

DMITRY GLUKHOVSKY



PRZEŁOM

ZASADY GRY



WPROWADZENIE

W roku 2033 świat ogarnęło spustoszenie po wojnie nuklearnej. Powierzchnia planety została skażona promieniowaniem i jest właściwie niezdatna do zamieszkania. Rządzą na niej mutanty. Miasta legły w gruzach, a niewielkie grupy ocalałych kryją się w schronach przeciwoatomowych. Moskiewskie Metro jest ostatnim bastionem ludzi po Dniu Sądu.

Gra oparta jest na kultowej powieści science fiction Metro 2033 autorstwa Dmitrija Glukhovskijego. Przenosi graczy do tuneli Moskiewskiego Metra, gdzie wcielają się w role liderów podziemnych, postapokaliptycznych grup walczących o władzę.

Aby zwyciężyć gracze będą gromadzić zasoby, wykonywać misje, odpierać ataki mutantów, dobijać targu na bazarach i siłą jednoczyć stacje metra pod swoimi sztandarami.

Gracz, którego frakcja zdobędzie największe wpływy wygrywa rozgrywkę.



W PUDEŁKU

- 133 karty



72 karty Zasobów



30 kart Stacji



14 kart Zagrożeń



6 kart Karawan



6 kart Bohaterów



5 kart Frakcji

- 50 znaczników Frakcji (po 10 w każdym kolorze)
- Zasady gry



CEL GRY

Znaczniki Frakcji reprezentują ludzi zdolnych do walki. Na początku gry, każdy lider Frakcji posiada 5 znaczników. Jego celem jest podwojenie swojej populacji poprzez zbieranie kolejnych znaczników. Zwycięzcą zostanie ten, kto zdobędzie poparcie większej liczby mieszkańców postapokaliptycznego podziemia, i jako pierwszy będzie posiadał 10 znaczników.

Płacąc koszt kart będziecie wysyłać swoich ludzi, aby pozyskać Zasoby, wzywać Bohaterów i chronić się przed Zagrożeniami. Odrzucając karty sprawiacie, że wasi ludzie odpoczywają i stają się ponownie dostępni.



PRZYGOTOWANIE



1. Każdy z graczy wybiera **kartę Frakcji** i pobiera **wszystkie znaczniki** w kolorze tej Frakcji. Pozostałe nieużywane komponenty odłóżcie do pudełka. Kartę Frakcji należy umieścić na stole symbolem Misji w górę.

2. Każdy gracz umieszcza **5 znaczników w strefie nad kartą Frakcji**. Resztę odkłada do ogólnej rezerwy (np. na środek stołu).

Znaczniki Frakcji to wasze punkty zwycięstwa.

3. Z kart Zasobów, Stacji, Zagrożeń, Karawany i Bohaterów stworzcie jedną talię i przetasujcie ją. Rozdajcie każdemu graczowi **5 zakrytych kart**, i połóżcie talię na środku stołu. Odkryjcie **3 wierzchnie karty** z talii i połóżcie obok, po lewej stronie, tworząc w ten sposób Bazar.



Po prawej stronie talii zostawcie miejsce na karty odrzucone. Wszystkie odrzucone karty pozostają odkryte.

4. W dowolny sposób wybierzcie pierwszego gracza.

PRZEBIEG GRY

AKCJE PODSTAWOWE

Podczas swojej tury możesz wykonać **tylko jedną** z trzech podstawowych akcji:

1. Zagranie karty z ręki.
2. Odrzucenie karty z ręki.
3. Wymiana 3 kart.

1. **Zagraj kartę** z ręki (położ przed sobą na stole), **zapłać** znacznikami jej koszt, a następnie pobierz odkrytą kartę z Bazaru (jedną z trzech dostępnych) lub zakrytą z talii.



Koszt karty

Podczas opłacania kosztu zagranej karty, przesuw ilość znaczników wskazanych na zagrywanej karcie, **ze strefy nad** kartą Frakcji **do strefy pod** kartą Frakcji (przesuń swoje znaczniki w dół). Twój ludzie rozpoczynają swoje zadania w moskiewskich podziemiach, i będą przez jakiś czas niedostępni.



