

◆ Zawartość ◆

- 1 plansza
- 28 kart akcji (po 4 karty na osobę)
- 24 karty Przetwarzania
- 18 kart Zdrady
- 7 pionków Odkrywców
- 1 pionek Cerbera
- 1 kostka prędkości ponumerowana 3-8
- 3 barki (1, 2 lub 3-osobowa)
- 1 most linowy
- 7 kart pomocy
- 1 arkusz naklejek „Trofeów Mistrzowskich”

◆ Opis gry ◆

W tej semi-kooperacyjnej grze, twój Odkrywca musi przedostać się na drugą stronę planszy do barki, zanim dopadnie go Cerber. Twoje karty pozwolą ci poruszać swojego Odkrywcę lub nawet Odkrywców pozostałych osób, do przodu lub do tyłu. Zawsze bardziej opłacalne jest pomaganie innym; ci, którzy pomagają sobie nawzajem, poruszają się szybciej. Ale barka nie pomieści wszystkich! Prędzej czy później trzeba będzie kogoś poświęcić. Osoby, których Odkrywcy zostali schwytani przez Cerbera, przechodzą na jego stronę i próbują zasłużyć na jego łaskę, uniemożliwiając swoim dawnym towarzyszom ucieczkę.

◆ Przygotowanie do gry ◆

- 1 **Umieść** planszę pośrodku stołu, a następnie umieść most linowy w odpowiednim miejscu.
- 2 **Umieść** pionek Cerbera na pierwszym polu planszy, w Legowisku Cerbera.
- 3 **Przetasuj** 3 barki i umieść je zakryte na dedykowanych im polach na planszy końcowej.
- 4 **Każda osoba** wybiera Odkrywcę, następnie umieszcza wybrany pionek na polu **BRAMY PIEKŁA** i dobiera na rękę 4 karty akcji w kolorze pasującym do pionka.
- 5 **Umieść kostkę prędkości** na torze gniewu, na polu odpowiadającemu liczbie osób w rozgrywce. (Przykład: ta ilustracja przedstawia pole wymagane w rozgrywce na 5 osób). Kostka musi pokazywać swoją minimalną wartość.



W przypadku normalnej gry minimalna wartość wynosi 3. Możesz zwiększyć poziom trudności gry, zwiększając minimalną wartość kostki. Na przykład, jeśli chcesz grać z poziomem trudności 2, minimalna wartość kostki będzie wynosić 5 (3 + 2).

- 6 **Odlóż nieużywane pionki Odkrywców** na puste pola toru gniewu, na lewo od kostki prędkości.
- 7 **Przetasuj karty Przetwarzania**, tworząc zakrytą talię obok planszy. Powtórz proces z kartami Zdrady.
- 8 **Najmilsza osoba** rozpoczyna grę, a następnie rozgrywka odbywa się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



◆ Cel gry ◆

Grę można wygrać na dwa sposoby: **Ucieknij** lub **uzyskaj łaskę Cerbera**.

UCIECZKA

Najlepszym sposobem na zwycięstwo jako Odkrywca jest ucieczka, zajmując miejsce na barce. Ale uwaga, barka nie pomieści wszystkich! Co więcej, aby odpłynąć i opuścić zaświaty, barka musi być pełna. Jeśli nie ma wystarczającej liczby Odkrywców, aby zapełnić wszystkie dostępne miejsca, nikt nie odpłynie!

UZYSKAJ ŁASKĘ CERBERA

Osoby, których Odkrywca został zbyt wcześnie złapany, mogą liczyć na zdobycie łaski Cerbera, uniemożliwiając innym Odkrywcóm ucieczkę. Wygrywają grę, jeśli nikomu nie uda się uciec barką!

◆ Strona Odkrywcy czy Cerbera? ◆

Na początku gry wszyscy jesteście Odkrywcami, próbującymi uciec z zaświatów. Z kolei Cerber jest kontrolowany wyłącznie przez system gry. Zagrywając karty wyłącznie stroną Odkrywcy. Później (być może) będziecie zmuszeni zmienić stronę i zagrywać karty stroną Cerbera. Każda osoba zaczyna z 4 kartami akcji na ręku. Te karty są identyczne dla każdej osoby.

