich jak hordy intruzów (tak komputer pokładowy nazywa obcych), zły stan techniczny statku, inni gracze, którzy będą mieli swoje własne plany, a czasem „tylko” okrutny los.

Rozgrzywka w **Nemesis** jest pełna klimatycznych elementów, które – mamy nadzieję – wynagrodzą Ci nieuniknione momenty porażki i konfrontacji z brutalną kosmiczną rzeczywistością.



KILKA SŁÓW OD AUTORA

Pięć lat. Pięć lat minęło, odkąd zimą 2013 roku stworzyłem pierwszy prototyp **Nemesis**. Gra, w którą gracze, ledwo jednak ją przypominają. W kolejnych latach projekt ewoluował i regularnie się zmieniał – czasami zbacał z nowych ścieżek, wracając do swoich korzeni, ale tylko po to, by za jakiś czas ponownie drastycznie zmienić kierunek. Jedyłą rzeczą, która pozostawała niezmienna, była podstawowa koncepcja: oddanie klaustrofobicznego i paranoicznego klimatu horrorów science fiction.

Nawet jeśli na pudełku pojawia się tylko moje nazwisko, pełna lista ludzi, którzy przyczynili się do powstania tej gry na różnych etapach jej produkcji, zajęłaby prawdopodobnie kilka stron – zespół w mojej poprzedniej firmie wydawniczej, ludzie z wydawnictwa Rebel, którzy przejęli projekt, a w końcu zespół Awaken Realms, który dopracowywał grę i przejął zarządzanie jej crowdfundingiem.

Bez względu na stanowisko, jakie zajmuje w Awaken Realms, chciałbym z imienia i nazwiska podziękować Marcinowi Świerkotowi, nie tylko jako wydawcy, ale także jako człowiekowi o niesamowitej umiejętności radzenia sobie z imponującymi kampaniami na Kickstarterze. Dla mnie to oczywiste, że **Nemesis** zawdzięcza Marcinowi bardzo wiele w kwestii swojego niewiarygodnego sukcesu. Chciałem mu także podziękować za wszystkie komentarze i przekonanie mnie do przyjęcia kilku nowych koncepcji (co, wiercie mi, nie było wcale łatwe).

Nemesis miała też ogromną grupę testerów. Na początku grałem tylko z kilkoma bliskimi przyjaciółmi, ale z czasem zespół rósł, aż osiągnął naprawdę imponujące rozmiary – szczególnie po tym, jak gra została zaimplementowana na Tabletop Simulator (dzięki wysiłkom Kena Cunninghama, Stevensa Beckera, Davida Wernera, Stefano Trivellato, Adama Grindera i Luki Cornaggia). Nie miałem możliwości spotkać się z każdym z testerów, ale chciałbym, aby wiedzieli, że to ich opinie pomogły mi brnąć przez kolejne etapy tego projektu i pozwoliły zachować niezachwiany entuzjazm przez te pięć długich lat pracy nad grą.

Szczególne podziękowania należą się Michałowi Oraczowi, którego poznałem, pracując nad **Nemesis**. Siła jego zaangażowania we wszystkie aspekty tej gry jest po prostu niesamowita i mogę tylko powiedzieć, że miałem niebывале szczęście, gdy los postawił na mojej drodze osobę o takich zdolnościach i doświadczeniu.

Na koniec chciałbym podziękować Idze, która prawdopodobnie jako jedyna pamięta jeszcze początki tego projektu. To ona w pewien mroźny zimowy wieczór pięć lat temu zainspirowała mnie do jego realizacji.

Moje ostatnie podziękowania kieruję do wszystkich, którzy wspierali grę na Kickstarterze, ufając zarówno mi, jak i wydawnictwu Awaken Realms. Mam nadzieję, że **Nemesis** zapewni Wam wiele emocji i niezapomnianych godzin nad planszą. I mam nadzieję, że – przynajmniej co jakiś czas – Wasza podróż w nieznanne zakończy się bezpiecznym powrotem na Ziemię...

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

AUTOR GRY: Adam Kwapiński

OPRACOWANIE: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Siekierski, Rebel team

TESTY: Paweł Samborski, Michał Siekierski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojki, Krzysztof Belczyk, Paweł Czocho

INSTRUKCJA: Michał Oracz, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot, Hervé Daubet

ILUSTRACJE: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos

PROJEKT GRAFICZNY: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz

MODELE 3D: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Marcin Świerkot

PODZIĘKOWANIA: Christi Kropf, Shaun Melville, Frank Calcagno, Kevin Alford, Kris Ardianto, Michael Pollard, Joe Cook, Jon Farrell, Sean O'Grady, Tony Janota, Bryan Harpel, Kenneth Minchin, Christopher Rindfleisch, Dustin Crenshaw, Johannes Janson, Christoffer Lundberg, Garth Humphreys, Marco Corbella, Bobby Skeens, Dan Thorpe, Kieran Berry, Alex Jansen, Egor, Joari Penasse, John Navarrete, Nikola Vlahović, Michael French.

Specjalne podziękowania: Ken Cunningham i Jordan Luminais.

Specjalne podziękowania dla wszystkich osób, które wsparły nas na Kickstarterze i dzięki którym ta gra miała szansę powstać. Podziękowania dla wszystkich, którzy przez lata uczestniczyli w testach, i dla tych, którzy testowali **Nemesis** w ArBar i na symulatorze Tabletop.

TESTERZY: Michał Misztal, Paweł Panek, Kacper Ziatkowski, Piotr Frań, Mateusz Gospodarczyk, Martyna Machnica, Oriana Młynarska, Anna Sadurska-Czocho, Paweł Kieroń, Maks Kieroń, Michał Łysiak, Kacper Mendrek, Robert Neć, Michał Sierko, Barbara Sanecka-Sierko, Jakub Polkowski, Anna Polkowska, Piotr Żuchowski, Marta Batorczak-Żuchowska, Iga W. Grygiel, Błażej Kubacki, Robert Arciszewski, Paweł Kaczmarek, Barbara Kaczmarek, Łukasz Poręba, Jakub Kurek, Paweł Kurnatowski, Tomasz Dobosz, Michał Ozon, Paweł Szewczuk, Piotr Jasik, Klaudia Jasik, Wojciech Mikołajczak, Paweł Adamczuk, Tomasz Łapiński, Jakub Wasilewski, Michał Solan, Marcin Gleń, Joanna Gleń, Tomasz Bylina, Piotr Wołoszun, Łukasz Hapka, Jakub Mróz, Kamil Kołodziej, Cezary Sidor, Piotr Kątnik, Rafał Szczepkowski, Artur Jedliński, Maciej Jesionowski, Andrzej Aftarczuk, Wojciech Ingielewicz, Krzysztof Szafrański, Andrzej Olejarczyk, Piotr Widerski, Mateusz Żbikowski, Małgorzata Boryczka

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: Monika Żabicka

WPROWADZENIE

Witaj na pokładzie! Ta historia została napisana po to, abyś mógł zapoznać się z przebiegiem gry w trybie podstawowym i poznać ogólne zasady rządzące życiem na **Nemesis**. Wszystkie ważne elementy, przedmioty, postacie i miejsca na planszy zostały w tekście **wyłuszczone**, abyś lepiej je zapamiętał. Mamy nadzieję, że dzięki tej krótkiej historii przyswoisz zasady w sposób łatwy i przyjemny. Mamy też nadzieję, że po kilku rozgrywkach będziesz mógł opowiedzieć swoje własne historie rozgrywające się na pokładzie **Nemesis**!

Zaczęło się tak, jak wiele razy wcześniej – obudziliśmy się w osnutym zimną mgłą **hibernatorium** w samym centrum statku. Jak zwykle po przebudzeniu cierpieliśmy na tymczasową amnezję. Pamiętaliśmy nasze imiona i mieliśmy trochę bardzo podstawowych wspomnień, ale nie pamiętaliśmy dokładnie, gdzie byliśmy i przede wszystkim – po co. Także układ statku był nam nieznany. Wiedzieliśmy tylko, że gdzieś na rufie są trzy **silniki**, a na dziobie znajduje się kokpit. Dobrze pamiętaliśmy jedynie to, co nam zaprogramowano: lokalizację obu **kapsułów ratunkowych** na wypadek, gdyby coś poszło **NAPRAWDĘ** źle. Reszta stanowiła niejasne skojarzenia. Ale amnezja nie była naszym największym problemem. Jeden z naszych towarzyszy leżał obok swojej kapsuły hibernacyjnej z ogromną dziurą w klatce piersiowej, a wszędzie dookoła błyskały światła awaryjne.

Jako **kapitan** wiedziałem, że za wszelką cenę musimy uniknąć paniki, postępować zgodnie z procedurami, przeszukać statek, a przede wszystkim dowiedzieć się, czy silniki są sprawne. Potrzebowaliśmy **przynajmniej dwóch działających silników**, aby kontynuować naszą podróż. Musieliśmy również sprawdzić **koordynaty**, aby upewnić się, że wciąż zmierzamy w kierunku Ziemi.

Wszyscy oglądaliśmy wystarczająco dużo horrorów, aby wiedzieć, że w tej chwili najbardziej potrzebujemy **broni**. Na szczęście nasze szafki zawierały podstawowe wyposażenie i **przedmioty**, które były niezbędne do wykonania przydzielonych nam zadań. Pomędzy moim **sześciostrażalcem** i paroma innymi osobistymi szpargałami znalazłem list, a w nim specjalne rozkazy od mojego pracodawcy. Jakiś czas temu **mechanik** naszego statku wywłókł na światło dzienne trochę korporacyjnych brudów i na dodatek postanowił złożyć w tej sprawie zeznania zaraz po powrocie na Ziemię. Firma wyjaśniła mi jasno i klarownie, że nie chce, aby ów pracownik wrócił. I to za wszelką cenę.

Wiedziałem, że nie tylko ja, lecz także wielu członków mojej załogi ma ściśle tajne wytyczne i własne **cele podyktowane przez korporację**. Nie mogłem więc ufać nikomu. Podzieliłiśmy się na dwie grupy – **pilot** i ja mieliśmy sprawdzić kokpit, podczas gdy mechanik i naukowiec poszli do sekcji rufowej, gdzie znajdowały się **maszynownie**.

Ruszyłem do przodu, ostrożnie przemierzając korytarz. Kiedy wszedłem do następnego pomieszczenia, usłyszałem bardzo dziwny **szmer** dochodzący z dziobu statku. Chwilę później **drzwi** zatrzasnęły się za mną na amen. Awaria! Trzeba było się nie rozdzielać...

Rozejrzałem się – byłem w części, w której znajdowały się kabiny załogi. Postanowiłem je przeszukać w nadziei znalezienia jakichś przydatnych przedmiotów. Znalazłem **gaśnicę** i **apteczkę** i od razu poczułem się lepiej. Niczego więcej tu jednak nie było, więc postanowiłem ruszyć do kolejnych pomieszczeń. Niestety dalej było już tylko gorzej. Najpierw wszedłem w jakiś dziwny zielony śluz, który oblepił mi całe nogi i nie chciało zejść, następnie znów usłyszałem te dziwne szmery.

Nagle z ciemności skoczyła na mnie potworna **larwa**. Widząc jej ogromne pazury i kły, byłem pewien, że jeśli szybko czegoś nie wymyślę, to będzie ostatnia rzecz, jaką widzę za życia.

Władowałem więc w nią całą **amunicję**, aż jej truchło przestało nawet drgać w pośmiertnych konwulsjach.

W tym momencie wiedziałem już, że na statku dzieje się coś strasznego. Musiałem zdecydować, czy wypełnić zadanie, które zleciła mi firma, czy może postępować zgodnie z **osobistym celem**. Zdałem sobie sprawę, że nie był to najlepszy moment, aby likwidować członka załogi – w tych okolicznościach mógł okazać się pomocny. Zamiast zabić mechanika zdecydowałem, że korzystając z **pokoju łączności**, wyślę **sygnał** na Ziemię, aby ostrzec innych o zaistniałej sytuacji. Następnie **zbadam** jedno z tych stworzeń w **laboratorium**, żeby dowiedzieć się o nich jak najwięcej, zanim opuścimy tę skazaną na zagładę metalową puszkę.

Robiłem sobie właśnie krótki odpoczynek dla uspokojenia nerwów, kiedy znowu usłyszałem te przerażające szmery. Na szczęście tym razem nic do mnie nie przypełzło. Przeszedłem do następnego pomieszczenia, gdzie znalazłem **generator**. Tam też czekała na mnie nasza pilot. To było jedyne miejsce, w którym mogliśmy aktywnie **samozniszczenie** statku. Biorąc pod uwagę to, czego byłem świadkiem, nie był to taki znowu zły pomysł... Niestety pomieszczenie było zdemolowane i najpierw musieliśmy naprawić sprzęt. Doszliśmy do wniosku, że mechanik najlepiej nada się do tego zadania.

Podczas rozmowy z pilotem potwierdziłem swoje obawy, że na statku było więcej tych ohydnych larw. Dowiedziałem się, że w drodze do generatorowni nasza pilot została zaatakowana przez **dorostego osobnika**. Na szczęście skończyło się tylko na **powierzchnowej ranie**. Białem się jednak, że dziewczyna mogła zostać **zarażona** obcym materiałem genetycznym. A ponieważ **intruz** wciąż gdzieś się czaił, nie mogliśmy wrócić do hibernatorium.

Przez następne kilka minut przechodziliśmy ostrożnie z jednego pomieszczenia do drugiego, próbując ratować to, co się da. Udało mi się **zrobić samoróbkę** – prowizoryczny **miotacz ognia** – używając jakichś **chemikaliów** i kilku **narzędzi**. Niestety z każdym krokiem słyszeliśmy coraz więcej dziwnych odgłosów.

Kilka pomieszczeń, które udało nam się sprawdzić, zostało uszkodzonych, a w jednym szalał **pożar**. Sytuacja nie wyglądała dobrze. Wiedziałem, że konstrukcja statku może nie wytrzymać i wszyscy zginieemy w **wybuchu**. Mając to na uwadze, poświęciliśmy trochę czasu na przeprogramowanie systemu **sterowania**, aby **otworzyć** dwie **kapsuły ratunkowe**. Byliśmy krok bliżej od ucieczki z tej śmiertelnej pułapki.

Rozdzieliliśmy się. Pilot udała się do kokpitu, a ja poszedłem wysłać sygnał na Ziemię. Wprowadziłem swój login, aby uruchomić konsolę, i właśnie rozpocząłem nadawanie, gdy potężny wybuch rzucił mnie na przeciwległą ścianę. Nawet będąc porządnie oszołomionym, zrozumiałem, że ktoś właśnie próbował mnie zabić. Nie miałem długo czekać na sprawcę – kilka sekund później do pokoju wtargnął mechanik, trzymając w ręku płonącego **koktajl Mołotowa**.

Przez **implanty** antyagresyjne, które wszystkie załogi kosmiczne miały wszczepione w mózgach, aby zapobiegać przemocy i buntom na pokładzie, nie mógł mnie zastrzelić ani bezpośrednio zranić. Skorzystanie z broni pośredniej było jednym ze sposobów na oszukanie implantu. Był tylko jeden mały szczegół, o którym mój oprawca nie wiedział – jako kapitan mogłem użyć tego samego implantu, aby **zmusić go** do poddania się moim rozkazom.

Kazałem mu więc zbadać jedno z sąsiednich pomieszczeń. Dość szybko usłyszałem dźwięk, na który liczyłem. Oto w pomieszczeniu pojawił się jeden z intruzów. Wszedł z korytarza technicznego i skoczył na tego zdrając. Aby być pewnym, że żaden z nich nie wyjdzie z tego żywy, wrzuciłem do środka **granat**.

Następnie **opatrzyłem** sobie **głęboką ranę** na nodze i ruszyłem dalej. Wiedziałem jednak, że to tylko tymczasowe rozwiązanie. Zamierzałem wyleczyć swoje obrażenia przy pierwszej nadarzającej się okazji.

Pomimo bólu udało mi się dotrzeć na kokpit, **niszcząc** po drodze **zamknięte drzwi** w korytarzu. W kokpicie znalazłem pilota i powiedziałem jej o ataku mechanika. Nie mieliśmy czasu, aby się tym zbyt przejmować. Pilot właśnie ustawiła współrzędne skoku w nadprzestrzeni, który miał nas sprowadzić na Ziemię. Nie wiedzieliśmy jednak, ile silników jest sprawnych i czy nasz plan zakończy się powodzeniem. Pozostało nam tylko kilka minut na powrót do hibernatorium, zanim statek wykona skok. Niestety wszyscy, którzy znajdują się w tym momencie poza kapsułą, zostaną zatamizowani wskutek ekstremalnego przyspieszenia.

Powiedziałem pilot, aby prowadziła, mając nadzieję, że będę miał okazję wpaść chyłkiem do laboratorium i wypełnić mój osobisty cel. Ale coś było nie tak... Może sposób, w jaki się poruszała, lub maniera, z którą mówiła? Nie mogłem stwierdzić dokładnie, co mi w niej nie pasuje, ale jako kapitan nauczyłem się nie ignorować intuicji.

Na szczęście miałem **klucz logowania**, który dawał mi pełen dostęp do kartotek członków załogi. Postanowiłem więc sprawdzić korespondencję pilota. To, co znalazłem, mnie zaskoczyło. Dziewczyna zamierzała przejąć statek i polecieć nim do tajnej bazy na **Marsie**, gdzie organizacja, o której nigdy wcześniej nie słyszałem, planowała wykorzystać intruzów do jakichś mrocznych celów.

Potem rozpełtało się piekło. Ranny, otoczony przez wrogie formy życia i bez żadnych sojuszników musiałem użyć każdego znanego mi fortelu, aby pozostać przy życiu. Kiedy **dorosły intruz** stanął mi na drodze, zużyłem całe paliwo w miotaczu ognia, próbując go zdjąć, ale udało mu się jeszcze zatopić kły w moim ramieniu. Wyjąłem więc rewolwer i ostatnią kulą, którą oszczędzałem dla siebie, odstrzeliłem mu głowę.

Już miałem stracić przytomność wskutek obfitego **krwawienia**, kiedy nadszedł nasz naukowiec. Przybywał z laboratorium, gdzie przeanalizował **zwłoki intruza** i odkrył jedną ze **słabości** ich gatunku. Okazało się też, że mamy wspólny cel!

Naukowiec pomógł mi wstać i postanowiliśmy razem ruszyć w dalszą drogę. Niestety nie uszedł zbyt daleko. Musiałem go zostawić, kiedy dostał się w łapska ogromnego **reproduktora**. To było trudna decyzja, ale ktoś musiał ostrzec Ziemię!

W końcu dotarłem do **sektora ewakuacyjnego** – droga była jednak zablokowana. Tam czekała na mnie ONA. Przerażająca bestia, największa z gatunku. **Królowa**. Przy sobie miałem tylko jedną rzecz: małą podręczną gaśnicę, którą cały czas nosiłem ze sobą.

Ku mojemu zdumieniu – zadziałała! Królowa cofnęła się, dając mi wystarczająco dużo czasu, abym wszedł do kapsuły ratunkowej i pośpiesznie ją uruchomił.

Byłem poza statkiem. **PRZEŻYŁEM**. A przynajmniej myślałem, że przeżyłem... Czuję, że coś się we mnie porusza. Nie wiem, ile czasu mi zostało. Zostawiam tę wiadomość na wypadek, gdyby ktoś znalazł moją porzuconą kapsułę.

Zniszczcie moje ciało. Nie badajcie tych istot. Nie próbujcie w żaden sposób zrobić im krzywdy!

Jeśli chcecie, aby ludzkość przeżyła – zostawcie je i nigdy tam nie wracajcie.



PRZYGOTOWANIE GRY: KROKI 1-13, PRZYGOTOWANIE PLANSZY

1] Połóżcie **planszę** na stole stroną podstawową ku górze (tak, jak pokazano na ilustracji).



Uwaga! Strona podstawowa planszy jest oznaczona czerwoną strzałką w lewym górnym rogu.

2] Potasujcie wszystkie **kafelki pomieszczeń „2”** i losowo rozłóżcie zakryte na polach planszy oznaczonych cyfrą 2.

Pozostałe pomieszczenia „2” odłóżcie do pudełka.