WAŻNE: Jeśli pobierzesz odkrytą kartę z Bazaru, natychmiast zastąp ją wierzchnią kartą z talii (nowa karta jest umieszczana odkryta). Jeśli w talii nie ma już kart, przetasujcie stos kart odrzuconych i stwórzcie nową talię.

2. **Odkryj kartę** z ręki i odrzuć ją. **Przesuń** znaczniki odpowiadające ilością kosztowi odrzucanej karty. Pobierz odkrytą kartę z Bazaru lub zakrytą z talii.

Po odrzuceniu karty, przesuw ilość znaczników wskazanych na odrzucanej karcie, **ze strefy pod** kartą Frakcji **do strefy nad** kartą Frakcji (przesuń swoje znaczniki w górę). Twój ludzie są znów dostępni, i w następnej turze będą mogli ponownie wykonywać kolejne zadania.

WAŻNE: Jeśli liczba znaczników poniżej twojej karty Frakcji jest mniejsza niż oznaczona na odrzucanej karcie, przesuwasz w górę wszystkie znaczniki umieszczone poniżej karty Frakcji. Nie otrzymujesz żadnych dodatkowych znaczników.



Aktywna karta
("czerwona pięść")

Niektóre karty w grze, są traktowane jako Aktywne karty. Odrzucenie takiej karty powoduje wywołanie efektu mającego wpływ na **wszystkich** graczy.

Ta akcja sprawia również, że gracz przywraca swoje zużyte znaczniki Frakcji.

3. **Odkryj i odrzuć trzy karty** ze swojej ręki (nie przesuwasz za nie znaczników, i nie wywołują one żadnych efektów). Pobierz trzy karty:
 - z Bazaru (odkryte ze stołu)
 - i/lub
 - z talii.

W ten sposób możesz pozbyć się niechcianych zadań, aby uzyskać nowe.



AKCJE DARMOWE

Możesz wykonać **dowolną** ilość darmowych akcji, w **dowolnym** momencie swojej tury.

- A) Wykonanie Misji
- B) Porządkowanie

A) Wykonanie Misji. Dostarczając Zasoby na Stację, zdobywasz poparcie jej mieszkańców i zwiększasz swoje wpływy. Jeśli posiadasz odpowiednią ilość Zasobów umieszczoną przed sobą na stole, możesz wykonać Misję wskazaną na karcie Stacji lub karcie Frakcji.



Niebieski kolor Misji odpowiada pokojowym Zasobom, a czerwony odpowiada Zasobom militarnym. Zielony kolor odpowiada Misjom handlowym, co oznacza, że aby je wykonać można użyć zarówno pokojowych jak i militarnych Zasobów.

Może się zdarzyć, że podczas wykonywania Misji zużyjesz więcej Zasobów niż wymagane na karcie Stacji. Zużyte w ten sposób Zasoby przepadają.

Poinformuj przeciwników, że wykonałeś Misję. Jako nagrodę pobierz znacznik Frakcji w swoim kolorze z ogólnej rezerwy, i umieść w strefie **nad** swoją kartą Frakcji.

Wszystkie karty Zasobów użyte do wykonania Misji są odrzucane. Przesuń w górę wszystkie znaczniki ze strefy pod kartą Frakcji.

- Jeśli wykonałeś Misję z **karty Stacji**, możesz odrzucić kartę Stacji razem z kartami Zasobów lub pozostawić obok swojej karty Frakcji. Jeśli zdecydujesz się na pozostawienie karty, połóż jeden ze swoich znaczników (nie z ogólnej rezerwy) na tej karcie Stacji. Misje z kart Stacji nie mogą być wykonane więcej niż jeden raz. Zatrzymane karty Stacji oferują graczom określone premie. Więcej o wykonywaniu Misji kart Stacji znajdziesz na stronie 9.

WAŻNE: Jeśli posiadasz już kartę Stacji z położonym na niej znacznikiem swojej Frakcji, musisz położyć 2 znaczniki na kolejnej karcie, którą chcesz pozostawić na stole. Analogicznie na trzeciej karcie Stacji należy położyć 3 znaczniki.



