

# SEVERTON

## Dzielnica cieni



Albi

Instrukcja



Wyruszcie śladem Szybkich Strzał—klubu pięciu młodych przyjaciół, którzy przemierzają niebezpieczne ulice dzielnicy Severton! Misja poprowadzi was przez ukryte piwniczne przejścia i sekretne ogrody. Podążając za wskazówkami, będziecie szukać tajemniczego jeża w klatce, oswobadzać pojmanych sprzymierzeńców i przemykać po dachach podczas pościgu za enigmatycznym Sirokiem. Starajcie się też unikać czujnych patroli Vontów. Vontowie to starsi i silniejsi chłopacy, którzy rządzą w Severtonie—stawanie z nimi twarzą w twarz może się okazać zgubne.

Powodzenie waszej misji będzie zależało od przemyślanych decyzji taktycznych. Rozdzielcie się, by uniknąć wykrycia, czy też będziecie trzymać się razem, ufając swojej przewadze liczebnej? Choć duża grupa lepiej poradzi sobie w konfrontacji z Vontami, spotkania te będą was spowalniać w realizacji właściwych celów. Czas ma kluczowe znaczenie—musicie ukończyć swoją misję, zanim dzielnicę pochłonią niepokoje, a cała okolica zamieni się w beczkę prochu.

Gra **Severton. Dzielnica cieni** jest oparta na powieściach Jaroslava Foglara, zaliczanych do kanonu czeskiej literatury przygodowej. Znajomość książek nie jest niezbędna do gry, jeśli jednak chcielibyście się o nich czegoś dowiedzieć, na końcu książki scenariuszy znajdziecie krótkie podsumowanie fabuły.



Nie macie ochoty czytać instrukcji? Obejrzyjcie filmik wprowadzający do gry!

## Zawartość:



1 plansza główna



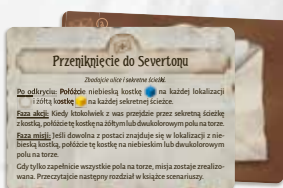
10 planszetek toru postępu



72 karty akcji



7 kart postaci



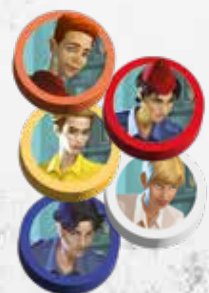
5 kart misji Scenariusza 1.



21 kart grup Vontów



60 kart ruchu Vontów



5 znaczników postaci



1 znacznik niepokojów



1 znacznik Szybkich Strzał



6 znaczników Vontów



20 żetonów lokalizacji



5 znaczników zamknięcia



2 znaczniki doboru kart



4 koperty scenariuszy



1 książka scenariuszy 1 instrukcja



1 znacznik fazy gry

15 kostek misji



1 arkusz kroniki klubu

W waszym egzemplarzu gry brakuje komponentów lub są one uszkodzone?

Napiszcie do nas na adres: [eshop@albipolska](mailto:eshop@albipolska), a my doślemy wam za darmo wszystko, co niezbędne!

# Wprowadzenie

## SCENARIUSZE

Gra *Severton. Dzielnica cieni* składa się z pięciu scenariuszy, z których każdy może być traktowany jako odrębna i wyjątkowa przygoda. Stopniowo wprowadzają one nowe mechanizmy, a jednocześnie **zapewniają niewyczerpaną regrywalność**. Każda rozgrywka pozwoli wam wykreować oryginalną opowieść; siadając do gry, będziecie mogli wybrać swój ulubiony scenariusz lub inny wariant gry odpowiadający waszemu nastrojowi.

W kolejnych scenariuszach wzrasta poziom skomplikowania rozgrywki. Po ukończeniu jednego wariantu możecie rozegrać go ponownie lub zmierzyć się z następnym, by poznać nowe możliwości Severtonu. Jeśli chcielibyście rozdzielić komponenty przypisane do poszczególnych scenariuszy, dokładny opis elementów znajduje się w książce scenariuszy.

## CEL GRY

Ponieważ *Severton. Dzielnica cieni* jest grą kooperacyjną, wszyscy współpracujecie, by wspólnie odnieść zwycięstwo – i razem też przegrywacie. Choć poszczególne scenariusze różnią się celami, główne wyzwanie jest zawsze takie samo: ukończyć misję, zanim rosnące niepokoje uniemożliwią Szybkim Strzałom poruszanie się po dzielnicy Severton.

## LICZBA GRACZY

W każdej rozgrywce używa się wszystkich pięciu postaci reprezentujących członków klubu Szybkich Strzał.

- W rozgrywce pięcioosobowej każdy z was kontroluje jedną postać.
- Rozgrywki czteroosobowe są równie angażujące, przebiegają z jednym graczem kontrolującym podwójną postać (ikonka dwóch postaci): dwie postacie reprezentowane przez pojedynczą kartę.

- Rozgrywki z udziałem mniejszej liczby graczy funkcjonują podobnie jak rozgrywka czteroosobowa. Używacie wtedy czterech kart postaci (w tym jednej karty podwójnej postaci (ikonka dwóch postaci)). Każdy z was wybiera jedną kartę postaci, a pozostałe postacie uważa się za współdzielone. Karty postaci współdzielonych leżą odkryte na stole, a wy wspólnie podejmujecie decyzje dotyczące ich akcji. Takie podejście pozwala zachować strategiczną głębię płynącą z konieczności zarządzania wieloma grupami jednocześnie.
- W rozgrywce **jednoosobowej** możesz grać zarówno z jedną podwójną postacią (ikonka dwóch postaci) i trzema pojedynczymi, jak i z wszystkimi pięcioma postaciami pojedynczymi. Nie stosuje się żadnych innych modyfikacji zasad.

**Niewielkie modyfikacje zasad przeznaczone dla rozgrywek z użyciem podwójnej postaci (ikonka dwóch postaci) są oznaczone w instrukcji za pomocą pomarańczowego tekstu. Rozgrywki takie nazywamy rozgrywkami z podwójną postacią.**

*Uwaga: Każda postać ma dwie wersje, reprezentowane przez odpowiednie strony jej karty. Wybór strony zależy wyłącznie od preferencji graczy; nie mają one wpływu na rozgrywkę.*

## UKŁAD INSTRUKCJI

Niniejsza instrukcja zawiera zasady przygotowania i rozgrywki odnoszące się do wszystkich scenariuszy. Jest ona przydatna, gdy musicie odszukać konkretną zasadę.

Rozdział *Dodatkowe pojęcia* (strony 15–22) opisuje zasady wprowadzane stopniowo w kolejnych scenariuszach i obowiązujące odtąd w każdym kolejnym scenariuszu. Książka scenariuszy zawsze poinformuje was, które nowe części instrukcji powinniście przeczytać przed przystąpieniem do rozgrywki.

**Wszelkie wyjątki dotyczące poszczególnych scenariuszy są oznaczone na niebiesko.**

# Przygotowanie gry

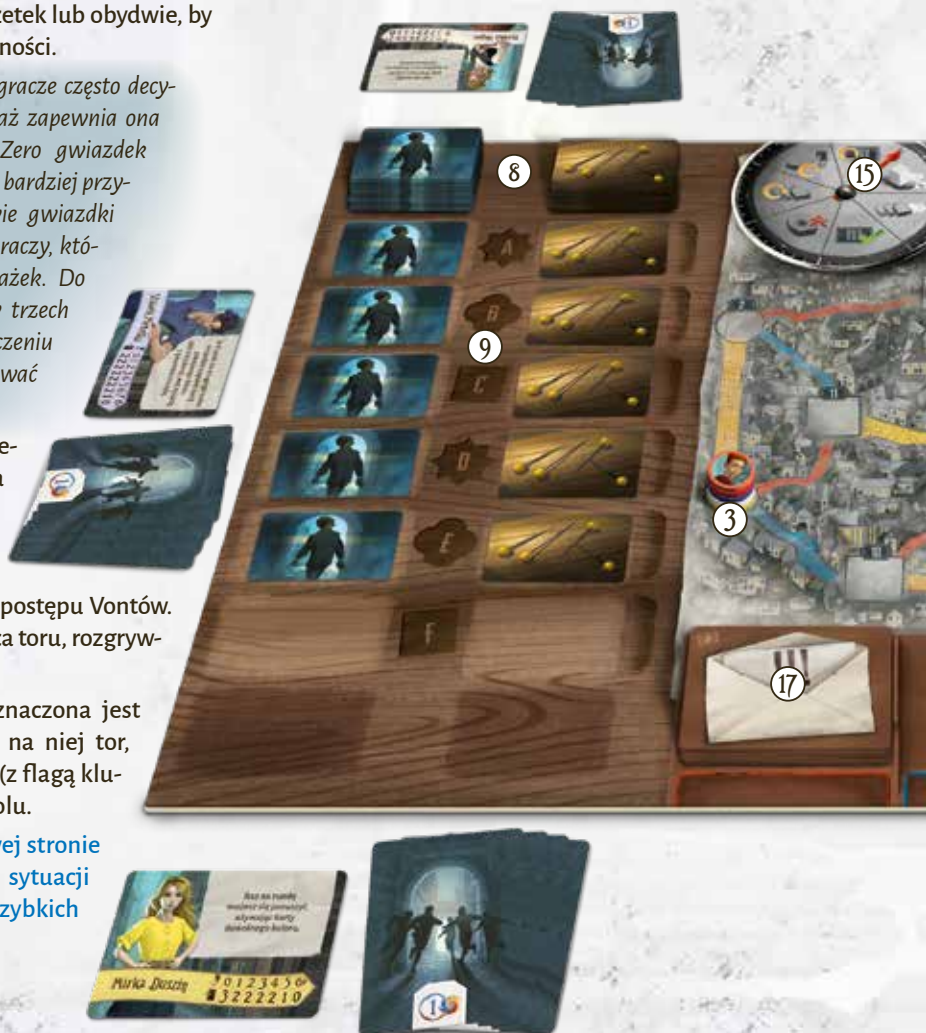
- ① Połóżcie **planszę główną** pośrodku stołu, w miejscu dobrze widocznym i dostępnym dla wszystkich.
- ② Umieśćcie po jednym **znaczniku zamknięcia** na każdej z pięciu sekretnych ścieżek, oznaczonych na planszy za pomocą fioletowych linii.
- ③ Umieśćcie wszystkie pięć **znaczników postaci** na polu lokalizacji ①, gdzie postacie rozpoczynają swoją podróż do Severtonu, przekraczając ulicę Podziału – szeroką ulicę łączącą lokalizacje ① i ②.
- ④ Weźcie dwie planszетки **toru postępu** i połóżcie je jedną obok drugiej, aby stworzyć całość. Właściwe planszетки na dole lub u góry są oznaczone za pomocą koperty z numerem scenariusza. Przykładowo w Scenariuszu 1. weźcie dwie planszетки toru postępu oznaczone symbolem .
- ⑤ Każda z planszettek toru postępu jest dwustronna, a odwracając je, wybieracie poziom trudności – im więcej widać gwiazdek , tym bardziej wymagająca rozgrywka. Odwróćcie jedną z planszettek lub obydwie, by uzyskać preferowany poziom trudności.