Uwaga! W każdej rozgrywce bierze udział tylko część pomieszczeń „2”, gdyż jest ich więcej niż odpowiednich pól na planszy. Gracze nigdy nie wiedzą, jakie dokładnie pomieszczenia znalazły się na statku.

Uwaga! Odkładając jakiegokolwiek elementy do pudełka, starajcie się nie patrzeć na ich treść.

3] Następnie tą samą metodą rozłóżcie **kafelki pomieszczeń „1”** na polach oznaczonych cyfrą 1.

4] Potasujcie **żetony eksploracji**, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym kafelku pomieszczenia.

Pozostałe żetony eksploracji odłóżcie do pudełka.

5] Połóżcie 1 zakrytą losowo dobraną **kartę koordynat** na polu obok Kokpitu.

Pozostałe karty koordynat odłóżcie do pudełka.

6] Połóżcie 1 znacznik statusu na polu B na **torze destynacji**. Jest to **znacznik destynacji**.

7] Weźcie odpowiednią liczbę losowo dobranych **kapsułów ratunkowych**:

- **1–2 graczy**: 2 kapsuły,
- **3–4 graczy**: 3 kapsuły,
- **5 graczy**: 4 kapsuły.

Połóżcie kapsułę o najniższym numerze w Sektorze A. Kapsułę o kolejnym najniższym numerze połóżcie w Sektorze B. Kolejne kapsuły układajcie na przemian i w kolejności rosnącej w Sektorach A i B.

Kapsuły powinny być zwrócone stroną z napisem „zamknięta” ku górze.

Odlóżcie pozostałe kapsuły do pudełka.

8] Potasujcie 2 zakryte **żetony silników** o numerze 1 (1 uszkodzony i 1 sprawny). Połóżcie je zakryte w Maszynowni 01, jeden na drugim. Wierzchni żeton określa status silnika.

Powtórzcie tę czynność dla silników „2” i „3”.

Ważne! Gracze nie mogą zobaczyć treści żetonów, aby nie wiedzieć, czy dany silnik jest sprawny, czy nie.

9] Obok planszy głównej połóżcie **planszę intruzów**, a na niej w odpowiednich miejscach:

- 5 **znaczników jaj**,
- 3 losowe zakryte **karty słabości**.

Gracze nie wiedzą, jakie słabości uda im się odkryć w bieżącej rozgrywce. Pozostałe karty słabości odłóżcie do pudełka.

10] Włóżcie do **woreczka** (kolonii intruzów) następujące **żetony**: 1 pusty żeton, 4 larwy, 1 pełzacza, 1 królową, 3 dorosłe osobniki.

Następnie dołóżcie po 1 dorosłym osobniku za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce.

Pozostałe żetony intruzów połóżcie obok planszy – będą potrzebne w grze później.

Obok planszy połóżcie także **żetony zwłok intruzów** – będziecie nimi zaznaczać intruzów zabitych w trakcie rozgrywki.

11] Potasujcie i połóżcie obok planszy następujące stosy kart (zakryte): 3 stosy **przedmiotów** (każdy w innym kolorze), **stos wydarzeń**, **stos kart ataku intruzów**, **stos kart skażenia** i **stos głębokich ran**.

Obok stosów przedmiotów połóżcie **stos kart samoróbek**.

Obok stosu kart skażenia połóżcie **skaner**.

Odlóżcie do pudełka karty akcji gracza (intruzi) i karty celów „Solo/Koop” – te karty są używane tylko w trybie zaawansowanej gry – zob. „Tryby rozgrywki” na str. 27.

12] Połóżcie pozostałe znaczniki, żetony i kości obok planszy:

- **znaczniki pożaru**,
- **znaczniki awarii**,
- **znaczniki szmerów**,
- **znaczniki amunicji/obrażeń**,
- **znaczniki statusu** (używane jako powierzchowne rany/śluz/sygnal/znacznik samozniszczenia/znacznik czasu/znacznik destynacji),
- **żetony drzwi**,
- **czerwone żetony ciał członków załogi**,
- **2 kości walki**,
- **2 kości szmerów**,
- **znacznik pierwszego gracza**.

13] Połóżcie 1 znacznik statusu na **zielonym polu toru czasu**. To **znacznik czasu**.

Przygotowanie planszy zostało ukończone! Teraz należy przygotować do lotu Waszą załogę. Szczegóły znajdziecie na str. 8.

SYMBOLE INTRUZÓW



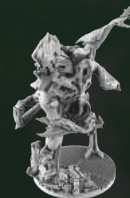
LARWA



PEŁZACZ



DOROSŁY OSOBNIK



REPRODUKTOR



KRÓLOWA



«« PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY »»

12

11

10 NEMESIS

9 PLANSZA INTRUZÓW

3

AKCJA, PRZEDMIOTY, ATAK INTRUZA, GŁĘBOKA RANA, WYDARZENIE, PRZEDMIOT, PRZEDMIOT, PRZEDMIOT, SAMORÓBKA

SYMBOLE INTRUZÓW: LAWA, POLAZA, DOKŁADNY OBSERWACJA, REPRODUKATOR, CIĘDŁO CZERNY ZŁOBI, JAKO INTRUZA, ZWIŁOKI INTRUZA

SŁABOŚĆ INTRUZÓW: SŁABOŚĆ INTRUZA, SŁABOŚĆ INTRUZA, SŁABOŚĆ INTRUZA

1

2

3

4

5 KOORDYNATY

6

7

8

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

SILNIK 3

SILNIK 2

SILNIK 1

A B C D

6 5 4 3 2 1

14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

PRZYGOTOWANIE GRY: KROKI 14-20, PRZYGOTOWANIE ZAŁOGI

14] Rozdajcie losowo każdemu z graczy 1 **kartę pomocy**. W grze 3-osobowej użyjcie tylko kart o numerach 1–3, w grze 4-osobowej – kart o numerach 1–4 itd. Karty te określają kolejność wyboru postaci (krok 17).

Numer na karcie pomocy i plecaku jest numerem gracza – jest istotny nie tylko podczas wyboru postaci, ale także z uwagi na niektóre karty celów.

Pozostałe karty pomocy odłóżcie do pudełka.

Więcej o kartach celu – zob. str. 12.

15] Każdy gracz otrzymuje 1 **plecak** (plastikową podkładkę) o takim samym numerze jak jego karta pomocy. Plecak służy do przechowywania kart przedmiotów w sekrecie przed innymi graczami.

Oto Twój plecak, czyli miejsce do przechowywania niecieężkich przedmiotów. Masz pełen przegląd swojego ekwipunku, podczas gdy pozostali gracze mogą się go jedynie domyślać.

16] Usuńcie z obu stosów **kart celów (korporacyjnych i osobistych)** karty oznaczone większą liczbą niż liczba graczy uczestniczących w rozgrywce.

Potasujcie osobno oba stosy i rozdajcie graczom po 1 karcie celu korporacyjnego i 1 karcie celu osobistego. Gracze trzymają treść swoich kart celów w tajemnicy przed innymi!

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty celów do pudełka.

Gdy w grze pojawi się pierwszy intruz, każdy gracz musi wybrać, którą ze swoich 2 kart celów chce zachować (drugą odrzuca).

Więcej o pierwszym spotkaniu z intruzem – zob. str. 12.

Wskazówka. Gracze otrzymują karty celów, zanim dokonają wyboru postaci, aby mogli wybrać postać, która najlepiej nada się do ich realizacji.

17] Potasujcie **karty wyboru postaci**. Gracze wybierają postacie w następującej kolejności: gracz 1 odkrywa 2 losowe karty i wybiera jedną z nich. Drugą kartę wtasowuje z powrotem do stosu. Teraz gracz 2 wybiera swoją postać w taki sam sposób, następnie gracz 3 itd.

Gracz może kontrolować jedynie postać, którą wybrał podczas wyboru postaci.

Po wyborze postaci odłóżcie karty niewybranych postaci z powrotem do pudełka. Nie będą brać udziału w grze.

18] Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:

A) **Planszę postaci**, którą wybrał w poprzednim kroku.

B) **Figurkę** swojej postaci, którą umieszcza w Hibernatorium.

Umieść swoją figurkę w kolorowym krążku.

C) **Stos kart akcji** swojej postaci, który tasuje i kładzie zakryty po lewej stronie planszy postaci.

D) **Przedmiot startowy** swojej postaci (broń), który umieszcza w 1 z 2 rąk na planszy postaci.

Następnie na karcie przedmiotu należy umieścić wskazaną na niej liczbę **znaczników amunicji**.

E) **2 przedmioty osobiste** swojej postaci, które kładzie poziomo obok swojej planszy postaci. Na początku gry przedmioty te są NIE-AKTYWNE, ale po spełnieniu określonych warunków gracze mogą je aktywować.

Odłóżcie pozostałe plansze postaci do pudełka. Nie będą używane w grze.

F) **Zostaw miejsce** na stos kart odrzuconych. Tu będziesz odrzucał swoje karty akcji i dokładał karty skażenia.

19] Gracz 1 otrzymuje **znacznik pierwszego gracza**.

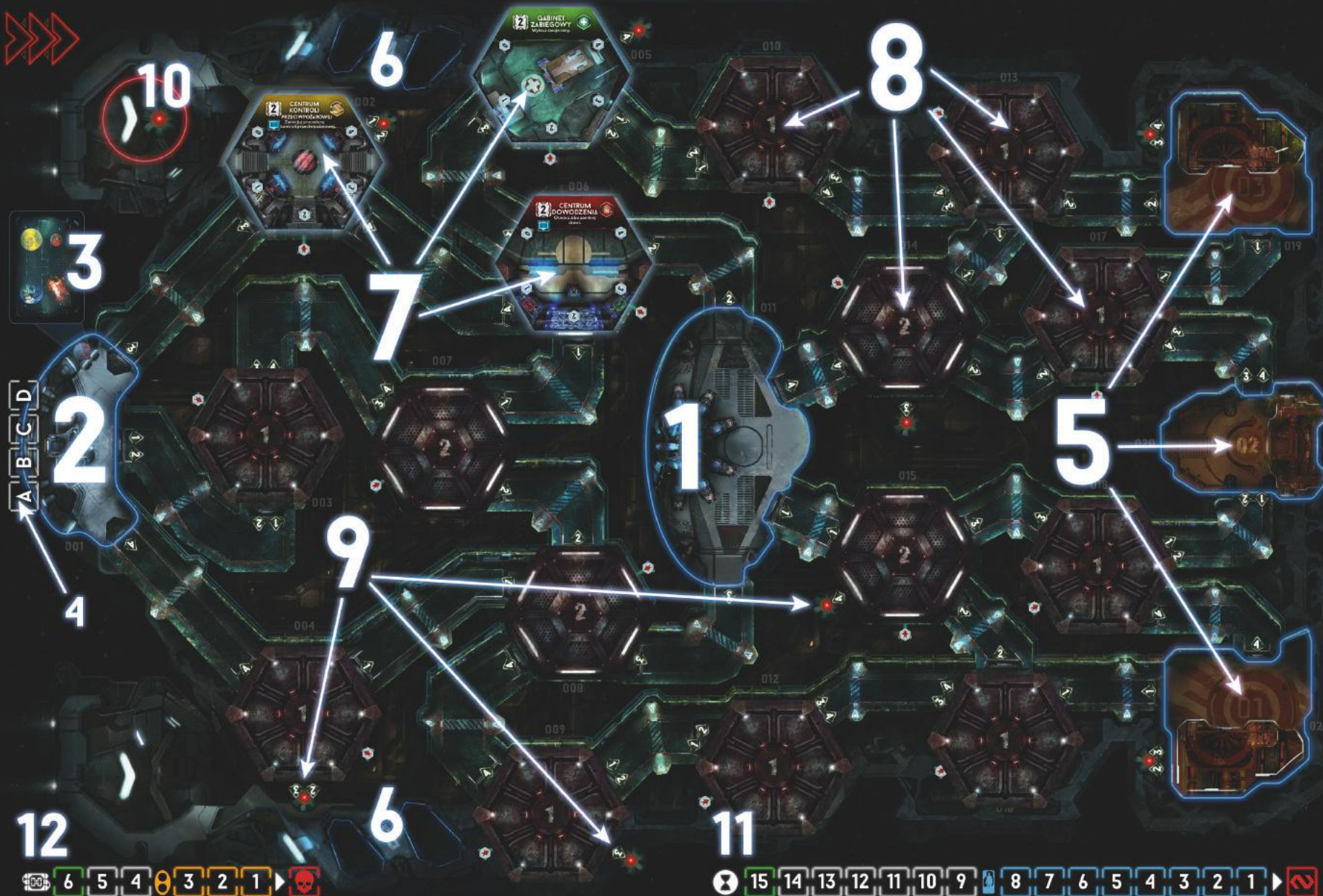
20] Połóżcie **niebieski żeton ciała członka załogi** w Hibernatorium. Reprezentuje nieszczęśliwego leżącego w kałuży krwi obok swojej kapsuły hibernacyjnej.

W trakcie gry żeton ten należy traktować jako obiekt „ciało członka załogi”.

Niebieski żeton ciała członka załogi zawsze reprezentuje pierwszą ofiarę znaną na statku.



«« OPIS PLANSZY GŁÓWNEJ »»



STOSY KART ODRZUCONYCH

Obok każdego z wymienionych stosów zostawie miejsce na karty odrzucone: przedmiotów, wydarzeń, ataku intruza i głębokich ran.

Uwaga! Na planszy postaci znajduje się specjalne pole na odrzucone karty akcji gracza. Karty skażenia trafiają na stos odrzuconych kart akcji postaci do momentu, aż zostaną usunięte z gry.

Wszystkie wyżej wymienione karty należy odrzucać odkryte.

Wszystkie znaczniki należy odrzucać na odpowiadające im stosy.

PLANSZA GŁÓWNA

- 1 – Hibernatorium (pomieszczenie specjalne)
- 2 – Kokpit (pomieszczenie specjalne)
- 3 – Pole na kartę koordynat
- 4 – Tor destynacji
- 5 – Maszynownia 01, Maszynownia 02, Maszynownia 03 (pomieszczenia specjalne)
Ważne! Podczas ruchu pomieszczenia specjalne są traktowane jak odkryte pomieszczenia.
- 6 – Pola na kapsuły ratunkowe
- 7 – Przykłady odkrytych pomieszczeń
- 8 – Przykłady nieodkrytych pomieszczeń
- 9 – Przykłady wejść do korytarzy technicznych
- 10 – Pole specjalne korytarzy technicznych
- 11 – Tor czasu
- 12 – Tor samozniszczenia
- 13 – Przykłady liczników przedmiotów
- 14 – Przykłady korytarzy
- 15 – Przykłady numerów korytarzy
- 16 – Przykład numeru pomieszczenia

PRZEBIEG GRY

Rozgrzywka toczy się przez szereg rund do momentu, aż spełniony zostanie któryś z warunków końca gry.

Więcej o celach graczy i końcu gry – zob. str. 11.

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z 2 następujących po sobie faz:

I: Faza graczy

II: Faza wydarzeń

I. FAZA GRACZY

Przeprowadźcie następujące kroki:

1. DOBIERZCIE KARTY AKCJI

Na początku każdej fazy graczy wszyscy gracze dobierają karty ze swojego stosu tak, aby mieć na ręce 5 kart.

Jeśli w jakimś momencie gry masz dobrnąć kartę na rękę, a Twój stos kart akcji jest pusty, potasuj karty odrzucone i uformuj z nich nowy stos. Następnie dobierz wymaganą liczbę kart.

2. ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA

Po tym, jak wszyscy gracze dobiorą karty akcji, gracz posiadający znacznik pierwszego gracza przekazuje go graczowi siedzącemu po jego lewej stronie.

Uwaga! W pierwszej rundzie gry nie przekazujecie znacznika pierwszego gracza.

Za każdym razem, gdy gracze są zobowiązani do wykonania jakichś czynności w kolejności rozgrywania, rozpoczyna gracz ze znacznikiem pierwszego gracza, a następnie obowiązuje kolejność zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

3. TUR Y GRACZY

Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa swoją turę złożoną z 2 akcji.

Jeśli gracz nie może albo nie chce wykonać żadnej akcji, musi spasować.

Jeśli gracz wykona tylko 1 akcję zamiast 2, w swojej drugiej akcji musi spasować.

Gdy gracz spasuje, nie może w bieżącej fazie wykonywać ŻADNYCH akcji.

Gdy gracz pasuje, może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart.

Gdy gracz pasuje, odwraca swoją kartę pomocy na stronę „pas”.

Uwaga! Jeśli postać kończy swoją turę w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru, doznaje 1 powierzchowną ranę – zob. „Znaczniki pożaru” na str. 17.

Akcje graczy zostały szczegółowo opisane w dalszej części instrukcji – zob. „Akcje” na str. 12.

4. KOLEJNE SERIE TUR GRACZY

Gdy każdy gracz wykona swoje 2 akcje (albo spasuje), rozgrywa się kolejną serię. Krok 3 jest powtarzany, dopóki wszyscy gracze nie spasują. Dopiero gdy wszyscy gracze spasują, następuje faza wydarzeń.

II. FAZA WYDARZEŃ

Przeprowadźcie następujące kroki:

5. TOR CZASU

Przesuńcie znacznik czasu na torze czasu o 1 pole w prawo.

Jeśli tor samozniszczenia jest aktywny, przesuńcie także znacznik samozniszczenia o 1 pole w prawo.

6. ATAK INTRUZÓW

Każdy intruz w pomieszczeniu z postacią wykonuje atak.

Więcej o ataku intruzów – zob. str. 20.

7. SKUTKI POŻARÓW

Każdy intruz znajdujący się w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru otrzymuje 1 obrażenie.

Więcej o obrażeniach intruzów – zob. str. 20.

Więcej o pożarach – zob. str. 17.

8. KARTA WYDARZENIA

Dobierzcie i rozegrajcie 1 kartę wydarzenia:

● **RUCH INTRUZÓW** – wszyscy intruzi, których symbol widnieje na dobranej karcie wydarzenia (i nie są w pomieszczeniu z inną postacią), przechodzą do sąsiedniego pomieszczenia korytarzem o numerze widniejącym na karcie wydarzenia.

Więcej o korytarzach i pomieszczeniach – zob. str. 14.

KARTA WYDARZENIA



1, 2) **Symbol intruzów i wskaźnik kierunku** – tylko intruzi, których symbole widnieją na karcie (i nie są związani walką), przemieszczają się przez korytarz o numerze wyznaczonym przez wskaźnik kierunku.

W powyższym przykładzie, aby aktywować efekt, musisz sprawdzić, czy w Generatorowni jest znacznik awarii. Następnie USUŃ to wydarzenie z gry (odłóż do pudełka) i potasuj stos wydarzeń ze stosem odrzuconych kart wydarzeń.

3) **Efekt wydarzenia** – ten efekt aktywuje się po rozpatrzeniu ruchu intruzów.

W powyższym przykładzie, aby aktywować efekt, musisz sprawdzić, czy w Generatorowni jest znacznik awarii. Następnie USUŃ to wydarzenie z gry (odłóż do pudełka) i potasuj stos wydarzeń ze stosem odrzuconych kart wydarzeń.

Jeśli numer na karcie wskazuje korytarz techniczny, usuńcie figurkę intruza z planszy i dołóżcie do kolonii intruzów losowy żeton tego samego typu co usuwany intruz. Jeśli numer na karcie wskazuje korytarz z drzwiami, intruz nie przechodzi, a drzwi zostają zniszczone.

Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 16.

● **EFEKT WYDARZENIA** – po ruchu intruzów rozegrajcie efekt opisany na karcie wydarzenia.

Po rozegraniu karty wydarzenia odrzućcie ją na stos odrzuconych kart wydarzeń (chyba że tekst na karcie mówi inaczej). Jeśli stos wydarzeń się wyczerpie (co zdarza się niezwykle rzadko), potasujcie stos kart odrzuconych i uformujcie nowy stos.

9. KOLONIA INTRUZÓW

Dobierzcie 1 żeton intruza z woreczka.

Efekt zależy od dobranego żetonu:



LARWA – usuńcie ten żeton z woreczka i dołóżcie do kolonii 1 żeton dorosłego osobnika.



PEŁZACZ – usuńcie ten żeton z woreczka i dołóżcie do kolonii 1 żeton reproduktora.



DOROSŁY OSOBNIK – wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery.

Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery.

Włóżcie żeton dorosłego osobnika z powrotem do woreczka.

Więcej o rzucie na szmery – zob. str. 15.



REPRODUKTOR – wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery.

Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery.

Włóżcie żeton reproduktora z powrotem do woreczka.



KRÓLOWA – jeśli w Gnieździe są jakieś postacie, umieśćcie figurkę królowej w Gnieździe i rozegrajcie spotkanie.

Więcej o spotkaniu z intruzem – zob. str. 18.

Jeśli w Gnieździe nie ma żadnych postaci (albo jego lokalizacja nie została jeszcze odkryta), dodajcie kolejne jajo na planszę intruzów.

Włóżcie żeton królowej z powrotem do woreczka.



PUSTY ŻETON – dołóżcie 1 żeton dorosłego osobnika do woreczka. Jeśli nie ma już dostępnych żetonów dorosłych osobników, nic się nie dzieje.

Włóżcie pusty żeton z powrotem do woreczka.

10. KONIEC RUNDY

Rozpocznijcie nową rundę.

Runda dobiega końca w momencie całkowitego zakończenia kroku Kolonia intruzów. To znaczy, że wszystkie spotkania, ataki z zaskoczenia itp. zostały w pełni rozegrane. Następnie rozpoczyna się kolejna runda. Gracze dobierają na rękę karty akcji.

CELE GRACZY I KONIEC GRY

CELE GRACZY

Rozgrywka w **Nemesis** może zakończyć się zwycięstwem kilku graczy, co nie oznacza jednak, że jest to w pełni gra kooperacyjna. Co prawda, gracze mogą (i do pewnego stopnia na pewno powinni) ze sobą współpracować, ale każdy ma jednak odrębny cel indywidualny do spełnienia. Gracze realizują swoje cele niezależnie od siebie.

Aby uznać gracza za zwycięzcę, muszą zostać spełnione 2 warunki:

1) **GRACZ ZREALIZOWAŁ CEL INDYWIDUALNY** wyszczególniony na karcie celu, którą wybrał.

2) **GRACZ PRZEŻYŁ**, co oznacza 1 z 2 opcji: [1] zahibernował swoją postać w Hibernatorium, podczas gdy sprawny statek wykonał skok w nadprzestrzeń w kierunku Ziemi, ALBO [2] użył kapsuły ratunkowej, aby ewakuować się ze statku.

Ważne! Niektóre karty celów mogą wymagać od gracza zmiany celu podróży – na przykład skierowania go na Marsa zamiast z powrotem na Ziemię.

Więcej o Hibernatorium i kapsułkach ratunkowych – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 26.

Więcej o koordynatach – zob. „Kokpit” w „Opisie pomieszczeń” na str. 26.

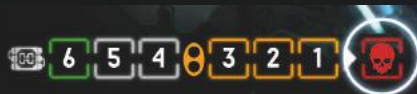
KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy jeden z poniższych warunków zostanie spełniony:



• **Znacznik czasu dotarł na ostatnie czerwone pole toru czasu.** To oznacza, że statek wykonał skok w nadprzestrzeń. Wszystkie postacie na planszy, które nie są w stanie hibernacji, umierają wskutek ogromnego przeciążenia.

Ważne! Nagła śmierć wskutek przeciążenia nie dotyczy intruzów. Jeśli celem gracza było zabicie królowej, reproduktora lub zniszczenie Gniazda, jego cel się nie powiodł.



• **Znacznik samozniszczenia dotarł na ostatnie czerwone pole toru samozniszczenia (z symbolem czaszki) ALBO gracz ma umieszczyć na planszy 9. znacznik pożaru lub 9. znacznik awarii** – statek eksploduje/kadłub traci szczelność i wszystkie postacie na pokładzie (zarówno te zahibernowane, jak i nie) umierają.

Wszystko inne na statku także ginie, łącznie z intruzami i Gniazdem (co może być istotne w przypadku niektórych celów).

Więcej o samozniszczeniu – zob. „Generatorownia” w „Opisie pomieszczeń” na str. 24.

• **Ginie ostatnia żywa niezahibernowana postać na pokładzie statku albo taka postać zapada w stan hibernacji, albo korzysta z kapsuły ratunkowej** – co oznacza, że nikt nie ma już niczego więcej do zrobienia na statku.

Jeśli w tej sytuacji aktywna była procedura samozniszczenia, przesuńcie znacznik na ostatnie czerwone pole toru samozniszczenia. Jeśli nie, przesuńcie znacznik czasu na ostatnie czerwone pole toru czasu. W obu przypadkach rozegrajcie efekty takich sytuacji, jak opisano powyżej.

Jeśli jeden z warunków końca gry został spełniony i co najmniej 1 postać przeżyła (zahibernowana w Hibernatorium albo po ewakuacji w kapsule ratunkowej), przystąpcie do sprawdzenia warunków zwycięstwa.

SPRAWDZANIE WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA



1) SPRAWDZANIE SILNIKÓW

Jeśli do tego momentu statek przetrwał, należy sprawdzić status silników. Odkryjcie **wierzchnie** żetony na wszystkich 3 silnikach.

Jeśli 2 albo 3 wierzchnie żetony mają status uszkodzonych, statek eksploduje i wszystkie zahibernowane postacie umierają.

Wszystko inne na statku także umiera, łącznie z wszystkimi intruzami (co może być istotne w przypadku niektórych celów).

Uwaga! Znacznik awarii w Maszynowni uniemożliwia jedynie korzystanie z akcji pomieszczenia, nie ma wpływu na status silnika.

Więcej o Maszynowniach – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 26.



2) SPRAWDZENIE KOORDYNAT

Jeśli do tego momentu statek przetrwał, odkryjcie kartę koordynat i sprawdźcie aktualne położenie znacznika destynacji.

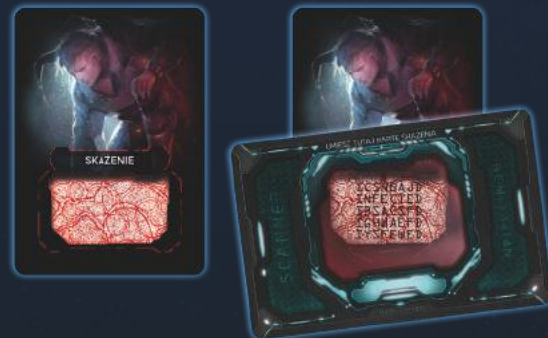
Jeśli statek nie zmierza w kierunku Ziemi, wszystkie zahibernowane postacie umierają.

Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest cel Kwarantanna, który wymaga, aby statek dotarł na Marsa. Zahibernowana postać, która ma ten cel, nie umiera, jeśli statek kieruje się na Marsa.

Ważne! Natychmiastowa śmierć w sytuacji, gdy statek nie zmierza na Ziemię, nie dotyczy intruzów!

Uwaga! W takim wypadku pomimo śmierci postaci statek nie zostaje zniszczony.

Więcej o koordynatach – zob. „Kokpit” w „Opisie pomieszczeń” na str. 26.



3) SPRAWDZENIE SKAŻENIA

Każda żywa postać (zahibernowana w Hibernatorium albo ewakuowana w kapsule ratunkowej) sprawdza swoje karty skażenia.

A) Gracz sprawdza za pomocą skanera wszystkie karty w swoim stosie kart akcji, stosie kart odrzuconych i na ręce.

B) Jeśli chociaż 1 karta wskazuje **ZARAŻENIE** lub na planszy postaci jest larwa, gracz tasuje wszystkie swoje karty akcji i skażenia i tworzy z nich nowy stos. Następnie dobiera z niego 4 wierzchnie karty. Jeśli wśród nich jest co najmniej 1 karta skażenia (**ZARAŻONA** bądź nie), postać umiera. Jeśli takiej karty nie ma, postać ma szczęście i przeżywa.

Jeśli na planszy postaci znajduje się larwa, gracz pomija punkt A) i przeprowadza od razu punkt B).

Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. str. 20–21.



4) SPRAWDZENIE CELU

Każdy gracz, którego postać nadal żyje, musi sprawdzić, czy zrealizował swój wybrany cel. Wszyscy ujawniają swoje karty celów i sprawdzają, czy spełnili ich wymagania.

ZAKOŃCZENIE GRY PRZED INNYMI GRACZAMI

Jeśli postać gracza skorzysta z kapsuły ratunkowej, podda się hibernacji albo umrze, nie może dłużej uczestniczyć w rozgrywce. Może być jedynie obserwatorem. Na koniec gry postacie, które nadal żyją, sprawdzają, czy spełniły wymagania swoich kart celów i tym samym, czy udało im się odnieść zwycięstwo.

Gracz, którego postać umarła jako pierwsza, może kontynuować grę jako intruz – zob. „Przejęcie kontroli nad intruzami” w „Trybach rozgrywki” na str. 27.

MOMENTY PRZEŁOMOWE W GRZE

W trakcie rozgrywki pojawiają się 4 momenty przełomowe, które są niezależne od aktualnie rozgrywanej rundy i następują po spełnieniu określonych warunków:

- Pierwsze spotkanie z intruzem.
- Śmierć pierwszej postaci.
- Odblokowanie kapsuł hibernacyjnych.
- Samozniszczenie staje się realnym zagrożeniem.

PIERWSZE SPOTKANIE Z INTRUZEM

Gdy jakiś członek załogi po raz pierwszy spotyka intruza, wszyscy gracze muszą dokonać wyboru 1 z 2 celów: korporacyjnego albo osobistego.

Gdy pierwsza figurka intruza (dowolnego typu) pojawi się na planszy, sytuacja drastycznie się zmienia. **Każdy gracz natychmiast wybiera 1 z 2 kart celów. Niewybrane karty należy usunąć z gry, nie ujawniając ich treści.** Następnie rozgrywane jest spotkanie, które wywołało tę sytuację, i gra toczy się dalej normalnym trybem.

Od tej chwili każdy gracz ma już tylko 1 cel, który chce zrealizować (**nadal nie może go zdradzić pozostałym graczom**).

Uwaga! Gracze nie mogą przeglądać kart celów odrzuconych przez innych graczy!

Uwaga! Jaja nie są traktowane jak intruzi.

Więcej o spotkaniach – zob. „Spotkanie i walka” na str. 18.



ŚMIERĆ PIERWSZEJ POSTACI

Gdy pierwsza postać (któregokolwiek z graczy) umrze, komputer pokładowy zawiadujący statkiem natychmiast wszczynają specjalne procedury.

Wszystkie kapsuły ratunkowe zostają automatycznie otwarte (odwróćcie ich żelony na stronę z napisem „otwarta”).

Przez resztę gry mogą być zamykane i otwierane normalnie (np. wykonując akcje pomieszczenia w Sterowni).

Więcej o kapsułach ratunkowych i Sterowni – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 25–26.

Dodatkowo pierwszy gracz, którego postać umrze, może powrócić do gry i przejąć kontrolę nad intruzami – zob. str. 27.

KAPSUŁY HIBERNACYJNE



Gdy znacznik czasu dotrze na pierwsze niebieskie pole, odblokowane zostają kapsuły hibernacyjne. Postacie NIE mogą do nich wchodzić, zanim to nie nastąpi.



SAMOZNISZCZENIE

Gdy znacznik samozniszczenia dotrze na pierwsze żółte pole, wszystkie kapsuły ratunkowe zostają automatycznie otwarte, a postacie nie mogą już zatrzymać odliczania do samozniszczenia statku.

CELE

Jako że realizacja większości celów wymaga pewnej znajomości gry (np. akcji pomieszczeń, zasad zniszczenia statku, zasad działania kapsuł ratunkowych itp.), poniżej znajdziecie wskazówki, które mogą pomóc początkującym graczom odnaleźć właściwy rozdział w niniejszej instrukcji.

Ważne! Bez względu na wybrany cel postać musi przetrwać, aby wygrać. A to oznacza, że postać musi opuścić statek w kapsule ratunkowej albo przejść w stan hibernacji.

POSTAĆ GRACZA X NIE MOŻE PRZEŻYĆ

To oznacza, że postać wskazanego gracza nie może być żywa na końcu gry. Nie musisz jej zabijać – musi po prostu być martwa. Możesz na przykład uwięzić tę postać w pomieszczeniu, w którym szaleje pożar, lub doprowadzić do jej spotkania z intruzem. A może nawet poprosić o pomoc innego gracza?

Możesz także uciec ze statku w kapsule ratunkowej, porzucając resztę załogi na statku, na którym szaleje pożar, piętrzą się awarie, silniki psują się na potęgę, procedura samozniszczenia jest w toku, a koordynaty prowadzą donikąd, i mieć nadzieję, że wszyscy zginą lub statek po prostu eksploduje.

Możesz także uciec ze statku w kapsule ratunkowej, porzucając resztę załogi na statku, na którym szaleje pożar, piętrzą się awarie, silniki psują się na potęgę, procedura samozniszczenia jest w toku, a koordynaty prowadzą donikąd, i mieć nadzieję, że wszyscy zginą lub statek po prostu eksploduje.

Więcej o hibernacji i kapsułach ratunkowych – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 26.

Więcej o pożarach, awariach, uszkodzonych silnikach i samozniszczeniu – zob. str. 15.

Więcej o znacznikach pożaru i znacznikach awarii – zob. str. 17.

Więcej o silnikach – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 26.

Więcej o samozniszczeniu – zob. „Generatorownia” w „Opisie pomieszczeń” na str. 24.

TWOJA POSTAĆ PRZEŻYJE JAKO JEDYNA

Żadna inna postać oprócz Twojej nie może przeżyć gry.

WYSYŁANIE SYGNAŁU

Aby wysłać sygnał, musisz zlokalizować Pokój łączności i wykonać akcję tego pomieszczenia. Pokój łączności zawsze znajduje się na planszy – to pomieszczenie z „1” na rewersie.

Więcej o Pokoju łączności – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 24.

STATEK MUSI DOTRZEĆ NA ZIEMIĘ/MARSA

Statek dotrze do celu podróży, jeśli w Kokpicie zostały ustawione odpowiednie koordynaty i jeśli co najmniej 2 z 3 silników działają (mają status „sprawne”).

Więcej o koordynatach i Kokpicie – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 26.

Więcej o uszkodzonych silnikach – zob. „Koniec gry” na str. 11.

Więcej o Maszynowniach – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 26.

ODKRYCIE SŁABOŚCI

Załoga może odkryć słabości intruzów poprzez przyniesienie odpowiedniego obiektu do Laboratorium i wykonanie w nim akcji pomieszczenia. Nie ma przy tym znaczenia, kto wykonał badania. Ważne, że na końcu gry dana słabość jest odkryta.

Jaja intruzów można znaleźć w Gnieździe. Gniazdo zawsze znajduje się na planszy – zob. pomieszczenia z oznaczeniem „1” na rewersie.

Laboratorium zawsze znajduje się na planszy – to pomieszczenie z „1” na rewersie.

Więcej o kartach słabości intruzów – zob. str. 21.

Więcej o obiektach – zob. str. 22.

Więcej o Laboratorium – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 24.

Więcej o Gnieździe – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 25.

ZNISZCZENIE GNIAZDA

Gniazdo jest zniszczone, gdy nie pozostały w nim żadne jaja intruzów. Aby dowiedzieć się, jak zniszczyć jaja, sprawdź opis Gniazda w „Opisie pomieszczeń” na str. 25.

Gniazdo zawsze znajduje się na planszy – to pomieszczenie z „1” na rewersie.

AKCJE

W każdej swojej turze gracze mogą przeprowadzać różne akcje. W grze występują 4 rodzaje akcji:

- akcje podstawowe,
- akcje z kart akcji,
- akcje z kart przedmiotów,
- akcje pomieszczeń.

Więcej o fazie graczy – zob. str. 10.



symbole akcji

KOSZT AKCJI

Każda akcja jest oznaczona symbolem akcji. Cyfra w symbolu oznacza koszt wykonania danej akcji. W celu opłacenia kosztu gracz musi odrzucić wskazaną liczbę wybranych przez siebie kart akcji z ręki. Karty te należy odkładać odkryte na stos kart odrzuconych.

Ważne! Pomimo faktu, że karty skażenia są częścią stosu kart akcji, nie są kartami akcji. Nie mogą zatem posłużyć do opłacenia kosztu wykonywanej akcji. Karty skażenia reprezentują wyczerpanie Twojej postaci – a czasem nawet i coś gorszego.

Więcej o kartach skażenia – zob. str. 10.



SYMBOL WALKI

Niektóre akcje i przedmioty mogą zostać użyte w określonych okolicznościach.



– **TYLKO W WALCE** – postać może wykonać tę akcję, tylko będąc zaangażowaną w walkę.

Postać jest zaangażowana w walkę, jeśli w tym samym pomieszczeniu znajduje się intruz. Jaja nie są intruzami!



– **TYLKO POZA WALKĄ** – postać może wykonać tę akcję, tylko NIE będąc zaangażowaną w walkę.

Jeśli danej akcji nie towarzyszy żaden z powyższych symboli, to może być wykonana zarówno w walce, jak i poza walką.

Więcej o walce – zob. str. 18.

AKCJE PODSTAWOWE

Każda postać dysponuje takim samym zestawem akcji podstawowych. Poniżej znajdziecie szczegółowy opis tych akcji.

POZA WALKĄ

1 RUCH – przesun swoją figurkę postaci do sąsiedniego pomieszczenia, stosując się do podstawowych zasad ruchu.

Uwaga! Jeśli wykonujesz ruch podczas walki, zastosuj zasady ucieczki opisane na str. 19.

Więcej o ruchu – zob. str. 14.

2 OSTROŻNY RUCH – działa tak samo jak RUCH, ale zamiast wykonać po ruchu rzut na szmery umieścić znacznik szmerów w wybranym przez siebie korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, do którego wchodzisz.

Jeśli we wszystkich korytarzach prowadzących do pomieszczenia, do którego chcesz się przenieść, są już znaczniki szmerów, nie możesz przeprowadzić OSTROŻNEGO RUCHU.

W żadnym korytarzu nie może się znajdować więcej niż 1 znacznik szmerów.

Więcej o ruchu, rzutach na szmery i znacznikach szmerów – zob. str. 14–17.

1 PODNIEŚ CIĘŻKI OBIEKT – podnieś 1 ciężki obiekt w pomieszczeniu, w którym jesteś. To może być ciało członka załogi, zwłoki intruza lub jajo intruza.

Uwaga! Gdy w wyniku akcji Przeszukanie znajdujesz ciężki przedmiot, nie jesteś zobowiązany do wykonywania tej akcji. Ta akcja odnosi się tylko do obiektów.

Więcej o ciężkich obiektach – zob. str. 22.

1 HANDEL – rozpocznij handel ze wszystkimi postaciami znajdującymi się razem z Tobą w pomieszczeniu.

Gracze mogą teraz pokazać sobie wzajemnie karty przedmiotów i obiekty, jakie chcą przehandlować. Jeśli 2 graczy uzgodni warunki transakcji, wymieniają się danymi elementami. Nawet jeśli kilkoro graczy przekazuje sobie przedmioty (nieważne, czy jest wśród nich aktywny gracz), jedynym graczem faktycznie wykonującym tę akcję jest gracz, który zainicjował handel.

Gracz może oddać drugiemu graczowi kartę przedmiotu albo obiekt, nie chcąc niczego w zamian.

Uwaga! Gracz nie może usunąć amunicji z broni. Jeśli przekazuje broń, oddaje ją razem ze znacznikami amunicji znajdującymi się na broni.

1 ZRÓB PRZEDMIOT – odrzuć 2 karty przedmiotów oznaczonych specjalnym niebieskim symbolem, aby otrzymać kartę samoróbki, na której widnieją te same 2 symbole (ale w kolorze szarym).

Samoróbka nie może zostać wykonana, jeśli jej karta jest niedostępna, nawet jeśli gracz posiada wymagane niebieskie przedmioty składowe.

Więcej o samoróbkach – zob. str. 23.

BEZ WZGLĘDU NA WALKĘ

1 STRZAŁ – zaatakuj intruza bronią, którą trzymasz w ręce, odrzucając równocześnie znacznik amunicji z karty tej broni. Możesz strzelać tylko do intruzów, którzy znajdują się w tym samym pomieszczeniu co Twoja postać.

