

JAK PRZETRWAĆ I NIE POPAŚĆ W SZALEŃSTWO

INSTRUKCJA

Specjalne wydanie dziennika Brookhaven



WSTĘP

Wraz ze swoją załogą jesteście na tropie pułkownika Percy'ego Farwcetta. Wyruszyliście jako ekipa ratunkowa, której głównym celem jest bezpieczne sprowadzenie Farwcetta do domu. Macie jednak nadzieję, że przy okazji uda wam się odkryć wszystko to, w co pułkownik wierzył i za czym podążał. Odkrycie takie jak to, mogłoby wstrząsnąć fundamentami historii i sprawić, że każdy członek ekspedycji stałby się bardzo bogaty i sławny. Ale nie jest to jedyny powód, dla którego podjęliście się tej wyprawy. Przede wszystkim każdy z was jest po części pionierem i poszukiwaczem przygód, których napędza chęć odkrywania nieznanego.

Pomimo ostrzeżeń, które otrzymaliście od wielu osób, zbliżacie się powoli do brzegu. To właśnie tutaj rozpocznie się wasza niesamowita podróż oraz poszukiwania pułkownika Farwcetta i Zaginionego Miasta Z!

Opowieści Niesamowite to drugi duży dodatek do gry *Robinson Crusoe: Przygoda na Przekłętej Wyspie*, zawierający dwa różne tryby rozgrywki. Podczas gry w Trybie Kampanii gracze będą stawiać czoła przerażającym i trzymającym w napięciu wydarzeniom, które zostaną przedstawione w trakcie 5 nowych scenariuszy, połączonych w jedną wielką przygodę. Tryb Horroru pozwoli wam wzbogacić i odświeżyć rozgrywkę dobrze wam znanych scenariuszy z gry podstawowej. Oprócz tego, znajdziecie tutaj dwa nowe scenariusze. Jeden z nich możecie rozgrywać według zasad gry podstawowej lub w Trybie Horroru, natomiast drugi jest stworzony wyłącznie dla tego Trybu. Większość komponentów zawartych w tym dodatku wykorzystujemy zarówno w Trybie Kampanii, jak i Horroru, ale niektóre z nich są przeznaczone wyłącznie dla Trybu Kampanii.

Dla zachowania balansu i najlepszych wrażeń z rozgrywki, nie polecamy łączenia tego dodatku wraz z innymi dodatkami.

KOMPONENTY GRY.....	2
Plansze graczy i karty Postaci z Opowieści Niesamowitych	3
TRYB KAMPANII	5
Omówienie	5
Cel Kampanii	5
Przygotowanie do gry - Tryb Kampanii	6
ZMIANY W ROZGRYWCE	8
Nowe żetony i ikony	8
Żetony Obłądu / Psychozy / Paranoi	8
Broń Mistyczna / Walka Mistyczna	8
Kamień / Żeton Dodatkowego Kamienia / Żeton Zagrożenia Mistycznego	9
Nowe karty	9
Karty Stanów / Tubylcy	9
Karty Ekwipunku / Karty Kultystów / Nowe typy kart Tajemnic	10

Zmiany w mechanice gry i nowe zasady	10
Śmierć Postaci, popadnięcie w Szaleństwo i przegrana rozgrywka	11
Pamiętnik członków wyprawy ratunkowej / Nowe kafelki	11
Nowe efekty na kościach / Polowanie ze zwiadem / Zastawianie pułapek	12
Zakończenie Scenariusza / Rozgrywka dla 2 i 3 graczy / Wariant Solo	13
TRYB HORRORU	14
Produkcja i Zbieranie Surowców - Kamienie	14
Przygotowanie do gry - Tryb Horroru	14
ANEKS	16
Dostosowanie poziomu trudności	16
Wyjaśnienie kart	16
Scenariusze Kampanii	17
Scenariusze samodzielne	19
Ikony i symbole	20

KOMPONENTY GRY

1 Karta Scenariusza
(dwustronna)



1 Księga Kampanii



**1 Pamiętnik Członków
Wyprawy Ratunkowej**



5 Naklejek Na Kości



60 Nowych Kart Przygód

20 kart Budowy



20 Kart Eksploracji



20 Kart Zbierania
Surowców



24 Karty Tajemnic
6 Klątów, 6 Mistycznych Bestii,
6 Zaklęć, 6 Wskazówek



9 Kart Postaci
dwustronnych:
Postać i Pomocnik



2 Karty Tubylców



82 Karty Wydarzeń

34 Karty Wydarzeń
do Trybu Kampanii



48 Kart Wydarzeń
do Trybu Horroru



3 Karty Wraku

1 Karta Wraku
do Scenariusza *Przybycie*



2 Karty Wraku
do Trybu Horroru



8 Kart Stanów



**10 Kart
Kultystów**



**3 Nowe Karty
Pomysłów**



27 Kart Szaleństwa

9 Kart Budowy



9 Kart Eksploracji



9 Kart Zbierania
Surowców



1 Karta Lokalnego Przewodnika
dwustronna
(dla 2 i 3 graczy)



**17 Kart
Ekwipunku**



**5 Kart
Lokacji Leża**



**9 Kart
Skazańców**



wykorzystywane
jedynie w Scenariuszu
Polowanie na Skazańców

KOMPONENTY GRY

4 Plansze Gracza
na Karty Postaci



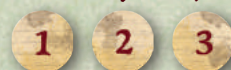
10 Nowych Kafelków
dwustronnych



3 Żetony Obłędu



3 Nowe Żetony Kolejności



4 Żetony
Odkryć



3 Żetony
Dodatkowego
Kamienia



1 Żeton
Psychozy



4 Żetony
Barw
Obronnych



6 Żetonów
Zagrożenia
Mistycznego



6 Żetonów
Białej
Farby



16 Żetonów

4 Żetony
Kamiennego
Amuletu



8 Żetonów
Pochodni



8 Żetonów
Kamieni



4 Żetony
Paranoi



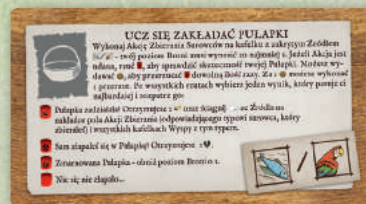
1 Kafelki Zbierania Surowców
(tylko dla Trybu Horroru)



1 Kafelki Polowania



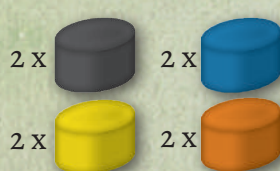
1 Kafelki Pułapek



1 Kafelki Kultystów



8 Pionków
Graczy



2 Pionki Lokalnego Przewodnika



1 Zielony Znacznik





8 Znaczników
Ekwipunku



9 Znaczników
Pocztytalności



Przed pierwszą rozgrywką z użyciem tego dodatku, znajdź w pudełku załączone naklejki. Wszystkie naklejki z ikoną  należy przykleić na dowolne puste ścianki kości Ran - kolor naklejki musi pasować do koloru kości. Naklejkę  zachowaj w pudełku do momentu, kiedy efekt gry nakaże Ci nakleić ją na pustą ściankę kości Wygłodniałych Zwierząt (więcej na stronie 12).

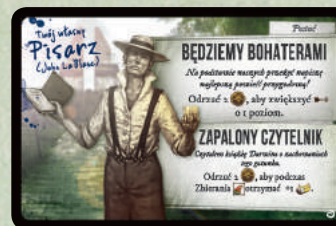


W przyszłości, jeżeli zdecydujecie się na rozgrywkę bez użycia tego dodatku, zgodnie z podstawowymi zasadami, traktujcie ściankę z naklejką tak, jakby była pusta.

PLANSZE GRACZY I KARTY POSTACI Z OPOWIEŚCI NIESAMOWITYCH

W dodatku *Opowieści Niesamowite* pojawia się nowy rodzaj Postaci. Zamiast plansz znanych z gry podstawowej, gracze będą mieli do dyspozycji dwustronne karty Postaci. Jedna ze stron karty przedstawia grywalną Postać, w którą każdy z graczy może się wcieli. Jedna ze stron karty przedstawia grywalną postać, w którą każdy z graczy może się wcielić (strona postaci w orientacji poziomej), taką postać będzie trzeba umieścić na nowej planszy gracza. Druga natomiast przedstawia Pomocnika, który podczas rozgrywki będzie wspierać graczy specjalnymi zdolnościami (strona z Postacią w orientacji pionowej). Do każdej z tych Postaci przypisane są 3 karty Szaleństwa, które w momencie popadnięcia przez nią w Szaleństwo, należy wtasować do odpowiednich talii Przygód.


KARTA POSTACI - STRONA Z GRYWALNĄ POSTACIĄ

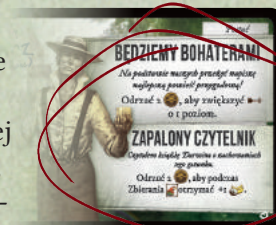


1. Postać gracza

Postacie, w które gracze będą się wcielić, to członkowie wyprawy ratunkowej, mający za zadanie odnaleźć pułkownika Percy'ego Fawcetta. Trzeba je umieścić na nowych planszach graczy. Na kartach Postaci widnieją ich imiona, profesje oraz wizerunki. Gdy gra odnosi się do Postaci, wtedy dany efekt należy zastosować do członków wyprawy, w których wcielają się gracze.

2. Specjalne zdolności

Każda Postać posiada dwie specjalne zdolności, które może wykorzystać w dowolnym momencie, każdą z nich raz na rundę gry. Podobnie jak w podstawowej wersji gry, aby wykorzystać zdolność swojej Postaci, gracz musi odrzucić odpowiednią liczbę żetonów Determinacji ().



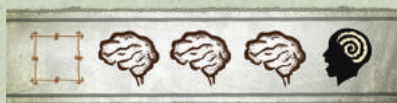
KOMPONENTY GRY

KARTA POSTACI - STRONA POMOCNIKA



Pozostali uczestnicy ekspedycji ratunkowej, w których gracze się nie wcielą, będą ich wspierać swoimi specjalnymi zdolnościami jako Pomocnicy.

1. Poziom Poczytalności



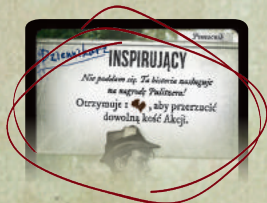
Poczytalność to nowe pojęcie wprowadzone w *Opowieściach Niesamowitych*. Zarówno Postacie jak i Pomocnicy są narażeni na traumatyczne przeżycia, które mogą mieć długotrwały wpływ na ich stan psychiczny. Do śledzenia stanu Poczytalności Postaci i Pomocników posłuży znacznik Poczytalności.

Każdy Pomocnik posiada poziom Poczytalności, na którym umieszczony zostanie znacznik Poczytalności. Za każdym razem, gdy Pomocnik otrzyma 1, należy przesunąć znacznik Poczytalności o jedno pole w prawo.

Jeżeli znacznik Poczytalności zostanie przesunięty na ostatnie pole (szaleństwo), to uznaje się, że ten Pomocnik popadł w Szaleństwo. Jego kartę należy usunąć z rozgrywki, a należące do niego karty Szaleństwa wtasować do odpowiednich talii Przygód.

Wiele efektów w grze pozwala leczyć Poczytalność Pomocnika. W takim wypadku, jeżeli jest to możliwe, należy przesunąć znacznik Poczytalności o jedno pole w lewo.

2. Specjalna zdolność Pomocnika



Każdy z Pomocników posiada własną specjalną zdolność, którą każdy z graczy może wykorzystać w dowolnym momencie. W odróżnieniu od specjalnych zdolności Postaci, te zdolności nie wymagają odrzucania żadnych 1 aby z nich skorzystać. Zamiast tego, Pomocnik otrzymuje 1 za

każdym razem, gdy jego zdolność jest wykorzystana. Każda umiejętność Pomocnika może być wykorzystana tylko raz na rundę, dlatego zawsze gdy gracz wykorzystuje umiejętność Pomocnika, oznacza to poprzez umieszczenie czarnego znacznika na jego karcie. Na koniec fazy Nocy należy usunąć wszystkie czarne znaczniki ze wszystkich kart Pomocników.

PLANSZA GRACZA



Wraz z nowym rodzajem Postaci, do gry zostały wprowadzone nowe plansze graczy, na których znajduje się pole przeznaczone na kartę Postaci.

1. Kolor planszy gracza



Każda plansza gracza jest w innym kolorze. Wybierając jedną z plansz, gracz otrzymuje także 2 pionki w kolorze pasującym do koloru wybranej planszy gracza.