*W swoich pierwszych rozgrywkach gracze często decydują się na jedną gwiazdkę, ponieważ zapewnia ona zrównoważony poziom trudności. Zero gwiazdek polecamy graczom, którym zależy na bardziej przystępnej rozgrywce, podczas gdy dwie gwiazdki będą właściwe dla doświadczonych graczy, których nie odstrasza wizja kilku porażek. Do pierwszych rozgrywek nie polecamy trzech gwiazdek – konieczność nauki w połączeniu z czynnikiem losowym mogą zaowocować przytłaczającym doświadczeniem.*

- ⑥ Prawa strona toru postępu, przeznaczona dla Vontów, nazywana jest **torem niepokojów**. **Znacznik niepokojów** (z żółtym kwiatem, będącym symbolem Vontów) połóżcie na pierwszym polu toru postępu Vontów. Kiedy znacznik ten dotrze do końca toru, rozgrywka dobiega końca.
- ⑦ Lewa strona toru postępu przeznaczona jest dla Szybkich Strzał. Jeśli widać na niej tor, weźcie **znacznik Szybkich Strzał** (z flagą klubową) i połóżcie go na pierwszym polu.

**W Scenariuszach 1. oraz 3. po lewej stronie nie ma żadnego toru. W takiej sytuacji pomińcie ten krok, a znacznik Szybkich Strzał odłóżcie do pudełka.**

- ⑧ Lewa strona planszy głównej przeznaczona jest na karty Vontów – część tę nazywamy **planszą Vontów**. Potasujcie osobno talię **grup Vontów** i talię **ruchu Vontów**, a następnie połóżcie karty zakryte na odpowiednio oznaczonych polach planszy Vontów.
- ⑨ Sprawdźcie pierwsze pole toru niepokojów, żeby określić początkową liczbę **grup Vontów**. Weźcie **odpowiadające im znaczniki Vontów** (oznaczone tymi samymi literami) i rozłóżcie je na planszy Vontów, kładąc je na polach z takim samym oznaczeniem. Nieużywane znaczniki odłóżcie chwilowo na bok. Dla każdego znacznika umieszczonego na planszy rozłóżcie po **dwie zakryte karty**: jedną z talii ruchu Vontów po lewej stronie i jedną z talii grup Vontów po prawej stronie.
- ⑩ Posortujcie **żetony lokalizacji** zgodnie z ich kształtami na cztery oddzielne, zakryte stosy i umieśćcie na odpowiednich polach planszy.



- 11 Ustalcie początkowe lokalizacje każdego oznaczonego literą znacznika Vontów znajdującego się na planszy Vontów: sprawdźcie kształt pola pod danym znacznikiem, a następnie odkryjcie żeton lokalizacji o tym samym kształcie. Przenieście ten znacznik Vontów do lokalizacji z numerem wskazanym na odkrytym żetonie, a następnie umieśćcie ten żeton odkryty na odpowiednim stosie żetonów odrzuconych.

*Przykładowo: kształt znajdujący się pod znacznikiem Vontów z literą A to gwiazda. Odkryjcie żeton o kształcie gwiazdy z wierzchu stosu. Jeżeli widać na nim liczbę 4, przenieście znacznik Vontów A do lokalizacji 4. Powtórzcie ten proces dla każdego znacznika Vontów.*

- 12 W rozgrywce pięcioosobowej: rozłóżcie pięć kart postaci, usuwając karty postaci podwójnych (Czerwoniaczek + Szybkonóżka i Heniek/Heńka Hojer + Sławek/Sławka Metelka), używanych w rozgrywkach na mniejszą liczbę graczy. Każdy z was wybiera jedną z tych kart i kładzie ją przed sobą – w pierwszej rozgrywce możecie się kierować osobistymi preferencjami.

W przypadku mniejszej liczby graczy usuńcie karty Czerwoniaczka i Szybkonóżki (lub Heńka/Heńki Hojer

i Sławka/Sławki Metelki) i zastąpcie je odpowiednią kartą podwójnej postaci . W trakcie rozgrywki może być używana tylko jedna karta podwójnej postaci. W ten sposób będziecie dysponować czterema kartami, spośród których każdy gracz wybiera jedną. Jeśli któreś postacie nie zostały wybrane, znajdźcie dla nich miejsce w pobliżu planszy i połóżcie je tam awerssem do góry. Gracze kierują niewybranymi postaciami wspólnie, przestrzegając przy tym standardowych zasad (tak jakby kontrolował je inny gracz). Ilekroć zasady odnoszą się do gracza, dotyczy to także fikcyjnych graczy kontrolujących współdzielone postacie.

- 13 Potasujcie dokładnie talię kart akcji i połóżcie ją zakrytą na odpowiednim polu planszy głównej. Obok połóżcie znaczniki doboru kart  – są one używane w formie przypomnienia, ilekroć powinniście dobrać więcej kart.

- 14 Sprawdźcie symbole po lewej stronie w dolnej części toru postępu – pokazują one początkowe zasoby postaci. W ich skład zawsze wchodzi 4 karty akcji, dlatego rozdajcie każdemu z was po 4 karty z talii kart akcji.

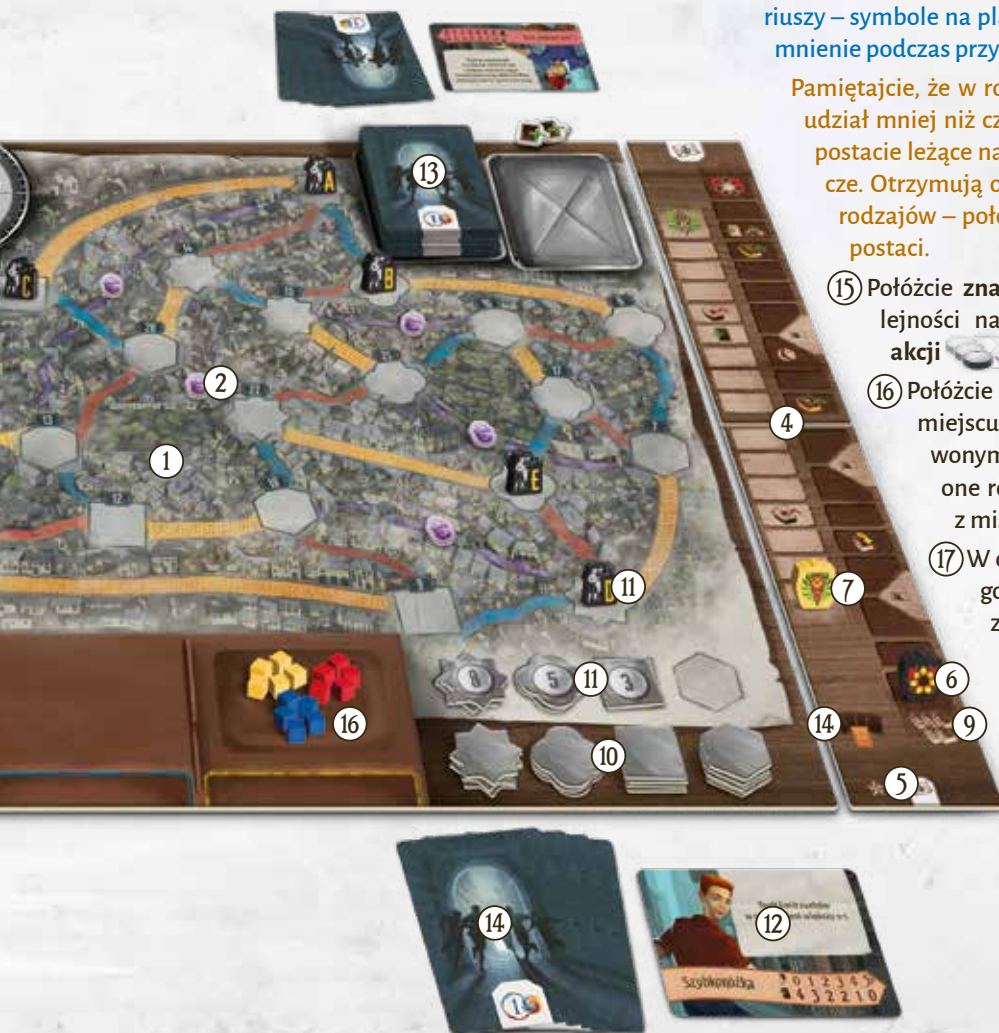
W Scenariuszu 1. na planszy postępu pokazane są wyłącznie karty akcji. W kolejnych scenariuszach mogą to być inne karty, zgodnie z opisem w książce scenariuszy – symbole na planszy służą więc jako przypomnienie podczas przygotowania do gry.

Pamiętajcie, że w rozgrywkach, w których bierze udział mniej niż czterech graczy, współdzielone postacie leżące na stole także liczą się jako gracze. Otrzymują one tyle samo kart wszystkich rodzajów – połóżcie je odkryte obok ich kart postaci.

- 15 Połóżcie znacznik fazy gry na dysku kolejności na planszy gry, na polu fazy akcji .

- 16 Połóżcie na planszy, w wyznaczonym miejscu, po 5 kostek w kolorze czerwonym, niebieskim i żółtym. Mają one różne przeznaczenie związane z misjami.

- 17 W ostatnim kroku będziecie przygotowywać talię misji zgodnie z wymogami scenariusza i odkrywać początkowe misje. Ponieważ robi się to inaczej w przypadku każdego scenariusza, nie będziemy tłumaczyli tego procesu w tym miejscu; odpowiednie polecenia znajdziecie później w książce scenariuszy.



# Przebieg gry

W *Severtonie*. Dzielnicy cieni każda runda dzieli się na fazy wyszczególnione na dysku kolejności. Gra rozpoczyna się od fazy akcji wskazanej przez znacznik. Po jej ukończeniu znacznik przesuwa się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, co aktywuje kolejną fazę. Cykl ten jest powtarzany aż do chwili, gdy spełnione zostaną warunki zwycięstwa lub porażki.

Fazy rundy to (w kolejności):

1. faza akcji,
2. faza Vontów,
3. faza misji,
4. faza niepokoju,
5. faza uzupełnienia Vontów,
6. faza uzupełnienia graczy,
7. faza uzupełnienia misji.



## 1. FAZA AKCJI

W tej fazie używacie kart akcji do poruszania się po *Severtonie*, rozpoznawania grup Vontów i odkrywania sekretnych ścieżek. W grze dostępne są dwie akcje: **ruch** oraz **badanie**.

### Przebieg fazy akcji

Możecie wykonywać **pojedyncze akcje w dowolnej kolejności**, także pomiędzy turami innych graczy. Kolejność wykonywania akcji jest ustalana wspólnie, ponieważ może to mieć istotne znaczenie dla powodzenia działań graczy.