Poza walką możesz strzelać do jaj, których nie niesie żadna postać – zob. „Niszczenie jaj” na str. 25.

Więcej o strzale – zob. „Spotkanie i walka” na str. 18.

Więcej o przedmiotach w ręce postaci – zob. „Symbol dłoni a ciężkie przedmioty i obiekty” na str. 22.

1 WALKA WRĘCZ – zaatakuj intruza gołymi rękami (lub jakąś prowizoryczną bronią). Możesz atakować tylko intruzów znajdujących się w tym samym pomieszczeniu co Twoja postać.

Poza walką możesz atakować jaja, których nie niesie żadna postać – zob. „Niszczenie jaj” na str. 25.

Więcej o walce wręcz – zob. „Spotkanie i walka” na str. 19.

AKCJE Z KART AKCJI



Każda postać ma własną talię 10 kart akcji przedstawiających akcje, które postać może wykonać. Talie poszczególnych postaci częściowo się od siebie różnią.

Działanie akcji jest dokładnie opisane w treści danej karty.

Aby wykonać akcję z karty, należy odrzucić daną kartę z ręki i ponieść opisany na karcie koszt.

Uwaga! Jeśli koszt akcji wymaga odrzucenia wskazanej liczby kart akcji z ręki, chodzi o **dotłkowe** karty, które należy odrzucić razem z kartą wykonywanej akcji.

Jeśli treść karty jest podzielona na 2 części oddzielone słowem „ALBO”, gracz wybiera jeden z wymienionych efektów.

PRZYKŁADOWA KARTA AKCJI



Oto karta akcji Kapitana – „Proste naprawy”.

1) Symbol „Tylko poza walką” oznacza, że akcja nie może zostać wykonana, gdy postać jest zaangażowana w walkę.

2) Koszt akcji. W tym wypadku, aby wykonać akcję „Proste naprawy”, gracz musi odrzucić 2 dodatkowe karty akcji z ręki.

3) Efekt akcji.

4) Akcja może zostać wykonana na 1 z 2 sposobów:
– do odrzucenia znacznika awarii z pomieszczenia
– ALBO do naprawy/uszkodzenia jednego z silników.

AKCJE Z KART PRZEDMIOTÓW



Niektóre karty przedmiotów pozwalają postaci wykonać określone akcje. Ich opis znajduje się na danej karcie przedmiotu.

Więcej o przedmiotach – zob. „Plecak” na str. 22.

AKCJE POMIESZCZEŃ



Większość pomieszczeń pozwala postaci wykonać określone akcje.

Więcej o akcjach pomieszczeń – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 24.

RUCH I ŻETONY EKSPLORACJI

Chodzenie po statku jest jednym z podstawowych działań postaci w trakcie gry. Postacie poruszają się, aby odkrywać nowe pomieszczenia, szukać użytecznych lub wręcz kluczowych dla ich przetrwania przedmiotów, realizować cele, reagować na niebezpieczeństwo, naprawiać zepsute części, gasić pożary i znaleźć wyjście z tego całego bałaganu.

POMIESZCZENIA I KORYTARZE



Figurki postaci mogą być umieszczane i mogą wykonywać akcje tylko w **POMIESZCZENIACH** (pomieszczenia specjalne, takie jak Hibernatorium, Maszynownia czy Kokpit, są traktowane jak zwykłe pomieszczenia).

Jedynym wyjątkiem od powyższej reguły są żetony kapsuł ratunkowych – zob. „Kapsuły ratunkowe” w „Opisie pomieszczeń” na str. 26.

KORYTARZE łączą ze sobą pomieszczenia i są używane do poruszania się między nimi. Ani postacie, ani intruzi nie mogą się zatrzymać w korytarzu. Efekty przejścia danym korytarzem są rozstrzygane dopiero PO wejściu do pomieszczenia.

AKCJA RUCHU

Najpowszechniejszą akcją podczas poruszania się po statku jest akcja **RUCHU**.

Więcej o akcji ruchu – zob. „Akcje” na str. 13–14.

Wykonanie akcji ruchu oznacza przesunięcie figurki swojej postaci do **sąsiedniego** pomieszczenia.

Dwa pomieszczenia sąsiadują ze sobą, jeśli są bezpośrednio połączone **korytarzem**. Jednakże zamknięte drzwi uniemożliwiają przejście i blokują „sąsiedztwo”.

Więcej o zamkniętych drzwiach – zob. str. 17.

Po wejściu do pomieszczenia zawsze wykonuje się następujące czynności:

1) Jeśli pomieszczenie jest nieodkryte (widoczny jest rewers kafelka), odwróć kafelki. Następnie odkryj leżący na nim **ŻETON EKSPLORACJI**.

Więcej o żetonach eksploracji – zob. str. 14.

2) Jeśli Twoja postać wchodzi do pustego pomieszczenia (odkrytego albo nieodkrytego, bez żadnych postaci ani intruzów w środku), wykonaj **RZUT NA SZMERY**.

Więcej o rzucie na szmery – zob. str. 15.

Jeśli w pomieszczeniu jest ktokolwiek (postać lub intruz), **nie** wykonuj **RZUTU NA SZMERY**.

Wskazówka. Z jednej strony poruszanie się po statku w grupie ma tę zaletę, że postacie wchodzi do zajętych pomieszczeń. Z drugiej strony istnieją wydarzenia, które nakazują wszystkim graczom w danym pomieszczeniu wykonać rzut na szmery. W przypadku większej grupy ryzyko znacząco wzrasta.

POZOSTAŁE AKCJE RUCHU

Niektóre akcje pozwalają postaci na wykonanie ruchu, ale z pewnymi modyfikacjami, np. **Ostrożny ruch** lub **Rozpoznanie**.

Więcej o Ostrożnym ruchu – zob. „Akcje podstawowe” na str. 13.

Więcej o karcie „Rozpoznanie” – zob. kartę akcji Zwiadowcy.

Ważne! Aby wykonać akcję ruchu w celu opuszczenia pomieszczenia, w którym znajduje się intruz, gracz musi wykonać akcję ucieczki – zob. „Spotkanie i walka” na str. 18–19.

PRZYKŁAD RUCHU DO ZAJĘTEGO POMIESZCZENIA



Zwiadowca wchodzi do pomieszczenia zajmowanego przez Kapitała. Jako że w pomieszczeniu docelowym jest już ktoś inny, gracz **NIE WYKONUJE RZUTU NA SZMERY**.

Ta sama zasada obowiązywałaby w momencie, gdyby Zwiadowca wszedł do pomieszczenia, w którym znajduje się intruz. **Nie** wykonywałby rzutu na szmery.

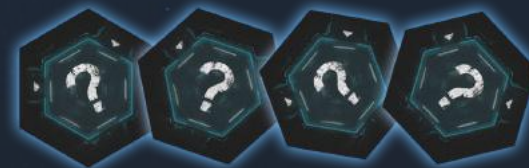
PRZYKŁAD RUCHU DO PUSTEGO POMIESZCZENIA



Zwiadowca udaje się do Kuchni. Gracz odrzuca kartę akcji, przesuwa figurkę i **WYKONUJE RZUT NA SZMERY**. Uzyskuje wynik 2, więc umieszcza znacznik szmerów (niebieska otoczka) w korytarzu nr 2 prowadzącym do Kuchni (czerwona otoczka).

Jeśli w korytarzu nr 2 znajdowałby się już znacznik szmerów, gracz musiałby rozegrać spotkanie z intruzem. Zwiadowca miał szczęście i wszystko skończyło się dobrze. Przynajmniej na razie...

ŻETONY EKSPLORACJI



Na awersie każdego żetonu eksploracji widnieje:

1) cyfra oznaczająca liczbę przedmiotów dostępnych w danym pomieszczeniu,

2) symbol efektu specjalnego.

Żeton eksploracji należy rozegrać w następujący sposób:

1) PRZYGOTUJ LICZBĘ DOSTĘPNYCH PRZEDMIOTÓW W POMIESZCZENIU

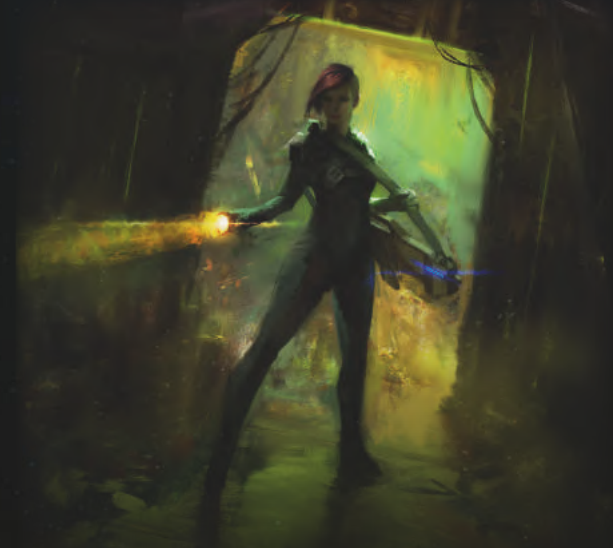
Po odkryciu żetonu eksploracji obróćcie kafelki pomieszczenia na planszy w taki sposób, aby wskazana na żetonie liczba przedmiotów znalazła się naprzeciwko specjalnej strzałki licznika przedmiotów. Licznik wskazuje, ile przedmiotów gracze mogą znaleźć w tym pomieszczeniu.

Liczby dostępnych przedmiotów nie ustawia się w **Gnieździe** ani w **Pomieszczeniu ze śluzem**.

Więcej o przeszukaniach – zob. „Przeszukiwanie” na str. 23.



Licznik przedmiotów został ustawiony na wartości „2”.



2) ROZPATRZ EFEKT SPECJALNY

Żeton eksploracji może powodować różne efekty.



CISZA

Nic się nie dzieje.

Po tym ruchu gracz nie wykonuje rzutu na szmery. Jeśli postać ma znacznik śluzu na swojej planszy, gracz rozgrywa w zamian efekt „niebezpieczeństwa”.



NIEBEZPIECZEŃSTWO

Po tym ruchu gracz nie wykonuje rzutu na szmery.

Jeśli w sąsiednim pomieszczeniu znajduje się intruz (i nie jest zaangażowany w walkę z żadną postacią), przesun go do tego pomieszczenia. Jeśli więcej niż 1 intruz spełnia te warunki, przesun ich wszystkich.

Jeśli w żadnym sąsiednim pomieszczeniu nie ma intruza (albo są zaangażowani w walkę), umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do tego pomieszczenia, w którym jeszcze nie ma znacznika (wliczając korytarze techniczne, jeśli w pomieszczeniu jest do nich wejście).

Więcej o znacznikach szmerów – zob. str. 17.

Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 16.

Więcej o walce – zob. str. 18.



ŚLUZ

Umieść **znacznik statusu** na odpowiednim polu na swojej planszy, aby zaznaczyć, że Twoja postać jest pokryta śluzem.

Więcej o znaczniku śluzu – zob. str. 17.



POŻAR

Umieść **znacznik pożaru** w tym pomieszczeniu.

Więcej o pożarach – zob. str. 17.



AWARIA

Umieść **znacznik awarii** w tym pomieszczeniu.

Więcej o znacznikach awarii – zob. str. 17.



DRZWI

Umieść **żeton drzwi** w korytarzu, którym dostałeś się do tego pomieszczenia.

Więcej o żetonach drzwi – zob. str. 17.

Po rozpatrzeniu efektu żeton eksploracji należy usunąć z gry.

Żetony eksploracji są umieszczane na nieodkrytych pomieszczeniach, więc ich efekty rozpatruje się tylko raz, gdy jakkolwiek postać wchodzi do danego pomieszczenia po raz pierwszy.

RZUT NA SZMERY



Szmery odbijają się echem po pokładzie Nemesis... Czasem to odgłosy pracujących maszyn, a innym razem przemieszczających się intruzów.

PAMIĘTAJ! Jeśli wchodzisz do pomieszczenia, w którym znajduje się inna postać lub intruz, **NIE** wykonuj rzutu na szmery.

Rzuć kością szmerów i rozpatrz efekty rzutu.



WYNIKI 1, 2, 3 I 4

Umieść **znacznik szmerów** w korytarzu o numerze odpowiadającym wynikowi rzutu i prowadzącym do pomieszczenia, do którego wszedłeś (wliczając korytarze techniczne, jeśli w pomieszczeniu jest do nich wejście).

Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 16.

W każdym korytarzu może się znajdować co najwyżej 1 znacznik szmerów. Jeśli gracz ma umieścić kolejny znacznik w korytarzu, w którym znacznik szmerów już jest, w zamian rozgrywa **spotkanie** z intruzem.

Więcej o spotkaniu z intruzem – zob. str. 18.

Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 16.

Więcej o znacznikach szmerów – zob. str. 17.



NIEBEZPIECZEŃSTWO

Jeśli w sąsiednim pomieszczeniu znajduje się intruz (i nie jest zaangażowany w walkę z żadną postacią), przesun go do tego pomieszczenia. Jeśli więcej niż 1 intruz spełnia te warunki, przesun ich wszystkich.

Intruzi, którzy ruszają się wskutek tego wyniku, nie ignorują zamkniętych drzwi. *Zasady dotyczące żetonów drzwi opisano na str. 17.*

Jeśli w żadnym sąsiednim pomieszczeniu nie ma intruza (albo jest zaangażowany w walkę), umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do tego pomieszczenia, w którym jeszcze nie ma znacznika (wliczając korytarze techniczne, jeśli w pomieszczeniu jest do nich wejście).

Więcej o znacznikach szmerów – zob. str. 17.

Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 16.

Więcej o walce – zob. str. 18.



CISZA

Nic się nie dzieje. Po tym ruchu gracz nie wykonuje rzutu na szmery.

Jeśli postać ma **znacznik śluzu** na swojej planszy, gracz rozgrywa w zamian efekt „niebezpieczeństwa”.

SZMERY – DODATKOWE OBJAŚNIENIA



Nawet jeśli znacznik szmerów (niebieska otoczka) jest w korytarzu, w którym są zamknięte drzwi, jego efekt obejmuje CAŁY korytarz. Efekty znaczników szmerów NIGDY nie obejmują jedynie części korytarza „po jednej stronie drzwi”.



Kiedy znacznik szmerów znajduje się na polu korytarza technicznych (zielona otoczka), traktuje się go, jakby był obecny w każdym wejściu do korytarza technicznych na całej planszy. W tym przykładzie znaczniki szmerów znajdują się w 2 korytarzach prowadzących do Kantyny: jeden w korytarzu nr 3, w którym są zamknięte drzwi (niebieska otoczka), i drugi w korytarzach technicznych (zielona otoczka).

DODATKOWE UWAGI O RUCHU INTRUZÓW

Intruzi poruszają się po statku w różnych momentach gry (np. gdy rozpatrujecie kartę wydarzenia w fazie wydarzeń). Za każdym razem, gdy jakaś zasada nakazuje przemieścić intruza lub intruzów, to dokładnie wyjaśnia, jak to zrobić.

Ważne! Jeśli intruz kończy swój ruch w nieodkrytym pomieszczeniu, nie należy odkrywać ani jego kafelka, ani znajdującego się na nim żetonu eksploracji.

Jeśli gracz ma umieścić na planszy dorosłego osobnika, podczas gdy wszystkie 8 figurek znajduje się już na planszy – dorosłe osobniki wycofują się. Usuńcie z planszy wszystkie dorosłe osobniki niezaangażowane w walkę i umieśćcie odpowiadające im żetony intruzów z powrotem w kolonii intruzów (jeśli to możliwe).

Następnie gracz umieszcza figurkę dorosłego osobnika w pomieszczeniu, w którym nastąpiło spotkanie.

PRZYKŁAD RUCHU DO NIEODKRYTEGO POMIESZCZENIA



Zwiadowca przechodzi z Hibernatorium do nieodkrytego pomieszczenia. Gracz odrzucił już kartę akcji w ramach kosztu za wykonanie ruchu.

Przed przeniesieniem figurki postaci gracz odwraca na drugą stronę zarówno kafelki pomieszczenia (biały), jak i żeton eksploracji (żółty).



Zwiadowca odkrywa Kantinę. Żeton eksploracji wskazuje, że w pomieszczeniu jest awaria, co gracz zaznacza, umieszczając na kafelku odpowiedni znacznik. Na szczęście w pomieszczeniu można znaleźć aż 3 przedmioty. Gracz obraca kafelki w taki sposób, aby licznik przedmiotów wskazywał cyfrę 3.

Następnie Zwiadowca musi przeprowadzić rzut na szmery, gdyż dziewczyna weszła do pustego pomieszczenia.



KORYTARZE TECHNICZNE

Sieć korytarzy technicznych na Nemesis umożliwia członkom załogi naprawianie różnych części i systemów statku. Tymi korytarzami intruzi mogą poruszać się po statku. Postacie graczy nie mogą korzystać z korytarzy technicznych – powstrzymuje je strach przed zagubieniem się w ich labiryncie oraz przed spotkaniem intruza.

Zarówno wejścia do korytarzy technicznych (znajdujące się w niektórych pomieszczeniach), jak i specjalne pole korytarzy technicznych są niedostępne dla postaci graczy. Z wyjątkiem wspomnianych ograniczeń korytarze techniczne są traktowane pod każdym względem jak zwykłe korytarze.

Karta akcji *Mechanika* „Korytarze techniczne” i karta przedmiotu „Plany korytarzy technicznych” są jedynymi wyjątkami od tej reguły.

Jeśli (np. w wyniku rzutu na szmery) znacznik szmerów powinien być umieszczony na wejściu do korytarzy technicznych, gracz umieszcza go na specjalnym polu korytarzy technicznych.

Na żadnym korytarzu nie może się znajdować więcej niż 1 znacznik szmerów. Jeśli gracz ma umieścić kolejny znacznik w korytarzu, w którym znacznik szmerów już jest, to w zamian rozgrywa spotkanie z intruzem.

Więcej o spotkaniu z intruzem – zob. str. 18.

W korytarzach technicznych nigdy nie można umieszczać żetonów drzwi.

Jeśli intruz przemieszcza się w kierunku wejścia do korytarzy technicznych, to znika w ich czeluściach: należy wtedy odrzucić wszystkie znaczniki obrażeń intruza, wrzucić jego żeton z powrotem do kolonii i usunąć jego figurkę z planszy. Jeśli na specjalnym polu korytarzy technicznych był znacznik szmerów, nie należy go usuwać.



- 1) Pole specjalne korytarzy technicznych.
- 2) Przykłady wejść do korytarzy technicznych.



ZNACZNIK SZMERÓW

Jedyną funkcją znacznika szmerów jest oznaczenie korytarzy na potrzeby rzutu na szmery.

Więcej o rzutach na szmery – zob. str. 15.



ZNACZNIK ŚLUZU

Dopóki na planszy postaci znajduje się znacznik śluzu, każdy wynik „cisza” podczas rzutu na szmery (i każdy żeton eksploracji „cisza”) jest traktowany jako „niebezpieczeństwo”.

Więcej o rzutach na szmery – zob. str. 15.

Postać może mieć tylko 1 znacznik śluzu w danym momencie. Jeśli gracz miałby otrzymać drugi znacznik śluzu, nic się nie dzieje.

Uwaga! Postać może otrzymać znacznik śluzu z wielu powodów, nie tylko podczas rozpatrywania efektu żetonu eksploracji.

Postać może pozbyć się znacznika śluzu, używając przedmiotu „Ubrania” (zob. karty przedmiotów) lub wykonując akcję w „Łaźni” (zob. „Opis pomieszczeń”).

Znacznik śluzu to uniwersalny znacznik statusu umieszczony na polu śluzu na planszy postaci.



ZNACZNIK POŻARU

Znaczniki pożaru mają 3 funkcje: 1) ranią postacie przebywające w pomieszczeniach, w których szaleje pożar; 2) zadają obrażenia intruzom i 3) mogą spowodować eksplozję całego statku.

1) Za każdym razem, gdy postać kończy swoją turę w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru, doznaje 1 powierzchniowej rany.

Pamiętajcie, że 1 tura to 2 akcje 1 postaci (albo 1 akcja i pas, albo po prostu pas).

Ważne! Postacie otrzymują rany w wyniku pożaru dopiero po zakończeniu swojej tury. Jeśli postać pasuje, doznaje 1 powierzchniowej rany wskutek pożaru na koniec swojej tury, ale nie będzie doznawać żadnych ran więcej w tej rundzie, nawet jeśli inne postacie nadal wykonują swoje akcje.