2. Miejsce na kartę Postaci



Wybierając Postać, w którą gracz będzie chciał się wcielić, umieszcza on jej kartę w wyznaczonym na planszy gracza miejscu, stroną grywalnej Postaci do góry (poziomy układ karty). Karta Postaci pozostaje w tym miejscu do momentu, w którym ta postać umrze lub popadnie w Szaleństwo.

3. Specjalne Rany i Paranoja








Specjalne Rany działają podobnie jak w grze podstawowej. Zawsze gdy otrzymujemy żeton specjalnej Rany, umieszczamy go na tym polu, jednak nie rozróżniamy poszczególnych części ciała. Dodatkowo, to właśnie w tym miejscu będziemy umieszczać żeton Paranoi, jeżeli go otrzymamy (więcej o Paranoi na stronie 8).

KOMPONENTY GRY

4. Poziom Życia








Poziom Życia działa na zasadach obowiązujących w grze podstawowej. Oznacza to, że kiedy twoja Postać otrzyma , należy przesunąć znacznik Ran o 1 pole w prawo (pomijając symbol - ). Zawsze gdy znacznik Ran minie symbol  podczas otrzymywania , należy obniżyć poziom Morale o 1, o ile jest to możliwe. Gdy znacznik Ran zostanie przesunięty na ostatnie pole () Postać ta umiera. Zarówno podczas rozgrywki w Trybie Kampanii, jak i Horroru, śmierć Postaci rozpatrywana jest w ten sam sposób, lecz teraz niekoniecznie musi to oznaczać koniec gry i waszą przegraną (więcej na stronie 11).




5. Poziom Poczytalności



Poziom Poczytalności działa podobnie do poziomu Życia. Gdy Postać otrzymuje , należy przesunąć znacznik Poczytalności o 1 pole w prawo na poziomie Poczytalności (pomijając symbol Psychozy - ). Zawsze gdy znacznik Poczytalności minie symbol () należy umieścić żeton Psychozy () na polu Nocy, jako przypomnienie, że podczas najbliższej fazy Nocy gracze będą musieli rozpatrzyć efekt Psychozy (więcej na stronie 8). Jeżeli żeton Psychozy znajduje się już na polu Nocy, a jakiś efekt nakazuje ponownie położyć tam ten żeton, należy zignorować ten efekt (zgodnie z zasadą Tylko jednego żetonu).

Postacie mogą poprawiać swój stan psychiczny. Za każdym razem, gdy masz uleczyć swoją Poczytalność, przesun znacznik Poczytalności o 1 pole w lewo. Jeżeli znacznik minie w ten sposób symbol , nic się nie dzieje. Jeżeli żeton Psychozy znajduje się na polu Nocy, nie należy go usuwać.

Jeżeli znacznik Poczytalności zostanie przesunięty na ostatnie pole () to uznaje się, że ta Postać popada w Szaleństwo. Zarówno podczas rozgrywki w trybie Kampanii, jak i Horroru, powyższy efekt rozpatruje się w ten sam sposób (więcej na stronie 11).

TRYB KAMPANII

OMÓWIENIE

Większość zasad przedstawionych w podstawowej wersji gry *Robinson Crusoe: Przygoda na Przeklętej Wyspie* obowiązuje w trybie Kampanii dodatku *Opowieści Niesamowite*. Nowe zasady oraz zmiany względem zasad z podstawowej wersji znajdziesz w odpowiednich sekcjach dalszej części niniejszej instrukcji, natomiast jakiegokolwiek zasady znajdujące się bezpośrednio na kartach Scenariuszy, obowiązują jedynie w trakcie rozgrywania danego Scenariusza.

Scenariusze kampanii „Zaginione Miasto Z” nie mogą być rozgrywane pojedynczo i należy rozgrywać je jeden po drugim, w kolejności rosnącej. W trakcie trwania kampanii liczba graczy biorących udział w rozgrywce nie może ulec zmianie. Należy także pamiętać o najważniejszym aspekcie kampanii, który zakłada, że wasze postępy są przenoszone z jednego Scenariusza do kolejnego.

Postępy w kampanii powinniście zapisywać pomiędzy kolejnymi Scenariuszami na kartach zapisu. Otrzymacie je po zakończeniu pierwszego Scenariusza, a dodatkowe karty znajdziecie na naszej stronie internetowej. Dzięki temu będziecie mogli łatwo wrócić do gry po dłuższej przerwie, a także powtórzyć Scenariusz w przypadku przegranej. Co za tym idzie, nie musicie rozgrywać całej kampanii podczas jednego spotkania.

CEL KAMPANII

Aby zwyciężyć, musicie w określonej liczbie rund ukończyć kolejno każdy z 5 Scenariuszy zawartych w **Księdze Kampanii**. Żeby to osiągnąć, musicie ze sobą współpracować. Każdy ze Scenariuszy posiada swoje unikalne cele. Zazwyczaj będą one wymagały wybudowania konkretnych przedmiotów lub eksploracji nowych miejsc. Poziom komplikacji rośnie z każdym scenariuszem. Cele każdego ze Scenariuszy są szczegółowo przedstawione na pierwszej stronie aktualnego Scenariusza w **Księdze Kampanii** (dodatkowe informacje o Scenariuszach na stronie 17).

Po pomyślnym ukończeniu jednego ze Scenariuszy, możecie przygotować rozgrywkę pod kolejny z nich. Postępujcie w ten sposób aż do ostatecznego zwycięstwa w 5. Scenariuszu. Jeżeli w określonej liczbie rund nie uda wam się osiągnąć celu aktualnego Scenariusza, całą kampanię uznaje się za przegraną.





W Trybie Kampanii wyruszać całą załogą, którą będziecie mieć do swojej dyspozycji. **Oznacza to, że gra nie kończy się w momencie śmierci lub podpadnięcia w Szaleństwo którejś z Postaci. Zamiast tego musicie wcielić się w kolejnego członka załogi i kontynuować rozgrywkę.** W momencie, gdy nie będzie już członków załogi, gdy któryś z graczy musi się wcielić w nową Postać, gra zostaje przerwana i kończy się ona automatyczną porażką.

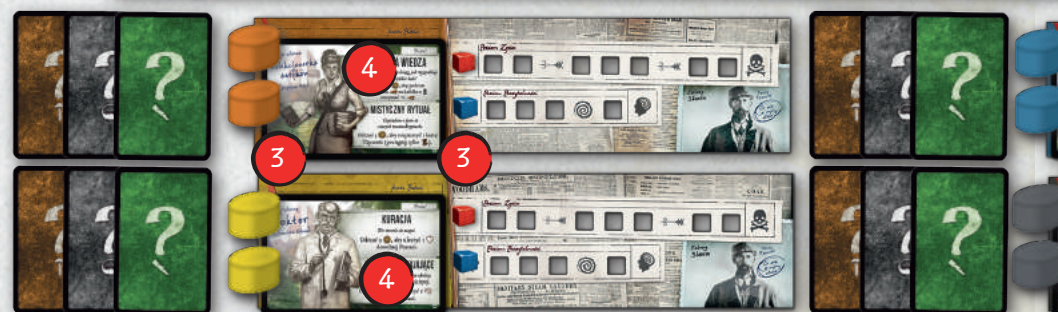
TRYB KAMPANII

PRZYGOTOWANIE DO GRY - TRYB KAMPANII

1. Umieść planszę na środku stołu.
2. Otwórz Księgę Kampanii na stronie aktualnego Scenariusza i umieść ją obok planszy. Połóż znacznik rundy na pierwszym polu toru rund.


Poniższe zasady opisują przygotowanie 4-osobowej rozgrywki w pierwszy Scenariusz pt. "Przybycie". Zmiany w przygotowaniu rozgrywki dla 1-3 graczy, a także szczegóły przygotowania kolejnych Scenariuszy znajdziesz na stronie 13.

3. Każdy z graczy bierze jedną planszę gracza i umieszcza ją przed sobą. Niewykorzystane plansze należy odłożyć do pudełka. Dodatkowo każdy z graczy bierze:
 - a. 2 pionki w kolorze wybranej planszy gracza.
 - b. 1 znacznik Ran , który należy umieścić na kwadratowym polu startowym z ikoną , z lewej strony poziomu Życia.
 - c. 1 znacznik Poczytalności , który należy umieścić na kwadratowym polu startowym z ikoną , z lewej strony poziomu Poczytalności.
4. Każdy z graczy dobiera losowo jedną kartę Postaci z tego dodatku i umieszcza ją w wyznaczonym polu na swojej planszy gracza, stroną z grywalną Postacią do góry. Ewentualnie gracze mogą zdecydować, że każdy wybiera Postać, w którą chce się wcielić. Następnie każdy z graczy bierze 3 karty Szaleństwa przypisane do Postaci, w którą się wciela i umieszcza je zakryte (bez czytania ich efektów) obok swojej planszy gracza.
5. Wszystkie pozostałe karty Postaci rozłóż przy planszy w zasięgu wszystkich graczy, stroną Pomocnika do góry. 3 karty Szaleństwa umieść zakryte bezpośrednio pod przypisaną do nich kartą Pomocnika (bez czytania ich efektów). Znacznik Poczytalności umieść na pierwszym polu z lewej strony poziomu Poczytalności każdego Pomocnika.
6. Umieść biały znacznik na poziomie 0 toru Morale.
7. Umieść 1 czarny i 1 zielony znacznik na najwyższym polu wskaźnika poziomu Broni (obok ikony Broni, którą można traktować jako poziom 0). Czarny znacznik przedstawia poziom Broni znany z gry podstawowej. Zielony znacznik przedstawia poziom Broni Mistycznej (więcej na stronie 8). Dopiero w trakcie rozgrywki będziemy umieszczać czarne znaczniki na polu Schronienia oraz na torach Dachy i Palisady.
8. Podziel karty Przygód z *Opowieści Niesamowitych* według rewersów na trzy stopy i potasuj osobno każdy z nich. Umieść je zakryte na planszy na odpowiednich polach Akcji wraz z 3 kośćmi Akcji (tak jak na ilustracji). Nie wykorzystujcie żadnych kart Przygód z gry podstawowej.
9. W tym dodatku pojawiają się karty Kultystów. Posiadają one rewers identyczny z kartami Bestii, natomiast na awersie znajduje się wizerunek kultysty. Nowe karty potasuj osobno i umieść je zakryte obok planszy, na specjalnym kaflu Kultystów, tworząc tym samym talię Kultystów. Następnie potasuj karty Bestii z gry podstawowej i umieść je zakryte obok kafla talii Kultystów, tworząc talię Bestii.



TRYB KAMPANII



10. Wśród kart Tajemnic z tego dodatku wyszukaj wszystkie karty Wskazówek (są one oznaczone ikoną  na górze karty). Umieść je z powrotem w pudełku. Pozostałe karty Tajemnic należy potasować razem z kartami Tajemnic z gry podstawowej i umieścić je zakryte obok planszy, tworząc talię Tajemnic (więcej szczegółów na temat nowych typów kart Tajemnic znajdziecie na stronie 10).
11. Potasuj karty Stanów z tego dodatku i umieść je zakryte obok planszy, tworząc talię Stanów.
12. Weź 11 kafelków Wyspy.
 - a. Znajdź kafelek Wyspy nr 8 i umieść go awerssem ku górze na Obszarze Startowym, w środkowym rzędzie, na polu wysuniętym najbardziej na lewo.
 - b. Umieść na tym kafelku żeton Obozu, stroną Obozu zwróconą ku górze.
 - c. Potasuj pozostałe kafelki Wyspy i umieść je w zakrytym stosie obok planszy.
13. Weź 8 kart Przedmiotów Startowych, dociągnij z nich losowo 2 karty i umieść je odkryte obok planszy. Połóż 2 białe znaczniki na każdej karcie, zakrywając ikony skrzynek (po 1 na każde użycie karty). Pozostałe karty odłóż do pudełka.
14. Weź wszystkie karty Pomysłów z gry podstawowej, potasuj je i umieść je (stroną Pomysłu ku górze) obok planszy, tworząc talię Pomysłów. Nowe karty Pomysłów odłóż na bok i wykorzystaj je, dopiero gdy zostaniesz poinstruowany. **Nie umieszczaj żadnej karty Pomysłu na planszy.**
15. Potasuj wszystkie żetony Odkryć (zarówno z gry podstawowej, jak i z tego dodatku), a następnie umieść je w zakrytym stosie obok planszy.
16. Umieść wszystkie zasoby, znaczniki, pozostałe żetony, dodatkowe pionki i wszystkie kości (kości Akcji i kości Pogody) obok planszy.
17. Każdy Scenariusz kampanii ma przypisaną osobną talię Wydarzeń, oznaczoną numerem Scenariusza w lewym górnym rogu karty (przykładowo, karty z pierwszego Scenariusza oznaczone są - 1). Weź wszystkie karty Wydarzeń Scenariusza, który właśnie rozpoczynasz, potasuj je i umieść zakryte na polu Wydarzeń na planszy, tworząc talię Wydarzeń.
18. Umieść specjalny kafelek Polowania powyżej pola Akcji Polowania oraz kafelek Pułapek powyżej pola Akcji Zbierania Surowców (więcej szczegółów na temat tych kafelków oraz ich wpływu na rozgrywkę znajdziecie na stronie 12). Połóż 2 białe znaczniki na dwóch widocznych Źródłach pożywienia na kafelku Pułapek, zakrywając te Źródła.
19. Podczas rozgrywki 4-osobowej na odpowiednim miejscu na planszy należy umieścić specjalną kartę Porządkowania Obozu.
20. Na karcie Scenariusza mogą znajdować się specjalne zasady przygotowania rozgrywki. Jeśli takie występują, zastosuj się do nich.
21. Najmłodszy gracz zostaje Pierwszym Graczem i otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.