- Jeśli wykonałeś Misję z **karty Frakcji**, obróć kartę na drugą stronę, aby oznaczyć w ten sposób wykonanie Misji. Misji z karty Frakcji nie można wykonać dwa razy, i nie trzeba umieszczać na tej karcie znacznika Frakcji. Karty Frakcji podobnie jak zatrzymane karty Stacji oferują graczom określone premie (patrz strona 7).



PRZYKŁAD: Gracz zagrał następujące karty Zasobów i Stacji:



Może wykonać Misję ze swojej drugiej karty Stacji, używając czerwonych i niebieskich Zasobów. Nie może wykonać Misji z pierwszej karty ponieważ posiada tylko 4 niebieskie Zasoby.



Po wykonaniu Misji otrzymuje znacznik z ogólnej rezerwy i przesuwa swoje znaczniki w górę. Odrzuca użyte karty Zasobów, i decyduje się zatrzymać kartę Stacji. Umieszcza na niej jeden ze swoich znaczników.

B) Porządkowanie. Odrzuć dowolną ilość zagranych kart, które masz przed sobą (poza kartą Frakcji).

Ta akcja sprawia, że gracz przywraca swoje zużyte znaczniki Frakcji.

Jeśli odrzucisz kartę Zasobów, Ochrony lub Bohatera, przesuń ilość znaczników Frakcji równą jej kosztowi **nad** swoją kartą Frakcji.

Jeśli odrzucisz kartę Stacji, na której znajduje się znacznik, przesuń go do strefy **nad** swoją kartą Frakcji.

WAŻNE: Na koniec każdej tury, w ręce każdego gracza musi znajdować się 5 kart. Jeśli gracze posiadają ich mniej, należy dobrać dodatkowe karty zaczynając od aktywnego gracza, i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Po wykonaniu wszystkich akcji kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.



RODZAJE KART

KARTY FRAKCJI

Każdy gracz wciela się w rolę przywódy grupy ocalałych w Moskiewskim Metrze. Te grupy reprezentowane są przez karty Frakcji. Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy otrzymuje jedną taką kartę.



- A) Nazwa Frakcji
- B) Misja
- C) Wymagania Misji
- D) Rodzaj surowców potrzebnych do wykonania Misji
- E) Premia za Misję: możesz zagrywać karty Zasobów wskazanego typu za darmo
- F) Nagroda za Misję: Znacznik Frakcji

Położ przed sobą, poziomo, swoją kartę Frakcji. Obok karty znajdują się dwie aktywne strefy. Pierwsza nad kartą: to twoje dostępne zasoby ludzkie reprezentowane przez znaczniki Frakcji. Zużywasz te znaczniki podczas zagrywania kart.

Druga strefa znajduje się poniżej karty Frakcji: to twoje niedostępne zasoby ludzkie, które wysłałeś do moskiewskiego podziemia. Tutaj przesuwasz użyte znaczniki Frakcji. By zagrywać kolejne karty musisz najpierw przenieść swoje znaczniki w górę. Możesz to zrobić odrzucając kartę z ręki, i przesuwając znaczniki odpowiadające ilości kosztu karty.



Każda karta Frakcji posiada Misję. Wykonanie Misji z karty Frakcji nie jest konieczne, ale jeśli to zrobisz, otrzymasz nagrodę: znacznik Frakcji, oraz premię: możliwość zagrywania kart Zasobów określonego typu za darmo. Po wykonaniu Misji odwróć kartę Frakcji, aby oznaczyć, że Misja została wykonana i nie można podjąć się jej ponownie.

WAŻNE: Zagrywanie kart Zasobów za darmo nadal wymaga wykonania akcji podstawowej.

PRZYKŁAD: Grający Czwartą Rzeszą wykonał Misję z karty Frakcji.



Przesuwa w górę wszystkie znaczniki Frakcji, pobiera dodatkowy znacznik Frakcji z ogólnej rezerwy i obraca swoją kartę Frakcji na drugą stronę. Od teraz może zagrywać karty Sprzętu za darmo.

KARTY ZASOBÓW

Gracze potrzebują Zasobów do wykonywania Misji ze swoich kart Frakcji i Stacji. W ten sposób będą zwiększać swoje wpływy w strategicznych miejscach Moskiewskiego Metra.