Możecie też dobierać karty Przetwania lub Zdrady. W zależności, po której stronie się znajdujecie:

- **Jeśli jesteś Odkrywcą:** możesz dobierać i zagrywać wyłącznie karty Przetwania.
- **Jeżeli Cerber cię dopadł** i zmusił do zmiany strony: możesz dobierać i zagrywać wyłącznie karty Zdrady.

◆ Opis kart ◆

KARTY AKCJI

4 karty akcji są dwustronne. Jedna strona przedstawia Odkrywcę, druga Cerbera. Początkowo każda osoba ma swoje karty po stronie Odkrywcy.

Każda karta ma 2 różne zdolności (odwróć kartę do góry nogami, aby zobaczyć je obie). Zagrywając kartę, musisz wybrać zdolność, trzymając kartę we właściwym kierunku. Zapłać koszt zdolności (symbole po lewej stronie) i zastosuj jej efekt (symbole po prawej stronie).

Obowiązkowy koszt użycia
pierwszej zdolności

Efekt pierwszej
zdolności

Strona Odkrywcy



Portret w ramce
i kolor tła
wskazują, do kogo
należy dana karta

Efekt drugiej
zdolności

Obowiązkowy koszt
użycia drugiej zdolności

Niektóre
zdolności nie
mają kosztu



Strona Cerbera

KARTY PRZETRWANIA

Karty Przetrwania mogą być dobierane wyłącznie przez Odkrywców. One również oferują 2 zdolności: 1 podstawową zdolność lub 1 zaawansowaną zdolność.

Podstawowa
zdolność nie
posiada kosztu

Obowiązkowy koszt
użycia zaawansowanej
zdolności



Efekt
podstawowej
zdolności

Efekt
zaawansowanej
zdolności

KARTY ZDRADY

Karty Zdrady mogą być dobierane jedynie przez osoby, które zostały złapane przez Cerbera i zmieniły strony. Użyj tych kart, aby wyrównać rachunki! One również zawierają 2 zdolności: 1 podstawową zdolność lub 1 zaawansowaną zdolność.

Podstawowa
zdolność nie
posiada kosztu

Obowiązkowy koszt
użycia zaawansowanej
zdolności



Efekt
podstawowej
zdolności

Efekt
zaawansowanej
zdolności

OPIS TURY

Tura składa się z 3 etapów:

ZAGRANIE KARTY AKCJI

Musisz zagrać kartę akcji z ręki. **Wybierz jedną z dwóch zdolności.** Umieść kartę na stole, ogłosz wybraną zdolność pozostałym osobom i zapłać jej koszt, zanim zastosujesz jej efekt.

UWAGA: Nie możesz użyć zdolności, której kosztu nie jesteś w stanie pokryć. Na przykład, jeśli kosztem zdolności jest zwiększenie wartości kostki szybkości o 1, gdy kostka osiągnęła już maksymalną wartość, nie można wybrać tej zdolności.

Zagrane karty akcji pozostają odkryte na stole przed tobą. Nie możesz ich odzyskać, dopóki nie zagrasz zdolności, której efekt pozwala ci odzyskać karty.

ZAGRANIE KARTY PRZETRZWANIA LUB ZDRADY (OPCJONALNE)

Jeśli masz taką kartę, możesz zagrać ją **przed lub po** zagranie karty akcji. Nigdy nie masz obowiązku zagrywać swoich kart Przetrwania lub Zdrady. Nie możesz zagrać **więcej niż jedną taką kartę** na turę. Możesz zagrać kartę Przetrwania lub Zdrady, którą udało ci się zdobyć w tej turze.

