

FINAL GIRL

Przygotowanie:

- wybierz scenariusz, mieszając dowolne: lokację, mordercę i **bohaterkę**
- umieść na stole **planszę gry** z kołem terroru z pudełka podstawowego (stroną zwykłą lub ekstremalną)
- umieść nad nią obok siebie **planszę mordercy** i **planszę lokacji** (zdejmovane okładki pudełka filmu)
- na planszy mordercy umieść:
 - losową **kartę zakończenia** (górną część ciała mordercy) i losową **kartę mrocznej mocy** (dolną część ciała)
 - **losowy** czarny żeton **ostatniego tchnienia** (1 z 9, zakryta stroną +1 do góry)
 - znacznik **żądzy krwi** w prawym dolnym rogu oraz znaczniki **zdrowia** (serca) o 1 mniej niż zdrowie mordercy
- na planszy lokacji umieść:
 - powyżej: 3 zakryte stopy 4 przedmiotów według lokacji, odstoń górny przedmiot
 - 1 losową **kartę przygotowania lokacji** rozmieść tak **pionki** bohaterki (fiolet), mordercy (czerwony), ofiary (żółte)
- wybierz **kartę bohaterki** i umieść ją pod planszą gry stroną z polami na ofiary do góry
- obok planszy połóż 3 kości
- na planszy gry umieść:
 - **losowy** czarny żeton **ostatniego tchnienia** (1 z 9, zakryta stroną +1 do góry)
 - znaczniki **zdrowia** (o 1 mniej niż zdrowie według karty bohaterki)
 - znacznik **czasu** (niebieska klepsydra) i pionek **mordercy** (według poziomu **horroru** (maska) z jego planszy)
- startowe **karty akcji** (złota klepsydra) weź do ręki, pozostałe rozłóż odkryte, pogrupowane według rodzaju
- potasuj **karty terroru** mordercy i lokacji, i zostaw 10 zakrytych, potasuj **karty wydarzeń**, odkryj pierwszą i zastosuj
- wybierz jedną **regułę nadrzędną** (w przypadku niejasności i remisów):
 - efekt ma być najgorszy dla bohaterki
 - efekt ma być najbardziej realistyczny do scenariusza
 - efekt ma być najzabawniejszy

Dążymy do tego, żeby:

- jak najszybciej pokonać mordercę, ale jednocześnie mieć odpowiednio wysokie swoje umiejętności
- uratować jak najwięcej ofiar (jednak nie konieczne uratowanie żadnej) i zdobyć ekwipunek do walki z mordercą

Gra toczy się w **turach**, z których każda ma 5 faz:

1) Faza akcji (zagraj karty akcji):

- możesz zagrywać karty akcji z ręki, aż niebieski znacznik czasu dojdzie do czerwonego pola lub zagrasz kartę **zakończenia** (z X)
- wybierz kartę i zagraj + rzuć kością (liczba kości wynika z poziomu na kole horroru + modyfikacji)
 - 5 lub 6 na co najmniej 2 kościach = podwójny sukces (wynik **zielony** z karty)
 - 5 lub 6 na co najmniej 1 kości = pojedynczy sukces (wynik **niebieski** z karty)
 - 3 lub 4 na co najmniej 1 kości + odrzucenie 2 kart z ręki = zmiana wyniku na 5/6
 - 1 lub 2 na wszystkich kościach = porażka (wynik **czerwony** z karty)
- karty mogą mieć swoje zasady (np. przerzucenie, max. liczbę kości, dodanie +1 kości, sukces/porażkę (gwiazdka))
- rodzaje **akcji**:
 - ruch** (przejdzie na sąsiednie pole, obecność mordercy nie ma znaczenia)
 - bohaterka może **zabrać** ze sobą max. 2 **ofiary**; nie mogą wejść na pole z mordercą, ale mogą wyjść
 - ratunek** (bez karty, będąc na polu z zieloną ikoną drzewi)
 - będąc **razem** z ofiarami na polu ratunku bohaterka może uratować dowolną liczbę ofiar
 - uratowane ofiary umieść na dowolnym polu **karty bohaterki** i odbierz za każdą ofiarę nagrodę
 - po zapełnieniu ostatniego pola odwróć kartę bohaterki, otrzymujesz **stałą zdolność bohaterki**
 - przeszukanie** (pomarańczowa ikona klucza)
 - bohaterka na polu przeszukiwania i używając karty przeszukiwania dobiera podaną liczbę górných przedmiotów ze stosu danej lokacji i zostawia sobie jeden, pozostałe odkładając zakryte na spód
 - d) odzyskanie / utrata **zdrowia** (ikona serca / przekreślonego serca)
 - nie więcej niż wartość na karcie bohaterki
 - e) **atak**
 - musisz być razem z mordercą na polu (lub posiadać przedmiot do ataku z dystansu)
 - żółty wybuch oznacza 1 obrażenie
 - ostatnim życiem jest **żeton ostatniego tchnienia**, który po odkryciu może dać jeszcze szansę wygrać
 - f) zyskanie / obniżenie **czasu** na kole (ikona zielonej / czerwonej klepsydry)
 - g) za każde odrzucenie 1 karty z ręki zyskaj +1 **czas**
 - h) podniesienie / obniżenie **horroru** na kole (ikona maski / przekreślonej maski)
 - każde obniżenie poza limit = zyskanie +1 czas
 - każde podniesienie poza limit = podniesienie żądzy mordercy krwi +1
- karty po zagraniu są odrzucane na **stos kart odrzuconych** i trzeba je ponownie kupić