Podczas przygotowania kolejnych Scenariuszy kampanii należy uwzględnić wszystkie zmiany, które zaszły w grze po rozegraniu poprzedniego Scenariusza, takie jak poziom Życia i Poczytalności Postaci lub zachowane zasoby (więcej na stronie 13).

ZMIANY W ROZGRYWCE

NOWE ŻETONY I IKONY

ŻETONY OBŁĘDU



W *Opowieściach Niesamowitych* dzieją się naprawdę przerażające rzeczy, dlatego na kartach Wydarzeń oraz Przygód można odnaleźć nowe ikony Obłędu (🧠 / 🦴 / 🟢). Jeżeli w górnej części karty Wydarzenia znajduje się ikona Obłędu, lub jeżeli znajduje się ona w opisie efektu na karcie Przygody, to należy umieścić żeton Obłędu na wierzchu odpowiedniej talii Przygód (brązowej, szarej lub zielonej). Jeżeli już znajduje się tam żeton w tym kolorze, należy zignorować ten efekt.

Jeżeli na wierzchu talii Przygód znajduje się żeton Obłędu, to podczas najbliższej Akcji wskazanego typu, rozpatrujący ją gracz, otrzymuje 1 🦴, niezależnie od tego, czy wymagany jest rzut kośćmi Akcji. Natomiast w przypadku, gdy gracz rzuca kośćmi Akcji, ignorowany jest wynik 🧠 / 🦴 / 🟢 uzyskany na kości Ran. Należy usunąć znacznik Obłędu z wierzchu talii Przygód po tym, gdy którykolwiek z graczy otrzyma 🦴, w efekcie podejmowania tego typu Akcji. Można zignorować efekt tego żetonu (jest od wciąż odrzucany po rozpatrzeniu akcji danego typu) poprzez odrzucenie 🗑️ z obszaru Dostępnych Surowców.

ŻETON PSYCHOZY



Żeton Psychozy (🌀) jest wykorzystywany, gdy Postać otrzymuje 🦴 i znacznik Poczytalności mija 🗄️ na poziomie Poczytalności tej Postaci, a także w przypadku, gdy efekt gry odnosi się do tego żetonu. W obu okolicznościach, żeton Psychozy umieszcza się na Polu Nocy i rozpatruje jego efekt podczas najbliższej fazy Nocy. Kiedy gracz ma umieścić 🌀 na polu Nocy, a znajduje się już tam ten żeton, należy zignorować ten efekt (zgodnie z zasadą Tylko jednego żetonu).

Gdy podczas rozpatrywania fazy Nocy na polu Nocy znajduje się 🌀, oznacza to, że jeden z członków załogi nie wytrzymał psychicznie i zaczął demolować obóz. Zanim gracze wykonają jakiegokolwiek czynności w tej fazie, muszą zdecydować, które 2 surowce i/lub żetony odrzucą z obszaru Dostępnych Surowców. Za każdy surowiec/żeton, którego nie mogą odrzucić, każdy gracz otrzymuje 1 🦴 (zgodnie z zasadą Niespełnionych Wymagań). Po rozpatrzeniu efektu 🌀 należy go odrzucić z pola Nocy.

ŻETON PARANOI



Niekiedy nowe efekty w grze mogą spowodować, że Postać zacznie popadać w Paranoję. Taki członek załogi będzie miał wrażenie, że jest stale obserwowany, a także przestanie dostrzegać różnicę, między urojeniami a rzeczywistością. Postać posiadająca 🗄️ jest bardziej podatna na przerażające przeżycia, których przyjdzie jej doświadczyć w tym dodatku, co oznacza, że może łatwiej oszaleć lub umrzeć.

Gdy któraś z Postaci ma otrzymać żeton Paranoi (🗄️), gracz umieszcza 🗄️ na planszy Gracza w miejscu na specjalne Rany. Żeton pozostaje na planszy do momentu, aż jakiś efekt pozwoli go usunąć, lub gdy ta Postać umrze albo popadnie w Szaleństwo. Jeżeli efekt nakazuje graczowi otrzymać 🗄️, a żeton ten znajduje się już na jego karcie Postaci, należy zignorować ten efekt.

Zachowajcie ostrożność: Tylko nieliczne efekty w grze pozwolą wam odrzucić żeton 🗄️ z plansz waszych Postaci.

BRONŃ MISTYCZNA



W *Opowieściach Niesamowitych* pojawia się nowy typ broni, nazywany Bronią Mistyczną. Zielony znacznik na torze Broni reprezentuje aktualny poziom Broni Mistycznej.

Broni Mistyczna jest wykorzystywana podczas walki z dwoma nowymi rodzajami przeciwników - Kultystami oraz Mistycznymi Bestiami. Wrogów tych nie można pokonać przy użyciu zwykłej Broni, dlatego niezbędne jest użycie mistycznych mocy.

Mimo, że gracze na początku kampanii nie będą mogli wytwarzać Broni Mistycznej, to będzie można ją znaleźć na różnego typu kartach i żetonach. Gdy dowolny z graczy otrzyma 🟢, należy przesunąć zielony znacznik 🟢 na torze Broni o jedno pole, zwiększając poziom Broni Mistycznej o 1.

Obok standardowej Walki z Bestią, znanej z gry podstawowej, pojawia się także Walka Mistyczna, która nieznacznie się od niej różni.

WALKA MISTYCZNA

Walka Mistyczna może zostać wywołana przy wykonywaniu Akcji Polowania, jako efekt Wydarzenia i Przygody lub podczas rozpatrywania karty Tajemnic. Karta przedstawiająca Walkę Mistyczną zbudowana jest na zasadach znanych z Walki z Bestią. Różnica polega na pojawieniu się nowych symboli, które należy rozpatrzyć w odpowiedniej kolejności od lewej do prawej:

1. Porównaj siłę mistyczną przeciwnika z aktualnym poziomem Broni Mistycznej. Jeżeli poziom Broni Mistycznej jest niższy niż siła mistyczna przeciwnika, to gracz, który rozpatruje tę walkę, otrzymuje 1 🦴 za każdy brakujący poziom Broni Mistycznej.
2. Zmniejsz poziom Broni Mistycznej (na planszy) o wskazaną wartość. Jeśli nie jest to możliwe, to zgodnie z zasadą Niespełnionych Wymagań, tylko gracz rozpatrujący Walkę Mistyczną otrzymuje 1 🦴 za każdy brakujący poziom Broni Mistycznej.
3. Jeżeli gracz rozpatrujący walkę posiada na karcie swojej Postaci 🗄️, to musi rozpatrzyć przedstawiony efekt.
4. Umieść przedstawioną nagrodę w obszarze Przyszłych Surowców.

Uwaga: Walka Mistyczna może mieć niekiedy inne wymagania, jeżeli chodzi o rodzaj wykorzystywanej broni (np. karta Kultysty - Wojownik). W takim przypadku należy porównać poziom Broni fizycznej z siłą przeciwnika i ewentualnie obniżyć poziom tej Broni. Otrzymujemy także zwykłe 🦴, zamiast 🦴.

Po zakończeniu Walki Mistycznej, odrzuć kartę, chyba że efekt nakazuje coś innego.

ZMIANY W ROZGRYWKĘ

KAMIEŃ I ŻETON DODATKOWEGO KAMIENIA



Niniejszy dodatek wprowadza do gry nowy surowiec - kamień (🪨) który będzie używany podczas rozpatrywania niektórych efektów oraz przy Akcjach Budowy. Żeton dodatkowego kamienia (🪨), podobnie do żetonu dodatkowego drewna (🪵), działa w różny sposób, zależnie od tego, gdzie się znajduje.

Jeżeli 🪨 znajduje się na polu Akcji Budowy, to podczas następnego planowania Akcji Budowy, która wymaga kamienia, należy przypisać do niej 1 dodatkowy kamień. Umieść ten żeton razem z pionkiem/pionkami i dodatkowym kamieniem dla przypomnienia. **Jeśli Akcja się powiedzie, odrzuć ten żeton.** Jeśli akcja zakończyła się niepowodzeniem, umieść 🪨 z powrotem na polu Akcji Budowy, będzie on miał zastosowanie podczas kolejnej Akcji Budowy.

Wyjątek: Jeżeli Akcja z przypisanym żetonem 🪨 zakończyła się niepowodzeniem, a inna Akcja Budowy wymagająca kamienia zakończyła się powodzeniem podczas tej samej rundy, zastosuj efekt 🪨 do tej Akcji odrzucając 1 z niewykorzystanych kamieni wraz żetonem 🪨.

Jeżeli 🪨 znajduje się na kafelku Wyspy, to znaczy że ten kafel produkuje 1 dodatkowy kamień. Ma to miejsce tylko wtedy, gdy na tym kafelku już znajduje się Źródło tego typu, i nie jest ono wyczerpane (przykryte czarnym znacznikiem). Dodatkowy kamień otrzymuje się w fazie Produkcji (jeżeli żeton znajduje się na tym samym kafelku, co Obóz) lub podczas fazy Akcji (jeżeli gracz podjął się Zbierania Surowców z tego Źródła).

Uwaga: Aby otrzymać dodatkowy kamień podczas Zbierania Surowców, należy wykonać do Akcję na odpowiednim Źródle.

Po udanej Akcji Zbierania Surowców nie należy usuwać żetonu z kafelka Wyspy.

ŻETON ZAGROŻENIA MISTYCZNEGO



Żeton 🪄 podobnie do 🪄 działa w różny sposób, zależnie od tego, gdzie się znajduje.

Jeżeli żeton ten znajduje się na polu Akcji Polowania, wtedy mistyczna siła przeciwnika jest zwiększona o 1. Efekt ten należy zastosować podczas najbliższej Walki Mistycznej, która będzie miała miejsce w trakcie rozpatrywania karty Kultysty. Po jej rozpatrzeniu należy odrzucić żeton 🪄 z tego pola.

Jeżeli żeton znajduje się na kafelku/obszarze Wyspy (innym niż kafelek z Obozem), planując na nim Akcję należy posiadać przynajmniej pierwszy poziom Broni Mistycznej. W przeciwnym wypadku gracz planujący Akcję otrzymuje 1 🪄 w momencie umieszczania pionka (jeżeli do Akcji przypisanych będzie więcej pionków, tylko gracz wykonujący daną Akcję otrzymuje 🪄. W takim przypadku 🪄 nie jest odrzucany.

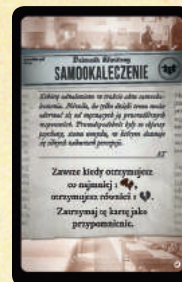
Jeżeli żeton znajduje się na kafelku z Obozem, a Broń Mistyczna nie jest co najmniej na 1. poziomie, wtedy każda Postać wykonująca AAkcję w Obozie (Budowa, Porządkowanie Obozu, Odpoczynek) otrzymuje 1 🪄 za każdą Akcję. W takim przypadku również nie odrzucamy żetonu.

Uwaga: Gdy na polu Akcji Polowania znajdują się zarówno 🪄 i 🪄, to każdy z tych żetonów wpływa na inny rodzaj Walki i zostaną one odrzucone tylko w przypadku rozpatrzenia tego konkretnego rodzaju Walki. Tak więc, podczas Walki z Bestią, 🪄 ma wpływ na tę walkę zwiększając siłę przeciwnika, a 🪄 należy zignorować. Pozostaną one tam do najbliższej Walki Mistycznej. Analogicznie podczas Walki Mistycznej, 🪄 ma wpływ na siłę mistyczną przeciwnika, a 🪄 należy zignorować i zostaje tam do najbliższej Walki z Bestią.