- | | |
|-------------------|------------------|
| A) Nazwa Zasobów | E) Ilość Zasobów |
| B) Koszt Zasobów | F) Koszt Ochrony |
| C) Rodzaj Zasobów | G) Ochrona przed |
| D) Typ Zasobów | Zagrożeniem |

Wszystkie karty Zasobów posiadają dwie wartości: koszt Zasobów i ilość Zasobów.

Wyróżniamy dwa rodzaje Zasobów: Pokojowe (niebieskie) i Militarne (czerwone).

Pokojowe Zasoby dzielimy na trzy typy:



Opieka



Żywność



Towary

Militarne Zasoby dzielimy na trzy typy:



Broń



Naboje



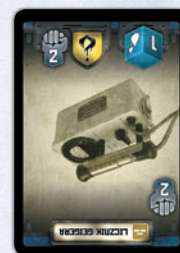
Sprzęt

Możesz wykonać Misję z twojej karty Frakcji lub Stacji jeśli zagrałeś wystarczającą ilość kart Zasobów odpowiedniego rodzaju. Karty muszą spełniać wymagania Misji określone na karcie Frakcji lub Stacji.

Karta Zasobów może być także zagrana jako **Ochrona** (jeśli karta na to pozwala). Jeśli zdecydujesz się zagrać kartę Zasobów jako Ochronę, **obróć ją o 180 stopni**. Umieść kartę Zasobów przed sobą i opłać ją. Posiadasz teraz Ochronę przed niektórymi Zagrożeniami oznaczonymi żółtym symbolem na karcie.



Standardowe ułożenie karty Zasobów



Ułożenie karty Zasobów jako Ochrona

WAŻNE: Jeśli zagraasz kartę Zasobów jako Ochronę, nie zapewni ci ona Zasobów potrzebnych do wykonania Misji.

Więcej o Ochronie przed Zagrożeniami znajdziesz w opisie kart Zagrożeń (strona 13).



KARTY STACJI

Karty Stacji reprezentują ostatnie bastiony rasy ludzkiej, rozprzestrzenione w Moskiewskim Metrze.



- | | |
|--|--|
| A) Nazwa Stacji | G) Premia za Misję: możesz zagrywać karty Zasobów wskazanego typu taniej lub za darmo. |
| B) Frakcja Stacji | H) Nagroda za Misję: Znacznik Frakcji |
| C) Koszt Stacji | I) Dodatkowa nagroda za Misję: kolejny znacznik Frakcji |
| D) Wymagania Misji | |
| E) Miejsce na znacznik Frakcji | |
| F) Rodzaj Zasobów potrzebny do wykonania Misji | |

Każda karta Stacji oferuje nową Misję. Aby wykonać Misję, karta Stacji musi być zagrana na stół. Po tym jak zagrzasz kartę Stacji:

- **Zagrywanie kart Zasobów określonego typu kosztuje 1 znacznik mniej** (typ jest określony symbolem Zasobów na dole karty).
- **Zagranie kolejnej karty Stacji tej samej Frakcji kosztuje 1 znacznik mniej** (Frakcje są określone symbolami Frakcji na górze karty: Linia Czerwona, Hanza lub Polis). Jeśli gracz posiada na stole dwie karty Stacji z tym samym symbolem Frakcji, za zagranie kolejnej płaci 2 znaczniki mniej itd. Koszt Stacji nie może jednak spaść do 0.

Po wykonaniu Misji z karty Stacji otrzymujesz premię: możliwość zagrywania kart Zasobów określonego typu za darmo. Aby to zaznaczyć połów jeden ze swoich znaczników Frakcji na tej karcie.

PRZYKŁAD: Gracz zagrał kartę Stacji Komsomolskaja. Może teraz zagrywać Zasoby w postaci kart Żywności za 1 znacznik mniej (np. może zagrać kartę Wieprzowiny za 2 znaczniki zamiast 3). Może także zagrać inną kartę Stacji należącą do Linii Czerwonej za 1 znacznik mniej (np. może zagrać Czystyje Prudy za 2 znaczniki zamiast 3).

Po wykonaniu Misji z karty Stacji Komsomolskaja gracz otrzymuje jako nagrodę dodatkowy znacznik i decyduje się umieścić go na karcie Stacji. Otrzymuje za to premię: możliwość zagrywania Zasobów Żywności za darmo.