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

2) Faza planowania (kup karty akcji z rynku):

- można mieć max. 10 kart w ręku
- a) **wydaj** pozostały na planszy gry **czas** na karty na rynku według ceny na karcie (klepsydra)
- b) umieść ponownie **znacznik czasu** na niebieskim polu (startowym)

3) Faza mordercy

- rozpatrz stałą **akcję mordercy** na karcie górnej części ciała przy ikonie (M)
 - jeżeli karta zakończenia nie została odsłonięta dobierz **kartę terroru** i rozpatrz kolejno jej efekty:
 - jeżeli to karta **poniejszej mrocznej mocy**, jest umieszczana na stałe nad planszą mordercy
- rodzaje **ikon** mordercy:
- **cel** wskazuje ikoną postaci / twarzy = najbliższa ofiara / bohaterka / ofiara lub bohaterka
 - w przypadku równej odległości przeważa liczba ofiara
 - w przypadku równej liczby ofiar przeważa reguła nadrzędna
 - ikona buta = morderca **rusza się** do celu max. o wartość ruchu aktualnej żądzy krwi na planszy mordercy
 - idzie zawsze najkrótszą drogą
 - morderca mija bez reakcji ofiary / bohaterkę jeżeli nie są celem
 - ale zaatakuję jeżeli nie dotarł do celu, a będą na jego polu podczas ataku mordercy
 - ikona noża = morderca atakuje = zadaje **obrażenia** według aktualnej żądzy krwi na planszy mordercy
 - jeżeli ma wybór, najpierw ginie ofiara, potem bohaterka
 - **ofiary giną** przy otrzymaniu 1 obrażenia; gdy ofiara zginie:
 - położ zabłą ofiarę pod kołem na planszy gry na polu **martwe ofiary**
 - podnieś poziom **żądzy krwi** mordercy
 - sprawdź czy nie aktywować efektu na torze żądzy krwi (**mroczna moc**, podniesienie terroru itp.)
 - gdy poziom żądzy krwi jest maksymalny, za każdym razem aktywuj akcję z wiersza nad tabelą
 - nadmiarowe obrażenia przepadają
 - bohaterka może użyć **niebieskich kart obrony** (też kilku po kolei) aby zmniejszyć swoje obrażenia
 - obrona jest możliwa tylko przy ataku (żółty wybuch), a nie przy utracie życia (przekreślone serce)

4) Faza paniki (ruch ofiar):

- jeżeli w turze **zginęła min. 1 ofiara**
- dla każdej ofiary na polu z mordercą rzuć kością i **przenieś** na pole w stronę z wartością wyniku rzutu
- przy braku drogi z wynikiem rzutu ofiara pozostaje na swoim polu

5) Faza utrzymania

- **przenieś wszystkie odrzucone karty ze stosu na rynek**
- jeżeli wyczerpała się talia terroru odstoń **kartę zakończenia** oraz kartę **mrocznej mocy** (jeżeli jest zakryta)
- możesz przemieścić **przedmioty** między plecakiem i ręką

Koniec gry:

- **wygrana**, gdy zginie morderca lub oboje zginą jednocześnie
- **przegrana**, gry zginie bohaterka

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- w niektórych scenariuszach wykorzystywane są pionki 3 **ofiara specjalnych**
- w niektórych scenariuszach zamiast jednego mordercy jest wielu słabszych przeciwników (tzw. **sługusi**)
 - bohaterka może **wybrać**, czy atakuje mordercę, czy sługusów (wśród tych można rozdzielać obrażenia)
 - ofiary przechodzą przez pole ze sługusami i panikują na polach ze sługusami
 - po odsłonięciu karty terroru akcje wykonują najpierw sługusi, potem morderca
- ikona w prawym dolnym rogu karty oznacza pudełko z filmem, do którego należy schować kartę
- jeżeli na polu jest dużo elementów, oznacz je znacznikiem i połóż elementy na **tacce** z tym samym znacznikiem
- **przedmioty**:
 - jeżeli na karcie jest ikona 1 / 2 **rał**, aby użyć taki przedmiot, trzeba go trzymać w 1 / 2 rękach, a nie w plecaku
 - **bronie modyfikują** wartość karty ataku, a nie działają dodatkowo (chyba że z opisu wynika inaczej)
 - szare koła oznaczają max. limit użycia (naboje zaznaczane są białymi **znacznikami użycia**)
 - przedmioty bez oznaczenia limitu (lub bez polecenia odrzucenia) są wielorazowe
- **ostatnie tchnienie** (3 / 9 żetonów ma ukryte dodatkowe zdrowie):
 - po dodania dodatkowego zdrowia dodaj losowy biały żeton **ostatniego tchnienia** i zakończ aktywną **fazę gry**
 - jeżeli bohaterka lub morderca mają tylko żeton ostatniego tchnienia, do rzutów dodaje się tyle kości ile jest aktywnych żetonów ostatniego tchnienia (suma bohaterki i mordercy)
- ikona **wydarzenie** na karcie = odkrycie nowego wydarzenia z talii (poprzednie wydarzenia pozostają w grze)
- **wiele ikon** = wiele akcji po sobie
- **żądza krwi** na planszy mordercy jest podnoszona +1 zawsze gdy **zginie ofiara**, obojętnie dlaczego zginęła