Przykład: Przykład: Michał rozpatruje Akcję Polowania, podczas gdy oba żetony 🪄 oraz 🪄 znajdują się na polu Akcji Polowania. Dociąga wierzchnią kartę z talii Bestii, jest to Wojownik, który jest specjalnym typem Kultysty wykorzystującym zwykłą siłę. W tym wypadku, 🪄 zwiększy jego siłę o 1 i zostanie odrzucony po tej Akcji. 🪄 należy zignorować i pozostawić na polu Akcji Polowania do momentu, gdy wywiąże się walka, w której będzie wykorzystywana mistyczna siła.

NOWE KARTY

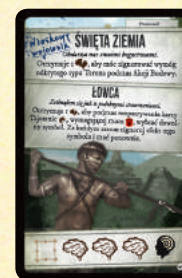
KARTY STANÓW



Niektóre efekty w grze mogą sprawić, że Postać otrzyma kartę Stanu. Stany są bardzo szkodliwe dla Postaci, tak więc graczom powinno zależeć na tym, aby unikać ich za wszelką cenę. Jeżeli Postać otrzyma kartę Stanu, powinna spróbować jak najszybciej się jej pozbyć. Każda Postać może posiadać tylko jedną przypisaną kartę Stanu. Jeśli Postać ma otrzymać kolejną kartę Stanu, a już taką posiada, należy zignorować ten efekt.

Kartę Stanu należy wtasować z powrotem do talii Stanów, gdy Postać popadnie w Szaleństwo, umrze, lub gdy efekt gry nakazuje odrzucić taką kartę.

TUBYLCY



Podczas rozgrywki możecie spotkać członków lokalnego plemienia, którzy chętnie wspomogą was podczas waszych przygód. Jeżeli otrzymasz jedną z tych kart w trakcie rozgrywki, to należy natychmiast położyć ją obok pozostałych Pomocników i umieścić znacznik Poczytalności na pierwszym polu z lewej strony jej poziomu Poczytalności. Od tego momentu traktuj tego tubylca tak, jak każdego innego Pomocnika, z jednym wyjątkiem: jeśli twoja Postać umrze lub popadnie w Szaleństwo, to nie jest możliwe, aby wybrać tego pomocnika jako kolejną grywalną Postać (więcej na stronie 11).

Zalecamy, aby podczas gry w Trybie Horroru używać tych kart, ułatwiając sobie rozgrywkę.

ZMIANY W ROZGRYWCE

KARTY EKWIPUNKU



Karty Ekwipunku wspierają graczy podczas kampanii, ale mogą być pozyskane **tylko** podczas jej pierwszego Scenariusza, co gracze powinni mieć na uwadze, ponieważ są one bardzo przydatne w dalszej podróży.

Raz pozyskana karta Ekwipunku powinna być umieszczona na planszy w miejscu zarezerwowanym dla kart Pomysłów. Każdy z graczy może używać kart Ekwipunku w dowolnym momencie (chyba że karta mówi inaczej). Jeżeli na karcie widnieje tor Użyć

to należy umieścić na tej karcie znacznik Ekwipunku na najwyższej wartości. Znacznik ten wskazuje, ile razy dany Ekwipunek może zostać użyty. Zawsze gdy któryś z graczy zdecyduje się użyć Ekwipunku, należy przesunąć znacznik na odpowiedniej karcie, zmniejszając liczbę pozostałych Użyć do wykorzystania. Jeżeli ostatnie Użycie zostanie wykorzystane, należy w takim wypadku usunąć znacznik Ekwipunku i zwrócić go do zasobów, a następnie odrzucić tę kartę Ekwipunku (chyba że karta mówi inaczej). Karty Ekwipunku bez toru Użyć posiadają pasywny efekt, który jest aktywny przez cały czas, gdy karta pozostaje w grze.

Przykład użycia kart Ekwipunku: Amanda postanawia podczas walki z Bestią użyć karty Rewolweru, aby tymczasowo zwiększyć poziom Broni o 3. Rewolwer posiada już ostatnie Użycie, ale dostępna jest również karta Amunicji, która posiada wciąż wszystkie Użycia. Nie ma większego znaczenia czy przesunie znacznik Ekwipunku na karcie Amunicji czy też na karcie Rewolweru. Decyduje się jednak wykorzystać ostatnie Użycie Rewolweru i usuwa znacznik Ekwipunku z tej karty. Zgodnie z opisem na karcie Rewolweru pozostaje ona w grze i wciąż może być wykorzystana przy użyciu karty Amunicji.

KARTY KULTYSTÓW



Nowe karty posiadające taki sam rewers jak karty Bestii, ale przedstawiające postacie kultystów na awersie, nazywamy kartami Kultystów. Jeżeli gracz dobierze taką kartę, będzie musiał Walczyć z Kultystą, należy w takim wypadku rozpatrzyć Walkę Mistyczną (więcej na stronie 8). Przed rozgrywką karty Kultystów są umieszczone na specjalnym kafelku Kultystów, aby łatwiej można było je odróżnić. W trakcie rozgrywki niektóre efekty gry nakażą wam wtasować te karty do talii Bestii lub talii Polowania. W ten sposób nie będzie można stwierdzić, czy wierzchnia karta to Bestia czy Kultysta. Niekiedy może to pokrzyżować nasze plany, zwłaszcza gdy wybieramy się na Polowanie w poszukiwaniu jedzenia czy skór, natrafiając zamiast tego na Kultystę. W tym wypadku bardzo przydatna może się okazać dodatkowa opcja Akcji Polowania ze zwiadem opisana na stronie 12.



NOWE TYPY KART TAJEMNIC



W dodatku *Opowieści Niesamowite* znajdujemy 4 nowe typy kart Tajemnic, które będziemy wykorzystywać wraz z kartami Tajemnic z gry podstawowej. Wiele efektów w grze może nakazać graczowi rozpatrzyć i pociągnąć kartę nowego typu. W takiej sytuacji gracz dociąga karty tak długo, aż natrafi na kartę odpowiedniego typu. Wśród nowych kart Tajemnic znajdują się:

Mistyczne Bestie



Spotkania z tymi stworzeniami zakończą się Walką Mistyczną lub rzutem i rozpatrzeniem specjalnego efektu. W obu tych przypadkach istnieje duże prawdopodobieństwo, że nasza Postać ucierpi.



Klątwy

Niebezpieczne efekty gry, które przysporzą Postaciom wiele problemów. Powinno się ich unikać za wszelką cenę.

Zaklęcia



Potężne umiejętności jednorazowego użytku. Po dobraniu Zaklęcia należy umieścić je w obszarze Przyszłych Surowców. Będą dostępne pod koniec fazy Akcji, każdy z graczy może wykorzystać Zaklęcie w dowolnym momencie rundy. Każde Zaklęcie trafia do talii Wydarzeń po użyciu, przynosząc negatywne skutki w przyszłości (korzystanie z zaklęć ma swoją cenę).



Wskazówki

Wykorzystywane w konkretnych Scenariuszach. Będą odkrywać przed graczami wiedzę miejscowych mędrców.

ZMIANY W MECHANICE GRY I NOWE ZASADY

Runda wciąż składa się z 6 następujących po sobie faz, które rozpatrujemy w tej samej kolejności:

1. Faza Wydarzenia
2. Faza Morale
3. Faza Produkcji
4. Faza Akcji
5. Faza Pogody
6. Faza Nocy

WAŻNE! Oprócz pierwszego Scenariusza kampanii (więcej informacji w opisie Scenariusza), **nie należy** pomijać pierwszej fazy Wydarzeń.

ZMIANY W ROZGRYWCE

ŚMIERĆ POSTACI, POPADNIĘCIE W SZALEŃSTWO I PRZEGRANA ROZGRYWKA

W trakcie trwania kampanii *Niesamowitych Opowieści* zmierzycie się z wieloma niebezpieczeństwami, które mogą dość szybko doprowadzić do śmierci Postaci lub jej popadnięcia w Szaleństwo. Na szczęście wasza ekspedycja złożona jest z wielu członków załogi, którzy nie poddadzą się tak łatwo. Właśnie dlatego gra nie kończy się teraz po śmierci lub popadnięciu w Szaleństwo jednej z Postaci. Załoga będzie dzielnie podążać naprzód, dopóki ma wystarczającą liczbę ludzi!

Śmierć Postaci i popadnięcie w Szaleństwo rozpatruje się podobnie. W momencie, gdy znacznik Ran znajdzie się na ostatnim polu z prawej poziomu Życia na planszy Gracza (☠), Postać ta umiera i powinno się rozpatrzeć następujące kroki:

1. Kartę Postaci wraz z jej kartami Szaleństwa umieść z powrotem w pudełku, nie wykorzystuje się ich ponownie w trakcie tej kampanii.
2. Jeżeli do Postaci była przypisana karta Stanu, należy ją ponownie wtasować do talii Stanów i odrzucić wszystkie żetony przypisane do poprzedniej postaci (Determinacja, specjalne Rany itp.).
3. Wybierz jednego z dostępnych Pomocników, w którego Postać chciałbyś się wcielić. Poziom Poczytalności Pomocnika nie ma wpływu na gracza w momencie wyboru tego Pomocnika na aktywną Postać. Tak więc czasem lepiej wybrać Pomocnika, który jest na pograniczu Szaleństwa, w ten sposób nie popadnie on w Szaleństwo, pomniejszając w ten sposób pulę dostępnych Pomocników. Możesz dowolnie sprawdzać specjalne zdolności Postaci na odwrocie karty przed dokonaniem wyboru. Pamiętaj jednak, aby ustawić taki sam poziom Poczytalności na Pomocniku, jeżeli go nie wybierzesz.
4. Umieść wybraną Postać na wyznaczonym polu swojej planszy Gracza, a znacznik Poczytalności, który znajdował się na tej karcie umieść z powrotem w zasobach ogólnych. Obok planszy Gracza umieść wszystkie karty Szaleństwa nowej Postaci. Znaczniki Ran i Poczytalności przesunij na ich startowe pozycje (pola najbardziej wysunięte na lewo).
5. Jeżeli to możliwe, przesunij znacznik Morale o 2 pola w lewo.

Gdy znacznik Poczytalności znajdzie się na ostatnim polu poziomu Poczytalności gracza (🌀), Postać ta popada w Szaleństwo. Należy rozpatrzeć powyższe efekty, oprócz piątego, oprócz piątego punktu, oraz małą zmianą w pierwszym punkcie, należy wtasować karty Szaleństwa tej Postaci do odpowiednich talii Przygód. Będą one reprezentować krążących po okolicy członków załogi, którzy postradali zmysły i próbują zaszkodzić naszej ekspedycji.

Pomocnicy również mogą popaść w Szaleństwo. W takim wypadku należy odłożyć znacznik Poczytalności znajdujący się na karcie do zasobów ogólnych, usunąć kartę Pomocnika i umieścić ją w pudełku, a wszystkie karty Szaleństwa tego Pomocnika wtasować do odpowiednich talii Przygód.

Po rozpatrzeniu jakiegokolwiek karty Przygód, umieśćcie ją na oddzielnym stosie kart odrzuconych (zwiększając w ten sposób szansę na dociągnięcie karty Szaleństwa w tym Scenariuszu). Karty ze stosu kart odrzuconych należy zawsze wtasować z powrotem do odpowiednich talii podczas przygotowania kolejnego Scenariusza. Wszystkie karty Szaleństwa pozostają w tych taliach do końca kampanii.

Postacie mogą umrzeć lub popaść w Szaleństwo w wielu sytuacjach podczas różnych faz gry. Jeśli stanie się to w fazie Akcji, należy ją rozpatrzeć do samego końca, ignorując wszelkie dodatkowe ♥/🔥 otrzymane w tej Akcji, jak i wszelkie efekty leczące Życie i Poczytalność tej Postaci. Po ukończeniu tej fazy rozpatrujemy śmierć lub popadnięcie w Szaleństwo tej Postaci.

Jeżeli Postać umrze lub popadnie w Szaleństwo, w momencie gdy nie ma już dostępnych Pomocników, w których można się wcielić, to wyprawa zakończyła się porażką i kampanię uznaje się za przegraną.