Ta elastyczna struktura pozwala na sytuację, w której jedna postać wykonuje akcję, następnie swoje tury rozgrywają pozostali gracze, po czym inicjatywa znów wraca do pierwszej postaci, która może kontynuować wykonywanie akcji.

Faza akcji dobiega końca w chwili, gdy żadna postać nie chce lub nie może zagrywać kolejnych kart. Przesuwacie wówczas znacznik fazy gry na następne pole dysku w kolejności, czyli na **fazę Vontów**.

*Wskazówka:* Choć zasada wykonywania akcji w dowolnej kolejności zapewnia wiele możliwości taktycznych, w niektórych grupach – w szczególności tych, które nie znają gry – może prowadzić do początkowego wahania i oczekiwania, aż to inni gracze wykonają pierwszą akcję. W takich sytuacjach przydatna jest pomoc bardziej doświadczonych graczy, którzy przejmie inicjatywę i pomoże utrzymać tempo rozgrywki.

### Karty akcji

Każda karta akcji ma dwie cechy, oznaczone w lewym górnym rogu: **symbol z liczbą** oraz **kolor**. W tym momencie symbol i liczba są nieistotne; mają one znaczenie w spo-

tkaniach z Vontami (patrz s. 10) i podczas wykonywania niektórych akcji w kolejnych scenariuszach.



Czerwone, niebieskie, żółte i fioletowe karty akcji są używane do ruchu wzdłuż ścieżek o tym samym kolorze.

Karty ze wszystkimi czterema kolorami to **jokery**. Jokera można użyć jako karty dowolnego koloru, łącznie z fioletowym. Ponieważ karty z jokerem nie mają symbolu, ich użycie jest ograniczone w innych aspektach gry.



**Symbol badania** widoczny na wszystkich kartach w kolorze fioletowym (a także na jokerach) pozwala użyć takiej karty do badania w **fazie akcji**. Dzięki temu jesteście w stanie określić charakter grup Vontów i ich zamiary, a także odkrywać fioletowe ścieżki, które na początku rozgrywki są zamknięte.

Każdy z was może zagrywać wyłącznie karty ze swojej ręki – graczom nie wolno dzielić się kartami ani nimi wymieniać.

**Postacie współdzielone, używane w rozgrywkach na mniejszą liczbę osób, mają swoje własne karty i tylko te postacie mogą ich używać.**

### Ruch postaci

Plansza przedstawia mapę dzielnicy *Severton* wraz z lokalizacjami ponumerowanymi od 1 do 22, pomiędzy którymi przebiegają cztery rodzaje połączeń: szerokie ulice (żółte linie), kręte uliczki (czerwone linie), strome schody (niebieskie linie) i sekretne ścieżki (fioletowe linie opisane dokładniej w dalszej części instrukcji).

Postać może przejść do sąsiedniej lokalizacji wzdłuż dowolnego czerwonego, niebieskiego lub żółtego połączenia. Aby to zrobić, deklaruje, którędy będzie się ruszać, a następnie zagrywa kartę o tym samym kolorze, co wybrane połączenie (lub jokera). Zagrane karty odkłada się na stos kart odrzuconych, znajdujący się na planszy głównej.

Dowolna postać lub postacie znajdujące się w tej samej lokalizacji mogą oznajmić: „Idziemy z tobą”. Aby to zrobić, taka postać musi zagrać dowolną własną kartę (jej kolor nie ma znaczenia). Następnie wszystkie znaczniki postaci są jednocześnie przesuwane do nowej lokalizacji.

**W przypadku ruchu podwójną postacią należy przesunąć obydwa znaczniki, ale płacisz za ten ruch tylko jedną kartę.**

Postacie mogą więc poruszać się indywidualnie lub jako grupa. Ruch zawsze kosztuje poruszającą się postać jedną kartę, kiedy jednak kilka postaci porusza się jako grupa, tylko jedna z zagranych kart musi odpowiadać kolorem drodze.

*Wczujcie się w położenie postaci. Dla nich widok nie jest tak jasny i wyraźny, jak dla osoby patrzącej na mapę z góry. Stoją w nieznanym miejscu pośród mrocznych budynków. Nawet jeśli wiedzą, że w pobliżu znajdują się schody, mogą nie być w stanie ich odnaleźć (w języku gry oznacza to, że nie mają niebieskiej karty). Kiedy postaci w jednym miejscu jest więcej, ich szanse na odnalezienie schodów rosną (bo jeden z graczy może posiadać na ręce kartę właściwego koloru). Wówczas postać kontrolowana przez tego gracza szepcze do kolegów: „Hej, chodźcie za mną!”, a pozostałe postaci podążają za nią, zagrywając dowolną kartę. Poruszanie się w grupie ułatwia pokonywanie ulic i zaułków Severtonu, ale jednocześnie zwiększa ryzyko, że postaci zostaną dostrzeżone i przyciągną uwagę Vontów.*

Każda postać może wykonać **maksymalnie dwa ruchy w ciągu jednej fazy akcji**, niezależnie od tego, czy porusza się w pojedynkę, czy też w grupie. Ruchy te wykonuje się niezależnie od siebie, np. jako jeden ruch w pojedynkę i jeden ruch w grupie (w dowolnej kolejności), jako dwa ruchy w tej samej grupie lub w dwóch różnych grupach.

**Nie ma obowiązku zużywania wszystkich ruchów** – postać może poruszyć się tylko raz lub wcale. Czekanie i oszczędzanie kart bywa strategicznym posunięciem.

*Choć śledzenie ruchów przysługujących postaciom zwykle nie jest trudne, karty zużyte na ruch możecie np. kłaść obok kart odpowiednich postaci. Ta praktyka bywa szczególnie przydatna w rozgrywkach z mniejszą liczbą graczy, z udziałem postaci, które nie są kontrolowane przez żadnego konkretnego gracza.*



*Przykład: Szybkonóżka zagrywa czerwoną kartę, by poruszyć się wzdłuż czerwonego połączenia. Czerwoniaczek także chce się poruszyć czerwonym połączeniem, ale nie ma na ręce czerwonej karty. Oznajmia więc na głos, że porusza się z Szybkonóżką, i opta ruch za pomocą żółtej karty.*

## Badanie

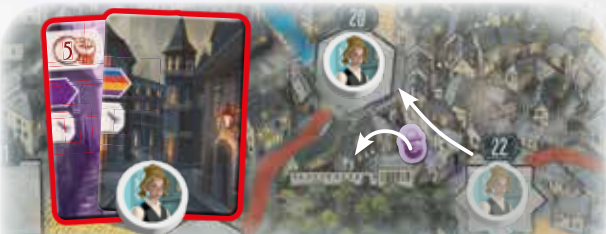
Aby wykonać akcję badania, musisz zagrać kartę z odpowiednim symbolem . Symbol badania pojawia się na wszystkich fioletowych kartach, a także na jokerach. Badanie nie liczy się jako ruch, co oznacza, że – oprócz dwóch standardowych ruchów – możesz wykonać **dowolną liczbę badań** (pod warunkiem, że posiadasz odpowiednie karty).

Badając, musisz się zdecydować na jeden z dwóch efektów:

### a. Odkrycie sekretnej ścieżki

Na początku rozgrywki sekretne ścieżki (fioletowe połączenia) są wam nieznane, a postaci nie mogą z nich korzystać. Symbolizują to znaczniki zamknięcia , leżące na tych ścieżkach. Jeśli chcesz odkryć sekretną ścieżkę, twoja postać musi znajdować się **przy dowolnym końcu tej ścieżki**. Możesz wówczas zagrać kartę z symbolem , aby usunąć znacznik zamknięcia. Odtąd ścieżka ta jest dostępna i może być używana przez pozostałą część scenariusza.

Od chwili, gdy ścieżka jest odkryta, możecie się nią przemieszczać tak jak każdym innym połączeniem. Aby poruszyć się sekretną ścieżką, przynajmniej jedna postać musi zagrać fioletową kartę (inne postaci mogą standardowo odrzucić kartę w dowolnym kolorze, by dołączyć do ruchu). Sekretnej ścieżki można używać w tej samej rundzie, w której została odkryta.



*Przykład: Heńka stoi w lokalizacji 22 i potrzebuje się przedostać do lokalizacji 20 przez zamkniętą sekretną ścieżkę. Może to zrobić w tej rundzie, ale będzie to od niej wymagać zagrania dwóch fioletowych kart (lub jokerów): jednej, aby odkryć to przejście, i drugiej, żeby się poruszyć na drugą stronę.*

Ponadto ilekroć musicie obliczyć odległość pomiędzy lokalizacjami albo ustalić, które lokalizacje są „sąsiadujące”, traktujecie odkryte sekretne ścieżki tak jak normalne połączenia.

### b. Rozpoznanie grupy Vontów

Rozpoznawanie Vontów to drugie zastosowanie akcji badania, pozwalające wam zbierać informacje na temat grup Vontów. Grupa, którą chcecie rozpoznać, musi się **znajdować w odległości maksymalnie dwóch ruchów od badającej postaci**.

Wskaż, którą grupę Vontów chcesz rozpoznać, i zagraj kartę z , a następnie **odkryj zarówno kartę grupy Vontów, jak i kartę ruchu Vontów, znajdujące się przy polu z odpowiednią literą**. Jeśli dowolna z tych kart jest już odkryta, nic z nią nie rób i odkryj tylko tę drugą. Jeśli obydwie karty są odkryte, akcja badania nie ma żadnego efektu.



Przykład: Mirka (znajdująca się w lokalizacji 11) może rozpoznać Vontów A w lokalizacji 2 (w odległości jednego ruchu) lub Vontów C w lokalizacji 20 (w odległości dwóch ruchów). Rozpoznanie Vontów D w lokalizacji 22 jest niemożliwe z uwagi na zbyt dużą odległość. Aby rozpoznać tę grupę, Mirka musiałaby najpierw poruszyć się bliżej (żółtym połączeniem) przed zagranieniem karty z . Zwróćcie uwagę, że gdyby sekretna ścieżka między lokalizacjami 13 i 4 była odkryta, Mirka mogłaby rozpoznać Vontów B w lokalizacji 4, ponieważ znajdowałaby się w odległości dwóch ruchów od nich.

Choć samo badanie nie wywołuje natychmiastowych skutków, zyskane dzięki niemu informacje – tożsamość grupy (czyli jak sobie z nią poradzić) oraz jej planowany ruch w bieżącej rundzie – mają duże znaczenie dla waszej strategii.

**Uwaga:** Często gracze przeprowadzają rozpoznanie Vontów na początku fazy akcji, a następnie odpowiednio dostosowują swoje plany. Jeśli martwili was zamiary oddalonej grupy Vontów, jedna z postaci może podejść bliżej, żeby ją rozpoznać. Pozostali gracze zdecydują na tej podstawie, czy chcą podążać za tą postacią, czy nie. Pamiętajcie jednak, że w takiej sytuacji nie wystarczy zadeklarować: „Idziemy z tobą”. Ktoś wciąż musi zagrać kartę w kolorze połączenia, ponieważ jest to odrębny ruch.