Więcej o powierzchniowych ranach – zob. „Rany i śmierć postaci” na str. 21.

Więcej o turach graczy – zob. „Faza graczy” na str. 10.

2) W każdej fazie wydarzeń podczas rozgrywania etapu „Skutki pożarów” każdy intruz obecny w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru otrzymuje 1 obrażenie.

Więcej o obrażeniach intruzów – zob. „Obrażenia i śmierć intruzów” na str. 20.

3) W grze występuje 8 znaczników pożaru. Jeśli gracz ma umieścić gdzieś znacznik pożaru, a żaden znacznik nie jest dostępny, to statek eksploduje i gra natychmiast się kończy.

Uwaga! Niektóre karty wydarzeń mogą powodować rozprzestrzenianie się ognia do sąsiednich pomieszczeń lub wywoływać awarie w pomieszczeniach już zajętych ogniem. Uważajcie!

Więcej o końcu gry – zob. str. 11.

W żadnym pomieszczeniu nie może znajdować się więcej niż 1 znacznik pożaru. Jeśli gracz ma dołożyć drugi znacznik do tego samego pomieszczenia, nic się nie dzieje.

Odrzucane znaczniki pożaru wracają z powrotem do dostępnej puli.

Gracz może korzystać z akcji pomieszczenia, nawet jeśli znajduje się w nim znacznik pożaru.

Gracz może korzystać z akcji „Przeszukanie”, nawet jeśli w pomieszczeniu znajduje się znacznik pożaru.



ZNACZNIKI AWARII

Znaczniki awarii mają 2 funkcje: 1) powodują, że gracz nie może korzystać z akcji danego pomieszczenia, i 2) mogą spowodować utratę szczelności kadłuba, co oznacza śmierć wszystkich żywych organizmów na pokładzie.

1) Jeśli w pomieszczeniu jest znacznik awarii, gracze nie mogą korzystać z akcji tego pomieszczenia.

Niemniej akcja „Przeszukanie” działa normalnie.

Różne karty akcji (np. karty napraw) i przedmiotów (np. karta „Narzędzia”) mogą być wykorzystane do pozbycia się znaczników awarii.

Ważne! Znacznika awarii nie umieszcza się w Gnieździe ani w Pomieszczeniu pokrytym śluzem.

Uwaga! Znacznik awarii może pojawić się w pomieszczeniu z wielu powodów, nie tylko podczas rozpatrywania efektu żetonu eksploracji (np. wskutek niektórych wydarzeń lub akcji). Znaczniki awarii uniemożliwiają korzystanie z akcji pomieszczeń specjalnych (np. Hibernatorium, Kokpit, Maszynownia).

Uwaga! Znacznik awarii w Hibernatorium nie ma wpływu na postacie już zahibernowane.

Podobnie status silnika (uszkodzony/sprawny) jest niezależny od potencjalnego znacznika awarii znajdującego się w Maszynowni.

Więcej o Maszynowniach – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 26.

2) W grze występuje 8 znaczników awarii. Jeśli gracz ma umieścić gdzieś znacznik awarii, a żaden znacznik nie jest dostępny, to kadłub statku traci szczelność i gra się kończy.

Więcej o końcu gry – zob. str. 11.

W żadnym pomieszczeniu nie może znajdować się więcej niż 1 znacznik awarii. Jeśli gracz ma dołożyć drugi znacznik do tego samego pomieszczenia, nic się nie dzieje.

Odrzucane znaczniki awarii wracają do dostępnej puli.



Jeśli w pomieszczeniu z komputerem znajduje się **znacznik awarii**, komputer staje się niedostępny – jak gdyby na kafelku nie było w ogóle jego symbolu.

Więcej o komputerach – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 24.



ŻETON DRZWI

Żetony drzwi można umieszczać tylko w korytarzach. W żadnym korytarzu nie może znajdować się więcej niż 1 żeton drzwi.

Żetony drzwi nie mają wpływu na znaczniki szmerów.

Drzwi w każdym korytarzu mogą mieć 1 z 3 statusów: otwarte, zamknięte albo zniszczone. Na status drzwi ma wpływ wiele elementów gry (np. ruch intruzów, wydarzenia, akcje).



ZAMKNIĘTE DRZWI oznaczamy postawionym żetonem drzwi w korytarzu.

Zamknięte drzwi uniemożliwiają postaciom i intruzom przecho-
dzenie na drugą stronę korytarza. Wpływają też na rzut granatem.

Więcej o rzucie – zob. karta przedmiotu „Granat”.

Gdy intruzi próbują przejść przez korytarz z zamkniętymi drzwiami, zamiast się ruszać niszczą drzwi. Zasada ta dotyczy również ruchu wywołanego rzutem na szmery z wynikiem niebezpieczeństwa.

Więcej o ruchu intruza – zob. str. 15.



ZNISZCZONE DRZWI oznaczamy leżącym żetonem drzwi. Przez taki korytarz można przechodzić.

Zniszczone drzwi nie mogą być z powrotem zamknięte.

Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest karta przedmiotu „Plazmotron” (zob. przedmioty Mechanika).



OTWARTE DRZWI – aby zaznaczyć, że drzwi są otwarte, po prostu usuń żeton drzwi z korytarza. Na początku gry we wszystkich korytarzach drzwi są otwarte.

Jeśli masz umieścić w korytarzu żeton drzwi, a nie ma już żadnego w puli, weź dowolny żeton niezniszczonych drzwi z planszy i umieść w wyznaczonym korytarzu.

Jeśli kilku intruzów wychodzi z tego samego pomieszczenia, ich ruch jest traktowany jako odbywający się równocześnie: niszczą drzwi i wszyscy intruzi zostają w pomieszczeniu.

Podczas rozpatrywania spotkań drzwi są ignorowane.

SPOTKANIE I WALKA

SPOTKANIE Z INTRUZEM

Spotkanie następuje zawsze wtedy, gdy intruz pojawia się w pomieszczeniu, w którym znajduje się już postać (po dobraniu żetonu intruza z kolonii).

Więcej o rzutach na szmery – zob. str. 15.

Spotkanie może także być wywołane poprzez efekty niektórych kart wydarzeń (np. „Wysiadanie”) lub efekty niektórych kart ataku intruza.

Uwaga! Intruz przemieszczający się z jednego pomieszczenia do drugiego, w którym jest postać, nie wywołuje spotkania.

Spotkanie z intruzem przebiega następująco:

1) Odrzuć wszystkie znaczniki szmerów ze wszystkich korytarzy prowadzących do tego pomieszczenia (wliczając korytarze techniczne, jeśli w pomieszczeniu jest do nich wejście).

2) Dobierz 1 żeton intruza z kolonii.

Każdy żeton intruza ma symbol intruza na jednej stronie i liczbę na drugiej stronie.

3) Umieść w pomieszczeniu figurkę intruza, którego typ wskazuje żeton.

Opis symboli znajdziesz na planszy intruzów.

4) Porównaj liczbę na żetonie z liczbą kart na ręce gracza (kart akcji i kart skażenia).

Jeśli liczba kart na ręce gracza jest mniejsza od liczby na żetonie intruza, następuje **atak z zaskoczenia**.

Jeśli liczba kart akcji na ręce gracza jest równa albo większa, nic się nie dzieje.

Odlóż dobrany żeton intruza na bok – może wrócić do kolonii, jeśli intruz tego typu schowa się w korytarzach technicznych (podczas ruchu).

ATAK Z ZASKOCZENIA

Atak z zaskoczenia to atak intruza, jaki następuje tylko w momencie spotkania. Jeśli gracz ma na ręce mniej kart, niż wskazuje liczba na dobranym żetonie intruza, następuje atak z zaskoczenia.

Więcej o ataku intruza – zob. „Faza wydarzeń” na str. 10 i str. 20.

PUSTY ŻETON

Jeśli gracz dobierze z kolonii pusty żeton, umieszcza znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, w którym nastąpiło spotkanie. Następnie odkłada pusty żeton z powrotem do kolonii.

Jeśli pusty żeton był ostatnim żetonem w kolonii:

- Dodaj 1 żeton dorosłego osobnika do kolonii. Jeśli nie ma już dostępnych żetonów dorosłych osobników, nic się nie dzieje.
- Włóż pusty żeton z powrotem do kolonii.
- To spotkanie się kończy.

Uwaga! W fazie wydarzeń podczas rozpatrywania kroku kolonii intruzów zasady dotyczące pustego żetonu są nieco inne.

WEJŚCIE DO POMIESZCZENIA Z INTRUZEM

Za każdym razem, gdy postać wchodzi do pomieszczenia zajmowanego przez intruza, NIE następuje spotkanie. W zamian postać i intruz natychmiast zostają zaangażowani w walkę.

PRZYKŁADOWE SPOTKANIE



Zwiadowca rusza się z Hibernatorium do sąsiedniego pomieszczenia. W korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia znajdują się 2 znaczniki szmerów.

Jak zwykle przy wchodzeniu do pustego pomieszczenia, gracz musi wykonać rzut na szmery. Wynik rzutu to 2. Na korytarzu z tym numerem już jest znacznik szmerów, więc dochodzi do spotkania z intruzem.



Gracz usuwa znaczniki szmerów ze wszystkich korytarzy prowadzących do tego pomieszczenia i dobiera żeton intruza z kolonii. Wylosowany żeton ma symbol dorosłego osobnika i wartość „4” na rewersie. Gracz porównuje tę wartość z liczbą kart na swojej ręce (wliczając karty skażenia) – w tym przypadku 3 karty.

Gracz ma za mało kart, więc następuje atak z zaskoczenia – musi dobrać i rozpatrzeć kartę ataku intruza.



WALKA

Za każdym razem, gdy postać i intruz są w tym samym pomieszczeniu, zostają zaangażowani w walkę.

Podczas walki postać może w swojej turze **zaatakować** intruza albo **uciec**. Intruzi **atakują** postacie podczas fazy wydarzeń.

Niektóre akcje są niedostępne w trakcie walki – zob. symbol „tylko poza walką” na str. 12.

Więcej o turach graczy – zob. „Faza graczy” na str. 10.

Więcej o ataku intruzów – zob. „Faza wydarzeń” na str. 10 i str. 20.



POSTAĆ ATAKUJE INTRUZA

Postać może zaatakować intruza znajdującego się w tym samym pomieszczeniu, wykonując w swojej turze akcję **strzału** lub **walki wręcz**.

Więcej o turach graczy – zob. str. 10.

Więcej o akcjach – zob. str. 12.

AKCJA STRZAŁU

Jeśli Twoja postać jest w pomieszczeniu z intruzem i ma broń z przynajmniej 1 sztuką amunicji, może wykonać podstawową akcję **strzału**:

1) Wybierz broń i 1 intruza, którego chcesz zastrzelić.

2) Odrzuć 1 znacznik amunicji z karty broni.

3) Rzuć kością walki.

Wyniki rzutu:



Chybiasz celu.



Jeśli Twoim celem jest **larwa** albo **pełzacz**, zadaj intruzowi **1 obrażenie**. Jeśli nie, chybiasz.



Jeśli Twoim celem jest **larwa**, **pełzacz** albo **osobnik dorosły**, zadaj intruzowi **1 obrażenie**. Jeśli nie, chybiasz.



Zadaj **1 obrażenie** swojemu celowi (niezależnie od jego typu).



Zadaj **2 obrażenia** swojemu celowi (niezależnie od jego typu).

Ważne! Niektóre bronie rządzą się specjalnymi zasadami, które mogą modyfikować akcję strzału.






Więcej o rodzajach broni – zob. „Obiekty i przedmioty” na str. 22.

Więcej o obrażeniach intruzów i ich śmierci – zob. str. 20.

AKCJA WALKI WRĘCZ – jeśli postać jest w pomieszczeniu z intruzem, może przeprowadzić podstawową akcję **walki wręcz**:

- 1) Dobierz 1 kartę skażenia i dodaj ją do swojego stosu odrzuconych kart akcji.
- 2) Wybierz 1 intruza, którego chcesz zaatakować.
- 3) Rzuć kością walki.

Wyniki rzutu:

-  Chybiasz celu i **Twoja postać** otrzymuje **1 głęboką ranę**.
-  Jeśli Twoim celem jest **larwa** albo **pełzacz**, zadaj intruzowi **1 obrażenie**. Jeśli nie, chybiasz i **Twoja postać** otrzymuje **1 głęboką ranę**.
-  Jeśli Twoim celem jest **larwa**, **pełzacz** albo **osobnik dorosły**, zadaj intruzowi **1 obrażenie**. Jeśli nie, chybiasz i **Twoja postać** otrzymuje **1 głęboką ranę**.
-  Zadaj **1 obrażenie** swojemu celowi (niezależnie od jego typu).
-  Zadaj **1 obrażenie** (tak, tylko 1!) swojemu celowi (niezależnie od jego typu).

Więcej o obrażeniach intruzów i ich śmierci – zob. str. 20.
Więcej o głębokich ranach – zob. str. 21.

PRZYKŁAD WALKI



Zwiadowca próbuje strzelić do intruza z Pistoletu. Po wydaniu 1 karty akcji odrzuca również 1 znacznik amunicji z karty „Pistolet” i rzuca kością walki.

Wynik to 2, ale zgodnie z treścią karty „Pistolet” wyniki 2 trafień są traktowane jak 1 trafienie. Na figurce atakowanego intruza umieszczony jest więc tylko 1 znacznik obrażeń.

Po umieszczeniu znacznika obrażeń należy sprawdzić efekt obrażeń (zależny od wytrzymałości intruza). Gracz dobiera 1 kartę intruza i sprawdza na niej wyłącznie wartość na symbolu krwi, porównując ją z liczbą znaczników obrażeń na figurce intruza. Jeśli wartość jest większa niż liczba znaczników, intruz nadal żyje.

UCIECZKA POSTACI

Postać może próbować ucieczki z walki, wykonując podstawową akcję **ruchu**, aby przejść do sąsiedniego pomieszczenia (odkrytego albo nie). Zanim przeniesiesz swoją figurkę, rozpatrz **atak intruza**.

Więcej o ataku intruza – zob. „Faza wydarzeń” na str. 10 i str. 20.

Jeśli w pomieszczeniu, z którego próbujesz uciec, jest więcej niż 1 intruz, musisz rozpatrzyć oddzielnie atak każdego z nich.

Jeśli Twoja postać przeżyje, przenieś ją do sąsiedniego pomieszczenia.

Jeśli w pomieszczeniu nikogo nie ma, wykonaj rzut na szmery. Jeśli Twoja postać uciekła do nieodkrytego pomieszczenia, odkrywasz je zgodnie ze standardowymi zasadami gry.

Jeśli Twoja postać umrze, umieść żeton ciała członka załogi w pomieszczeniu, z którego próbowała uciec.

Ważne! Niektóre akcje, inne niż podstawowa akcja ruchu, pozwalają na ucieczkę postaci, ale dodatkowo modyfikują jej przebieg – np. „Ogień zaporowy”, „Ogień osłaniający” (zob. te karty akcji).

Uwaga! Jeśli postać ucieka do pomieszczenia, w którym nie ma żadnych postaci ani intruzów, wykonaj rzut na szmery jak po standardowym ruchu.

PRZYKŁAD UCIECZKI



Po zadaniu intruzowi obrażeń Zwiadowca postanawia uciec. Gracz wydaje kartę akcji (koszt ruchu) i postanawia ruszyć się do Hibernatorium.

Intruzi atakują każdą postać, która próbuje uciec. Aby rozstrzygnąć taki atak, należy dobrać kartę ataku intruza. Dobrana karta to „Ugryzienie” z symbolem dorosłego osobnika. Atak trafia Zwiadowcę i zadaje postaci głęboką ranę. Ugryziony Zwiadowca z głęboką raną przesuwa się do Hibernatorium.

Trudne sytuacje wymagają poświęceń.

Metalowa rura, ciężkie narzędzie, kolba karabinu - wszystko może stać się bronią, gdy zajdzie taka potrzeba. Walka wręcz działa jak strzał, ale niesie ze sobą większe ryzyko. Jeśli atak się nie powiedzie, postać zostanie głęboko zraniona, a nawet może zostać nosicielem larwy intruza.



OBRAŻENIA I ŚMIERĆ INTRUZÓW



symbol krwi



żeton zwłok intruza

Gdy intruz doznaje obrażeń (np. w wyniku skutecznego ataku postaci lub pożaru), połóż na jego podstawce odpowiednią liczbę znaczników obrażeń.

Następnie sprawdź efekt obrażeń:

• **Larwa i jajo** – wystarczy 1 obrażenie, aby je zabić. Usuń figurkę z planszy.

• **Pełzacz i osobnik dorosły** – dobierz 1 kartę ataku intruza, zignoruj wszystkie informacje na karcie oprócz symbolu krwi w lewym górnym rogu.

Jeśli liczba w symbolu krwi jest równa albo niższa od aktualnej liczby obrażeń intruza, intruz zostaje zabity – usuń jego figurkę i połóż 1 żeton zwłok intruza w pomieszczeniu, gdzie zginął (od tej chwili jest to obiekt „zwłoki intruza”).

Jeśli liczba w symbolu krwi jest wyższa, intruz nadal żyje.

• **Reproduktor i królowa** – dobierz 2 karty ataku intruza, dodaj do siebie wartości w symbolach krwi i porównaj sumę do aktualnej liczby obrażeń intruza. Wynik porównania jest taki sam jak w przypadku opisanym powyżej.

Uwaga! Symbol krwi reprezentuje aktualną wytrzymałość intruza. Ta wartość może się zmieniać dla danego intruza, ponieważ jest ustalana od nowa po każdym udanym ataku. Po każdym udanym ataku należy od nowa sprawdzić efekt obrażeń.

W pudełku znajdziecie także 2 żetony „5 obrażeń”, które mogą okazać się pomocne przy naliczaniu obrażeń większym osobnikom, takim jak reproduktor i królowa.



symbol wycofania

WYCOFANIE SIĘ INTRUZA

Intruzi mogą wydawać się dzikimi stworzeniami, ale nie są bezmyślni. Potrafią uciec, jeśli doznają zbyt wielu obrażeń lub jeśli postaci uda się zranić jakąś szczególnie wrażliwą część ich ciała.

Jeśli podczas sprawdzania efektu obrażeń w symbolu krwi na którejkolwiek dobranej karcie ataku znajduje się strzałka **wycofania**, wtedy intruz ucieka.

Dobierz kartę wydarzenia i przemieść intruza korytarzem o numerze, jaki widnieje w części „ruch intruza” na karcie. Następnie odrzuć kartę. Gdy intruz się wycofuje, zachowuje wszystkie przypisane do niego obrażenia. Jeśli jednak intruz wycofuje się do korytarza technicznego, wszystkie obrażenia przypisane do tego intruza są usuwane w chwili, gdy jego figurka jest zdejmowana z planszy.

Więcej o kartach wydarzeń – zob. str. 10.

Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 16.

Królowa i reproduktor uciekają, jeśli na którejkolwiek z 2 dobranych kart ataku intruza widnieje symbol wycofania.

ATAK INTRUZA

Atak intruza następuje w 3 sytuacjach:

• **Atak z zaskoczenia**

Więcej o ataku z zaskoczenia – zob. „Spotkanie z intruzem” na str. 18.

• **Atak intruzów w fazie wydarzeń**

Więcej o ataku intruza – zob. „Faza wydarzeń” na str. 10.

• **Ucieczka postaci**

Więcej o ucieczce – zob. str. 19.

Każdy atak intruza przebiega według tego samego schematu:

1) Wybierz postać będącą celem ataku intruza. Intruz może jedynie atakować postacie znajdujące się w tym samym pomieszczeniu co on.

Jeśli w pomieszczeniu przebywa **więcej postaci**, intruz atakuje postać gracza, który ma najmniej kart akcji na ręce. W przypadku remisu atakowana jest postać, która jest najwcześniej w kolejności graczy.

W przypadku **ataku z zaskoczenia** celem jest postać, która zainicjowała spotkanie.

W przypadku **ucieczki** celem jest postać, która stara się uciec.

2) Dobierz i rozpatrz 1 kartę ataku intruza:

• Jeśli na karcie widnieje symbol odpowiadający typowi intruza, który przeprowadza atak, rozegraj efekt opisany na karcie.