PAMIĘTNIK CZŁONKÓW WYPRAWY RATUNKOWEJ

Na stronach tego Pamiętnika znajdziecie wiele paragrafów. Opisują one wydarzenia oraz miejsca badane przez waszą ekspedycję w trakcie kampanii. Niektóre efekty w grze nakażą wam sięgnąć po Pamiętnik i odczytać paragraf o odpowiednim numerze.

Wpisy z Pamiętnika powinny być odczytywane na głos przez gracza, który wywołał efekt nakazujący przeczytanie odpowiedniego paragrafu lub Pierwszego Gracza, w przypadku zdarzeń automatycznych (np. wywołanych w fazie Wydarzeń). Alternatywnie możecie wybrać gracza, który lubi budować nastrój, aby to on czytał wszystkie paragrafy.

Niekiedy paragraf może wymagać podjęcia pewnych decyzji. Gracze mogą dowolnie dyskutować na temat dostępnych wyborów, ale ostateczna decyzja (jak i związane z nią następstwa) należy do gracza, który wywołał ten efekt lub Pierwszego Gracza, w przypadku zdarzeń automatycznych.

Uwaga: Zawsze upewnij się, że czytasz odpowiedni paragraf. Wszystkie są zakodowane w podobny sposób, tzn. jeśli należy odczytać paragraf 2X, gdzie X to numer kafelka Wyspy, a numer kafelka jest dwucyfrowy np. 10, to wciąż podstawiamy pod X pełną liczbę i czytamy paragraf 210. Unikaj podglądania innych paragrafów, aby nie zepsuć sobie zabawy.

NOWE KAFELKI - ŚWIĄTYNIA I MIASTO



W tym dodatku znajdziecie nowy zestaw dwustronnych kafelków, który będzie wykorzystywany podczas rozgrywania kampanii. Karta Scenariusza poinstruuje was, której strony kafelka (Świątyni lub Miasta) powinniście użyć. Kafelki przedstawiające ilustrację typową dla kafelka Wyspy określane są jako kafelki Świątyni, natomiast te prezentujące mroczną, czerwoną stronę z widocznym na niej zestawem trzech symboli nazywamy kafelkami Miasta.

ZMIANY W ROZGRYWCE

NOWE EFEKTY NA KOŚCIACH

Utrata Poczytalności



Wszystkie kości Ran posiadają teraz min. 1 ściankę przedstawiającą . Oznacza to, że od teraz, nawet podczas wykonywania zwykłych czynności, możecie doświadczyć czegoś, co będzie was prześladować w koszmarach!

Jeśli podczas rozpatrywania Akcji na kości Ran pojawi się wynik to gracz rozpatrujący tę Akcję otrzymuje 1 .

Ważne: Można zignorować ten wynik poprzez odrzucenie 1 z obszaru Dostępnych Surowców.

Wyjątek: Zignoruj wynik na kości Ran, jeżeli żeton Oblędu znajduje się na wierzchu talii Przygód tego samego typu, co rozpatrywana Akcja, ponieważ otrzymasz 1 z żetonu Oblędu. Efekt żetonu Oblędu również można zignorować i odrzucić poprzez odrzucenie 1 .

Spotkanie z Mistyczną Bestią



Podczas kampanii zostaniesz poinstruowany, aby przykleić ostatnią naklejkę na kość Wygłodniałych Zwierząt. Po jej naklejeniu, do końca kampanii, taki wynik należy traktować jako spotkanie z przeciwnikiem o mistycznej sile 3. W takim przypadku, zamiast rozpatrywania Walki Mistycznej, porównujemy z tą wartością nasz aktualny poziom Broni Mistycznej i jeżeli jest on niższy, to za każdy brakujący punkt, każda Postać otrzymuje 1 .

Wszystkie efekty gry, które wymagają od graczy rzutu kością w trakcie rozpatrywania ich efekt, np. karty Tajemnic lub zastawianie Pułapek (opisane na tej stronie z prawej strony), nie posiadają wyników dla tej nowej ścianki. Podczas tych rzutów, zawsze należy traktować ściankę , tak jakby była pusta.

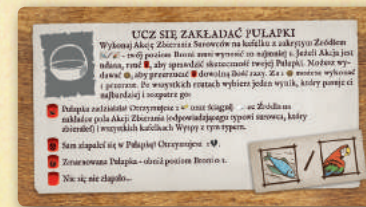
Uwaga: Podczas rozgrywek bez użycia tego dodatku traktuj ściankę z tak, jakby była ona pusta. Dodatkowo jeżeli rozpoczynasz kampanię od nowa lub decydujesz się na rozgrywkę w Trybie Horroru, traktuj tę ściankę zgodnie z wybranym poziomem trudności (więcej na stronie 16).

POLOWANIE ZE ZWIADEM (OPCJA DODATKOWA)



Nowy kafelek Polowania, który umieszczamy na planszy nad polem Akcji Polowania, wprowadza do gry dodatkową opcję Polowania ze zwiadem. Po przypisaniu 3 pionków, pozwala ona dobrać, z wierzchu talii Polowania, 2 karty Bestii zamiast 1. Z dwóch dobranych kart, gracz wybiera przeciwnika, z którym będzie walczyć. Pozostałą kartę musi odrzucić lub wtasować z powrotem do talii Polowania - decyzja należy do gracza.

ZASTAWIANIE PUŁAPEK



Ze względu na zmianę otoczenia, na początku kampanii ekspedycja musi najpierw poznać zwyczaje lokalnej fauny i nauczyć się zastawiać na nią pułapki, w przeciwnym wypadku będą głodować. Oczywiście mogą próbować pozyskać jedzenie w inny sposób.

Na nowym kafelku Pułapek, który umieszczamy nad polem Akcji Zbierania, widnieją dwa Źródła pożywienia: oraz . Rozpoczynając nową kampanię, na tych Źródłach znajdują się będą białe znaczniki, co oznacza, że Źródła pożywienia tego rodzaju są niedostępne. Wszystkie Źródła pożywienia określonego rodzaju, które są niedostępne na kafelku Pułapek, są również niedostępne na wszystkich kafelkach znajdujących się na planszy. Dokładając na planszę nowe kafelki (także podczas przygotowania gry), zawsze należy sprawdzić, które Źródła są nadal niedostępne i zakryć je białym znacznikiem. Dopóki Źródło jest niedostępne, nie dostarcza żywności w fazie Produkcji, jednak można wykonać na nim Akcję Zbierania Surowców.

Aby odblokować niedostępne Źródła pożywienia, gracze muszą nauczyć się zastawiać Pułapki. W tym celu muszą posiadać Broń na poziomie 1 lub wyższym, i przeprowadzić Akcję Zbierania Surowców na kafelku z jednym z niedostępnych Źródeł.

Ważne: Na potrzeby nauki zakładania Pułapek, można wyjątkowo przeprowadzić Akcję Zbierania Surowców także na kafelku z Obodem, celem odblokowania niedostępnego Źródła pożywienia, znajdującego się na tym kafelku.

Jeżeli Akcja Zbierania Surowców z niedostępnego Źródła lub , jest udana, gracz rozpatrujący tę Akcję rzuca , aby przetestować skuteczność zastawionej Pułapki. W zależności od wyniku rzutu, należy rozpatrzyć jeden z poniższych efektów:

- Pułapka jest doskonała! - Otrzymujesz 1 i umieszczasz je w obszarze Przyszłych Surowców. Następnie usuń ze Źródeł pożywienia wybranego rodzaju, obecnych na kafelku Pułapek oraz wszystkich kafelkach znajdujących się na planszy. Źródła te są od teraz dostępne.
- Pułapka nagle się zatrzasnęła. Otrzymujesz 1 .
- Pułapka jest nieskuteczna. -1 .
- Nic się nie dzieje.

Jeżeli gracz nie jest zadowolony z rezultatu, może przerzucić dowolną liczbę razy, odrzucając 1 za każdy przerzut. Gracz powinien zapamiętać wszystkie dotychczasowe wyniki na kości, ponieważ rezygnując z dalszego przerzucania kości, musi wybrać jeden z nich.

ZMIANY W ROZGRYWCE

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

Jeżeli wasz Scenariusz zakończył się porażką, to powinniście rozpocząć kampanię od początku lub wznowić ją od punktu zapisu, jeżeli taki stworzyliście. W przypadku zwycięstwa, jeżeli nie był to ostatni Scenariusz w kampanii, należy wykonać kilka czynności, zanim przejdziecie do przygotowania kolejnego Scenariusza lub zapisu aktualnego stanu gry i przerwania rozgrywki.

Uporządkuj plansze, wykonując poniższe kroki:

- Jeżeli na planszy znajduje się talia Polowania, to rozdziel te karty na zwykłe Bestie i Kultystów oraz zwróć je do odpowiednich talii.
- Przesuń znacznik morale na 0.
- Odrzuć wszystkie żetony i znaczniki z kafelków Wyspy, pół Akcji oraz talii Przygód.
- Zbierz wszystkie kafelki Wyspy z planszy, potasuj je wraz z tymi ze stosu i umieść obok planszy.
- Zwróć wszystkie żetony specjalnych Odkryć do stosu żetonów Odkryć, nawet jeżeli wciąż ich nie wykorzystaliście.
- Odrzuć wszystkie żetony specjalnych Ran z Postaci, jeżeli takie posiadają.
- Wszystkie karty Wydarzeń (wraz z wtasowanymi kartami Przygód) pozostałe w talii Wydarzeń oraz na polach Akcji Zagrożenia należy usunąć z planszy i rozdzielić według typów. Wszystkie karty Przygód (również te odrzucone podczas rozgrywki) należy wtasować do odpowiednich talii. Karty Wydarzeń należy użyć ponownie (w przypadku powtarzania Scenariusza) lub odłożyć do pudełka i przygotować talię Wydarzeń przypisaną do kolejnego Scenariusza.

Pozostałe elementy zostaną przeniesione do następnego Scenariusza, tak więc pamiętajcie o nich podczas przygotowania. Następujące elementy gry, z poprzedniego Scenariusza, zostają zachowane i przeniesione:

- Wszystkie zasoby i żetony w obszarze Dostępnych Surowców.
- Wszystko, co jest przypisane do Postaci (żetony Determinacji 🎯, Paranoi 🧠 oraz karty Stanów).
- Znaczniki Ran oraz Poczytalności pozostają na tych samych miejscach.
- Wszystkie pozostałe karty oraz znaczniki na nich występujące, pozostają na tych samych pozycjach (Przedmioty Startowe, karty Ekwipunku, Skarby oraz Zaklęcia itp.)
- Poziom Broni oraz Broni Mistycznej.
- Znaczniki Schronienia, Dachy i Palisady, jeżeli zostały wybudowane.

Ważne: Przygotowując kolejny Scenariusz (szczególnie po dłuższej przerwie), należy rozpocząć od miejsca w którym zakończyliśmy poprzedni Scenariusz. Wykorzystajcie więc karty zapisu, które otrzymacie po pierwszym Scenariuszu, i rozłóżcie grę według zapisanego stanu. Na początku kolejnego Scenariusza stan gry będzie identyczny do tego, z którym zakoń-

czyliście poprzedni Scenariusz. Następnie wykonajcie wszystkie specjalne instrukcje przygotowania do gry, przedstawione w nowym Scenariuszu.

Podczas zapisywania gry - nie zapomnijcie zanotować, które z Postaci umarły, a które popadły w Szaleństwo, aby wiedzieć które karty Szaleństwa należy wtasować do odpowiednich talii. Jeżeli nie pamiętacie, która postać w jaki sposób opuściła rozgrywkę w trakcie tego Scenariusza, możecie sprawdzić w pudełku czy kartę tej Postaci odłożyliście do pudełka razem, czy bez jej kart Szaleństwa.

ROZGRYWKA DLA 2 i 3 GRACZY

W rozgrywce dla 2 i 3 graczy wykorzystuje się dodatkowo kartę Postaci o nazwie Lokalny Przewodnik. Podczas przygotowywania rozgrywki należy tę kartę umieścić na odpowiedniej stronie, oznaczonej liczbą graczy, i umieścić na niej 1 lub 2 białe pionki (zależnie od strony karty i liczby graczy). Podczas rozgrywania kampanii, w pierwszym Scenariuszu ustawiamy znacznik Ran na polu startowym jego poziomu Życia. W kolejnych Scenariuszach, jeżeli Lokalny Przewodnik wciąż żyje, znacznik należy ustawić na takim poziomie na jakim zakończył poprzedni Scenariusz. Lokalny Przewodnik działa na takich samych zasadach jak Piętaszek z podstawowej wersji gry, z jedną, dodatkową zasadą - jeżeli podczas Akcji Lokalnego Przewodnika na kości Ran pojawi się 🍀, to zamiast tego otrzymuje on ❤️.