W grze występuje kilka gęsto zaludnionych Stacji. Wykonanie na nich Misji daje **dwie znaczniki** Frakcji z ogólnej rezerwy (są to Stacje Arbatskaja, Biblioteka im. Lenina, Aleksandrowskij Sad, Borowickaja, i dwie Stacje Kitaj-Gorod).

Z kolei zagranie Stacji neutralnej, nie należącej do żadnej Frakcji (Pawieleckaja, Majakowskaja itd.) **nie daje obniżenia kosztu** o 1 znacznik przy zagrywaniu kolejnych neutralnych Stacji.

KARTY KARAWANY

Głównymi dostawcami wartościowych Zasobów dla Stacji są Karawany podróżujące przez Moskiewskie Metro.



- A) Koszt Karawany (aktywna karta).
- B) Odrzucenie karty Karawany odnawia Bazar.
- C) Jeśli któryś z graczy posiada wyłożoną kartę Stacji lub Frakcji z tym samym kolorem premii za Misję co odrzuca Karawana, przesuwa w górę dodatkowy znacznik swojej Frakcji.

Jeśli odrzucisz kartę Karawany przesuwasz w **górę** wskazaną na karcie ilość znaczników. Twoi ludzie zostali wyżywieni i są gotowi do dalszej pracy. Następnie odnów karty na Bazarze: odrzuć wszystkie odkryte karty i wylosuj w ich miejsce trzy nowe. Jeśli karty w talii się skończą, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.

Wyróżniamy dwie klasy Karawan, z Pokojowymi Zasobami (niebieskie) i Militarynymi Zasobami (czerwone). Jeśli którykolwiek z graczy (nie tylko odrzucający kartę Karawany) posiada zagraną kartę Stacji lub kartę Frakcji (z wykonaną Misją), z tym samym kolorem premii za Misję co odrzuca karta Karawany, przesuwa w górę swoje znaczniki za każdą z takich kart. Ten efekt odnosi się do **wszystkich** graczy.

PRZYKŁAD: W tej turze gracz zagrał kartę Karawany z Militarynymi Zasobami. Przesuwa w górę 5 znaczników (za kartę Karawany) oraz 1 znacznik (posiada kartę Stacji Sokolniki z czerwonym kolorem premii).



Jego przeciwnik posiada zagraną kartę Stacji Kijewska, więc również przesuwa 1 znacznik swojej Frakcji w górę za odrzuconą kartę Karawany. Nie przesuwa kolejnego znacznika za kartę Frakcji, ponieważ nie wykonał jeszcze Misji z karty Frakcji.



KARTY BOHATERÓW

Karty Bohaterów reprezentują odważnych badaczy podziemnej Moskwy. Ciekawe do kogo dołączyć tym razem?



- A) Imię Bohatera.
- B) Koszt Bohatera.
- C) Ochrona przed Zagrożeniem.
- D) Zdolność Bohatera:
Podwaja Zasoby określonego typu.

Zagrywając kartę Bohatera otrzymujesz Ochronę przed Zagrożeniem wskazanego typu. Kiedy pojawi się karta Zagrożenia, możesz **odrzuć** kartę Bohatera, aby się ochronić.

Poza tym zagrana karta Bohatera pozwala jednorazowo podwoić twoje Zasoby określonego typu. Po tym, jak Bohater podwoi twoje Zasoby, musisz go **odrzuć**.

PRZYKŁAD: Gracz zagrał karty Zasobów: Mundur i Plecak oraz kartę Stacji Pawieleckaja. Posiada także wszystkie znaczniki przesunięte nad kartę Frakcji.



W swojej turze płaci 3 znaczniki i zagrywa kartę Bohatera **Hunter**, którą może podwoić ilość Zasobów typu Sprzęt (Mundur i Plecak).



Teraz gracz może wykonać Misję z karty Stacji Pawieleckaja. Przesuwa znaczniki nad swoją kartę Frakcji, jako nagrodę pobiera znacznik z ogólnej rezerwy (może go umieścić na karcie Stacji, aby ją zachować lub nad kartą Frakcji i odrzucić kartę Stacji). Na koniec odrzuca wykorzystane karty: Plecak, Mundur i Huntera.