Podobnie jak karty akcji, karty te mają 2 zdolności. **Wybierz zdolność**, którą chcesz wykorzystać, ogłosz ją pozostałym osobom i zapłać jej koszt, zanim zastosujesz jej efekt. W przeciwieństwie do karty akcji, zagrana karta Przetrwania lub Zdrady **jest odrzucana**. Koszt zaawansowanej zdolności często (ale nie zawsze) wiąże się z odrzuceniem jednej lub więcej kart Przetrwania lub Zdrady. Karty do odrzucenia mogą pochodzić z ręki aktywnej osoby **lub z ręki innych osób**, które chcą, aby zdolność została zastosowana. Możecie swobodnie dyskutować i negocjować, o ile wszystkie osoby słyszą rozmowę. Możecie zbiorczo podzielić koszt, niekoniecznie dzieląc go równomiernie.

Aktywna osoba może obiecać cokolwiek, co chce, aby uzyskać tę pomoc, ale nie musi dotrzymywać obietnicy po pokryciu kosztu karty!

KONIEC TURY

Jeśli barka jest pełna, gra dobiega końca (zob. „Koniec gry”). W przeciwnym razie sprawdź, czy Cerber powinien wyruszyć na polowanie (zob. następny rozdział, „Polowanie Cerbera”). Następnie zaczyna się tura kolejnej osoby po lewej stronie.

Polowanie Cerbera

TOR GNIEWU

Ten wskaźnik mierzy poziom gniewu Cerbera. Im bliżej prawej strony (pola Polowania) znajduje się znacznik (kostka prędkości), tym bardziej wściekły jest Cerber. Jeśli kostka znajduje się na polu Polowania pod koniec danej tury, Cerber rusza na polowanie.



Uwaga: Pionki Odkrywców, które nie są używane oraz te przechwycone przez Cerbera, blokują pola po lewej stronie toru gniewu, sprawiając, że staje się coraz krótszy w trakcie gry.

KOSTKA PRĘDKOŚCI



Służy zarówno jako znacznik na torze gniewu, jak i licznik aktualnej prędkości Cerbera. Jej wartość waha się od 3 (najwolniej) do 8 (najszybciej).

Gdy Cerber zyskuje lub traci szybkość, **należy zmienić wartość kostki prędkości** bez zmiany położenia kostki na torze gniewu.



ROZPOCZĘCIE POLOWANIA

Jeśli kostka prędkości znajduje się na polu Polowania (po prawej stronie toru gniewu) **na koniec danej tury**, rozpoczyna się polowanie.



Cerber przesuwą się (obowiązkowo) o liczbę pól równą wartości wskazanej przez kostkę prędkości.

- Jeśli Cerber nie dogoni żadnego z Odkrywców, staje się jeszcze bardziej wściekły: **zwiększ wartość kostki prędkości o 1** (maksymalnie do 8) i umieść kostkę z powrotem na pierwszym wolnym polu na początku toru gniewu.
- Jeśli Cerber dotrze do pola zajmowanego przez **jednego lub więcej Odkrywców**, natychmiast zatrzymuje się na tym polu (nie kończąc całego ruchu) i pojmuje **wszystkich znajdujących się tam Odkrywców** (osoba, która rozgrywa swoją turę w danym momencie, wybiera kolejność). Obróć kostkę na minimalną wartość (3 w normalnej grze) i wróć na pierwsze wolne pole na początku toru gniewu. Cerber wraca na ostatnie pole ze swoim symbolem , które minął.



Na koniec tury Różowego Odkrywcy, kostka prędkości znajduje się na polu polowania.



*Cerber musi przesunąć się o **5**, ale przy 3 polu napotyka Odkrywcę. Natychmiast się zatrzymuje.*



Odkrywca zostaje pojmany: różowy pionek zostaje umieszczony po prawej stronie pozostałych pionków na torze gniewu, kostka wraca na 4, ponieważ pozostało jeszcze 4 Odkrywców do schwytania, a Cerber wraca na ostatnie pole ze swoim symbolem , które minął.