## Zbyt wiele kart tego samego koloru

Jeśli nie masz na ręce karty potrzebnej do wykonania akcji, możesz zagrać trzy karty w jednym, dowolnym kolorze, aby liczyły się one jako joker. Dzięki temu możesz np. wykonać akcję badania, zagrywając trzy żółte karty, czy też poruszyć się niebieskim połączeniem, zagrywając trzy fioletowe karty. Czasem takie zagranie może być kluczowe, a czasem warto poczekać do następnej rundy, ponieważ karty są cennym zasobem.

W grze Severton. Dzielnica cieni element kooperacji jest bardzo ważny. Aby osiągnąć sukces, w szczególności na wyższych poziomach trudności, musicie doskonale koordynować działania postaci, więc dzielenie się informacjami i pomysłami jest nie tylko dozwolone, ale wręcz wskazane. Mimo to zachęcamy, abyście nie grali z odkrytymi kartami. Możecie mówić współgraczom, w jakim kolorze są wasze karty i jakie mają symbole, ale ich nie pokazujecie. Inni gracze nie powinni zarządzać waszą ręką.

## Zdolności postaci

Postacie posiadają specjalne zdolności widoczne na ich kartach. Każdej takiej zdolności można użyć tylko raz na rundę, przeważnie w fazie akcji (z wyjątkiem zdolności Heńka/Heńki Hojer, której można użyć w fazie akcji lub w fazie Vontów). Po użyciu zdolności specjalnej możesz lekko obrócić kartę postaci, by w ten sposób oznaczyć, że wykorzystałeś tę możliwość w bieżącej rundzie.

Jest to szczególnie pomocne w przypadku współdzielonych postaci, które nie są kontrolowane przez żadnego konkretnego gracza.

**Uwaga:** Zdolność Czerwoniaczka dotyczy badania, co obejmuje zarówno odkrywanie sekretnych ścieżek, jak i rozpoznawanie grup Vontów. Postać ta może odkryć sekretną ścieżkę nawet wtedy, gdy znajduje się o jeden ruch od wejścia do niej!

## 2. FAZA VONTÓW

W fazie Vontów grupy Vontów przeprowadzają zaplanowane akcje. Rozpatrzenie wszystkie grupy w kolejności alfabetycznej (zaczniacie od grupy A i powtarzajcie poniższe czynności aż do chwili, gdy rozpatrzyć ostatnią grupę obecną na planszy):

1. **Odkryj kartę planowanego ruchu Vontów** rozpatrywanej grupy, jeśli nie została ona odkryta w poprzedniej fazie. (Odkryj wyłącznie kartę po lewej stronie literowego oznaczenia grupy na planszy Vontów; kartę po prawej pozostaw zakrytą, jeśli nie została ona odkryta wcześniej).
2. **Wykonaj ruch** wskazany na karcie ruchu Vontów.
3. **Odrzuć tę kartę**, oznaczając w ten sposób zakończenie ruchu.

Karta ruchu Vontów wskazuje, dokąd dana grupa zamierza się przemieścić w bieżącej rundzie. Vontowie, tak jak wy, poruszają się wzdłuż połączeń, a niektóre karty umożliwiają im korzystanie z fioletowych, sekretnych ścieżek. Vontowie świetnie znają każdy zaułek Severtonu – gdy chcą użyć sekretnej ścieżki, nie ma dla nich znaczenia, czy jest ona zamknięta, czy nie.

Dwie grupy Vontów nigdy nie mogą zakończyć ruchu w tej samej lokalizacji. Jednej grupie wolno się przemieszczać przez lokalizację zajęłą przez inną grupę, ale musi ona zakończyć ruch w niezajętej lokalizacji.

Jeśli grupa Vontów nie może się poruszyć, ponieważ jest blokowana przez inną grupę, to wówczas reorganizuje się (zamiast się poruszać). Jeśli karta zablokowanej grupy Vontów (znajdująca się po prawej stronie jej literowego pola) jest odkryta, odrzućcie ją i zastąpcie nową, zakrytą kartą. Vontowie się przeorganizowali, a wy nie znacie już ich tożsamości. Jeśli karta zablokowanej grupy Vontów jest zakryta, nic się nie dzieje. Nie ma potrzeby wymieniać tej karty, ponieważ tak czy inaczej nie znacie tożsamości tej grupy.

**Reorganizuje się wyłącznie zablokowana grupa (nie robi tego grupa, która ten ruch blokowala).**

Vontowie mogą wchodzić do lokalizacji, w których znajdują się postacie. Gdy to nastąpi, natychmiast rozpatrzenie spotkanie z Vontami (patrzcie rozdział Spotkania z Vontami na s. 10).

## Karty ruchu Vontów

Karty ruchu Vontów dzielą się na kilka rodzajów:



### Pojedynczy kolor

To najprostszy przypadek: **poruszacie grupę Vontów wzdłuż ścieżki o wskazanym kolorze**. Jeśli lokalizacja będąca celem ruchu jest zajęta przez inną grupę Vontów, ruch nie jest wykonywany, a dana grupa Vontów się reorganizuje.



### Podwójny kolor

Ta grupa **próbuje wykonać dwa ruchy**: najpierw wzdłuż połączenia o kolorze pierwszej strzałki, a następnie wzdłuż połączenia o kolorze drugiej strzałki.

- Jeśli pierwsza lokalizacja jest zajęta przez inną grupę, ale druga nie jest, Vontowie przechodzą przez pierwszą lokalizację i kończą ruch w drugiej.
- Jeśli druga lokalizacja jest zajęta, ale pierwsza nie jest, Vontowie wykonują tylko jeden ruch, a następnie się reorganizują.
- Jeśli obydwie lokalizacje są zajęte, Vontowie wyłącznie się reorganizują.

Grupa próbuje wykonać obydwa ruchy. Jeśli po pierwszym ruchu napotka postacie, natychmiast rozpatrzcie spotkanie z Vontami (patrzcie rozdział *Spotkania z Vontami* na s. 10). Następnie, jeśli w wyniku tego spotkania nie została odrzucona karta ruchu Vontów, próbują oni wykonać drugi ruch.



*Przykład: Vontowie A próbują wykonać dwa ruchy. Najpierw poruszają się wzdłuż czerwonego połączenia. Następnie próbują się poruszyć wzdłuż żółtego połączenia, ale docelową lokalizację zajmują Vontowie B. Dlatego Vontowie A się reorganizują – ich karta ruchu jest odkryta, dlatego gracze muszą ją odrzucić i zastąpić nową, zakrytą kartą.*



### Schodzenie się w stronę centrum

Karta jokera z symbolem plusa oznacza, że **grupa będzie chciała przemieścić się do sąsiedniej lokalizacji o najwyższym numerze**. Podczas tego ruchu należy zignorować lokalizacje zajęte przez inne grupy Vontów (ale nie przez postacie).

Należy też wziąć pod uwagę **sekretne ścieżki**, jeśli jedna z nich prowadzi do docelowej lokalizacji (niezależnie od tego, czy ta ścieżka jest odkryta, czy nie). Jeśli wszystkie sąsiednie lokalizacje są zajęte, zamiast tego grupa się reorganizuje. (Numeracja lokalizacji na planszy układu się w spiralę: niższe numery znajdują się na obrzeżach, wyższe – w centrum. Dlatego ten rodzaj ruchu często – choć nie zawsze – będzie prowadził Vontów w kierunku środka planszy.)

Jeśli rozgrywacie *Scenariusz 1.*, zignorujcie symbole w lewym górnym rogu karty, a podczas ruchu Vontów kierujcie się wyłącznie strzałkami w lewym dolnym rogu, dopóki nie otrzymacie innego polecenia. Vontowie nie są jeszcze szczególnie podejrzliwi – nie wierzą, że bylibyście aż tak nierozważni, żeby wdrzeć się do Severtonu. Pomińcie dalszą część tego rozdziału i przejdźcie do części *Spotkania z Vontami* na s. 10.



### Czujna grupa

Niektóre karty ruchu Vontów mają symbol w lewym górnym rogu. Te czujne grupy domyślają się, że w okolicy kręca się intruzy – dlatego

bacznie się rozglądają w poszukiwaniu podejrzanych osób. Jeśli karta posiada taki symbol, najpierw **rozpatrzcie efekt czujności**, chwilowo ignorując jej kolor (widoczny w lewym dolnym rogu). Sprawdźcie **wszystkie sąsiadujące lokalizacje** (czyli połączone z obecną lokalizacją danej grupy) – jeżeli na dowolnej z tych lokalizacji znajduje się **grupa postaci złożona z co najmniej tylu znaczników, co liczba na karcie**, Vontowie ją spostrzegą. Zmieniają oni swoje plany i poruszają się do tej lokalizacji.



Kolorowa strzałka za symbolem czujności wskazuje, czy Vontowie będą przeszukiwać wyłącznie standardowe połączenia, czy także sekretne ścieżki.

Jeśli w sąsiadujących lokalizacjach jest więcej niż jedna grupa, na którą Vontowie zareagują, poruszają się oni w stronę grupy z większą liczbą znaczników. Jeśli grupy są identycznej wielkości, Vontowie poruszają się do tej, która stoi w lokalizacji o wyższym numerze.

Jeśli w sąsiadujących lokalizacjach nie ma wystarczająco dużej grupy postaci, Vontowie poruszają się zgodnie ze standardowymi strzałkami ruchu karty (wg zasad opisanych powyżej).



*Przykład: Vontowie B przeszukują wyłącznie te sąsiadujące lokalizacje, do których prowadzą standardowe połączenia, ale zauważą nawet pojedynczą postać. Vontowie C zauważą wyłącznie grupy złożone z 4 lub więcej postaci, ale sprawdzą też lokalizacje połączone sekretnymi ścieżkami. W obu przypadkach – jeśli Vontowie nie zauważą kwalifikujących się grup – przemieszczą się wzdłuż niebieskich połączeń, tak jak początkowo planowali.*



### Bardzo czujna grupa

Karty z dwiema strzałkami i symbolem czujności należą do najrzadszego typu i oznaczają **bardzo czujne grupy**. Działają one podobnie jak czujne grupy, ale pozwalają Vontom przeszukać wszystkie lokalizacje w odległości **maksymalnie dwóch ruchów**. **Bardzo czujne grupy** nigdy nie przeszukują jednak sekretnych ścieżek i przeważnie wykrywają duże grupy postaci.

Jeśli bardzo czujna grupa zauważy postacie, wykonuje niezbędne ruchy (jeden lub dwa), żeby dotrzeć do ich lokalizacji. Robiąc to, może mijać inne grupy Vontów.

Może się zdarzyć, że bardzo czujna grupa napotka jakąś postać po swoim pierwszym ruchu. Jeśli tak się stanie, najpierw rozpatrzcie to spotkanie, a następnie – jeśli Vontowie wciąż mają swoją kartę ruchu – poruszcie ich po raz drugi.