WARIANT SOLO

Podczas rozgrywki w wariacie Solo należy stosować standardowe zasady i wykorzystać kartę Lokalnego Przewodnika, opisanego powyżej, wybierając stronę dla dwóch graczy. Dodatkowo gracz będzie mieć do dyspozycji Psa z podstawowej wersji gry. Kartę Psa należy umieścić w pobliżu planszy Gracza i położyć na niej fiolowy pionek.

W rozgrywce Solo, gdy Lokalny Przewodnik umiera to należy wykonać następujące czynności: umieść żeton Psychozy na polu Nocy, odnow w pełni jego poziom Życia, oraz umieść jeden z jego użytych pionków na torze rund w odległości dwóch rund od aktualnej rundy (np. jeśli umarł w 3. rundzie, to należy umieścić jego pionek na polu 5. rundy). Jeśli umarł podczas przedostatniej lub ostatniej rundy, odłóż ten pionek na bok do zakończenia Scenariusza. Pionek ten jest niedostępny do momentu rozpoczęcia tej rundy, co czyni go słabszym. Oznacza to, że podczas rozgrywki Solo Lokalny Przewodnik nigdy nie umiera, ale może on zmarnować potrzebne Ci zasoby i spowolnić w nieodpowiednim momencie całą ekspedycję, tak więc zachowajcie ostrożność!

Aby budować Schronienie, Dach albo Palisadę należy zapłacić taki sam koszt jak w przypadku dwóch graczy.

Gracz rozgrywający wariant Solo jest zawsze Pierwszym Graczem (Lokalny Przewodnik i Pies nie mogą stać się Pierwszym Graczem).

Dodatkowo na początku każdej fazy Morale, przed jej rozpatrzeniem, należy zwiększyć poziom Morale o 1 (nasza Postać cieszy się, że wciąż żyje).

TRYB HORRORU

Przebudzasz się powoli czując silną woń dymu. Z początku go ignorujesz, ale po chwili zrywasz się na nogi i biegniesz w stronę plaży. To co widzisz z daleka przeraża Cię do szpiku kości! Ogromny stos drewna, które zbierałeś w pocie czoła przez ostatnie dni, aby odpalić je jako sygnał ratunkowy, stoi w płomieniach. Ale jak to możliwe? Zabezpieczyłeś go i nie powinien się zająć ogniem przez przypadek. Biegniesz co sił w nogach, być może nie jest za późno, być może da się go jeszcze uratować! Wybiegasz z lasu i biegniesz w stronę stosu, gdy nagle zastygasz w strachu. Przed sobą widzisz jakąś ciemną postać stojącą na przeciwko płomieni, z rękoma uniesionymi w górę, w geście oddawania czci. Nie, to nie może być prawda, przecież obszedłeś całą wyspę wzdłuż i wszerz, nie ma mowy, żeby był tu ktoś oprócz ciebie. W tym momencie dostrzegasz więcej szczegółów, postać nie jest sama. Ktoś... nie, coś spoczywa na ziemi obok tej postaci, coś czego nie potrafisz określić słowami. Postać dostrzega Ciebie w oddali, wydaje jakąś dziwną komendę, a przerażająca istota zrywa się z ziemi i pędzi wzdłuż plaży w Twoją stronę. Nie możesz się ruszyć, sparaliżowany strachem, zamykasz oczy i modlisz się, oby to był jedynie kolejny koszmar!

W Trybie Horroru na graczy czekają nowe wyzwania. Wykorzystując komponenty z *Opowieści Niesamowitych*, możecie zagrać w jeden ze swoich ulubionych scenariuszy w nowy i ekscytujący sposób. Zarówno te z podstawowej wersji gry, jak i te znajdujące się w tym dodatku (oprócz tych składających się na kampanię). Rozgrywka w tym Trybie wykorzystuje zarówno podstawowe zasady, jak i te przedstawione powyżej w opisie Trybu Kampanii. Dodatkowo, pojawia się nowa zasada względem Kamieni i sposobu pozyskiwania tego surowca.

PRODUKCJA I ZBIERANIE SUROWCÓW - KAMIENIE

Możesz pozyskiwać jako surowiec z kafelków Wyspy typu Góry umieszczając pionek/pionki ponad ikoną na tych kafelkach. Gdy przypisujesz w ten sposób pionki, możesz wykorzystywać w normalny sposób wszystkie efekty, które mają wpływ na Akcję Zbierania Surowców.

Jeżeli wasz Obóz znajduje się na kafelku Wyspy typu, to produkujecie w fazie Produkcji.

Jeśli efekt karty Przygody nakazuje wyczerpać Źródło, na którym wykonywaliśmy Akcję Zbierania Surowców podczas pozyskiwania z ikony, to należy standardowo zakryć tę ikonę czarnym znacznikiem. Oznacza to, że Źródło staje się niedostępne oraz tracicie dostęp do terenu tego typu (o ile nie występuje on na innym odkrytym przez was kafelku).

Przypomnienie!

Tak samo jak w Trybie Kampanii, gra nie kończy się w momencie śmierci lub popadnięcia w Szaleństwo jednej z Postaci. W takim wypadku gracz wybiera jednego z dostępnych Pomocników, w którego się wciela, tak jak podczas kampanii. W momencie, gdy nie będzie już dostępnych żadnych Pomocników, a jedna z Postaci umrze lub popadnie w Szaleństwo, gra kończy się porażką.









PRZYGOTOWANIE DO GRY - TRYB HORRORU

1. Umieść planszę na środku stołu.
2. Umieść wybraną kartę Scenariusza w pobliżu planszy i połóż znacznik rundy na pierwszym polu toru rund.

Poniższe zasady opisują przygotowanie 4-osobowej rozgrywki. Zmiany w przygotowaniu i rozgrywce dla 1-3 graczy znajdziesz na stronie 13.

3. Każdy z graczy bierze jedną planszę Gracza i umieszcza ją przed sobą. Niewykorzystane plansze należy odłożyć do pudełka. Dodatkowo każdy z graczy bierze:
 - a) 2 pionki w kolorze wybranej planszy gracza.
 - b) 1 znacznik Ran, który należy umieścić na kwadratowym polu startowym z ikoną, z lewej strony poziomu Życia.
 - c) 1 znacznik Poczytalności, który należy umieścić na kwadratowym polu startowym z ikoną, z lewej strony poziomu Poczytalności.
4. Każdy z graczy dobiera losowo jedną kartę Postaci z tego dodatku i umieszcza ją w wyznaczonym polu na swojej planszy gracza, stroną z grywalną Postacią do góry. Ewentualnie gracze mogą zdecydować, że każdy wybiera Postać, w którą chce się wcielić. Następnie każdy z graczy bierze 3 karty Szaleństwa przypisane do Postaci, w którą się wciela i umieszcza je zakryte (bez czytania ich efektów) obok swojej planszy gracza.
5. Z pozostałych kart Postaci (z dodatku *Opowieści Niesamowite*) wybierz 2 i połóż je przy planszy w zasięgu wszystkich graczy, stroną Pomocnika do góry. 3 karty Szaleństwa umieść bezpośrednio pod przypisaną do nich kart Pomocnika (bez czytania ich efektów). Znacznik Poczytalności umieść na pierwszym polu z lewej strony poziomu Poczytalności każdego Pomocnika. Uwaga: Bogaczka nie może zostać wybrana jako jeden z Pomocników.
6. Weź wszystkie karty Pomysłów (także te przypisane do nieużywanych Postaci).
 - a. Weź 9 kart Pomysłów, oznaczonych symbolem oraz 3 karty Pomysłów z tego dodatku: Kamienny Amulet, Biała Farba i Spiralna Włócznia. Rozłóż je (stroną Pomysłu do góry) w odpowiednich miejscach na planszy. Kolejność ich rozłożenia nie ma znaczenia.
 - b. Potasuj pozostałe karty Pomysłów i umieść je awerssem do góry w pobliżu planszy, tworząc talię Pomysłów.
 - c. Dobierz 5 wierzchnich kart z talii Pomysłów i umieść je stroną Pomysłu do góry, na planszy, obok podstawowych kart Pomysłów.
 - d. Umieść 1 czarny znacznik na karcie Łopaty (podstawowy Pomysł), zakrywając jego typ (Plaża). Uwaga: Nie rób tego jeżeli Scenariusz nie rozpoczyna się na Plaży.
7. Umieść biały znacznik na poziomie 0 toru Morale.
8. Umieść 1 czarny i 1 zielony znacznik na najwyższym polu wskaźnika poziomu Broni (obok ikony Broni, którą można traktować jako poziom 0). Czarny znacznik przedstawia poziom Broni, znany z gry podstawowej. Zielony znacznik przedstawia poziom Broni Mistycznej (więcej na stronie 8). Dopiero w trakcie rozgrywki będziemy umieszczać czarne znaczniki na polu Schronienia oraz na torach Dachy i Palisady.

TRYB HORRORU

9. Podziel karty Przygód z *Opowieści Niesamowitych* według rewersów na trzy stosy i potasuj osobno każdy z nich. Umieść je zakryte na planszy na odpowiednich polach Akcji wraz z 3 kośćmi Akcji (tak jak na ilustracji). **Nie wykorzystujcie żadnych kart Przygód z gry podstawowej.**
10. Potasuj nowe karty Kultystów i umieść je zakryte obok planszy, na specjalnym kaflu Kultystów, tworząc tym samym talię Kultystów. Następnie dociągnij 6 kart Kultystów, potasuj je wraz z kartami Bestii z gry podstawowej i umieść zakryte obok kafla talii Kultystów, tworząc talię Bestii.
11. Wśród kart Tajemnic z tego dodatku wyszukaj wszystkie karty Wskazówek (są one oznaczone ikoną  na górze karty). Umieść je z powrotem w pudełku. Pozostałe karty należy potasować razem z kartami Tajemnic z gry podstawowej i umieścić je zakryte obok planszy, tworząc talię Tajemnic.
12. Potasuj karty Stanów z tego dodatku i umieść je zakryte obok planszy, tworząc talię Stanów.
13. Weź 11 kafelków Wyspy.
 - a. Znajdź kafelek Wyspy nr 8 i umieść go awerssem ku górze na Obszarze Startowym, w środkowym rzędzie, na polu wysuniętym najbardziej na lewo.
 - b. Umieść na tym kafełku żeton Obozu, stroną Obozu zwróconą ku górze.
 - c. Potasuj pozostałe kafelki Wyspy i umieść je w zakrytym stosie obok planszy.
14. Weź 8 kart Przedmiotów Startowych, dociągnij z nich losowo 2 karty i umieść je odkryte obok planszy. Połóż 2 białe znaczniki na każdej karcie, zakrywając ikony skrzynek (po 1 na każde użycie karty). Pozostałe karty odłóż do pudełka.
15. Potasuj wszystkie żetony Odkryć (zarówno z gry podstawowej, jak i z tego dodatku), a następnie umieść je w zakrytym stosie obok planszy.
16. Umieść wszystkie zasoby, znaczniki, pozostałe żetony, dodatkowe pionki i wszystkie kości (kości Akcji i kości Pogody) obok planszy.
17. Weź wszystkie karty Wydarzeń oznaczone literą **H** w lewym górnym rogu:
 - a. Rozdziel je na dwa stosy: jeden zawierający wszystkie karty z ikoną Księgi () i drugi zawierający karty oznaczone ikonami Przygody lub Obłądu ( /  /  /  /  / ).
 - b. Potasuj każdy ze stosów osobno i dociągnij z każdego z nich tyle kart, ile wynosi połowa liczby rund wybranego Scenariusza (zaokrąglając w górę).
 - c. Potasuj razem karty dociągnięte z obydwu stosów, bez oglądania ich efektów. Umieść je zakryte na polu Wydarzeń na planszy, tworząc talię Wydarzeń. Pozostałe karty Wydarzeń odłóż do pudełka.
18. Umieść specjalny kafelek Polowania powyżej pola Akcji Polowania oraz kafelek Zbierania Surowców, powyżej pola Akcji Zbierania Surowców.
19. Podczas rozgrywki 4-osobowej na odpowiednim miejscu na planszy należy umieścić specjalną kartę Porządkowania Obozu.
20. Na karcie Scenariusza mogą znajdować się specjalne zasady przygotowania rozgrywki. Jeśli takie występują, zastosuj się do nich.
21. Najmłodszy gracz zostaje Pierwszym Graczem i otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.