◆ Pojmanie! ◆

Cerber pochwyci Odkrywcę, gdy dogoni go lub gdy Odkrywca cofnie się na pole z Cerberem. Może się to wydarzyć podczas polowania, kiedy Cerber porusza się pole za polem lub gdy Odkrywca cofnie się na pole z Cerberem. Wynik jest taki sam w każdym wypadku.

Odkrywca nigdy nie może wycofać się do leża Cerbera.

- Cerber musi eskortować schwytanych Odkrywców do zaświatów: **wycofuje się na najbliższe pole oznaczone jego symbolem** . (Jeśli złapie Odkrywcę na polu oznaczonym jego symbolem , wycofuje się na poprzednie pole oznaczone jego symbolem).
- **Schwytany pionek Odkrywcy jest umieszczany na torze gniewu.** (Jeśli Odkrywca zostanie schwytany, gdy kostka znajduje się już na skrajnym lewym polu, Odkrywca zajmuje miejsce kostki, a kostka prędkości jest przesuwana na następne pole).

Osoby schwytane przez Cerbera podczas gry mogą liczyć na preferencyjne traktowanie, jeśli pomogą mu schwycić pozostałych Odkrywców. Ale cierpliwość Cerbera ma swoje granice i tylko ta osoba, która dotrze do niego pierwsza, zostanie obdarzona łaską. Tylko te osoby, których pionki Odkrywców są **na ciemnych polach**, przechodzą na stronę Cerbera. Osoby, których pionki znajdują się na jasnych polach, nie uczestniczą w grze; po prostu przegrywają. Ale nie martwcie się, w takim przypadku gra i tak bardzo szybko się skończy.

Jeżeli więcej niż jeden Odkrywca zostanie pojmany w tym samym czasie, osoba, której tura jest w danej chwili decyduje, kto zostaje umieszczony na jakim polu.



Dwóch ostatnich Odkrywców nigdy nie będzie mogło skorzystać z łaski Cerbera i nie będą mieli innego wyboru, jak tylko uciekać.

- **Kostka prędkości wraca na pole toru gniewu odpowiadające liczbie Odkrywców pozostałych w grze, a prędkość na kostce spada do minimalnej wartości.**

PO ZMIANIE STRON

Schwytany Odkrywca może teraz zmienić strony i wyrównać rachunki z tymi, którzy go poświecili.

- **Odrzuć wszystkie swoje karty Przetrwania.** Jest już za późno, żeby je wykorzystać.
- **Weź wszystkie swoje karty akcji i odwróć je.**

Od teraz możesz używać tylko strony Cerbera:

- **Dobierz 2 karty Zdrady**, jeżeli Cerber schwycił cię na zielonym polu na początku planszy (przed symbolem .



- **Dobierz 1 kartę Zdrady**, jeżeli Cerber schwycił cię na pomarańczowym polu na początku planszy (pomiędzy symbolami  oraz .



- **Twoim celem jest teraz pokonanie Odkrywców, którzy nadal próbują uciec.**

Wyjątek: Jeżeli Cerber schwyci cię na jednym z ostatnich 5 pól planszy (przed barkami), łaskawość Cerbera dobiega końca i natychmiast przegrywasz. Twój pionek nadal zostaje umieszczony na torze gniewu, ale nie bierzesz już udziału w rozgrywce.



Aktywna barka

◆ Barki ◆

Na początku gry nie wiesz, ilu Odkrywców może pomieścić barka. **Istnieją 3 różne typy barek:** 1-osobowa, 2-osobowa oraz 3-osobowa.



Kiedy dana osoba zastosuje ten efekt, może wybrać jedną z następujących opcji:

- W tajemnicy sprawdza jedną z zakrytych barek (następnie odkłada zakrytą barkę z powrotem na miejsce; może zachować tę informację dla siebie, podzielić się nią z innymi osobami lub nawet skłamać)

LUB

- Zamienić miejscami 2 barki bez sprawdzania ich.