Jeśli do docelowej lokalizacji prowadzą dwie drogi takiej samej długości, Vontowie wybierają tę, która prowadzi przez lokalizację o wyższym numerze.

**Pamiętajcie:** kiedy rozpatrujecie czujne grupy, ważna jest liczba znaczników postaci, a nie liczba graczy. Osoba, która kontroluje podwójną postać, zawsze przesuwają dwa znaczniki jednocześnie, co znaczy, że jest ona bardziej narażona na wykrycie przez Vontów nawet wtedy, gdy porusza się sama.



*Przykład: Vontowie D w odległości maksymalnie dwóch ruchów szukają grupy złożonej z co najmniej czterech postaci (jeśli ją znajdą, poruszają się dwukrotnie, by do niej dotrzeć). W okolicy nie ma jednak takiej grupy, dlatego wykonują pojedynczy ruch żółtym połączeniem.*

## SPOTKANIA Z VONTAMI

Do spotkania z Vontami może dojść na dwa sposoby:

- w **fazie akcji**, gdy celowo przemieszczacie postacie do lokalizacji zajętej przez Vontów;
- w **fazie Vontów**, gdy grupa Vontów poruszy się do lokalizacji mieszczącej wasze postacie.

**Spotkania rozpatruje się natychmiast.** Oznacza to, że nie jest możliwe przesunięcie kilku grup postaci z różnych lokalizacji do lokalizacji z Vontami, by razem uczestniczyły w jednym spotkaniu. Gdy tylko pierwsza grupa dotrze na miejsce, spotkanie zostaje natychmiast rozstrzygnięte.



Niezależnie od tego, w jaki sposób doszło do spotkania, rozpatruje się je zawsze tak samo. W pierwszej kolejności **należy odkryć kartę odpowiedniej grupy Vontów** (leżącą po prawej stronie planszy Vontów), o ile nie jest ona jeszcze odkryta. Na karcie tej widoczne są możliwe sposoby rozpatrzenia spotkania, reprezentowane przez symbole z wartościami.

Spotkania rozpatruje się, zagrywając karty akcji z określonymi symbolami. Każda karta – nie licząc jokerów – ma w lewym górnym rogu symbol oraz liczbę.

### Symbol na kartach akcji

Spotkania rozpatruje się, zagrywając karty akcji z określonymi symbolami. Każda karta – nie licząc jokerów – ma w lewym górnym rogu symbol oraz liczbę.



W grze występują trzy podstawowe symbole spotkań i jeden symbol specjalny:



Pięść symbolizuje siłę fizyczną i zwinność.



Dymek dialogowy symbolizuje perswazję i spryt.



Oko symbolizuje nieuchwytność i spostrzegawczość.



Wir to uniwersalny symbol, który może zastąpić dowolny inny symbol.

Zwróćcie uwagę, że na rewersie każdej karty akcji widnieje symbol . Oznacza on, że każdą kartę (także jokera) można zagrać zakrytą jako dowolny symbol o wartości 1.

## Rozpatrywanie spotkań

Symbole pięści, dymku dialogowego i oka pojawiają się także na kartach grup Vontów i określają, jak trudno będzie wam poradzić sobie z danym wyzwaniem.

Spotkania rozpatruje się na cztery sposoby. Możecie:

- 1) pokonać Vontów w walce;
- 2) przechytrzyć ich;
- 3) ukryć się przed nimi;
- 4) pozwolić im się pochwycić.

## Walka z Vontami

Jedną z możliwości pokonania Vontów jest walka fizyczna. By wygrać z Vontami w siłowej potyczce, **musicie wspólnie zagrać karty o łącznej wartości siły** wynoszącej co najmniej tyle, co liczba przy tym symbolu na karcie grupy Vontów.



Walkę nazywa się **wyzwaniem grupowym**, ponieważ w jego realizacji mogą pomagać wszystkie postacie obecne w danej lokalizacji. Przypomina o tym symbol trzech kółek, w którym znajduje się liczba.

Wszystkie postacie podwójne mają specjalną zdolność: ilekroć gracz kontrolujący taką postać bierze udział w wyzwaniu grupowym, zagrywane przez niego karty liczą się podwójnie (tak jakby zagrywała je każda z dwóch postaci).



Przykład: Sławek, Szybkonóżka i Czerwoniacek biorą wspólnie udział w walce i muszą zagrać karty z symbolami lub o łącznej wartości 16. Każda z postaci pomaga w realizacji wyzwania i grupie udaje się osiągnąć tę wartość. (Przekroczenie wymaganej wartości jest dozwolone.)

Jeśli uda się wam pokonać Vontów w walce (zagrywając karty o wymaganej wartości), usuńcie znacznik Vontów z planszy i połóżcie go na odpowiadającej mu literze na planszy. Odrzućcie także obie karty (kartę grupy Vontów leżącą z prawej strony i kartę ruchu Vontów leżącą z lewej strony). Ta grupa Vontów została rozbita, lecz nie na długo – na koniec rundy w tym miejscu pojawi się nowa. Walka z Vontami nie jest więc wydajna, ale czasem okaże się nieunikniona, abyście mogli skutecznie poruszać się po dzielnicy i realizować misje. Co więcej, będziecie też musieli walczyć, gdy to Vontowie niespodziewanie zaatakują.

## Przechytrzanie Vontów

Drugą możliwością jest udawanie miejscowych. Aby pokonać Vontów, że jesteście z Severtonu, jeden z was musi zagrać karty o wartości perswazji wynoszącej co najmniej tyle, co liczba przy tym symbolu na karcie Vontów.

Karty o wymaganej wartości perswazji musi zagrać pojedyncza postać znajdująca się w lokalizacji z Vontami – musi to zrobić sama, a inne postacie nie mogą jej pomagać. Takie wyzwanie nazywa się wyzwaniem indywidualnym. Przypomina o tym pojedyncze kółko, w którym znajduje się liczba.



Przykład: Mirka i Heńka napotykają Vontów D. Heńka może zagrać karty perswazji maksymalnie o wartości 6, a Mirka – o wartości 8 (nawet jeśli poświęci karty z niepasującymi symbolami, by je zagrać zakryte). Ponieważ jest to wyzwanie indywidualne, nie mogą sobie pomagać i żadna z nich nie jest w stanie zwieść Vontów – muszą sobie z nimi poradzić inaczej.

W wyzwaniach indywidualnych gracz kontrolujący postać podwójną liczy się jako jedna postać – wartości kart zagrywanych przez niego nie są podwajane.

Jeśli uda się wam przechytrzyć Vontów, zdobędziecie ich zaufanie. Wybierzcie dowolne połączenie prowadzące z ich lokalizacji (nie licząc zamkniętych sekretnych ścieżek, których jeszcze nie odkryliście) i przesuniecie Vontów wzdłuż tego połączenia.

Wyobraźcie sobie, że postać, która z powodzeniem wykonała to wyzwanie, mówi Vontom coś w rodzaju: „Hej, zauważyliśmy, jak w tamtą stronę ucieka podejrzana grupa!”, a Vontowie, ponieważ wam ufają, rzucają się w pogoń.

W lokalizacji, do której przesuwacie Vontów, nie może się znajdować inna grupa Vontów. Mogą się tam jednak znajdować inne postacie – w takiej sytuacji natychmiast dochodzi do kolejnego spotkania. W pewnych sytuacjach taki ruch może być dobrym posunięciem taktycznym. Jeśli wszystkie sąsiadujące lokalizacje są zajęte przez Vontów, nie możecie przechytrzyć grupy w swojej lokalizacji – w takiej sytuacji musicie poradzić sobie w inny sposób.

Dodatkowo odrzućcie kartę ruchu tej grupy Vontów, nawet jeśli Vontowie jeszcze jej nie wykorzystali albo wykonali tylko jeden z dwóch ruchów przedstawionych na niej.

## Ukrywanie się przed Vontami

Jeśli nie jesteście w stanie pokonać Vontów w walce ani ich przechytrzyć, pozostało wam jedno: spróbować się ukryć. Jednakże każda postać ukrywa się indywidualnie. Każdy z was musi zagrać karty o wartości nieuchwytności wynoszącej co najmniej tyle, co liczba przy tym symbolu na karcie Vontów.



Każdy gracz znajdujący się w lokalizacji z Vontami wykonuje indywidualne wyzwanie ukrywania się. Może się tak zdarzyć, że tylko niektóre postacie podołają wyzwaniu, podczas gdy inne zostaną pochwycone.

Gracz kontrolujący postać podwójną musi wykonać to wyzwanie tylko raz – przyjmuje się, że obie postacie z powodzeniem mu sprostały.



Przykład: Obie postacie z poprzedniego przykładu musiałyby wykonać wyzwanie ukrywania się o wartości 5. Udaje się to tylko Mirce; Heńka zostaje pochwycona.

Jeśli postaci uda się ukryć, pozostaje ona w tej samej lokalizacji, co grupa Vontów (chyba że Vontowie przemieszczą się dalej). Postacie przebywające w lokalizacji z Vontami są ukryte przed wszystkimi grupami Vontów, łącznie z tymi, które przechodzą przez tę lokalizację i które rozglądają się, szukając najbliższych grup postaci. Ukrywanie się trwa do chwili, gdy nastąpi jedna z poniższych sytuacji:

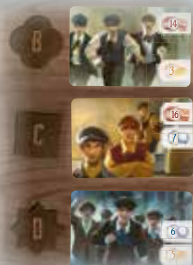
- Vontowie opuszczają tę lokalizację;
- ukrywająca się postać opuści tę lokalizację;

- w *fazie akcji* postać zadeklaruje, że wychodzi z ukrycia (dobrowolnie doprowadzając do spotkania z Vontami w swojej lokalizacji);
- inna grupa postaci wejdzie do tej lokalizacji – w takiej sytuacji każda ukrywająca się postać decyduje, czy chce pozostać w ukryciu, czy dołączyć do spotkania z Vontami.

## Brakujące opcje

Nie ze wszystkimi grupami Vontów można sobie poradzić na każdy z wymienionych sposobów. Jeśli na karcie Vontów brakuje któregoś z symboli, w przypadku tej grupy dana metoda konfrontacji jest nieskuteczna.

*Przykład: Vontowie B są tak roz-  
wścieczeni, że nie będą słuchać ar-  
gumentów. Vontowie C metodycznie  
przeszukują ulice, przez co nie da się  
przed nimi schować, zaś Vontowie D  
są nie tylko wściekli, ale też tak licz-  
ni, że jakakolwiek próba walki jest  
z góry skazana na niepowodzenie.*



## Pochwycenie przez Vontów

Jeśli nie poradzisz sobie z Vontami w żaden z powyższych sposobów, twoja postać zostaje pochwycona. Może się tak zdarzyć, że tylko niektóre postacie zostaną pochwycone, podczas gdy innym uda się ukryć.