ANEKS

DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Jeżeli czujecie, że gra jest zbyt łatwa lub zbyt trudna, to możecie dostosować poziom trudności rozgrywki. To ile zmian dokonacie i w jaki sposób je połączycie jest całkowicie zależne od was, tak więc możecie wykorzystać jedną lub wszystkie z poniższych zmian.

TRYB KAMPANII

Zmniejszenie poziomu trudności:


- Podczas przygotowania każdego scenariusza wybierz jedną z kart Wraku i umieść ją na prawym polu Akcji Zagrożenia. Pomiń fazę Wydarzeń w pierwszej rundzie.
- Wykorzystaj kartę Psa.
- Wykorzystaj kartę Lokalnego Przewodnika i umieść ją na dowolnej stronie.
- Dobierz i wykorzystaj więcej kart Przedmiotów Startowych na początku Kampanii.
- Przez całą Kampanię traktuj ściankę  na czerwonej kości tak, jakby była pusta.

Zwiększenie poziomu trudności:

- Dobierz tylko jedną kartę Przedmiotu Startowego na początku Kampanii, lub nie dobieraj żadnej.
- Rozpocznij Kampanię z mniejszą liczbą Pomocników.
- W rozgrywce na 2-graczy lub Solo wykorzystaj kartę Lokalnego Przewodnika na stronie dla 3-graczy; oznacza to, że będziesz mieć do dyspozycji tylko jeden biały pionek.

TRYB HORRORU

Zmniejszenie poziomu trudności:

- Wybierz większą liczbę Pomocników, których wykorzystasz w grze. Pamiętaj jednak, że każdy Pomocnik to nie tylko dodatkowa umiejętność, ale także kolejna Postać, w którą będziecie mogli się wcielić, oddalając widmo przegranej.
- Wykorzystaj kartę Psa.
- Wykorzystaj kartę Lokalnego Przewodnika i umieść ją na dowolnej stronie.
- Dobierz i wykorzystaj więcej kart Przedmiotów Startowych
- Wtasuj mniejszą liczbę kart Kultystów do talii Bestii.
- Traktuj ściankę  na czerwonej kości tak, jakby była pusta.
- Wybierz jedną z dostępnych kart Wraku przygotowaną dla Trybu Horror i umieść ją na prawym polu Akcji Zagrożenia. Pomiń fazę Wydarzeń w pierwszej rundzie.

Zwiększenie poziomu trudności:



- Dobierz tylko jedną kartę Przedmiotu Startowego, lub nie dobieraj żadnej.
- Nie wykorzystuj Pomocników.
- W rozgrywce na 2-graczy lub Solo wykorzystaj kartę Lokalnego Przewodnika na stronie dla 3-graczy; oznacza to, że będziesz mieć do dyspozycji tylko jeden biały pionek.
- Wtasuj większą liczbę kart Kultystów do talii Bestii.


WYJAŚNIENIE KART

Ekwipunek:

Zestaw do gotowania - Można jedynie wykorzystać psujące się Pożywienie rozpatrując efekt tej karty.

Apteczka - Należy przypisać pionki do tej karty w trakcie fazy Akcji. Pojedynczy pionek może wykorzystać ten Ekwipunek tylko jeden raz, ale można przypisać więcej niż jeden pionek do tej karty podczas pojedynczej rundy. Gracz rozpatrujący tę Akcję jest jedynym graczem, który może być uleczony.


Pudełko z Amunicją - Gracze mogą użyć tej karty za każdym razem gdy używają dowolnej . Można więc, użyć jej z różnego typu  w tej samej rundzie.



Whiskey - Każdy z graczy może wykorzystywać  znajdujące się w obszarze Dostępnych Surowców.





Zestaw Przetrwania 1 i 2 - Karty dostarczają jedynie ikony, które można wykorzystać podczas rozpatrywania innych efektów gry. Gracze NIE otrzymują przedstawionych kart Pomysłów ani premii, które dostarczają Przedmioty po ich wybudowaniu.

Namiot - W każdej fazie nocy może zapewniać Schronienie dwóm różnym Postaciom.




Stany:



Paraliż Decyzyjny - Odrzucając tę kartę Stanu, usuń również  ze zdolności specjalnej. Jest ona ponownie dostępna.

Samookaleczenie - Nie ma znaczenia jak wiele  jednorazowo otrzymasz, zawsze otrzymujesz tylko 1 .

Hematofobia - Nie ma znaczenia jak wiele  jednorazowo otrzymasz, zawsze odrzucasz tylko 1 . Jeżeli nie posiadasz , otrzymujesz 1  (zgodnie z zasadą Niespełnionych Wymagań).

Kultyści:

Szaman - Jeżeli gracz rozpatrujący Walkę Mistyczną posiada , to musi on także rozpatrzeć 1 kartę Tajemnic (pociągnij tylko ). Po walce należy umieścić 1  w obszarze Przyszłych Surowców.

Wiedźma - Jeżeli gracz rozpatrujący Walkę Mistyczną posiada , to gracz ten dobiera kartę Stanu i przypisuje ją do swojej Postaci. Po walce gracz rozpatruje 1 kartę Tajemnic (pociągnij tylko .

ANEKS

Wojownik - Jeżeli gracz rozpatrujący Walkę Mistyczną posiada 🧿, to gracz ten musi odrzucić 1 🧿. Jeśli gracz nie posiada 🧿, otrzymuje 1 🧿 (zgodnie z zasadą Niespełnionych Wymagań). Dodatkowo, Wojownik używa zwykłej Broni, tak więc pomimo faktu, że walka jest uznawana Walkę Mityczną to należy porównywać i zmniejszyć poziom zwykłej Broni. Po walce należy umieścić 1 🧿 w obszarze Przyszłych Surowców.

Dzieciak - Jeżeli gracz rozpatrujący Walkę Mistyczną posiada 🧿, to gracz ten otrzymuje 2 🧿. Po walce należy umieścić 1 🧿 w obszarze Przyszłych Surowców.

Akolita - Jeżeli gracz rozpatrujący Walkę Mistyczną posiada 🧿, to należy umieścić żeton 🧿 na polu Nocy. Po walce należy umieścić 1 🧿 w obszarze Przyszłych Surowców.

Postacie:

Bogaczka (strona Pomocnika) - Ukryte Zapasy - Można zwiększyć liczbę Użyć 🧨, których liczba Użyć zeszła poniżej 1. W takim wypadku należy z powrotem umieścić 🧨 na tej karcie.

Kolekcjonerka antyków (strona Pomocnika) - Majsterkowiczka - Umieszczając kartę Pomysłu na planszy, umieść ją stroną Pomysłu do góry. Pozostałą kartę należy odrzucić na stos odrzuconych kart Pomysłów. Jeżeli w talii kart Pomysłów skończą się karty, to należy przetasować karty ze stosu odrzuconych w celu utworzenia nowej talii.

Tajemnice:

Tajemne instrukcje (Barwy Ochronne) - W momencie, gdy mamy zmniejszyć poziom Broni/Broni Mistycznej o więcej niż 1 poziom, to zmniejszamy go o 1 mniej niż nam nakazuje efekt Kultysty.

Przygody:

Biała Dolina - Zmniejsz poziom Broni Mistycznej, nawet jeżeli Akcja jest nieudana.

Papugi - Jeżeli na kafelku na którym Zbierałeś Surowce nie ma 🦜 ani 🦜, należy zignorować ten efekt.

Wydarzenia:

Gęsta Mgła - Jeżeli kafelek z Obozem sąsiaduje z mniejszą liczbą kafelków, należy położyć 🧑🏻 jedynie na sąsiadujących kafelkach.

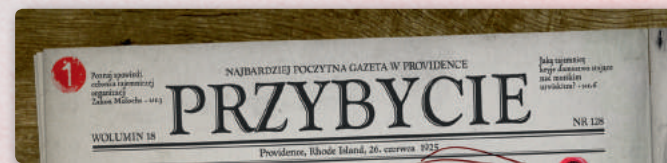
Wymieranie - Jeżeli kafelek z Obozem sąsiaduje z mniejszą liczbą kafelków, należy zakryć po 1 Źródle jedynie na sąsiadujących kafelkach.

Załamanie - Gracze nie mogą wykorzystywać zdolności specjalnej niedostępnego Pomocnika; tak samo, jak efekty gry nie mają wpływu na tego Pomocnika. Jeżeli zakończymy scenariusz z nieaktywnym Pomocnikiem, to należy go odłożyć do pudełka bez rozpatrywania efektu śmierci lub popadnięcia w Szaleństwo.

Podarek - Każdy gracz może odrzucać 🧿 podczas tego wydarzenia zmniejszając o 1 liczbę rozpatrywanych kart Tajemnic za każdy odrzucony żeton.

SCENARIUSZE KAMPANII „ZAGINIONE MIASTO Z”

1. Przybycie



Aby spełnić cel tego Scenariusza, należy odnaleźć kafelki z Wioskami i wykonać w nich Akcje Eksploracji, aby odnaleźć wskazówki dotyczące pułkownika Percy'ego Fawcetta. Gdy tylko odkryjecie 3 kafelki z 🧑🏻 i z sukcesem wykonajcie na nich kolejno Akcje Eksploracji, Scenariusz natychmiast kończy się zwycięstwem!

Specjalny żeton: Gniazdo pełne jaj

Żeton ten należy natychmiast odrzucić pod koniec Fazy Akcji i umieścić 1 Pożywienie w obszarze Dostępnych Surowców.

Specjalna Akcja: Wypakowanie ładunku

Ponieważ specjalna Akcja Budowy jest wykonywana na kafelku reprezentującym Statek, to może być ona wykonana na normalnych zasadach, gdy Obóz znajduje się na kafelku sąsiadującym ze Statkiem. Jeżeli Obóz zostanie przesunięty dalej, gracze muszą pamiętać, że wykonanie tej Akcji będzie wymagać użycia większej liczby pionków, tak samo jak Zbieranie Surowców i Eksploracja na kafelkach, które nie sąsiadują z Obozem.

1. W poszukiwaniu świątyni półksiężyca



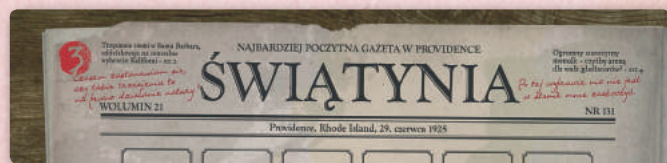
W tym Scenariuszu, gracze muszą ukończyć obydwa cele, aby zwyciężyć. Pierwszy z nich nie jest skomplikowany, gracze muszą wybudować 5 Pochodni i posiadać je w obszarze Dostępnych Surowców. Drugi jest dość specyficzny - gracze muszą odtworzyć konkretny układ kafelków, odnajdując w ten sposób szlak, po którym poruszał się zmarły Pułkownik. Nie ma znaczenia w jakiej kolejności zostaną dołożone poszukiwane kafelki na planszę, ważne jest, aby pod koniec były one połączone w odpowiedniej sekwencji: Góry sąsiadujące z Górami, drugie Góry sąsiadujące ze Wzgórzami i ostatecznie te Wzgórze sąsiadujące z kafelkiem Łąki. Specjalne Akcje dostępne w tym Scenariuszu są bardzo pomocne w osiągnięciu tego celu. Gdy oba cele zostaną spełnione, gracze zwyciężają pod koniec tej rundy.



Specjalny Pomysł: Pochodnia

Przedmiot ten można Budować wielokrotnie, również kilka razy podczas jednej rundy.

ANEKS

3. Świątynia



W tym Scenariuszu, gracze muszą odnaleźć 3 części mapy, które znajdują się na kartach Tajemnic oznaczonych . Na początku rozgrywki zostają one wtasowane wraz z innymi kartami do specjalnych talii Świątynnych. Gracze muszą najpierw odnaleźć kafelki Świątyni zawierające . Następnie przy wykorzystaniu specjalnej Akcji Przeszukanie Ruin, można dobierać karty z talii Świątynnych. Gdy tylko gracze zbiorą 3 części mapy, osiągają zwycięstwo pod koniec rundy, w której zebrali ostatnią część.

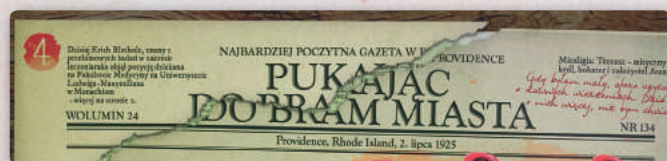
Przygotowanie do gry


Zawsze, podczas Akcji Eksploracji, gdy dobierany jest nowy kafelek Świątyni, dobierz ten, który znajduje się pod kafelkiem Wyspy zasłaniającym wierzch stosu kafelków Świątyni. Umieść kafelek Świątyni na planszy odpowiednią stroną do góry, a kafelek Wyspy połów z powrotem na wierzchu stosu.