KARTY ZAGROZEŃ

Największym zagrożeniem dla mieszkańców metra są mutanty. Rozsiewają skażenie, doprowadzają ludzi do szaleństwa swoimi mentalnymi atakami i oblegają ostatnie bastiony ludzkiej rasy.



- A) Nazwa Zagrożenia
- B) Koszt Zagrożenia (aktywna karta)
- C) Rodzaje Zagrożeń

- D) Strata w przypadku porażki z Zagrożeniem
- E) Koszt Ochrony
- F) Rodzaje Ochrony

Kartę Zagrożenia można zagrać na dwa sposoby:

1. Możesz odrzucić kartę i zagrać Potwora.
2. Zagrać jako Ochronę.

1. Jeśli zdecydujesz się **odrzucić kartę Zagrożenia jako Potwora**, przesun w górę wskazaną na karcie ilość znaczników. Twoi ludzie przygotowują się, aby odeprzeć nadchodzące niebezpieczeństwo.

Następnie Potwór atakuje **wszystkich graczy** (włączając także siebie).

Rodzaje Zagrożeń reprezentują symbole na tarczach:



Jeśli gracz nie jest chroniony przed Zagrożeniem, poniesie straty wyszczególnione na karcie.



Odrzuć 1 zagrąną kartę Stacji. Jeśli znajdował się na niej znacznik Frakcji przesuń go nad kartę Frakcji.



Odrzuć wszystkie zagrane Zasoby określonego rodzaju.



Odrzuć wszystkie zagrane Zasoby.

WAŻNE: *obrócone karty Zasobów (używane jako Ochrona) nie są traktowane jako karty Zasobów. Gracz nie traci ich jeśli ma ponieść straty wskutek ataku Potwora.*

2. Jeśli zdecydujesz się zagrać **kartę Zagrożenia jako Ochronę**, obróć ją o 180 stopni.

Umieść kartę przed sobą i opłać jej koszt. Posiadasz teraz Ochronę przed Zagrożeniami. Są one określone przez symbole Ochrony znajdujące się na żółtych tarczach.



OCHRONA PRZED ZAGROŻENIEM

Działanie karty Zagrożenia:

1. Sprawdź symbole.
2. Odrzuć karty Ochrony jeśli je posiadasz.
3. Odrzuć karty Zasobów/Stacji jeśli poniesiesz straty.
4. Zagraj kartę z ręki jeśli się obronisz.

Za każdym razem kiedy gracz odrzuca kartę Zagrożenia, wszyscy gracze (włączając gracza, który odrzucił kartę Zagrożenia) mogą bronić się przed tym Zagrożeniem. Aby to zrobić musisz posiadać karty z **symbolem Ochrony przed Zagrożeniem** (znajdują się na żółtych tarczach). Symbole te znajdują się na kartach Bohaterów oraz niektórych kartach Zasobów i Zagrożeń. Musisz posiadać te karty wyłożone przed sobą. Nie możesz bronić się przed Potworami kartami, które trzymasz w ręce.

Kiedy Potwór atakuje, każdy z graczy sprawdza czy posiada chociaż jeden symbol Ochrony przed Zagrożeniem (na żółtej tarczy) pasujący do symbolu na karcie Zagrożenia (na pomarańczowej tarczy). Jeśli posiadasz jeden lub więcej pasujących symboli, odprzesz atak Potwora: odrzucasz użytą kartę Ochrony (bez dodatkowego efektu) i możesz **natychmiast zagrać kartę z ręki za darmo**. To nagroda za odparcie Zagrożenia: znajdujesz przejście do nowej Stacji, trochę użytecznych Zasobów w kryjówce Potwora lub Bohatera przechodzącego na twoją stronę – w zależności od karty, którą zdecydujesz się zagrać.

Jeśli posiadasz Ochronę przed kilkoma symbolami z karty Zagrożenia, wybierasz, której karty użyjesz jako Ochrony.

Jeśli nie posiadasz Ochrony przed symbolami z karty Zagrożenia, ponosisz wskazane na tej karcie straty.

Po rozstrzygnięciu ataku Potwora każdy z graczy pobiera karty z talii lub z Bazaru rozpoczynając od gracza, który odrzucił kartę Zagrożenia do momentu kiedy wszyscy będą posiadać 5 kart w ręce.