Gdy kierujesz pochwyconą postacią, musisz:

- odrzucić wszystkie swoje karty;
- zdjęć z planszy swój znacznik postaci (umieścisz go z powrotem na planszy w późniejszej fazie rundy);
- przesunąć znacznik niepokojów o jedno pole naprzód.

Jeśli podczas tego samego spotkania pochwyconych zostanie kilka postaci, **znacznik przesuwają się tylko o jedno pole**. Jeśli jednak postacie zostaną pochwycone podczas kilku różnych spotkań, znacznik przesuwają się o jedno pole za każde takie spotkanie.

Kiedy przesuwacie znacznik niepokojów, może on dotrzeć do pola z symbolami. W takiej sytuacji odpowiednie efekty rozpatruje się natychmiast. Więcej informacji na temat znacznika niepokojów znajdziecie w rozdziale *Faza niepokojów*.

## Podsumowanie

- Jeśli na karcie Vontów widoczna jest wartość siły , możecie ich pokonać, wykonując **grupowe wyzwanie siły**. W efekcie ta grupa Vontów jest tymczasowo usuwana z planszy.
- Jeśli na karcie Vontów widoczna jest wartość perswazji , możecie ich przechrzyć. **Dowolny gracz musi ukończyć indywidualne wyzwanie perswazji**, posyłając Vontów w wybranym kierunku (i odrzucając ich kartę ruchu).
- Jeśli na karcie Vontów widoczna jest wartość nieuchwytności , postacie w ich lokalizacji mogą się ukryć, wykonując **indywidualne wyzwanie nieuchwytności** i pozostając w tej lokalizacji. Stają się one niewidzialne aż do chwili, gdy Vontowie (lub one) opuszczą tę lokalizację.
- Jeśli żadne z powyższych działań się nie powiedzie, postacie, które się nie ukryły, zostają pochwycone. Pochwyceni odrzucają wszystkie karty z ręki i usuwają znaczniki swoich postaci z planszy, a znacznik niepokojów przesuwają się o jedno pole (za całą grupę).

## 3. FAZA MISJI

W *fazie misji* wykonujecie polecenia na odkrytych kartach misji. Jest to także jedyna faza, w której możecie spełnić warunki zwycięstwa i wygrać scenariusz.

O misjach dowiecie się więcej w odpowiednim czasie. W przypadku Scenariuszy 1. oraz 3. zasady misji zostaną omówione w książce scenariuszy, a w przypadku Scenariuszy 2., 4. oraz 5. zajrzyjcie do rozdziału *Dodatkowe pojęcia: Misje* na s. 15.

## 4. FAZA NIEPOKOJÓW

W tej fazie przesuniecie znacznik niepokojów o dwa pola do przodu na torze.

Trójkątne pola „wciśnięte” pomiędzy większe pola bierze się pod uwagę wyłącznie w rozgrywkach z użyciem postaci podwójnych .

W rozgrywkach pięcioosobowych pola te należy zignorować, a znacznik przesunąć na najbliższe duże pole.



*Przykład: Kiedy na pokazanym przykładzie miałbyś poruszyć znacznik niepokojów o dwa pola do przodu, zakończyłby on ruch na polu trójkątnym (w rozgrywkach z udziałem czterech lub mniej graczy) albo na dużym polu nad nim (w rozgrywce pięcioosobowej).*



Jeśli znacznik niepokojów dotrze do końca toru, rozgrywka dobiegnie końca. Przejdźcie do poleceń opisanych w rozdziale *Koniec gry* (patrzcie s. 14).

Dodatkowo znacznik może dotrzeć na pole specjalne. W takim wypadku znacznik niepokojów porusza się o jedno pole na raz, nie przeskakując żadnego pola.



Ten symbol oznacza, że do rozgrywki wchodzi kolejna grupa Vontów. Weźcie znacznik Vontów ze wskazaną literą i połóżcie go na odpowiednim literowanym polu na planszy Vontów. Nowa grupa pojawi się na mapie w kolejnej fazie.



Ten symbol pojawia się w pobliżu końca toru i reprezentuje **finalny zryw** Szybkich Strzał – rozgrywka niedługo się zakończy, a postacie podejmują ostatni wysiłek, by zrealizować swoje cele. Połóżcie znacznik  na talii kart akcji (pozwoli on wam dobrać więcej kart – patrzcie rozdział *Faza uzupełnienia graczy* poniżej). Ponadto w następnej *fazie akcji* każda postać może się poruszyć o jeden raz więcej niż zwykle.

W kolejnych scenariuszach pojawiają się nowe symbole. **Opis symboli znajduje się na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.** Ilekroć napotkacie nowy symbol, postępujcie zgodnie z zawartymi tam poleceniami.

## 5. FAZA UZUPEŁNIENIA VONTÓW

W pierwszej kolejności dla każdej grupy Vontów obecnej na planszy wykonajcie następujące czynności:

- jeśli po lewej stronie planszy Vontów leży karta ruchu, którą zapomnieliście odrzucić, zróbcie to teraz;
- dobierzcie z talii nową kartę ruchu Vontów i połóżcie ją zakrytą po lewej stronie planszy;
- jeśli na literowanym polu leży znacznik Vontów (ponieważ grupa została rozbita w walce lub dopiero przybyła), rozstawcie tę grupę:
  - Przydzielcie jej po jednej zakrytej karcie z talii grupy Vontów i karcie z talii ruchu Vontów.
  - Dobierzcie żeton odpowiedniego kształtu i umieśćcie tę grupę w lokalizacji o wylosowanym numerze, o ile jest ona pusta (nie ma tam innej grupy Vontów ani żadnych postaci). Jeśli lokalizacja jest zajęta, sprawdzajcie jedna po drugiej lokalizacje o kolejnych wyższych numerach, aż znajdziecie pustą, i umieśćcie tam tę grupę; a jeśli wszystkie lokalizacje o wyższych numerach są zajęte, sprawdzajcie jedna po drugiej lokalizacje o kolejnych niższych numerach, aż znajdziecie pustą, i umieśćcie tam tę grupę.



*Przykład: Vontowie Esq rozstawiani na planszy. Gracze dobierają żeton o numerze 21. Lokalizacja ta jest zajęta, więc gracze sprawdzają pole 22, ponieważ jest to lokalizacja o kolejnym wyższym numerze. Ona także jest zajęta, a na planszy nie ma już lokalizacji o wyższych numerach. Vontowie Esq więc rozstawiani na polu 20, ponieważ jest to lokalizacja o najbliższym niższym numerze.*

## 6. FAZA UZUPEŁNIENIA GRACZY

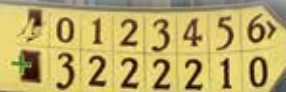
W tej fazie postacie, które zostały pochwycone, wracają na planszę, a wszyscy dobierają karty.

### Uzupełnienie ręki

Przed dobieraniem, jeśli kierujecie postaciami, które nie zostały pochwycone, możecie odrzucić z ręki dowolną

liczbę kart. Następnie wszyscy dobierają karty i dodają je do tych, które mają już na ręce. Liczba dobranych kart zależy od tego, ile kart zostało ci na ręce, i różni się w zależności od postaci. Spójrzcie na dolną część karty postaci:

Mirka Duszin



*Przykład: Mirce została na ręce jedna karta. Może ją zatrzymać (i dobrać dwie karty) lub odrzucić (i dobrać trzy). W obydwu przypadkach po zakończeniu dobierania będzie miała trzy karty na ręce.*

*Gdyby Mirce zostały na ręce dwie karty, odrzucenie jednej nie miałoby sensu, bo i tak dobrałaby tylko dwie. W takiej sytuacji prawdopodobnie nie odrzucałaby żadnych kart, chyba że rozpaczliwie potrzebowałaby konkretnej i chciałaby zwiększyć swoje szanse na jej dobranie – mogłaby wówczas odrzucić obie karty z ręki i dobrać trzy.*

### Pochwycone postacie

Postacie, które zostały pochwycone w bieżącej rundzie, wracają teraz do gry – umieszczacie ich znaczniki z powrotem na planszy.

Jeśli w lokalizacjach ① i ② nie ma Vontów, decydujesz, w której z nich umieścisz znacznik swojej postaci. Jeśli w lokalizacjach ① lub ② (lub w obydwu) znajdują się Vontowie, możesz zamiast tego umieścić swoją postać w dowolnej lokalizacji sąsiadującej z tymi Vontami. W rzadkim przypadku, kiedy wszystkie te lokalizacje także są zajęte przez Vontów, umieszczasz swoją postać w dowolnej lokalizacji sąsiadującej z tym zajętymi.

Jeśli pochwyconych zostało kilka postaci, możecie umieścić ich znaczniki w tej samej lokalizacji lub w różnych, wedle własnego uznania.

Nie macie żadnych kart na ręce (odrzuciliście je, gdy zostaliście pochwyteni). Nie dobieracie nowych kart zgodnie z powyższymi zasadami. Zamiast tego dobieracie z talii **cztery nowe karty akcji** (tak jak podczas przygotowania do gry).

### Dobieranie dodatkowych kart

W poprzednich fazach pewne efekty mogły poinstruować, abyście dobrali dodatkową kartę. Efekt taki oznacza się za pomocą znacznika , który należy położyć na talii kart akcji. Jeśli zdarzy się to dwukrotnie w tej samej rundzie, połóżcie na talii drugi znacznik . W bardzo rzadkim przypadku, gdy miałoby się to stać więcej niż dwa razy, zignorujcie kolejne efekty – w jednej rundzie **nigdy nie możecie dobrać więcej niż dwóch dodatkowych kart.**

Dodatkowe karty dodaje się do liczby kart dobieranych przez każdego z was. Dotyczy to zarówno graczy, którzy uzupełniają rękę, jak i tych, którzy dobierają nową rękę po pochwyteniu. Efekt dodatkowego dobierania dotyczy tylko jednej *fazy uzupełnienia graczy*. Po dobraniu dodatkowych kart odłóżcie znaczniki  na bok.

## Czerwoniaczek

0 1 2 3 4 5 6  
3 3 2 2 1 1 0

Przykład: Gracze zdobyli w tej rundzie znacznik . Czerwoniaczkowi zostały cztery karty na ręce, ale postanawia jedną odrzucić. Ponieważ ma teraz trzy karty na ręce, powinien dobrać dwie, zgodnie z tabelą na swojej karcie postaci. Dzięki efektowi dobiera trzy karty.

## 7. FAZA UZUPEŁNIENIA MISJI

Tej fazy nie rozgrywa się w Scenariuszach 1. oraz 3.

Dopiero po dobraniu kart odkrywacie nowe misje, którymi zastępujecie te zrealizowane, zgodnie z opisem w rozdziale *Dodatkowe pojęcia: Misje* (na s. 15). Przeczytajcie uważnie ich treść – możecie od razu zacząć się zastanawiać, w jaki sposób będziecie je realizować, ponieważ już teraz przechodzicie do fazy akcji nowej rundy.