Specjalna zasada: Ciemność


Ikony kosztu nie mają wpływu na Akcje wykonywane w Obozie, nawet jeżeli Obóz znajduje się na kafelku Świątyni zawierającym ikonę kosztu. Tylko akcje wykonywane bezpośrednio na kafelku Świątyni wymagają opłacenia dodatkowego kosztu (Zbieranie Surowców i specjalna Akcja Przeszukanie Ruin).

4. Pukając do bram miasta



W tym Scenariuszu, gracze muszą wykonać udaną Akcję Eksploracji na kafelku nr 24 (aby odnaleźć wejście do Zaginionego Miasta Z). Ale najpierw musicie się tam dostać uwzględniając standardowe zasady Eksploracji kafelków i pól. Oznacz pozytywnie wykonaną Akcję Eksploracji na kafelku nr 24 w dowolny sposób (np. umieszczając na nim biały znacznik). Dodatkowo należy wybudować co najmniej 4 różne Specjalne Przedmioty przedstawione w tym Scenariuszu i/lub te widoczne na kartach Tajemnic  z Tajemnymi instrukcjami. Specjalne Przedmioty znajdujące się w Księdze Kampanii są zablokowane na początku Scenariusza i będą odblokowywane w trakcie gry podczas czytania paragrafów według zasady Wśród Członków Plemienia. Po osiągnięciu obu celów, gracze wciąż muszą ukończyć wszystkie 6 rund.

Tajemne Instrukcje

Do celu tego Scenariusza wliczają się wszystkie Specjalne Przedmioty znajdujące się na kartach Tajemnic  z Tajemnymi Instrukcjami, które wybudowaliście podczas poprzedniego Scenariusza.

5. Rytuał





W tym Scenariuszu, należy Zbudować specjalny Przedmiot o nazwie Święty Krąg na kafelku z Leżem Mindspongera, które najpierw trzeba odnaleźć. Można próbować odnaleźć Leże przy pomocy specjalnej Akcji Poszukiwanie Leża. Gdy Święty Krąg zostanie wybudowany, będziecie musieli przeczytać paragraf 58, który jest zwieńczeniem całej kampanii, a zarazem ostatecznym starciem. Uważajcie, ponieważ przetrwanie wydarzeń opisanych w paragrafie jest bardzo ważne. Należy się dobrze przygotować na ten moment!



Przygotowanie do gry

Zawsze, podczas Akcji Eksploracji, gdy dobierany jest nowy kafelek Miasta, dobierz ten, który znajduje się pod kafelkiem Wyspy zasłaniającym wierzch stosu kafelków Miasta. Umieść kafelek Miasta na planszy odpowiednią stroną, a kafelek Wyspy połów z powrotem na wierzchu stosu.

Kultyści rosną w siłę


Podczas rozpatrywania walki, uwzględnij wszystkie żetony / znajdujące się na polu Akcji polowania, takiego samego typu jak walka. Każdy z tych żetonów zwiększa siłę lub siłę mistyczną Kultysty lub Bestii o 1. Odrzuć wszystkie żetony tego typu po rozpatrzeniu walki.

Polowanie!

Walka z Kultystą umieszczonym na polu Nocy przebiega według standardowych reguł i normalnie otrzymujemy nagrody przedstawione na karcie. Wszystkie żetony  lub  umieszczone na polu Akcji Polowania powinny zostać uwzględnione w trakcie tej walki (typ żetonów zależy od siły danego Kultysty) i odrzucone po jej rozpatrzeniu.

Akcja Specjalna: Poszukiwanie Leża.

Tę specjalną Akcję Eksploracji można wykonać na dowolnym kafelku Miasta. Należy wykorzystywać tę Akcję (i opłacać jej koszt, jeżeli jest przedstawiony na kafelku) do odnalezienia Leża, aby wybudować Święty Krąg. Ze względu na fakt, że karty Leża zostają wtasowane z powrotem do stosu kart za każdy razem gdy symbole nie zgadzają się z tymi na kafelku, jest możliwe, że odnajdziecie Leże na kafelku na którym poprzednio nie udało się tego dokonać.

Efekt mówiący o tym, żeby położyć 1  na polu Akcji Polowania za każdy niepasujący symbol, oznacza że im więcej poszukujemy, tym bardziej denerwujemy Kultystów sprawiając, że będą oni silniejsi podczas kolejnej walki.

Akcja Specjalna: Dialog z Tubylcami.

Przypisując pionek do tej Akcji, umieszczamy je na jednym z kafelków z żetonem kolejności. Zawsze, gdy należy odkryć podczas tej akcji jedną z kart Leża, gracz wybiera jedną z trzech zakrytych kart (jeżeli jeszcze jakieś są zakryte).

ANEKS

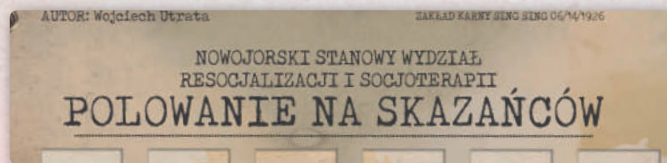
Jeżeli odkryta zostanie w ten sposób ostatnia karta Leża, to należy natychmiast umieścić żeton Leża na kafelku z takim samym zestawem symboli. Jeżeli taki kafelek nie znajduje się na planszy to należy odszukać go przy pomocy Akcji Eksploracji, umieszczając kolejne kafelki na planszy. W momencie, gdy się pojawi, umieszczamy natychmiast żeton Leża na nim.

Specjalny Przedmiot: Święty Krąg.

Można go Zbudować tylko na kafelku z , oznacza to, że Obóz powinien znajdować się na kafelku z Leżem, lub sąsiadować z tym kafelkiem. Należy w takim wypadku przypisać 1 lub 2 pionki do tej Akcji według standardowych reguł. W innym wypadku, gdy Obóz znajduje się dalej od Leża, potrzebna będzie większa liczba pionków, tak samo jak w przypadku Zbierania Surowców lub Eksploracji kafelków nie sąsiadujących z Obozem.

SAMODZIELNE SCENARIUSZE

Scenariusz nr 12



W trakcie tego Scenariusza należy przeżyć 11 dni (rund), a w tym samym czasie trzeba pojąć lub zabić pewną liczbę niebezpiecznych skazańców. Ale najpierw trzeba ich odnaleźć! Znajdują się oni w różnych miejscach na wyspie tak więc należy odpowiednio ją przeszukać. Gra kończy się zwycięstwem po zakończeniu 11 rundy, gdy na wszystkich polach Skazańców znajdują się znaczniki.

Karmienie Skazańców

Jeżeli któryś ze skazańców umrze wskutek zagłodzenia, należy podmienić na , aby oznaczyć że on/ona już nie żyje.

Specjalny Przedmiot: Pochodnie.

Wybudowanie tego Przedmiotu pozwala graczom ignorować jedną kartę zawsze gdy rozpatrują żeton kolejności na kafelku z lub .

Totemy i kafelek nr 2

Kafelek nr 2 posiada zarówno jak i , oznacza to że w momencie, gdy zostaje odkryty, gracze muszą umieścić na nim dwa żetony kolejności (wybierają dowolnie który z kolejnych żetonów kolejności trafi na a który na).

Karty

Martwy zbir - Nie należy rozpatrywać żadnych dodatkowych efektów (takich jak rozpatrujemy podczas zabicia lub zagłodzenia skazańca).

Scenariusz nr 13



W trakcie tego Scenariusza należy odnaleźć Miejsca Kultu, w których trzeba pokonać Kultystów i Mistyczne Bestie. Gra kończy się natychmiastowym zwycięstwem w momencie zniszczenia piątego Miejsca Kultu. Ale strzeżcie się, ponieważ stworzenia z którymi się zmierzycie w celu zniszczenia takiego miejsca są dość niebezpieczne.

Przedmiot Specjalny: Młot na Czarownice.

Po zbudowaniu pozwala graczom na zignorowanie jednej ze ścianek, zawsze gdy rozpatrują kartę . Podczas rozpatrywania każdej mogą wybrać inny symbol, który będzie ignorowany podczas jej rozpatrywania.

Akcja Specjalna: Powstrzymanie Kultystów.

Specjalną Akcją Eksploracji należy wykonać na kafelku z żetonem kolejności.

Specjalna Akcja: Niszczenie Miejsc Kultu.

Specjalna Akcja Eksploracji należy wykonać na polu z Miejscem Kultu. Po rozpatrzeniu 1 należy odłożyć ten żeton do pudełka lub umieścić go w osobnym miejscu obok planszy tak aby łatwiej było śledzić ilość zniszczonych Miejsc Kultu. W momencie zniszczenia piątego, gra kończy się zwycięstwem!

Autor gry: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka
Instrukcja: Matt Dembek
Kierownik artystyczny: Rafał Szyma
Producent wykonawczy: Grzegorz Polewka
Ilustracja na okładce: Vincent Dutrait
Ilustracje: Mateusz Bielski, Maciej Janik, Barbara Trela-Szyma
Projekt pudełka: Maciej Mutwil, Ewa Kostorz
Projekt graficzny gry i ikon: Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Ewa Kostorz
Prawa własnościowe do zdjęcia: Wellcome Library, London
Skład: Maciej Mutwil
Korekta: Robert Deninis, Ben Nicholson, Izabela Goldyn, Patrycja Jankowska, Arek Maj
Testerzy: Gloomy, Jagódka, Basia, Artur, Piotr, Szymon, Merry, Matt

Wydawca: Portal Games
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (32) 334 85 38
www.portalgames.pl, e-mail: portal@portalgames.pl

PODZIĘKOWANIA: Specjalne podziękowania idą do Coltona Crowther, Oliviera Prevot, Matta Sumski, Valerie Skettini, Jeffreya Erikson, Michaela Zabochnik, Kylea Folsom, Dona Liles.

Wymiana elementów: Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl. Życzymy wielu godzin zabawy z naszą grą. Z poważaniem zespół Portal Games.

IKONY I SYMBOLE

NOWY SUROWIEC	
	Biały kamień 
	Źródło białych kamieni, dostarcza  (w trybie horror traktuj  również jako źródło białych kamieni)
NOWE PRZEDMIOTY	
	Kamienny Amulet 
	Biała Farba  (pozwala na anulowanie efektu  na kości Ran)
	Pochodnia 
POCZYTALNOŚĆ	
	Znacznik Poczytalności
	Utrata 1 Poczytalności
	Uleczenie 1 Poczytalności
	Psychoza 
KOŚCI	
	Symbol utraty 1 Poczytalności na kościach Ran (traktuj jako pustą podczas rozgrywki w podstawową wersję gry).
	Walka z Kultystą (o sile mistycznej 3) (traktuj jako pustą podczas rozgrywki w podstawową wersję gry)

KULTYŚCI	
	Karta Kultysty
	Żeton Zagrożenia Mistycznego (+1 do siły mistycznej Kultysty)
	Rozpatrzenie efektu, jeśli walcząca postać gracza posiada 
	Nagroda uzyskiwana po pokonaniu Kultysty
BRONŃ MISTYCZNA	
	Znacznik poziomu broni Mistycznej
	Poziom siły mistycznej Kultysty
	Broń Mistyczna (poziom Broni Mistycznej) +/- 1  zwiększenie/obniżenie poziomu Broni Mistycznej o 1
REWERSY KART	
	Karty Stanu
	Karty Ekwipunku
	Karty Kultystów tak jak karty Bestii mają czerwony rewers - aby rozróżnić je obok planszy pamiętajcie, aby umieścić je na odpowiedniej podkładce 
	Karty Leża (używane podczas rozgrywki w kampanię Zaginione miasto Z)
	Karty Skazańców (używane podczas rozgrywki w scenariusz Polowanie na skazańców)
	Karty Tubylców (dodatkowych Pomocników)

POZOSTAŁE	
	Żeton Paranoi
	Żetony Obłądu
	Dodatkowe żetony kolejności
	Plus jeden Kamień
	Używane podczas rozgrywki w kampanię Zaginione miasto Z
	Znacznik Ekwipunku
KARTY TAJEMNIC	
	Karta Mistycznej Bestii
	Karta Klątwy
	Karta Zaklęcia
	Karta Wskazówki (używane podczas rozgrywki w kampanię Zaginione miasto Z)