• Jeśli symbol się nie zgadza, atak chybia.

Objaśnienia symboli intruzów – zob. planszę intruzów.

Ważne! Podczas ataku intruza zignorujcie symbol krwi w lewym górnym rogu karty ataku intruza.

Po rozegraniu karty ataku intruza należy ją odrzucić na odpowiedni stos kart odrzuconych.

Jeśli stos kart ataku intruza się wyczerpie, potasujcie karty odrzucone i uformujcie nowy stos.

PRZYKŁADOWA KARTA ATAKU INTRUZA



1) Wytrzymałość intruza. Wykorzystywana przy sprawdzeniu, czy intruz zginął po otrzymaniu 1 lub większej liczby obrażeń.

2) Symbole intruzów. Przedstawiają typy intruzów, którzy mogą przeprowadzić ten atak. Gdy gracz dobiera kartę podczas jakiegokolwiek ataku (podczas spotkania lub fazy wydarzeń), jeśli jeden z symboli pasuje do typu atakującego intruza, wtedy należy rozstrzygnąć efekt ataku widniejący na karcie.

3) Efekt ataku intruza. W tym przykładzie zaatakowana postać otrzymuje znacznik śluzu i 1 kartę skażenia.

SKAŻENIE

Jeśli atak jest przeprowadzany przez larwę, nie dobieraj żadnej karty ataku intruza. Zamiast tego:

• Usuń figurkę larwy z planszy. Jeśli zaatakowana postać nie ma larwy na swojej planszy postaci, umieść ją tam.

• Otrzymujesz 1 kartę skażenia.

Więcej o kartach skażenia – zob. niżej.



KARTY SKAŻENIA



Oprócz ran postaci mogą także otrzymywać karty skażenia (np. jako skutek niektórych ataków intruzów).

Gdy postać otrzymuje kartę skażenia (bez względu na źródło jej pochodzenia), gracz dobiera ją ze stosu kart skażenia i **kładzie na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych**.

Karty skażenia przeszkadzają graczowi, bo po ich dobraniu trzyma się je na ręce i nie można wykonać nimi żadnej akcji **ani nawet zapłacić za wykonanie innej akcji**. Gdy gracz pasuje, może odrzucać karty skażenia na swój stos kart odrzuconych.

Każda karta skażenia zawiera ukrytą informację: postać może być ZARAŻONA albo nie. Informacja ta jest ukryta w kolorowym wzorze na polu tekstowym. Dopóki gracz nie zeskanuje karty, informacja ta pozostaje tajna nawet dla samego gracza.

Jeśli gracz nie zeskanuje swoich kart skażenia przed końcem gry, może się okazać, że właśnie na sam koniec gry przegra ze względu na te karty.

Więcej o sprawdzeniu warunków zwycięstwa – zob. „Cele graczy i koniec gry” na str. 11.

Uwaga! Niektóre karty wydarzeń mogą zmusić gracza do zeskanowania jego kart skażenia.

SKANOWANIE I USUWANIE KART SKAŻENIA



Postać może spróbować pozbyć się swoich kart skażenia na kilka sposobów (np. za pomocą karty akcji „Odpoczynek”, w Kątnie, Łażni, Izolatorze lub akcją przedmiotu „Antidotum”).

Każda karta/kafelek pomieszczenia szczegółowo określa sposób postępowania. Bez względu jednak na procedurę postępowania niezbędne będzie przeskanowanie kart skażenia. Skanowanie przeprowadza się w następujących krokach:

Weź skaner i przyłóż czerwoną folię do pola zakodowanej informacji na karcie, którą chcesz przeskanować. W jednej z linii tekstu może się ukazać słowo „ZARAŻENIE”. Jeśli się nie ukáže, karta NIE JEST ZARAŻONA.

Uwaga! Przyjrzyjcie się skanowanej karcie bardzo uważnie, gdyż niektóre słowa mogą tylko przypominać słowo „ZARAŻENIE”.

W obu przypadkach jakiegokolwiek dodatkowe efekty skanowania są wyjaśnione w opisie danej karty akcji, karty przedmiotu albo pomieszczenia.

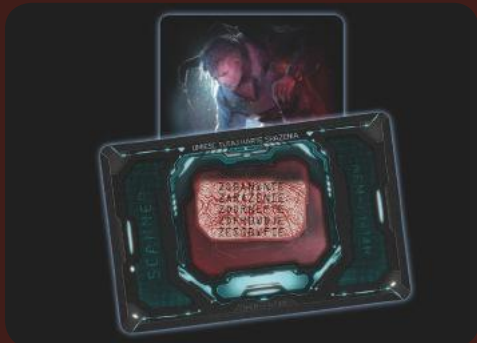
Więcej o akcjach pomieszczeń – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 24.

Jeśli gracz okazał się ZARAŻONY, umieszcza na swojej planszy postaci figurkę larwy (i nie usuwa karty skażenia!).

Jeśli na planszy postaci jest już figurka larwy, postać umiera – dodatkowo należy umieścić figurkę 1 pełzacza w pomieszczeniu, w którym umarła postać.

Jeśli jakakolwiek zasada nakazuje Ci **usunąć** kartę skażenia, usuń ją z gry.

PRZYKŁAD SKANOWANIA KART SKAŻENIA



Kapitan decyduje się przeprowadzić akcję „Odpoczynek”, która wymaga przeskanowania jego karty skażenia. Umieszcza więc skaner na karcie i odkrywa, że jest ZARAŻONY! Zabiera kartę skażenia z powrotem na rękę, a na planszy postaci umieszcza figurkę larwy, która będzie wszystkim przypominała o pasożytcie, którego nosi w sobie.



Kapitan musi szybko znaleźć sposób, aby pozbyć się tego paskudztwa. Najlepszym sposobem wydaje się wizyta w Izolacie lub odnalezienie Antidotum.

Zazwyczaj jeśli coś krwawi, to można to zabić. Ale co w sytuacji, gdy nie wiemy, czy to, co wyplętywa z kosmicznego truchła, jest faktycznie krwią? Tak czy siak, dobrze wiedzieć, że strzelając do intruza, można go zranić. Jedyny problem w tym, że nigdy nie wiesz, na ile poważne są jego rany i czy zdołasz go zabić, zanim skończy Ci się amunicja... Załoga nigdy wcześniej nie spotkała się z tą Formą życia, więc nie wiadomo, ile ran trzeba zadać intruzom, aby ich w końcu zatusz!

RANY I ŚMIERĆ POSTACI

W trakcie gry postaci otrzymują 2 rodzaje ran: powierzchowne i głębokie.



POWIERZCHOWNE RANY

Status ran jest zaznaczany na torze powierzchniowych ran na planszy postaci.

Gdy postać odnosi lekką ranę, a na torze powierzchniowych ran nie ma znacznika statusu, należy go umieścić na górnym polu.

Jeśli postać ma otrzymać kolejną lekką ranę, należy przesunąć znacznik statusu o 1 pole w dół. Jeśli znacznik przesunie się na 3. pole, jest odrzucany, a postać otrzymuje głęboką ranę.

GŁĘBOKIE RANY

Gdy Twoja postać otrzymuje głęboką ranę, dobierz 1 kartę głębokiej rany i połóż ją obok swojej planszy postaci. Od tej chwili postać doznaje pewnych ograniczeń opisanych na karcie.

Każdy rodzaj głębokiej rany oddziałuje na postać inaczej.

Gdy postać z 3 głębokimi ranami otrzymuje jakąkolwiek kolejną ranę (głęboką albo powierzchowną), natychmiast ginie.

Gdy postać ginie, usuń jej figurkę z planszy i umieść **żeton ciała członka załogi** w pomieszczeniu, w którym postać umarła – od tej chwili żeton stanowi obiekt „ciało członka załogi”.

Gdy postać umiera, upuszcza w pomieszczeniu wszystkie ciężkie obiekty. Pozostałe przedmioty są usuwane z gry.

Ważne! Jeśli postać ma kilka kopii tej samej głębokiej rany, ich efekty nie kumulują się. Niemniej będzie trudniej pozbyć się ich efektu.

Tryb: „Przejęcie kontroli nad intruzami” – zob. „Tryby rozgrywki” na str. 27. Więcej o ciężkich przedmiotach i obiektach – zob. str. 22.



OPATRYWANIE I LECZENIE RAN

W trakcie gry gracz może opatrywać i leczyć swoje rany na różne sposoby (używając przedmiotów „Ubrania”, „Bandaże”, „Apteczka” lub akcji pomieszczenia Gabinet zabiegowy).

Każda karta i akcja pomieszczenia dokładnie opisują sposób postępowania z daną raną.

Ranę można opatrzyć albo uleczyć.

OPATRZ GŁĘBOKĄ RANĘ – odwróć kartę głębokiej rany na drugą stronę. Od tej chwili jej efekt jest ignorowany, ale rana wciąż wlicza się do limitu 3 głębokich ran.

ULECZ – usuń (powierzchnową ranę) albo odrzuć (opatrzoną głęboką ranę) opisaną w ramach efektu danej akcji.

Więcej o kartach przedmiotów – zob. „Obiekty i przedmioty” na str. 22.



KARTY SŁABOŚCI INTRUZÓW

Podczas przygotowania gry umieściliście 3 (zakryte) karty słabości intruzów na 3 polach planszy intruzów. W trakcie gry będziecie mieli możliwość odkrycia tych 3 słabości. Reprezentują stopniowe nabywanie przez załogę wiedzy o obcej formie życia, która opanowała statek.

Każda z 3 kart słabości leży na polu powiązanim z innym obiektem: **1) ciało członka załogi, 2) jajo intruza, 3) zwłoki intruza.**



Aby odkryć daną kartę słabości, jakakolwiek postać musi zbadać odpowiadający jej obiekt w Laboratorium.

Więcej o Laboratorium – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 24.

Więcej o obiektach – zob. „Obiekty i przedmioty” na str. 22.

Żetony obiektów:



Po zbadaniu obiektu należy odkryć powiązaną z nim kartę słabości – odwrócić ją awersom do góry i zostawić na planszy intruzów. Odkryte słabości modyfikują podstawowe zasady obowiązujące intruzów, dając graczom pewną przewagę nad obcym gatunkiem.

OBIEKTY I PRZEDMIOTY

Posiadanie odpowiednich przedmiotów często może być kwestią życia i śmierci dla danej postaci. Postacie mogą pozyskiwać przedmioty na kilka sposobów:

- Każda postać rozpoczyna grę z 1 startową kartą broni.
- Każda postać rozpoczyna grę z 2 kartami osobistych przedmiotów. Na początku te karty są zakryte i leżą poziomo. Po spełnieniu określonych wymagań gracz może odkryć kartę i położyć w pionowej. Przedmiot staje się normalną kartą przedmiotu.

- W trakcie gry postacie mogą także znajdować różne przedmioty w pomieszczeniach, używając karty akcji „Przeszukanie”.

Więcej o akcji „Przeszukanie” – zob. str. 23.

- W trakcie gry postacie mogą także tworzyć samoróbki, łącząc ze sobą inne posiadane przedmioty i wykonując podstawową akcję „Zrób przedmiot”.

Więcej o akcji „Zrób przedmiot” – zob. „Akcje podstawowe” na str. 13.

- Postacie mogą także zdobywać ciężkie obiekty (ciało członka załogi, zwłoki intruza, jajo intruza), które nie są reprezentowane przez karty, ale przez specjalne żetony lub figurki. Postacie mogą je przenosić. Obiektami nie rządzą żadne specjalne reguły. Obiekty mogą być używane w określonych momentach – gdy karta akcji, akcja pomieszczenia lub wydarzenie o nich wspomina (np. akcja z Laboratorium).

Ważne! Niektóre przedmioty mają oznaczenie „jednorazowego użytku” – po użyciu kartę tego przedmiotu należy odrzucić.

Gdy po użyciu karta przedmiotu jest odrzucana, trafia odkryta na stos kart odrzuconych. Gdy karta przedmiotu jest odrzucana z innego powodu niż jej użycie (np. wskutek akcji „Przeszukanie”), trafia zakryta na spód stosu przedmiotów tego samego typu.

PRZYKŁAD KARTY PRZEDMIOTU



1) Symbol niebieskiego komponentu – kartę można wykorzystać podczas akcji „Zrób przedmiot” do zrobienia „Koktajlu Mołotowa”.

2) Symbol „tylko poza walką” – bandaże nie można użyć podczas walki.

3) Jednorazowego użytku – zgodnie z żółtym opisem bandaże należy odrzucić po użyciu. Po wykonaniu akcji tego przedmiotu jego kartę należy odrzucić na właściwy stos kart odrzuconych.

4) Koszt akcji – aby wykonać akcję z bandaży, musisz dodatkowo odrzucić 1 kartę akcji.

5) Efekt akcji – opis efektów przeprowadzonej akcji.

Bandaże mogą zostać użyte albo do opatrzenia 1 głębokiej rany, albo do uleczenia wszystkich powierzchownych ran.

6) ALBO – musisz wybrać pomiędzy 2 możliwymi efektami akcji.

RĘCE I PLECAK POSTACI

W grze występują 2 rodzaje kart przedmiotów: ciężkie przedmioty (trzymane przez postacie w rękach) i zwykłe przedmioty (trzymane w plecaku). Ponadto postacie mogą nosić ze sobą obiekty. Wszystkie obiekty w grze są ciężkimi obiektami.

PLECAK

Wszystkie **zwykłe przedmioty** mogą być trzymane w sekrecie przed innymi graczami – umieść ich karty w **plecaku**, tj. w plastikowej podstawce. W ten sposób Twój przeciwnicy widzą jedynie ich rewersy i kolory, ale nie wiedzą, co to dokładnie za przedmioty. Jednak gdy używasz jakiegось przedmiotu, musisz pokazać go wszystkim graczom. Nie ma limitu przedmiotów, które możesz trzymać w swoim plecaku.



SYMBOL DŁONI A CIĘŻKIE PRZEDMIOTY I OBIEKTY

Ciężkie przedmioty (broń) są oznaczone symbolem dłoni. Gracz nie może trzymać ich w plecaku ani w tajemnicy przed innymi graczami.

Gdy znajdujesz/zdobywasz ciężki przedmiot (albo podnosisz ciężki obiekt), który chcesz zatrzymać, musisz go umieścić w **1 z 2 dłoni swojej postaci** (na planszy postaci). Postać może nieść do 2 ciężkich przedmiotów/obiektów naraz.

Więcej o rękach i ciężkich przedmiotach – zob. plansza postaci.

Jeśli obie ręce postaci są zajęte, a gracz chce wziąć kolejny ciężki przedmiot/obiekt, musi wpięrow upuścić jedną z niesionych rzeczy.

Więcej o upuszczaniu – zob. w kolumnie obok.

Każda broń, którą gracz znajduje podczas Przeszukiwania, jest naładowana 1 sztuką amunicji. Liczba znaczników amunicji na karcie broni nie może przekroczyć maksymalnej pojemności magazynku, która widnieje na karcie.

Czasem gracz może dolożyć 1 przedmiot do innego przedmiotu (np. „Pełen magazynek” lub „Broń samopowtarzalną”). Dołączany przedmiot należy położyć obok karty wskazanego przedmiotu. Od tej chwili obie karty są traktowane jak 1 przedmiot.

Ważne! Taśma naprawcza pozwala na złączenie 2 ciężkich przedmiotów, tak aby zajmowały tylko 1 rękę postaci, ale nie pozwala łączyć obiektów!

Ważne! Liczba znaczników amunicji na karcie broni nigdy nie może przekroczyć maksymalnej pojemności magazynku, która widnieje na karcie.

Ciężkie przedmioty to karty przedmiotów z symbolem dłoni.

Ciężkie obiekty to żetony: **jajo intruza** (najczęściej spotykane w Gnieździe), **ciało członka załogi** (żeton symbolizujący martwą postać gracza albo ciało znalezione w Hibernatorium na początku gry), **zwłoki intruza** (żeton zwłok pojawia się po śmierci jakiegokolwiek intruza z wyjątkiem larwy).



UPUSzcZENIE

Postać może upuścić dowolny przedmiot/obiekt z ręki/plecaka w dowolnym momencie swojej tury bez użycia żadnej akcji.

Obiekty pozostają w pomieszczeniu, w którym zostały upuszczone.

Przedmioty są tracone, ich karty należy odłożyć na spód odpowiednich stosów.

Na tym statku jest mnóstwo przydatnych rzeczy. Czasem wystarczy rozejrzeć się uważnie po pomieszczeniu: gaśnica może się do czegoś przydać, a chemikalia w połączeniu z zapalniczką mogą zamienić się w miotacz ognia.



PRZESZUKANIA

Oprócz 2 osobistych przedmiotów postaci i ich 1 broni startowej w grze występują 4 kolory przedmiotów:

- **czerwone** (militarne),
- **żółte** (techniczne),
- **zielone** (medyczne),
- **niebieskie** (samoróbki).

Trzy z tych stosów (czerwony, żółty i zielony) zawierają przedmioty, których karty gracz może znaleźć, używając akcji „Przeszukanie”.

Więcej o akcji „Przeszukanie” – zob. karta akcji „Przeszukanie”.

Kolor przedmiotu znalezionej podczas akcji „Przeszukanie” powinien odpowiadać kolorowi przeszukiwanego pomieszczenia (żółte przedmioty w żółtym pomieszczeniu itd.). Kolor pomieszczenia to kolor tła, na którym nadrukowano nazwę pomieszczenia i jego efekt.

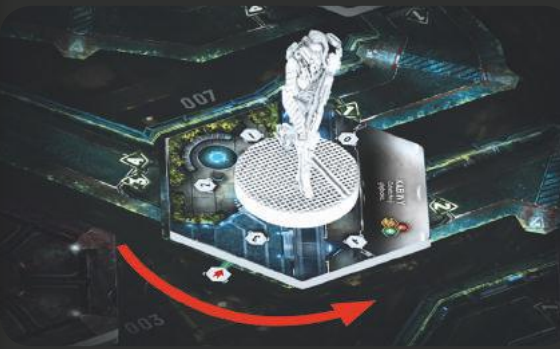
Podczas przeszukiwania białego pomieszczenia, gracz może wybrać przedmiot z dowolnego z 3 stosów.

Za każdym razem, gdy jakaś postać wykonuje akcję „Przeszukanie” w danym pomieszczeniu, wartość na liczniku przedmiotów w tym pomieszczeniu należy zmniejszyć o 1. Gdy licznik osiągnie wartość „0”, w pomieszczeniu nie można już znaleźć więcej przedmiotów.

Od powyższych zasad istnieją wyjątki, np. akcja Zwiadowcy „Grzebanie w śmieciach”.

Więcej o liczniku przedmiotów – zob. „Przygotuj liczbę dostępnych przedmiotów w pomieszczeniu” na str. 14.

PRZYKŁAD PRZESZUKANIA



Zwiadowca wykonuje akcję „Przeszukanie” w Kabinach. Odrzuca kartę akcji „Przeszukanie” i zmniejsza o 1 wartość na liczniku przedmiotów.

Jako że Kabinę są białym pomieszczeniem, Zwiadowca może dobrać 2 karty przedmiotów z 1 dowolnego stosu przedmiotów. Decyduje się poszukać broni i amunicji w czerwonym stosie, z którego dobiera karty.

Nie ujawniając treści kart innym graczom, decyduje się zachować „Ładunek energetyczny” i odłożyć zakrytą kartę „Granat” na spód stosu czerwonych kart przedmiotów. Zwiadowca wkłada kartę „Ładunek energetyczny” do plecaka, więc pozostali gracze widzą jedynie rewers karty.



SAMORÓBKİ

Czwarty (niebieski) stos przedmiotów zawiera karty samoróbek. Tych przedmiotów nie można znaleźć, przeszukując pomieszczenia. Mogą zostać jedynie zrobione przez postać wykonującą podstawową akcję „Zrób przedmiot” i używającą do tego celu innych posiadanych przedmiotów.

W każdym momencie gry gracz może przejrzeć niebieski stos samoróbek. Kart z tego stosu nie tasuje się ani nie dociąga. W zamian gracz wyszukuje w stosie odpowiednią kartę po zrobieniu przedmiotu.

Więcej o akcji „Zrób przedmiot” – zob. „Akcje podstawowe” na str. 13.