Wiecie już, jak grać w *Severton. Dzielnicę cieni*. Przestańcie czytać instrukcję i przejdźcie do książki scenariuszy, odszukajcie właściwy (jeżeli to wasza pierwsza rozgrywka, stanowczo zalecamy, abyście zaczęli od rozegrania Scenariusza 1.) i kierujcie się zawartymi tam poleceniami. Powodzenia w eksplorowaniu Severtonu!

## Koniec rozgrywki

Rozgrywka może się zakończyć wspólnym zwycięstwem lub wspólną porażką. W obydwu przypadkach odnotujcie wynik w kronice klubu. Zanotujcie tam datę rozgrywki i numer scenariusza (1–5), pokolorujcie do trzech gwiazdek w zależności od wybranego poziomu trudności (gwiazdek może być nawet pięć – późniejsze scenariusze pozwalają jeszcze bardziej podnieść poziom trudności) i zapiszcie imiona

graczy przy odpowiednich postaciach. W przypadku postaci podwójnych zapiszcie imię tak, by wypełniło oba pola, a w przypadku postaci współdzielonych napiszcie: „wszyscy”. W rubryce „Uwagi” możecie opisać wyjątkowe momenty lub przebieg rozgrywki.

Możecie także zajrzeć na ostatnią stronę kroniki, by sprawdzić, czy udało się wam spełnić wymagania któregoś z osiągnięć.

**Scenariusze 1. oraz 3. mają własne końcowe punktowanie – dalsza część tego rozdziału dotyczy wyłącznie pozostałych scenariuszy.**

### ZWYCIĘSTWO



Jeśli znacznik Szybkich Strzał dotarł na ostatnie pole swojego toru, wygrywacie!

W zwycięskiej rozgrywce wynik bazowy za dotarcie do symbolu wynosi . Dodajcie po punkcie za każde pole, które dzieli znacznik niepokojów od końca toru. Pamiętajcie też, że mogliście mieć możliwość cofnięcia znacznika niepokojów za nadmiarowe punkty zdobyte w fazie misji.

Przy każdej postaci znajdują się niewielkie kratki. Ignorujcie je, dopóki nie dotrzecie do Scenariuszy 4. oraz 5., a w scenariuszach tych dodajcie po punkcie za każdą zakreśloną kratkę.

Punkty scenariusza =

10 + pozostałe pola na torze niepokojów  
+ 1 za każdą zakreśloną kratkę.

Następnie dodajcie po punktów za każdą gwiazdkę poziomu trudności, a uzyskane punkty zanotujcie w rubryce „Ostateczny wynik”, aby mogły go podziwiać następne pokolenia.

Ostateczny wynik =

Punkty scenariusza + 5 punktów za każdą gwiazdkę

### PORAŻKA



Jeśli znacznik niepokojów dotarł do tego pola jako pierwszy, przegrywacie. Taką rozgrywkę również możecie odnotować w kronice, by móc z czasem ocenić swoje postępy. W tym przypadku wynik służy jako informacja, jak blisko byliście osiągnięcia zwycięstwa. Policzcie, ile pól dzieli znacznik Szybkich Strzał od ostatniego pola toru – to wasz ujemny wynik. Jeśli znacznik niepokojów miałby się poruszyć poza tor (ponieważ w fazie niepokojów przesuwają się go o dwa pola), otrzymujecie dodatkowo . Zapiszcie ten wynik w rubryce „Punkty scenariusza”.

Punkty scenariusza =

-1 za każde pozostałe pole na torze  
(dodatkowo -1, jeśli niepokój wykroczył poza tor)

Przekreście rubrykę „Ostateczny wynik”. W przegranej rozgrywce gwiazdki nie mają znaczenia (choć sami możecie uważać, że porażka o włos w trudnej grze jest cenniejsza od porażki w łatwej grze).

Nie zapomnijcie sprawdzić listy osiągnięć na ostatniej stronie kroniki – nawet w przegranym scenariuszu może się wam udać zrealizować niektóre z nich.

# Dodatkowe pojęcia

Poniższe rozdziały instrukcji nie stanowią części głównych zasad gry, nie są też jednak specyficzne dla żadnego konkretnego scenariusza. Zwykle odblokowuje się je w poszczególnych scenariuszach i obowiązują one we wszystkich (lub w większości) kolejnych. Książka scenariuszy poinstruuje was, kiedy je przeczytać.

## MISJE

Ogólny system misji pojawia się w Scenariuszu 2. i obowiązuje w Scenariuszach 4. oraz 5. Jeśli gracie w Scenariusze 1. oraz 3., nie musicie czytać tego rozdziału. Misje działają w nich inaczej, zgodnie z opisem w odpowiednich częściach książki scenariuszy.

Szybkie Strzały zawsze wchodzi do Severtonu z konkretnymi planami i jasnym celem. Czasami udaje im się zrealizować ten cel, a czasami nie – kiedy indziej zaś muszą zmienić swoje zamiary. Jednakże w większości przypadków jedna wskazówka prowadzi do kolejnej, a nowe możliwości pojawiają się po drodze.

W trakcie gry początkowe cele reprezentowane są przez trzy misje początkowe. Ilekroć zrealizujecie jedną z nich, przesuwacie znacznik Szybkich Strzał na torze postępu, a na koniec rundy odkrywacie nowe karty misji, by uzupełnić te zrealizowane – na początku każdej rundy w grze powinny być trzy misje.

Aby wygrać, musicie zrealizować tyle misji, aby znacznik Szybkich Strzał dotarł na ostatnie pole toru postępu, zanim dotrze tam znacznik niepokojów.

## Karty misji

**Dostępność**

**Scenariusz**

**Opis fabuły**

**Skontaktujcie się z Zardzewiałymi Kluczami**

Klub Zardzewiałych Kluczy posiada cenne informacje, ale należą do niego podejrzliwe osoby; nakłonienie ich do współpracy może być trudne.

**Po odkryciu:** Za pomocą kostki oznaczcie dobraną lokalizację.  
**Faza misji:** Misja zostaje zrealizowana, kiedy ukończycie w oznaczonej lokalizacji grupowe wyzwanie

**Wartość punktowa**

**Tytuł misji**

**Opis misji**

**Miejsce na żeton lokalizacji**

### Scenariusz

Symbol koperty pokazuje scenariusz, do którego należy dana misja. W pudełku z grą znajdziecie karty misji oznaczone symbolem , a pozostałe misje są ukryte w kopertach , oraz .

### Tytuł misji

Chociaż wiele misji odnosi się do wydarzeń z książki, znajomość jej treści nie jest konieczna do gry. Jeśli jesteście ciekawi tych odniesień, więcej informacji znajdziecie na końcu książki scenariuszy.

### Opis fabuły

To ogólny opis tego, co muszą zrobić postacie. Jego znajomość nie jest niezbędna do rozgrywki, ale zapewnia dodatkowy kontekst fabularny i pomaga wam zrozumieć, co Szybkie Strzały próbują osiągnąć na planszy.

### Miejsce na żeton lokalizacji

Jeśli zobaczycie na karcie misji symbole żetonów lokalizacji, po odkryciu tej karty dobraćcie żetony o wskazanych kształtach i rozłóżcie je na tych polach. Służą one jako przypomnienie, które lokalizacje są powiązane z daną misją.

do obydwu grup, zimerając w przeciwnych kierunkach, jedna z postaci należących do tych grup bierze kostkę. Jeśli postać z kostką zostanie pochwycona, misję odrzuca się bez nagrody.

**Faza misji:** Jeśli postać wciąż ma tę kostkę, misja zostaje zrealizowana.



### Opis misji

To najważniejsza część karty misji. Przeczytajcie ją uważnie i dokładnie wykonajcie polecenia zawarte na karcie.

- Większość misji posiada tekst: „**Po odkryciu**” – opisuje, co należy zrobić **natychmiast** po tym, gdy karta misji znajdzie się w grze.
- Każda karta misji ma także tekst: „**Faza misji**” – tłumaczy, co macie zrobić w **fazie misji** i jakie są warunki ukończenia tej misji.
- Niektóre misje posiadają dodatkowy tekst, wpływający na **inne fazy** gry. W takim przypadku jest to zawsze jasno opisane.



### Wartość punktowa

Wskazuje ona, o ile pól należy przesunąć znacznik Szybkich Strzał na torze postępu, gdy ta misja zostanie zrealizowana. Czasami ta wartość może być zmienna – jest to wówczas opisane w tekście.



### Dostępność

W lewym górnym rogu karty może widnieć symbol słońca lub księżyca (karta może też mieć obydwa te symbole lub nie mieć żadnego). Misje odkrywane w fazie przygotowania muszą mieć symbol słońca. Pod koniec gry odkrywane mogą być wyłącznie misje z symbolem księżyca.

## Przygotowanie

Przygotujcie talię misji dla rozgrywanego scenariusza.

- W Scenariuszu 2. użycie misji oznaczonych symbolem .
- W Scenariuszach 4. lub 5. użycie misji oznaczonych symbolami oraz .
- Jeśli rozgrywacie Scenariusz 1. lub 3., nie powinniście czytać tego rozdziału.

Potasujcie talię kart misji i odkryjcie trzy początkowe misje. Połóżcie je na wyznaczonych do tego polach (czerwonym, niebieskim i żółtym).

Wszystkie misje dobierane podczas przygotowania w lewym górnym rogu **muszą mieć symbol**  (niektóre z nich mogą mieć dodatkowo symbol ). Jeśli na dobrej karcie nie ma , odłóżcie ją na bok i dobierzcie kolejną. Powtarzajcie to aż do chwili, gdy odkryjecie trzy karty misji z . Następnie potasujcie karty odłożone na bok z resztą talii i połóżcie talię na przeznaczonym do tego polu.



## Odkrywanie karty misji

Karty misji odkrywane są na początku rozgrywki oraz w **fazie uzupełnienia misji**.

Po odkryciu karty misji **dobierzcie żeton lub żetony lokalizacji odpowiadające kształtem polom na tej karcie** i połóżcie je na tych polach (chyba że na karcie nie ma takich pól). Jeżeli żetonów danego kształtu zabraknie, wymieszajcie odpowiedni stos żetonów odrzuconych.

Następnie postępujcie zgodnie z poleceniami „**Po odkryciu**”. Ilekroć tekst misji odnosi się do „dobrych lokalizacji”, chodzi o lokalizację przedstawioną bądź lokalizacje przedstawione na żetonach leżących na karcie. Jeśli tekst odnosi się do kostek, użyjcie kostek zgodnych z kolorem pola, na którym leży karta (czerwonym, niebieskim bądź żółtym).

Przeczytajcie pozostałą część tekstu, upewnijcie się, że wszyscy dobrze rozumieją misję i zacznijcie się wspólnie zastanawiać, jak ją zrealizować.

## Używanie kostek

Misje często odnoszą się do kostek, które są używane na dwa sposoby:

- jako znaczniki, aby w sposób czytelny wskazywać miejsca ważne dla aktualnych misji (w takim przypadku nie wchodzić w interakcję z tymi kostkami);
- jako obiekty niezbędne do realizowania misji – w tym przypadku karta misji określa, w jaki sposób zdobyć te kostki i co z nimi zrobić.