Natychmiast **po minięciu tego symbolu**, Odkrywca musi ujawnić aktywną barkę (tę znajdującą się na pierwszym polu). Pozostałe barki zostają odrzucone.



Po ujawnieniu barki **nie można już wykorzystać tego efektu. Nie można już zamieniać barek.**

- **Odkrywca wsiada do barki**, jeśli uda mu się do niej dotrzeć lub minąć ją podczas ruchu, a w barce **jest jeszcze wolne miejsce**. Jeśli barka jest już pełna, Odkrywca musi zatrzymać się na polu przed nią.
- **Jeśli efekt karty** powoduje, że Odkrywca znajdujący się już na barce cofa się, dany Odkrywca opuszcza barkę i wraca na planszę.
- **Osoba, której Odkrywca** znajduje się na barce, kontynuuje grę normalnie. Dany Odkrywca nie może już posuwać się naprzód (ani być wyznaczony do działania mającego na celu posunięcie go naprzód), ale nadal może zagrywać karty z ręki w swojej turze.
- **Pod koniec danej tury**, jeśli wszystkie miejsca na barce są zajęte (niezależnie od tego, czy aktywna osoba znajduje się w niej), to osoby znajdujące się na barce wygrywają grę. Jeśli na planszy nie ma wystarczającej liczby Odkrywców, aby wypełnić barkę, Cerber natychmiast wygrywa.

◆ Koniec gry ◆

ZWYCIĘSTWO ODKRYWCÓW

Odkrywcy wygrywają, jeżeli wszystkie miejsca na barce zostały zapełnione przez pionki Odkrywców na koniec danej tury.

Wszystkie osoby, którym udało się wsiąść do barki, wygrywają grę.

Wszystkie osoby, które nadal znajdują się na planszy lub zostały schwytane przez Cerbera, przegrywają i zostają skazane na wieczne potępienie.

ZWYCIĘSTWO CERBERA

Cerber odnosi zwycięstwo, jeśli uda mu się schwytać wszystkich Odkrywców lub jeśli nie ma ich wystarczająco dużo w grze, aby nadal zapełnić barkę.

Wszystkie osoby, które zmieniły stronę, wygrywają grę, pozostałe osoby przegrywają.

Osoby, których pojmanie zakończyło grę nie zmieniają stron i przegrywają z pozostałymi Odkrywcami.

◆ Gra 3-osobowa ◆

W przypadku rozgrywki 3-osobowej, minimalna wartość kostki prędkości wynosi **5**. W tym przypadku użycie minimalnej wartości 5 nie jest traktowane jako zwiększenie trudności. Można zwiększyć tę minimalną wartość, aby podnieść poziom trudności (poziom trudności 1 daje minimalną wartość 6, poziom trudności 2 daje minimalną wartość 7...).

◆ Zasada alternatywna ◆

Każda osoba zaczyna rozgrywkę z kartą Przetrawiania w ręce. Daje to ogromną przewagę, ale może spodobać się osobom, które lubią asymetryczny początek.

◆ Szczegóły Planszy ◆

POMARAŃCZOWE I ZIELONE POLA

Gdy dana osoba zostanie złapana na początku planszy, jej wczesny powrót daje jej wieczną łaskę Cerbera. Dobiera jedną lub dwie karty Zdrady, w zależności od koloru pola, na którym została złapana.

POLA Z SYMBOLAMI

Niektóre pola przedstawiają symbole odpowiadające efektom. Dany efekt wchodzi w życie, gdy Odkrywca zatrzyma się na tym polu. Odkrywca, który tylko minie dane pole, nie aktywuje tego efektu.



Dobierz 2 karty



Dobierz 1 kartę

Cerber nie aktywuje efektów pól, na których się zatrzyma.

MOST LINOWY

Dwa pola na końcach mostu linowego są uważane za sąsiadujące. Jeśli Odkrywca zdecyduje się skorzystać z mostu linowego, może pokonać przepaść jednym ruchem; jednak most linowy zawala się po jednym użyciu i nikt nie może z niego skorzystać do końca gry (usuń kafelek z gry).