Karta samoróbki przedstawia 2 szare symbole komponentów niezbędnych do jej zrobienia.



Natomiast karty przedmiotów, których należy użyć do zrobienia danej samoróbki, zawierają niebieski symbol komponentu.



Aby zbudować przedmiot z niebieskiego stosu, gracz musi wykonać akcję podstawową „Zrób przedmiot” i odrzucić 2 karty przedmiotów, których niebieskie symbole odpowiadają szarym symbolom na karcie samoróbki (pierwszy przedmiot odpowiada symbolowi pierwszego wymaganego komponentu i drugi przedmiot odpowiada symbolowi drugiego wymaganego komponentu).

W trakcie gry gracz może zbudować 4 różne samoróbki:



Gracz nie może zbudować samoróbki, której karta jest niedostępna, nawet jeśli posiada wymagane komponenty.

Więcej o 4 rodzajach samoróbek – zob. karty przedmiotów.

PRZEDMIOTY OSOBISTE

Przedmioty osobiste są na początku gry NIEDOSTĘPNE. Każdy z nich ma specjalny warunek (widniejący na stronie karty zorientowanej poziomo), który musi zostać spełniony, aby gracz mógł z niego korzystać.



Gdy graczowi uda się aktywować kartę przedmiotu osobistego, odwraca ją na drugą stronę i traktuje jak zwykły przedmiot (postać może go trzymać w ręku, odrzucić, upuścić itd.).



ATAKOWANIE GRACZY

Lata gromadzenia wiedzy o podróżach kosmicznych pozwoliły wysnuć wniosek, iż umieszczenie małej grupy ludzi w jeszcze mniejszej metalowej puszcze lecącej w nieznaną przez dość długi czas wywołuje spore napięcie. Aby zapobiec poważnym konfliktom między członkami załogi, korporacje międzyplanetarne wydały miliardy dolarów na wyposażenie swoich pracowników w specjalne implanty tworzące psychologiczną barierę uniemożliwiającą akty agresji wobec innych Homo sapiens. Dlatego też członkowie załogi nie mogą bezpośrednio się atakować.

Postacie nie mogą bezpośrednio atakować innych postaci, ale mogą (specjalnie bądź przypadkiem) robić im krzywdę jako efekt uboczny przeprowadzonych akcji. Zamknięcie w płonącym pomieszczeniu, aktywacja sekwencji samozniszczenia, podczas gdy inne postacie wciąż są na pokładzie, rzut granatem w intruza w pomieszczeniu pełnym innych członków załogi – to tylko kilka pomysłów...

OPIS POMIESZCZEŃ

Aby wykonać akcję jakiegokolwiek pomieszczenia, gracz musi w nim przebywać (chyba że dysponuje zdolnością, która stwierdza inaczej).

Gracz nie może wykonać akcji pomieszczenia, jeśli jest zaangażowany w walkę. Gracz nie może wykonać akcji pomieszczenia, jeśli w pomieszczeniu znajduje się znacznik awarii.

POMIESZCZENIA Z KOMPUTEREM



Na niektórych kafelkach pomieszczeń widnieje symbol **komputera**, co oznacza, iż w tym pomieszczeniu znajduje się komputer. Symbol komputera nie ma żadnej funkcji, ale może się zdarzyć, że określona zasada odwołuje się do niego (dotyczy to niektórych kart akcji, kart przedmiotów i kart wydarzeń).

Jeśli w pomieszczeniu znajduje się znacznik **awarii**, komputer staje się niedostępny – tak jakby na kafelku nie było jego symbolu.

POMIESZCZENIA PODSTAWOWE „1”

Wszystkie 11 pomieszczeń podstawowych oznaczonych numerem 1 na rewersie bierze udział w każdej rozgrywce.



ZBROJOWNIA

2 **NAŁADUJ SWOJĄ BRŃ ENERGETYCZNĄ**
Dodaj 2 znaczniki amunicji do jednej z posiadanych broni energetycznych.

Uwaga! Ta akcja nie umożliwia ładowania broni klasycznej.

Uwaga! Liczba znaczników amunicji na karcie broni nie może przekroczyć maksymalnej pojemności magazynka.



POKÓJ ŁĄCZNOŚCI

2 **WYŚLIJ SYGNAŁ**
Umieść znacznik statusu na polu wysłanego sygnału na swojej planszy postaci.

Wysłanie sygnału jest wymagane przez niektóre karty celów i nie ma żadnego innego zastosowania w grze.



GABINET ZABIEGOWY

2 **WYLECZ SWOJE RANY**
Opatrz wszystkie swoje głębokie rany **ALBO** ulecz 1 swoją opatrzoną głęboką ranę, **ALBO** ulecz wszystkie swoje powierzchowne rany.

Więcej o opatrywaniu i leczeniu ran – zob. str. 21.



SEKTOR EWAKUACYJNY A

2 **SPRÓBUJ WEJŚĆ DO KAPSUŁY RATUNKOWEJ**
Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy któraś z kapsuł w Sektorze A jest otwarta i ma przynajmniej 1 wolne miejsce.

Wykonaj **rzut na szmery**. Jeśli jakikolwiek intruz pojawi się w pomieszczeniu, Twoja próba wejścia do kapsuły ratunkowej nie udaje się.

Po rozstrzygnięciu rzutu na szmery, jeśli żaden intruz nie pojawił się w pomieszczeniu, umieść swoją postać w jednej z otwartych kapsuł ratunkowych w Sektorze A, o ile jest w niej chociaż 1 wolne miejsce (każda kapsuła ma 2 miejsca, dzięki czemu może pomieścić do 2 postaci).

Zob. ramkę „Kapsuły ratunkowe” na końcu tego rozdziału, aby dowiedzieć się, co się dzieje, gdy postać wejdzie do kapsuły ratunkowej.

Gracz nie może wejść do kapsuły ratunkowej, jeśli w danym sektorze ewakuacyjnym znajduje się intruz.

Więcej o rzutach na szmery – zob. str. 15.



SEKTOR EWAKUACYJNY B

Jak wyżej, ale odnosi się do Sektora B.



CENTRUM KONTROLI PRZECIWPOŻAROWEJ

2 **ZAINICJUJ PROCEDURĘ KONTROLI PRZECIWPOŻAROWEJ**
Wybierz dowolne pomieszczenie.
Odrzuć znacznik pożaru z tego pomieszczenia (jeśli tam jest).

Wszyscy intruzi uciekają z tego pomieszczenia (w losowych kierunkach wyznaczonych przez dobranie kart wydarzeń – po 1 karcie na każdego intruza).

Wskazówka. Możesz użyć procedury kontroli przeciwpożarowej nawet wtedy, gdy w danym pomieszczeniu nie ma pożaru, aby przepędzić przebiegających w nim intruzów.

Więcej o ruchu intruzów – zob. „Faza wydarzeń” na str. 10 i str. 15.



GENERATOROWNIA

2 **ROZPOCZNIJ/ZATRZYMAJ ODLICZANIE DO SAMOZNISZCZENIA STATKU**

ODLICZANIE DO SAMOZNISZCZENIA STATKU

Umieść 1 znacznik statusu na 1. (zielonym) polu toru samozniszczenia, jeśli nie ma tam żadnego znacznika.

Od tej chwili za każdym razem, gdy przesuwacie znacznik czasu na torze czasu, przesuwasz także o 1 pole znacznik samozniszczenia.

Jeśli jakaś postać zatrzyma odliczanie do samozniszczenia, usuńcie znacznik z toru. (Wróci na 1. zielone pole, gdy odliczanie zostanie ponownie zainicjowane).

Gdy znacznik dotrze na 1. żółte pole na torze samozniszczenia, odliczanie nie może już być zatrzymane. Wszystkie kapsuły ratunkowe zostają automatycznie otwarte (ale nadal mogą być zamykane).

Gdy znacznik dotrze na ostatnie pole toru (z symbolem czaszki), statek eksploduje.

Uwaga! Nie można rozpocząć odliczania do samozniszczenia, jeśli jakikolwiek postać znajduje się w stanie hibernacji.

Więcej o końcu gry – zob. str. 11.

Jeśli skok w nadprzestrzeń ma miejsce podczas aktywnego odliczania do samozniszczenia, statek uznaje się za zniszczony.

Więcej o torze czasu – zob. „Faza wydarzeń” na str. 10.

Więcej o kapsułach ratunkowych – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 26.



LABORATORIUM

2 **PRZEBADAJ 1 OBIEKT**
Tę akcję można wykonać tylko wtedy, gdy w pomieszczeniu znajduje się (nawet niesiony przez postać) jeden z następujących obiektów: ciało członka załogi, zwłoki intruza, jajo intruza.

Odkryj 1 powiązaną z obiektem kartę słabości intruzów.

Obiektu nie odrzuca się po skończonym badaniu. Gracz może go jednak upuścić, nie poświęcając na to żadnej akcji.

Więcej o kartach słabości intruzów – zob. str. 21.

Więcej o obiektach – zob. str. 22.

Intruzi zwiewają przed gaśnicą jak szaleni. Nie mamy pojęcia, dlaczego tak jest, ale jak to się mówi: jeśli jest głupie i działa, to nie jest aż tak głupie.



GNIAZDO

2 WEŹ 1 JAJO

Weź 1 jajo z planszy intruzów, a następnie wykonaj rzut na szmery.

Jaja leżące na planszy intruzów reprezentują jaja leżące w Gnieździe. Gdy gracz zabiera (albo niszczy) jajo z Gniazda, usuwa je z planszy intruzów. Zabranie jaja z planszy intruzów kosztuje 2 akcje, a podniesienie żetonu jaja z planszy głównej tylko 1 akcję.

Gdy w Gnieździe nie ma już żadnych jaj (wszystkie zostały zabrane albo zniszczone), Gniazdo uznaje się za zniszczone. Umieść 1 znacznik obrażeń na kafelku Gniazda – będzie symbolizował jego zniszczenie.

Jeśli w ogarniętym pożarem pomieszczeniu znajdują się jaja, których nie niesie żadna postać, w fazie wydarzeń w etapie skutków pożarów zniszcz jedno z tych jaj.

Więcej o fazie wydarzeń – zob. str. 10.

Uwaga! Pamiętaj, że jajo jest ciężkim obiektem – zob. „Obiekty i przedmioty” na str. 22.

Uwaga! W Gnieździe nie można przeprowadzać akcji „Przeszukanie”.

NISZCZENIE JAJ

Gdy Twoja postać jest w pomieszczeniu, w którym znajdują się jaja, których nikt nie niesie, możesz spróbować je zniszczyć. Jaja można niszczyć akcją **strzału** albo **walki wręcz**. Każde zadane obrażenie (dowolnego typu) niszczy 1 jajo.

Jeśli postać chybi podczas **walki wręcz**, nie dobiera karty skażenia ani nie doznaje głębokich ran.

Możesz także wrzucić granat do pomieszczenia, w którym znajdują się nie niesione jaja, podobnie jak w sytuacji, gdy w pomieszczeniu są intruzi. **Granat** niszczy 2 jaja. **Koktajl Mołotowa** niszczy 1 jajo.

Po każdej pojedynczej próbie zniszczenia jaja musisz wykonać rzut na szmery.

Więcej o rzucie na szmery – zob. „Rzut na szmery” na str. 15.



MAGAZYN

2 POSZUKAJ PRZEDMIOTU

Dobierz 2 karty ze stosu przedmiotów dowolnego koloru (czerwonego, żółtego albo zielonego). Wybierz jedną z nich, a drugą odłóż na spód stosu.



IZOLATKA

2 PRZEPROWADŹ PROCEDURĘ DEKONTAMINACJI

Przeskanuj wszystkie karty skażenia (ze swojej ręki, stosu kart akcji i stosu kart odrzuconych). Usuń wszystkie ZARAŻONE karty.

Jeśli na swojej planszy postaci masz larwę, usuń ją.

Po skanowaniu Twoja postać doznaje 1 powierzchownej rany, a Ty **automatycznie pasujesz**. Potasuj wszystkie swoje karty akcji (włączając karty na ręce i ze stosu kart odrzuconych) i uformuj nowy stos akcji.

Uwaga! Po procedurze dekontaminacji zawsze musisz spasować. Twoja ręka jest pusta do momentu rozpoczęcia kolejnej rundy.

Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. str. 20.

DODATKOWE POMIESZCZENIA „2”

W każdej grze używanych jest 5 z 9 losowo wybranych dodatkowych pomieszczeń. Pomieszczenia te są oznaczone numerem 2 na rewersach.



ŚLUZA POWIETRZNA

2 ROZPOCZNIJ PROCEDURĘ URUCHAMIANIA ŚLUZY POWIETRZNEJ

Wybierz 1 dowolne inne żółte pomieszczenie. W korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia nie mogą znajdować się żadne zniszczone drzwi.

Automatycznie zamknij drzwi we wszystkich korytarzach prowadzących do tego wybranego pomieszczenia.

Umieść znacznik śluzu powietrznej w tym pomieszczeniu, aby zaznaczyć, że zostało objęte specjalną procedurą. Jeśli przed zakończeniem bieżącej fazy graczy drzwi w którymkolwiek z korytarzy prowadzących do tego pomieszczenia zostaną otwarte, usuń znacznik.

Jeśli na koniec bieżącej fazy graczy (gdy wszyscy gracze już spasowali) drzwi we wszystkich korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia są zamknięte, wszyscy obecni w tym pomieszczeniu natychmiast umierają (postacie i intruzi). Następnie usuń żeton. Jeśli w pomieszczeniu znajdował się znacznik pożaru, usuń go. Ciała, zwłoki intruzów i upuszczone obiekty pozostają na miejscu.

Żółte pomieszczenie to pomieszczenie z żółtym tłem w części opisującej jego akcję.



KABINY

ODETCHNIJ GŁĘBOKO

Jeśli na początku nowej rundy Twoja postać znajduje się w tym pomieszczeniu i nie ma w nim żadnych intruzów, dobierz 1 dodatkową kartę akcji (do 6 zamiast do 5).

Ta akcja pomieszczenia nie działa, jeśli znajduje się w nim znacznik awarii.



KANTYNA

2 CZAS NA PRZEKĄSKĘ...

Ulecz 1 powierzchowną ranę.

Dodatkowo możesz przeskanować wszystkie karty skażenia, jakie masz na ręce, i usunąć wszystkie NIEZARAŻONE karty.

Jeśli co najmniej jedna z tych kart jest ZARAŻONA, umieść larwę na swojej planszy postaci (nie usuwaj ZARAŻONEJ karty!). Jeśli na planszy masz już figurkę larwy, Twoja postać umiera. Umieść wtedy w tym pomieszczeniu 1 pełzacza.

Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. str. 20.



CENTRUM DOWODZENIA

2 OTWÓRZ/ZAMKNIJ DRZWI

Możesz wybrać 1 dowolne pomieszczenie i zamknąć/otworzyć dowolne drzwi w korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia.

Możesz wybrać, które drzwi chcesz otworzyć, a które zamknąć. Nie musisz zamykać albo otwierać wszystkich drzwi.



CENTRUM KONTROLI NAPĘDU

2 SPRAWDŹ STATUS SILNIKÓW

Możesz sprawdzić status 3 silników.

Możesz sprawdzić status silnika nawet w sytuacji, gdy w jego Maszynowni jest znacznik awarii.

W Centrum kontroli napędu nie można zmieniać statusu silników.

Więcej o sprawdzaniu statusu silników – zob. „Maszynownia” w „Opisie pomieszczeń” na str. 26.



STEROWNIA

2 ZAMKNIJ/OTWÓRZ 1 KAPSUŁĘ RATUNKOWĄ

Odwróć 1 żeton kapsuły ratunkowej na zamkniętą albo otwartą stronę.

Więcej o Sektorach ewakuacyjnych – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 24.

Więcej o kapsułach ratunkowych – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 26.



STRÓŻÓWKA

2 PODEJRZYJ 1 POMIESZCZENIE I JEGO ŻETON EKSPLORACJI

Podejrzyj 1 nieodkryte pomieszczenie i leżący na nim żeton eksploracji, nie pokazując ich pozostałym graczom.

Po obejrzeniu odłóż je na miejsce. Możesz, ale nie musisz powiedzieć prawdy o tym, co widziałeś.

Więcej o żetonach eksploracji – zob. str. 14.



POMIESZCZENIE POKRYTE ŚLUZEM

ZOSTAŁEŚ OBLEPIONY ŚLUZEM!

Gdy wchodzisz do tego pomieszczenia, automatycznie otrzymujesz znacznik śluzu.

Więcej o znaczniku śluzu – zob. str. 17.

Uwaga! W tym pomieszczeniu nie możesz przeprowadzać akcji „Przeszukanie”.

Uwaga! Znacznik śluzu jest umieszczany przed rozpatrzeniem eksploracji.



ŁAŹNIA

2 WEŹ PRYSZNIC

Jeśli na swojej planszy postaci masz znacznik śluzu, odrzuć go. Dodatkowo możesz przeskanować wszystkie karty skażenia, jakie masz na ręce, i usunąć wszystkie NIEZARAŻONE karty.

Jeśli co najmniej jedna z tych kart jest ZARAŻONA, umieść larwę na swojej planszy postaci (nie usuwaj ZARAŻONEJ karty!). Jeśli na planszy masz już figurkę larwy, Twoja postać umiera. Umieść wtedy 1 pełzacza w tym pomieszczeniu.

Więcej o znaczniku śluzu – zob. str. 17.

Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. str. 20.

Uwaga! W Łażni, tak jak w innych pomieszczeniach, może znaleźć się znacznik pożaru. Przeprowadzenie akcji pomieszczenia nie usuwa znacznika pożaru.

POMIESZCZENIA SPECJALNE

Na planszy, zawsze w tym samym miejscu, znajduje się 5 pomieszczeń specjalnych – mają specyficzny kształt i są nadrukowane na planszy na stałe. Od początku gry są też odkryte.

Pomieszczenia specjalne są traktowane jak zwykłe pomieszczenia, różnią się jednak tym, że od początku gry są odkryte i postacie nie mogą przeprowadzać w nich akcji „Przeszukanie”. Znaczniki pożaru i awarii mogą się w nich znaleźć na normalnych zasadach.



KOKPIT

2 **KONTROLA LOTU**
Sprawdź koordynaty ALBO ustaw cel podróży.

SPRAWDŹ KOORDYNATY – podejrzuj kartę koordynat, nie pokazując jej pozostałym graczom, po czym odłóż ją na miejsce. Nie musisz mówić prawdy o tym, co widziałeś.

USTAWIENIE CELU PODRÓŻY – przenieś znacznik destynacji na wybrane pole toru destynacji.

Uwaga! Nie możesz zmienić celu podróży, jeśli jakieś postacie są w staniu hibernacji.

Powinieneś zapamiętać koordynaty, jakie podejrzales.

Nie możesz ustawiać celu podróży, jeśli w Kokpicie znajduje się intruz.

Uwaga! Na koniec gry, jeśli statek nie został wcześniej zniszczony, należy odkryć kartę koordynat. Położenie znacznika destynacji określa cel podróży statku pośród 4 widniejących na karcie koordynat.

Zob. więcej – „Sprawdzenie koordynat” na str. 11.

Uwaga! W tym pomieszczeniu nie można przeprowadzać akcji „Przeszukanie”.



MASZYNOWNIA #1

2 **SPRAWDŹ SILNIK**
Sprawdź status silnika w tej Maszynowni – podejrzuj wierzchni żeton silnika, nie pokazując go pozostałym graczom. Nie musisz mówić prawdy o tym, co widziałeś.

Wierzchni żeton silnika określa jego aktualny status!

NAPRAW (ALBO USZKODŹ) SILNIK – możesz wykonać akcję „Naprawy/Uszkodzenia” silnika w tym pomieszczeniu (za pomocą akcji „Naprawy” lub przedmiotu „Narzędzia”): weź oba żetony statusu silnika, sprawdź ich treść (nie zdradzając jej innym graczom) i odłóż je z powrotem na wybranej przez siebie kolejności.

Nie musisz mówić prawdy o tym, czy naprawiłeś silnik, ale musisz powiedzieć, czy zmieniłeś kolejność żetonów.

Możesz naprawić/uszkodzić silnik nawet wtedy, gdy w pomieszczeniu jest znacznik awarii, i jeśli wcześniej nie sprawdziłeś statusu silników.