PRZYKŁAD: Gracz **A** odrzuca kartę Zagrożenia Ameba. Ta karta ma dwa symbole Zagrożenia: Biologiczne i Psychiczne.

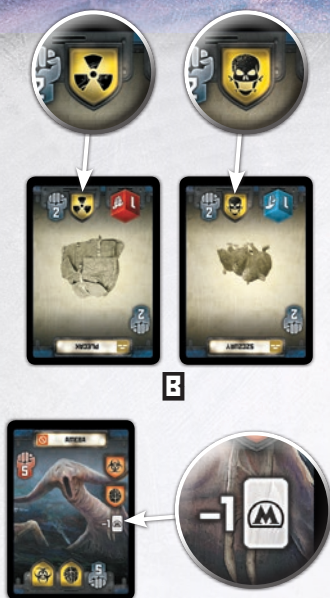


Gracz **A** przesuwą w górę 5 znaczników. Następnie wszyscy gracze bronią się przed Potworem.

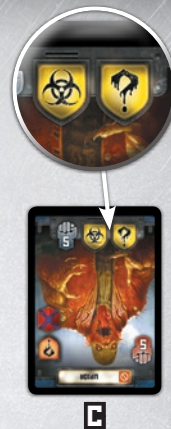


Gracz **A** posiada Ochronę, obróconą kartę Zasobów Manierka, która chroni go przed atakiem Psychicznym. Odrzuca Manierkę i może zagrać kartę z ręki za darmo, ponieważ skutecznie się obronił.

Gracz **B** posiada dwie Ochrony. Obie to obrócone karty Zasobów: Plecak (Ochrona przed Zagrożeniem Radioaktywnym) i Szczury (Ochrona przed Zagrożeniem Toksycznym). Te karty nie mogą ochronić gracza **B** przed Amebą, więc ponosi on straty: musi odrzucić jedną z zagranych wcześniej kart Stacji.



Gracz **C** również posiada Ochronę, obróconą kartę Zagrożenia Upiór, która chroni go przed Biologicznym i Nieznanym Zagrożeniem. Karta Ochrony pomoże obronić się graczowi **C** ponieważ wystarczy mieć Ochronę przed tylko jednym Zagrożeniem (w tym przypadku będzie to Zagrożenie Biologiczne). Gracz **C** odrzuca Upiora i może zagrać za darmo kartę z ręki.



Następnie wszyscy gracze losują nowe karty, aby uzupełnić rękę do 5 kart.

KONIEC GRY

Pierwszy gracz, który zdobędzie 10 znaczników Frakcji w swoim kolorze (włączając 5 startowych znaczników) wygrywa grę. Do sumy znaczników Frakcji wliczają się wszystkie znaczniki, pod i nad kartą Frakcji oraz znajdujące się na kartach Stacji.

TRYB PRZETRWANIA

Jeśli dojdziecie do wniosku, że gra jest zbyt łatwa i nie dość brutalna jak na postapokaliptyczną rzeczywistość, możecie dokonać jednej lub kilku zmian podczas rozgrywki:

1. Aby skutecznie obronić się przed atakiem Potwora, musisz posiadać **wszystkie symbole Ochrony** z karty Zagrożenia.
2. Jeśli nie odeprzesz ataku Potwora, przesun wszystkie swoje znaczniki **pod** swoją kartę Frakcji.
3. Po wykonaniu Misji **nie umieszczaj** swoich znaczników nad kartą Frakcji.
4. Podczas ataku Potwora, wszyscy gracze **muszą** bronić się przed Zagrożeniem, jeśli mają taką możliwość.



TWÓRCY GRY

DMITRY GLUKHOVSKY



Dmitry Glukhovsky Metro 2033



Autor gry: Evgeny Nikitin

Ilustracje: Sergey Dulin

international.hobbyworld.ru

©2017 Hobbyworld LLC, ©2014 Dmitry Glukhovsky. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Metro 2033 i logo Metro 2033 oraz TM Dmitry Glukhovsky są znakami zastrzeżonymi
i zostały użyte zgodnie z licencją przez ©2017 Ogry Games.