PIEKIELNY PORTAL

Piekielny portal jest domyślnie zamknięty. Gdy Odkrywca zatrzyma się na **polu Aktywatora**, wówczas otwiera się Piekielny Portal dla innych Odkrywców (ale nie dla Cerbera), a wszyscy pozostali Odkrywczy mogą przemieszczać się z jednego Portalu do drugiego, jakby oba pola były sąsiadujące. Portal zamyka się natychmiast gdy Odkrywca opuści pole Aktywatora.



◈ Objaśnienie efektów ◈

Następujące symbole wskazują **cel**, do którego odnosi się efekt:

		
Ty (strona Odkrywców)	Ty (strona Cerbera)	Pionek Cerbera
		
Inna osoba (strona Odkrywców) twojego wyboru	Inna osoba (strona Cerbera) twojego wyboru	Wszystkie pozostałe osoby (strona Odkrywców)

Następujące symbole wskazują **efekt**, jaki ma zostać zastosowany:

		
Dobierz 1 kartę Przetrwania	Dobierz 2 karty Przetrwania	Odrzuć 1 kartę Przetrwania (ty lub inna osoba)
		
Dobierz 1 kartę Zdrady	Dobierz 2 karty Zdrady	Odrzuć 1 kartę Zdrady (ty lub inna osoba)
		
Przesuń się o 1 pole	Przesuń się o 2 pola	Przesuń się o 3 pola
		
Cofnij się o 1 pole	Cofnij się o 2 pola	Rozpocznij 1 pościg

Te symbole oznaczają efekty, które nie mają zastosowania dla konkretnego celu:

			
Przesuń kostkę o 1 pole na torze gniewu	Przesuń kostkę o 2 pola na torze gniewu	Zwiększ wartość kostki prędkości o 1	Zwiększ wartość kostki prędkości o 2
			
Cofnij kostkę o 1 pole na torze gniewu	Cofnij kostkę o 2 pola na torze gniewu	Zmniejsz wartość kostki prędkości o 1	Zmniejsz wartość kostki prędkości o 2



Sprawdź 1 barę bez pokazywania jej pozostałym osobom, **lub zamień pozycje 2 barek** bez ich sprawdzania



Zabierz wszystkie swoje karty akcji (łącznie z kartą z danym symbolem)

◆ Zdolności kart akcji Odkrywcy ◆



Koszt: Przesuń kostkę prędkości o 1 pole na torze gniewu.
Efekt: Dobierz 2 karty Przetrawiania.

LUB

Koszt: Przesuń kostkę prędkości o 1 pole na torze gniewu.

Efekt: Dobierz 1 kartę Przetrawiania, dodatkowo 2 Odkrywców twojego wyboru dobiera po 1 karcie Przetrawiania.



Koszt: Zwiększ wartość kostki prędkości o 1
Efekt: Przesuń się o 2 pola, dodatkowo 1 Odkrywca twojego wyboru przesuwają się o 1 pole.

LUB

Koszt: Odrzuć 1 kartę Przetrawiania.

Efekt: Przesuń się o 1 pole, dodatkowo 1 Odkrywca twojego wyboru przesuwają się o 2 pola.



Koszt: Przesuń kostkę prędkości o 1 pole na torze gniewu.
Efekt: Przesuń się o 2 pola.

LUB

Koszt: Przesuń kostkę prędkości o 1 pole na torze gniewu.
Efekt: 2 Odkrywców twojego wyboru przesuwają się naprzód: jeden o 3 pola, drugi o 1 pole.



Koszt: Przesuń kostkę prędkości o 1 pole na torze gniewu.
Efekt: Dobierz 1 kartę Przetrawiania oraz weź wszystkie swoje karty akcji z powrotem na rękę.

LUB

Koszt: Przesuń kostkę prędkości o 1 pole na torze gniewu.

Efekt: Weź wszystkie swoje karty akcji z powrotem na rękę. W tajemnicy sprawdź jedną zakrytą barkę **LUB** zamień pozycje 2 zakrytych barek bez ich sprawdzania.