Uwaga! Statek ma 3 silniki, z których co najmniej 2 muszą być sprawne, aby bezpiecznie wrócić na Ziemię. Na początku gry gracze nie wiedzą, które silniki działają.

Gracze mogą sprawdzić status danego silnika w trakcie gry – np. tu, w odpowiedniej Maszynowni. Na koniec gry, jeśli statek nie został wcześniej zniszczony, należy odkryć wszystkie wierzchnie żetony silników, aby określić, czy statek wybuchł podczas próby wykonania skoku w nadprzestrzeń.

Więcej o sprawdzeniu silników – zob. str. 11.

Uwaga! W tym pomieszczeniu nie można przeprowadzać akcji „Przeszukanie”.



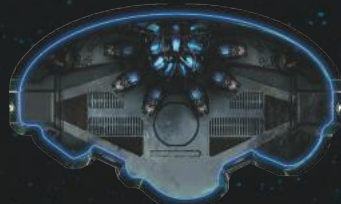
MASZYNOWNIA #2

Jak wyżej, ale w odniesieniu do silnika #2.



MASZYNOWNIA #3

Jak wyżej, ale w odniesieniu do silnika #3.



HIBERNATORIUM

2 **PODEJMIJ PRÓBĘ HIBERNACJI**
Możesz podjąć tę akcję tylko wtedy, gdy kapsuły hibernacyjne są odblokowane – znacznik na torze czasu znajduje się na niebieskim polu.

Wykonaj **rzut na szmery**. Jeśli jakkolwiek intruz pojawi się w pomieszczeniu, Twoja próba wejścia do kapsuły hibernacyjnej się nie powiedzie.

Jeśli żaden intruz nie pojawi się w pomieszczeniu, usuń figurkę swojej postaci z gry – udało Ci się szczęśliwie zahibernować. Od tej chwili nie bierzesz już udziału w grze. Na koniec gry rozstrzygnie się, czy Twoja postać przeżyje, czy zginie razem ze statkiem.

Nie możesz zmienić celu podróży ani rozpocząć odliczania do samozniszczenia statku, jeśli jakkolwiek postać jest zahibernowana.

Nie możesz wejść do kapsuły hibernacyjnej, jeśli w Hibernatorium znajduje się intruz.

Więcej o końcu gry – zob. str. 11.

Więcej o rzucie na szmery – zob. „Rzut na szmery” na str. 15.

Uwaga! W tym pomieszczeniu nie można przeprowadzać akcji „Przeszukanie”.

Uwaga! Komputer pokładowy jest zaprogramowany w taki sposób, aby chronić zahibernowanych członków załogi i zapobiegać jakimkolwiek działaniom mogącym narazić ich życie na niebezpieczeństwo.

KAPSUŁY RATUNKOWE

Na początku gry wszystkie kapsuły ratunkowe są zamknięte. W trakcie gry gracze mogą otworzyć je ręcznie (używając niektórych kart przedmiotów lub akcji pomieszczeń); kapsuły mogą otworzyć się też automatycznie w momencie śmierci którejś postaci lub gdy znacznik samozniszczenia dotrze na którejkolwiek żółte pole na torze samozniszczenia.

Więcej o ręcznym otwieraniu kapsuł ratunkowych – zob. „Sterownia” w „Opisie pomieszczeń” na str. 25.

Więcej o automatycznym otwieraniu kapsuł ratunkowych – zob. „Momentu przełomowe w grze” na str. 12.

Więcej o samozniszczeniu – zob. „Generatorownia” w „Opisie pomieszczeń” na str. 24.

Jeśli dana kapsuła ratunkowa jest otwarta, postać może do niej wejść (wykonując najpierw **rzut na szmery**) przez odpowiedni Sektor ewakuacyjny, o ile w pomieszczeniu nie ma żadnych intruzów ani znacznika awarii.

Więcej o Sektorach ewakuacyjnych – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 24.

PO WEJŚCIU DO KAPSUŁY RATUNKOWEJ umieść figurkę swojej postaci na 1 z 2 pól na żetonie kapsuły.

Następnie zdecyduj, czy chcesz wystrzelić kapsułę natychmiast, czy wolisz zaczekać (być może na inną postać, która zajęłaby drugie miejsce w kapsule).

JEŚLI ZDECYDUJESZ SIĘ NA WYSTRZELENIE KAPSUŁY (natychmiast albo w jednej z przyszłych rund) – usuń figurkę swojej postaci i żeton kapsuły ratunkowej z gry. Od tej chwili nie bierzesz już udziału w rozgrywce. Czy zostaniesz zwycięzcą? Dowiesz się na końcu gry podczas sprawdzania zrealizowanych celów.

Każda postać w wystrzelonej kapsule ratunkowej zawsze wraca na Ziemię.

Więcej o końcu gry – zob. str. 11.

JEŚLI ZACZEKASZ, możesz wystrzelić kapsułę na początku pierwszej tury każdej kolejnej fazy graczy. Jeśli chcesz, możesz też dobrowolnie opuścić kapsułę w swojej turze (bez wykonywania żadnej akcji) – umieść po prostu figurkę swojej postaci obok żetonu kapsuły na planszy. Jednakże jeśli nie wystrzelisz kapsuły w swojej turze, oznacza to automatycznie, że pasujesz.

Jeśli podczas czekania w kapsule w danym Sektorze ewakuacyjnym pojawi się intruz, wtedy wszystkie postacie automatycznie wychodzą z kapsuły i ich figurki należy z powrotem umieścić w pomieszczeniu.

Gdy inna postać zajmie miejsce w Twojej kapsule ratunkowej, może zdecydować o natychmiastowym jej wystrzeleniu.

Uwaga! Ciężkie obiekty nie zajmują miejsca przeznaczonego dla postaci w kapsule.



puste miejsca na kapsuły



zamknięte kapsuły



otwarte kapsuły

TRYBY ROZGRYWKI

TRYB SOLO I TRYB KOOPERACYJNY



TRYB SOLO

Nemesis to świetna gra semi-kooperacyjna, ale możesz także spróbować przeżyć na statku w pojedynkę.

W tym trybie używasz specjalnego stosu kart celów „Solo/Koop”. Na początku gry dobierz 2 karty z tego stosu zamiast ze standardowych stosów.

Uwaga! Gdy nastąpi pierwsze spotkanie z intruzem, musisz wybrać 1 z tych 2 kart celów.

Ważne! W tym trybie liczba dostępnych przedmiotów w każdym pomieszczeniu jest zmniejszona o połowę, zaokrąglając w górę (jeśli żeton eksploracji wskazuje na 1–2 przedmioty, ustaw licznik na 1, jeśli 3–4 przedmioty – ustaw licznik na 2).

Aby wygrać, musisz zrealizować swój cel i przeżyć.

TRYB W PEŁNI KOOPERACYJNY

Ten dodatkowy tryb został zaprojektowany z myślą o graczach, którzy chcą walczyć ramię w ramię, nie obawiając się zdrady ze strony współgraczy.

W tym trybie używacie specjalnego stosu kart celów „Solo/Koop”. Na początku gry dobierzcie po 1 karcie za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce z tego stosu zamiast ze standardowych stosów. Treść tych kart jest jawna dla wszystkich graczy.

Aby wygrać, musicie zrealizować WSZYSTKIE cele i przynajmniej 1 postać musi przeżyć.

Uwaga! Jeśli jedna z kart celów nakazuje wysłać sygnał – wystarczy, że wysłacie go 1 postać. Jeśli więcej kart celów wymaga tego działania, tyle samo graczy musi wysłać sygnał!

ODRODZENIE

W trybie kooperacyjnym Gabinet zabiegowy został wyposażony w nowoczesne urządzenie o nazwie AutoDoc, które pozwala na przywrócenie funkcji życiowych osobie znajdującej się na granicy życia i śmierci.

Za każdym razem, gdy któraś z postaci umrze, inna postać może wziąć żeton ciała członka załogi i zanieść go do działającego Gabinetu zabiegowego.

Gracz, którego ciało znajduje się w Gabiniecie zabiegowym, umieszcza tam figurkę swojej postaci na początku rundy. Gracz pozbywa się wszystkich powierzchownych ran, a wszystkie głębokie rany zostają opatrzone.

Ważne! Gabinet zabiegowy nie działa, jeśli w pomieszczeniu znajduje się intruz lub znacznik awarii.

PRZEJĘCIE KONTROLI NAD INTRUZAMI



Ten tryb pozwala graczowi, którego postać została wyeliminowana z gry jako pierwsza, nadal uczestniczyć w rozgrywce, ale tym razem po stronie intruzów, co zwiększa nieco poziom trudności dla pozostałych graczy. Ten tryb jest opcjonalny.

Gracz, którego postać umarła jako pierwsza, przejmuje kontrolę nad intruzami i może połować na pozostałych graczy.

Ważne! Kontrolę nad intruzami przejmuje tylko 1 gracz – ten, który jako pierwszy traci postać. Jeśli 2 postacie umierają równocześnie, kontrolę przejmuje gracz o niższym numerze gracza.

PRZYGOTOWANIE. Gracz kontrolujący intruzów usuwa wszystkie komponenty swojej zmarłej postaci z gry. Następnie tasuje specjalną talię kart akcji intruzów i kładzie ją przed sobą w formie stosu.

Następnie gracz dokończając bieżącą rundę według standardowych zasad. Jakiegokolwiek zmiany zostają wprowadzone dopiero na początku kolejnej fazy graczy.

PRZEBIEG RUNDY.

FAZA GRACZY

1. Dobranie karty akcji – gracz (Intruzi) dobiera maksymalnie 3 karty, nie przekraczając limitu kart na ręce. Jego limit kart na ręce wynosi 4.

2. Znacznik pierwszego gracza – gracz (Intruzi) jest pomijany w tym kroku (nie otrzymuje znacznika pierwszego gracza).

3. Tury graczy – gracz (Intruzi) rozgrywa swoje tury, gdy przypada jego standardowa kolej. Może jednak zagrać tylko 1 akcję na turę (zagrzywając kartę z ręki) albo spasować.

Podczas pasowania gracz (Intruzi) może zdecydować się zatrzymać 1 kartę na ręce i odrzucić resztę.

W swojej turze gracz (Intruzi) może zagrać kartę akcji intruzów na 1 z 3 sposobów:

1) RUCH – przesun dowolnego intruza korytarzem o numerze wskazanym na karcie akcji intruzów.

Uwaga! Jeśli intruz przemieszcza się do korytarzy technicznych, postępujcie według zasad standardowych.

2) ATAK – wybierz intruza, który znajduje się w pomieszczeniu z postacią. Intruz atakuje tę postać, postępując według standardowych zasad, z jednym wyjątkiem: gracz (Intruzi) dobiera tyle kart ataku intruzów, ile wskazuje liczba na karcie, jaką zagrał. Gracz (Intruzi) wybiera jedną z tych kart do rozpatrzenia, a resztę kart odkłada na spód stosu kart ataku intruzów. Wybrana postać jest atakowana niezależnie od tego, czy w pomieszczeniu są inne postacie.

3) EFEKT – rozpatrz efekt zagranej karty akcji intruzów.

FAZA WYDARZEŃ

Prawie cała faza wydarzeń zostaje pominięta, z wyjątkiem przesuwania znacznika czasu i rozstrzygnięcia skutków pożarów.

TOR CZASU. Tak jak w grze podstawowej, przesuniecie znacznik czasu i znacznik samozniszczenia (jeśli jest aktywny) o 1 pole w prawo.

SKUTKI POŻARÓW. Tak jak w grze podstawowej, każdy intruz w pomieszczeniu, w którym jest pożar, otrzymuje 1 obrażenie.

Uwaga! W tym trybie nie są rozgrywane żadne inne etapy fazy wydarzeń! Szczególnie:

– Na końcu rundy nie ma etapu „Ataku intruzów” (nadal jednak intruzi wykonują atak z zaskoczenia podczas spotkania lub gdy postać chce uciec z pomieszczenia, w którym się znajdują).

– Karty wydarzeń nie są używane, chyba że w wyniku efektu karty akcji zagranej przez gracza (Intruzi).

– Nie ma etapu „Kolonii intruzów”.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracz kontrolujący intruzów nie może w pełni wygrać gry. Jego celem jest sprawić, aby nie wygrał żaden z pozostałych graczy. W końcu skoro przegrałeś, to miło się upewnić, że wszyscy jedziecie na tym samym wózku, prawda?

ALTERNATYWNA STRONA PLANSZY



Ten dodatkowy układ pomieszczeń statku został odblokowany podczas kampanii crowdfundingowej. Znajdziecie go na odwrocie planszy. Należy go traktować jak normalną planszę statku, przy czym został zaprojektowany głównie z myślą o grze w trybie kampanii. Możecie używać planszy z alternatywnym układem pomieszczeń w dowolny trybie rozgrywki, ale ostrzegamy, że trudniej na niej przeżyć.

Jedną z cech specjalnych tego układu są podwójne korytarze techniczne. Działają jak korytarze techniczne z trybu podstawowego, ale nie są ze sobą połączone (znacznik szmerów w „czerwonych” korytarzach technicznych nie oddziałuje na „niebieskie” korytarze techniczne).

Inną cechą specjalną jest to, że niektóre pomieszczenia są połączone z innymi parami korytarzy. Korytarze są od siebie oddzielone, więc drzwi zamknięte w jednym korytarzu nie wpływają na możliwość przejścia drugim korytarzem.

Podczas przygotowania gry połóżcie odkryte Sekторы ewakuacyjne A i B na podświetlonych polach na mapie. Na każdym Sektorze połóżcie zakryty żeton eksploracji (gdy postać wchodzi do tych pomieszczeń po raz pierwszy, postępujcie według standardowych zasad eksploracji).



PODSUMOWANIE ZASAD

PRZEBIEG RUNDY

I. FAZA GRACZY

- 1) **Dobierzcie** do 5 kart akcji.
- 2) Przekażcie **znacznik pierwszego gracza** graczowi po lewej stronie.
- 3) **Tury graczy** (rozgrywane zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Każdy gracz:
 - wykonuje **2 akcje**
 - ALBO 1 akcję i pasuje,
 - ALBO pasuje.

Po spasowaniu gracz nie bierze już udziału w kolejnych turach w bieżącej rundzie.

- 4) Tury są rozgrywane do momentu, aż wszyscy gracze spasują.

II. FAZA WYDARZEŃ

- 5) Przesuńcie **znacznik czasu** na torze czasu.
Jeśli jest aktywny, przesuńcie też znacznik samozniszczenia na torze samozniszczenia.
- 6) **Atak intruzów.**
- 7) **Skutki pożarów dla intruzów.**
- 8) Rozegrajcie **1 kartę wydarzenia:**
 - **Ruch intruzów.**
 - **Efekt wydarzenia.**
- 9) **Kolonia intruzów:** dobierzcie 1 żeton i rozpatrzenie jego efekt.

PRZEBIEG GRY I MOMENTY PRZEŁOMOWE W GRZE

PIERWSZE SPOTKANIE Z INTRUZEM

Gdy pierwszy intruz (jakiegokolwiek typu) pojawia się na planszy, wszyscy gracze muszą wybrać 1 cel, a drugi odrzucić zakryty.

PIERWSZA MARTWA POSTAĆ

Po śmierci pierwszej postaci (któregokolwiek z graczy) wszystkie kapsuły ratunkowe zostają automatycznie otwarte.

Opcjonalnie pierwsza martwa postać może przejąć kontrolę nad intruzami.

KAPSUŁY HIBERNACYJNE

Gdy znacznik czasu dotrze na 1. niebieskie pole, odblokowują się kapsuły hibernacyjne.

SAMOZNISZCZENIE

Gdy znacznik samozniszczenia dotrze na 1. żółte pole, wszystkie kapsuły ratunkowe zostają automatycznie otwarte.

EKSPLORACJA

Gdy postać wchodzi do nieodkrytego pomieszczenia:

- 1) Odwróć kafelki pomieszczenia awerssem ku górze.
- 2) Odkryj **żeton eksploracji** i rozpatrz jego efekt. Niektóre efekty mogą anulować krok 3).
- 3) Jeśli w pomieszczeniu nikogo nie ma, wykonaj **rzut na szmery**.



AKCJE

Nie możesz odrzucać kart skażenia, aby opłacić nimi akcje.

AKCJE PODSTAWOWE

Odrzuć z ręki 1 kartę akcji, aby wykonać 1 akcję podstawową.
Odrzuć z ręki 2 karty akcji, aby wykonać akcję „Ostrożnego ruchu”.

KARTY AKCJI

Odrzuć kartę akcji, jaką chcesz wykonać, i opłać jej koszt, odrzucając wymaganą liczbę innych kart akcji.

AKCJE POMIESZCZEŃ

Odrzuć 2 karty akcji z ręki, aby wykonać akcję pomieszczenia. Akcja jest niedostępna, gdy w pomieszczeniu jest znacznik awarii.

AKCJE PRZEDMIOTÓW

Odrzuć wymaganą liczbę kart akcji z ręki, aby wykonać akcję przedmiotu. Niektóre przedmioty (jednorazowego użytku) także muszą zostać odrzucone po wykonaniu ich akcji.

PRZEDMIOTY I OBIEKTY

PRZEDMIOTY

Karty zwykłych przedmiotów lądują w plecaku gracza i tylko on zna ich treść.

PRZEDMIOTY OSOBISTE

Na początku gry przedmioty osobiste są nieaktywne (leżą poziomo). Możesz je aktywować, spełniając określone wymagania.

CIĘŻKIE PRZEDMIOTY

Twoja postać może nieść co najwyżej 2 ciężkie przedmioty, po jednym w każdej ręce.

Jeśli chcesz wymienić ciężki przedmiot, który niesiesz, na inny, po prostu upuść przedmiot, który niesiesz.

OBIEKTY

Jajo intruza, zwłoki intruza, ciało członka załogi.

Obiekty są niezbędne, aby odkryć słabości intruzów. Obiekty zajmują miejsce w rękach postaci, tak jak ciężkie przedmioty. Gdy postać upuszcza obiekt, zostawcie w pomieszczeniu odpowiadający jej żeton.

WALKA

Postać jest zaangażowana w walkę, gdy znajduje się w pomieszczeniu z intruzem.

STRZAŁ (KOSZT 1)

- 1) Wybierz **broń** i **cel**.
- 2) Odrzuć znacznik amunicji z wybranej karty broni.
- 3) **Rzuć kością walki.**
 - Jeśli **trafiłeś**, intruz otrzymuje znacznik obrażenia. Dobierz kartę **ataku intruza** i sprawdź efekt zadanego **obrażenia**.

WALKA WRĘCZ (KOSZT 1)

- 1) Dobierz 1 kartę skażenia.
- 2) Wybierz **cel**.
- 3) **Rzuć kością walki** (wynik 2 trafień liczy się jako 1 trafienie).
 - Jeśli **trafiłeś**, intruz otrzymuje znacznik obrażenia. Dobierz **kartę ataku intruza** i sprawdź efekt zadanego **obrażenia**.
 - Jeśli **chybiłeś**, intruz zadaje Ci **1 głęboką ranę**.


UCIECZKA (SPECJALNA AKCJA RUCHU, KOSZT 1)


- 1) Wybierz **śsiednie pomieszczenie**, do którego chcesz uciec.
- 2) Dobierz **kartę ataku intruza** i rozegraj ją.
 - Jeśli Twoja postać **umrze**, umieść **żeton ciała członka załogi** w pomieszczeniu.
 - Jeśli **przeżyłeś, przechodzisz** do wybranego pomieszczenia. Rozegraj ruch według standardowych zasad (eksploracja nowego pomieszczenia, rzut na szmery itd.).

ATAK INTRUZA

- 1) Wybierz, **która postać będzie Twoim celem** (gracz z najmniejszą liczbą kart w ręce).
- 2) Dobierz **kartę ataku intruza** i rozegraj ją.
 - Jeśli jakiś **symbol intruza** na karcie odpowiada rodzajowi atakującego intruza, atak się powiódł. Rozegraj efekt karty.
 - Jeśli na karcie nie ma odpowiedniego symbolu, atak się nie powiódł.

SYMBOLE INTRUZÓW:

 – LARWA

 – PEŁZACZ

 – DOROSŁY OSOBNIK

 – REPRODUKTOR

 – KRÓLOWA