Edycja Polska: Ogry Games

Jacek «Chlebak» Chlebowski

Michał «Leżak» Leżański

Antoni «Monka» Mączyński

OGRY

GAMES

Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez zgody © 2017 Ogry Games
Wszystkie prawa zastrzeżone.

facebook.com/ogrygames
ogrygames.com

PODSUMOWANIE ZASAD

KARTY W TWOJEJ RĘCE

Zasoby, które trzymasz w ręce możesz:

- zagrać jako Zasoby — przesun znaczniki Frakcji w dół;
lub
- obrócić i zagrać jako Ochronę (jeśli karta ją posiada) — przesun znaczniki w dół;
lub
- odrzucić — przesun znaczniki w górę.

Kartę Stacji lub Bohatera, które trzymasz w ręce możesz:

- zagrać — przesun znaczniki w dół;
lub
- odrzucić — przesun znaczniki w górę.

Kartę Karawany, którą trzymasz w ręce możesz:

- odrzucić — przesun znaczniki w górę i wymień karty na Bazarze. Jeśli któryś z graczy posiada Stację lub odwróconą kartę Frakcji z tym samym kolorem premii za Misję co odrzuca Karawana, przesuwa w górę dodatkowy znacznik Frakcji.

Kartę Zagrożenia, którą trzymasz w ręce możesz:

- obrócić i zagrać jako Ochronę (jeśli karta ją posiada) — przesun znaczniki w dół;
lub
- odrzucić jako Potwora — przesun znaczniki w górę. Każdy gracz może bronić się przed Potworem. Każdy komu się to uda otrzymuje nagrodę — możliwość natychmiastowego zagrania karty z ręki za darmo. Gracz, któremu się to nie uda ponosi straty określone na karcie Zagrożenia.

W swojej turze możesz wykonać 1 z 3 akcji:

- Zagrać kartę z ręki, przesun znaczniki Frakcji w dół;
lub
- Odrzucić kartę z ręki, przesun znaczniki Frakcji w górę;
lub
- Odrzucić 3 karty z ręki (bez efektów kart), nie przesuwać swoich znaczników.

Bez wydawania akcji możesz:

- wykonać Misję Frakcji — odrzuć Zasoby, przesun swoje znaczniki w górę, pobierz nowy znacznik, odwróć swoją kartę Frakcji.

ZAGRANE KARTY

Zagrana karta Frakcji:

- jeśli karta jest odwrócona, pozwala na zagrywanie określonych kart Zasobów za darmo.

Zagrana karta Stacji:

- zmniejsza koszt zagrania określonych kart Zasobów o 1 znacznik. Ta premia się nie kumuluje.
- zmniejsza koszt zagrania karty Stacji tej samej Frakcji o 1 znacznik. Ta premia się kumuluje, jednak koszt nie może spaść do 0.
- jeśli leży na niej znacznik Frakcji, pozwala zagrywać karty Zasobów określonego typu za darmo.

Zagrane karty Zasobów:

- jeśli nie są odwrócone, zapewniają Zasoby do wykonywania Misji;
- jeśli są odwrócone, zapewniają Ochronę przed określonym rodzajem Zagrożenia (odrzuc kartę po użyciu).

Zagrane karty Zagrożeń:

- jeśli są obrócone, zapewniają Ochronę przed określonym rodzajem Zagrożenia (odrzuc kartę po użyciu).

Zagrana karta Bohatera:

- zapewnia Ochronę przed określonym rodzajem Zagrożenia (odrzuc kartę po użyciu).
- podwaja twoje Zasoby określonego typu (odrzuc kartę po użyciu).

PRZEBIEG ROZGRYWKI

- wykonać Misję Stacji — odrzuć Zasoby i Stację, przesun znaczniki w górę, pobierz nowy znacznik.
- wykonać Misję Stacji — odrzuć Zasoby, przesun znaczniki w górę, pobierz nowy znacznik, umieść znacznik na karcie Stacji (lub 2, 3... N znaczników, jeśli już posiadasz 1, 2... N-1 Stacji ze znacznikami).
- wykonać porządkowanie — odrzuć dowolne karty, które posiadasz zagrane przed sobą i przesun znaczniki w górę.

Na koniec tury pobierz odpowiednią ilość kart z Bazaru lub talii, tak aby ilość kart w twojej ręce wynosiła 5.