◆ Zdolności kart akcji Cerbera ◆



Koszt: Brak.
Efekt: Zwiększ wartość kostki prędkości o 1.

LUB

Koszt: Zmniejsz wartość kostki prędkości o 1.

Efekt: Dobierz 2 karty Zdrady, następnie 1 inny Cerber twojego wyboru dobiera 1 kartę zdrady.



Koszt: Brak.
Efekt: Przesuń pionek Cerbera o 1 pole.

LUB

Koszt: Brak.

Efekt: Dobierz 1 kartę Zdrady.



Koszt: 1 Odkrywca twojego wyboru przesuwają się o 1 pole.
Efekt: 3 innych Odkrywców twojego wyboru cofają się o 1 pole.

LUB

Koszt: Brak.

Efekt: Przesuń kostkę prędkości o 1 pole na torze gniewu.



Koszt: Brak.
Efekt: Weź wszystkie swoje karty akcji z powrotem na rękę.

LUB

Koszt: Przesuń 1 Odkrywca twojego wyboru o 2 pola.

Efekt: Dobierz 1 kartę Zdrady oraz weź wszystkie swoje karty akcji z powrotem na rękę.

◆ Zdolności kart przetrwania ◆



POŚWIĘCENIE*

Efekt podstawowy: Cofnij kostkę prędkości o 1 pole na torze gniewu, dodatkowo 1 Odkrywcę twojego wyboru cofa się o 1 pole.

LUB

Koszt: Odrzuć 1 kartę Przetrwania.

Efekt zaawansowany: Cofnij kostkę prędkości o 2 pola na torze gniewu, dodatkowo 1 Odkrywcę twojego wyboru cofa się o 2 pola.



FAWORYZOWANIE

Efekt podstawowy: Przesuń się o 1 pole, dodatkowo 1 Odkrywcę twojego wyboru przesuwają się o 1 pole.

LUB

Koszt: Odrzuć 3 karty Przetrwania.

Efekt zaawansowany:

Przesuń się o 3 pola, dodatkowo 2 Odkrywców twojego wyboru przesuwają się: jeden o 2 pola, drugi o 1 pole.



OPORTUNIZM*

Efekt podstawowy: Przesuń się o 1 pole, dodatkowo 1 Odkrywcę twojego wyboru cofa się o 1 pole.

LUB

Koszt: Odrzuć 1 kartę Przetrwania.

Efekt zaawansowany:

Przesuń się o 1 pole, dodatkowo 1 Odkrywcę twojego wyboru przesuwają się **LUB** cofa o 2 pola (decyduje aktywna osoba).



EGOIZM

Efekt podstawowy: Przesuń się o 1 pole.

LUB

Koszt: Odrzuć 1 kartę Przetrwania.

Efekt zaawansowany: Przesuń się o 2 pola.



TCHÓRZOSTWO

Efekt podstawowy: W tajemnicy sprawdź 1 zakrytą barkę, a następnie odłóż ją na miejsce **LUB** zamień pozycje 2 barek bez ich sprawdzania.

LUB

Koszt: Odrzuć 1 kartę Przetrwania.

Efekt zaawansowany: Przesuń się o 1 pole za każdego Odkrywcę przed tobą. Ten efekt pozwala na przesunięcie się o maksymalnie 3 pola.



AROGANCJA

Efekt podstawowy: Przesuń 2 Odkrywców twojego wyboru o 1 pole.

LUB

Koszt: Odrzuć 1 kartę Przetrwania.

Efekt zaawansowany:

1 Odkrywcę twojego wyboru przesuwają się o 3 pola, dodatkowo cofnij kostkę prędkości o 1 pole na torze gniewu.

*Pamiętaj: Odkrywczy nigdy nie mogą cofnąć się do Leża Cerbera.
Jeżeli efekt zmusiłby Odkrywcę do takiego ruchu, zatrzymuje się on na polu przed Leżem.

◆ Wydanie Polskie ◆

Kierownik projektu: Oleksandr Ruchka
Koordynatorka projektu: Lisa Shylina
Kierownik marketingu: Albert Książek
Polska wersja językowa: Paulina Gerding
i Krzysztof Durlak dla The Geeky Pen
Skład graficzny i DTP: Artur Patrihalko

Wydanie polskie
© 2026 Geekach™
Polska, 35-302 Rzeszów
ul. Jana Twardowskiego 19
www.geekach.pl • info@geekach.pl

Wyjaśnienie zdolności

- **Nie możesz wybrać** zdolności, której kosztu nie jesteś w stanie pokryć. Jednak, jeżeli na początku gry wybrano minimalną wartość powyżej  dla kostki prędkości, można wyjątkowo obniżyć wartość kostki poniżej jej minimalnej wartości, aby pokryć koszt (nadal **nie można** obniżyć wartości **poniżej 3**).
- **Jeżeli efekt składa się z kilku etapów** (jak przesuwanie Odkrywczy), możesz je wtedy wykonać w dowolnej kolejności.
- **Jeżeli nie jesteś w stanie wykonać i zrealizować całego efektu**, zrób tyle ile możesz. Na przykład, jeżeli efekt zdolności cofa Odkrywcę o 3 pola, ale pozostały jedynie 2 pola, cofnij Odkrywcę tylko o te 2 pola.

-  Zawsze oznacza innego Odkrywcę (nie ciebie). Jeżeli efekt wskazuje na więcej niż jednego , musi się odnieść do innych Odkrywców.



Na przykład, powyższy efekt pozwala na przesunięcie 2 innych Odkrywców (nie możesz wybrać tego samego Odkrywcę dwa razy); jeden przesuwa się o jedno pole, drugi o 3 pola.

- **Nie możesz zdecydować** o przesunięciu Odkrywcę o mniejszą ilość pól niż wskazana przez efekt (chyba, że dotrze do barki, co natychmiast kończy ruch).

Zdolności kart zdrady



ZASADZKA

Efekt podstawowy: Przesuń pionek Cerbera o jedno pole.
LUB

Koszt: Odrzuć 1 kartę Zdrady.
Efekt zaawansowany: Przesuń pionek Cerbera o 2 pola.



PRZEMOC

Efekt podstawowy: Przesuń kostkę prędkości o 1 pole na torze gniewu.
LUB

Koszt: Odrzuć 2 karty Zdrady.
Efekt zaawansowany: Zwiększ wartość kostki prędkości o 2.



OSZUSTWO

Efekt podstawowy: w tajemnicy sprawdź jedną zakrytą barkę, a następnie odłóż ją na miejsce **LUB** zamień pozycje 2 barek bez ich sprawdzania.
LUB

Koszt: Wybierz 1 Odkrywcę, przesuwa się o 1 pole.
Efekt zaawansowany: Wybierz 1 innego Odkrywcę, cofa się o 3 pola.



SABOTAŻ

Efekt podstawowy: Wybierz 2 Odkrywców, każdy z nich odrzuca 1 kartę Przetrwania.
LUB

Koszt: Odrzuć 1 kartę Zdrady.
Efekt zaawansowany: Każdy z Odkrywców musi odrzucić 1 kartę Przetrwania lub cofnąć się o 2 pola. Wybór należy do danej osoby. Jeżeli nie posiada żadnej karty przetrwania, musi się cofnąć.



ZDRADA

Efekt podstawowy: Zwiększ wartość kostki prędkości o 1.
LUB

Koszt: Odrzuć 1 kartę Zdrady.
Efekt zaawansowany: Przesuń kostkę prędkości o 2 pola na torze gniewu.



ŻAL

Efekt podstawowy: Wybierz 1 Odkrywcę, cofa się o 2 pola.
LUB

Koszt: Odrzuć 2 karty Zdrady.
Efekt zaawansowany: Każdy Odkrywca cofa się o 2 pola.