**Wskazówka:** Gdy karta misji mówi, aby „oznaczyć lokalizację za pomocą kostki”, kostka taka jest wyłącznie znacznikiem, z którym nie wchodzi się w interakcję. Jeśli z kolei karta mówi: „połóż kostkę na lokalizacji”, przeważnie taka kostka odgrywa znaczącą rolę w realizacji misji.

Niektóre misje pozwalają wam podnosić i przenosić kostki. Możecie podnieść kostkę wyłącznie po spełnieniu

warunków opisanych na karcie. Kiedy jednak jakaś postać posiada już kostkę, w **fazie akcji** może ją dowolnie przekazywać innym postaciom znajdującym się w tej samej lokalizacji (chyba że jest to wyraźnie zabronione).

Jeśli postać posiadająca kostkę zostanie pochwycona, wówczas musi:

- przekazać tę kostkę innej postaci w tej samej lokalizacji. Postać otrzymująca kostkę nie może być pochwycona, lub
- położyć tę kostkę na lokalizacji, w której została pochwycona. Dowolna postać może ją później podnieść w **fazie akcji**.

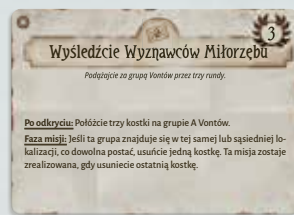
## Realizowanie misji

Misje można realizować wyłącznie w **fazie misji**. Przeczytajcie uważnie tekst na karcie, by się dowiedzieć, jak to zrobić. Czasami realizacja misji wymaga ukończenia **indywidualnego lub grupowego wyzwania** – w takiej sytuacji ogłaszacie, że chcecie się go podjąć, i rozpatrujecie to wyzwanie, tak samo jak podczas spotkania z Vontami. Jednakże, w przeciwieństwie do spotkań z Vontami, na kartach misji mogą się pojawiać grupowe wyzwania perswazji i nieuchwytności lub indywidualne wyzwania siły.

**Pamiętajcie, że wartości kart zagrywanych przez postać podwójną liczą się podwójnie, ale tylko w wyzwaniach grupowych.**

Jeśli tekst na karcie wskazuje, że **misja została zrealizowana**, wykonajcie następujące kroki:

- **Określcie wartość punktową zrealizowanej misji.** Czasami jest ona podana w prawym górnym rogu karty misji, a czasami bezpośrednio w tekście.
- **Przesuńcie znacznik Szybkich Strzał** o odpowiednią liczbę pól do przodu na torze. Jeśli znacznik dotrze w ten sposób na pola specjalne, natychmiast je rozpatrzenie (patrzcie *Plansza postępu* na s. 17).
- **Odrzućcie** na odpowiednie stosy wszelkie **żetony lokalizacji** z karty misji.
- **Zwróćcie wszystkie pięć kostek** na odpowiednie pole na planszy, niezależnie od tego, gdzie się one znajdują.
- **Odrzućcie kartę misji** na stos odrzuconych kart misji. Nie kładźcie w jej miejscu nowej karty misji – najpierw należy ukończyć inne fazy gry.



**Przykład:** Gracze zrealizowali misję w **fazie misji** i w nagrodę mogą przesunąć znacznik na torze Szybkich Strzał o trzy pola do przodu. Na pierwszym z tych pól widnieje symbol , więc kładą znacznik  na talii kart akcji, a następnie przesuwają znacznik Szybkich Strzał o kolejne dwa pola.

## Uzupełnianie kart misji

Misje realizuje się w *fazie misji* (3), ale nowe są dobierane dopiero w *fazie uzupełnienia misji* (7). Przeprowadzacie najpierw pozostałe fazy uzupełnienia – dopiero po tym możecie sprawdzić, jakie zadania was czekają. Jednakże już od momentu odkrycia kart misji i odczytania ich tekstu możecie zacząć planować, jak je zrealizujecie, ponieważ od razu przechodzicie do *fazy akcji*.

## PLANSZA POSTĘPU



W Scenariuszu 2. do gry wprowadzona zostaje lewa część planszy postępu: **tor Szybkich Strzał**.

Podczas przygotowania znacznik Szybkich Strzał kładzie się na pierwszym polu tego toru. Aby przesunąć go dalej, będziecie realizować misje. Tor ten zawiera wiele pól specjalnych. Nowe symbole związane z misjami i znacznikiem Szybkich Strzał pojawiają się także na torze niepokojów.

Pełny wykaz wszystkich symboli znajdziecie na **ostatniej stronie instrukcji**. Tutaj tłumaczymy jedynie, jakie nowe symbole pojawiają się w Scenariuszu 2.:



Kończy się wam czas. Od tego momentu Szybkie Strzały nie mogą rozpocząć długich misji. W rogu każdej nowo odkrytej karty misji musi znajdować się symbol (niezależnie od tego, czy ma także symbol , czy nie). Jeśli na odkrytej karcie nie ma tego symbolu, odkrywajcie kolejne, aż dobierzecie taką, która go ma.



Ten symbol wskazuje na dużą pewność siebie Szybkich Strzał. Połóżcie znacznik na talii kart akcji. Oznacza on, że podczas dobierania kart w *fazie uzupełnienia* graczy każda postać dobiera jedną kartę więcej niż zwykle (patrzcie *Faza uzupełnienia graczy* na s. 13).



Vontowie obawiają się postępów Szybkich Strzał (prawdopodobnie przeczytali o nich w klubowej gazecie „Tam-tam”). Jeśli znacznik niepokojów znajduje się poniżej tego pola, przesunąć go o jedno pole naprzód. Jeśli leży na tym polu lub wyżej, nic się nie dzieje.



Szybkie Strzały martwią się rosnącymi niepokojami w Severtonie, co motywuje je do dodatkowego wysiłku. Jeśli znacznik Szybkich Strzał znajduje się poniżej tego pola, przesunąć go o jedno pole naprzód. Jeśli leży na tym polu lub wyżej, nic się nie dzieje.

**Uwaga:** Dwa powyższe symbole służą próbie zbalansowania losowości gry. Czasami początkowe misje mogą się okazać wymagające i wtedy rosnące niepokoje mobilizują Szybkie Strzały. Kiedy indziej gracze realizują misje z łatwością, co prowokuje Vontów do działania. Zaawansowani gracze mogą próbować wykorzystać te symbole taktycznie – ślepy pęd w realizowaniu misji nie zawsze jest słusznym podejściem.



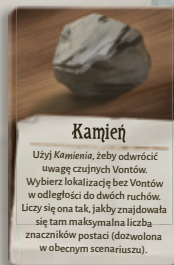
Jeśli znacznik Szybkich Strzał dotrze do końca toru, **rozgrywka natychmiast się kończy i wygrywasz**.

Jeśli mielibyście przesunąć znacznik Szybkich Strzał poza tor, cofnijcie znacznik niepokojów o jedno pole za każdy taki nadmiarowy ruch. Dokończcie bieżącą *fazę misji* – jeśli zrealizujecie kolejne misje, możecie dalej cofać znacznik niepokojów (o jedno pole za każdy zdobyty punkt). Dzięki temu poprawicie swój wynik za ukończenie scenariusza. Następnie postępujcie zgodnie z poleceniami w rozdziale *Koniec rozgrywki* (s. 14).

## PRZEDMIOTY

Przedmioty pojawiają się po raz pierwszy w Scenariuszu 2. i są używane we wszystkich kolejnych scenariuszach.

*Wyprawy do Severton są ekscytującymi i groźnymi przygodami, które wymagają od was, abyście mieli się na baczności. Czasem jednak musicie odetchnąć oraz w spokoju rozważyć, gdzie są te schody, których nie możecie znaleźć, albo przeczekać, aż wyjątkowo niebezpieczna grupa Vontów odejdzie z miejsca, które chcecie zbadać. W tych chwilach wytchnienia możecie przeszukać kieszenie, by sprawdzić, co się w nich znajduje – kto wie, co może się wam przydać...*



Kamień

Użyj Kamienia, żeby odwrócić uwagę czujnych Vontów. Wybierz lokalizację bez Vontów w odległości do dwóch ruchów. Liczy się ona tak, jakby znajdowała się tam maksymalna liczba znaczników postaci (dozwolona w obecnym scenariuszu).

## Przygotowanie



Liczba kart przedmiotów, z którymi rozpoczynacie rozgrywkę, jest oznaczona w części przygotowania toru postępu za pomocą symbolu/symboli . Przedmioty należy rozdać zakryte i nie możecie ich podglądać.

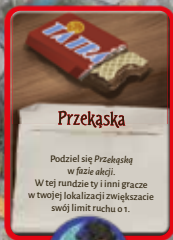
## Przeszukiwanie kieszeni

Jak już wspominaliśmy, czasami w wyniku strategicznej decyzji postać może nie chcieć poruszać się w *fazie akcji*. Jeśli dojdzie do takiej sytuacji, może ona wykorzystać okazję, żeby sprawdzić, co znajduje się w jej kieszeniach, i przygotować przedmiot do późniejszego użycia.

Jeśli nie został wykonany ruch postaci w *fazie akcji* (badanie nie liczy się jako ruch), możesz odkryć jedną ze swoich zakrytych kart przedmiotów. Możesz to zrobić zarówno na koniec *fazy akcji*, jak i w jej trakcie, ale w takiej sytuacji tracisz wszystkie ruchy przysługujące ci w tej rundzie.

Po odkryciu przedmiotu przeczytaj treść karty. Dowiesz się z niej, kiedy i jak możesz go użyć. Przygotowanego przedmiotu można użyć nawet w tej samej rundzie (i w tej samej *fazie akcji*), w której został odkryty.

Po użyciu przedmiotu odrzuć go. Wszystkie przedmioty są jednorazowe.



Przykład: Sławek postanawia, że nie będzie się poruszać, i zamiast tego przeszukuje kieszenie. Odkrywa kartę przedmiotu – okazuje się nim Przekąska. Postanawia natychmiast ją wykorzystać, aby przyznać sobie i Szybkonóżce dodatkowy ruch.

Uwaga: Niektóre przedmioty mogą przyznawać graczom dodatkowe ruchy. Takiego ruchu może użyć nawet gracz, który w danej rundzie przeszukiwał kieszenie.

## Wymienianie się przedmiotami

Członkowie Szybkich Strzał szanują cudzą własność i nie zabierają innym ich przedmiotów. Jedyny wyjątek stanowi wymiana jeden do jednego. W fazie akcji dwoje z was, pod warunkiem znajdowania się w tej samej lokalizacji, może się zgodzić na wymianę przedmiot za przedmiot (dotyczy to wyłącznie przedmiotów odkrytych).

## KARTY BOHATERSTWA

Karty te pojawiają się w rozgrywce po raz pierwszy w Scenariuszu 3. i są używane we wszystkich kolejnych scenariuszach.

Zdarza się, że nic nie idzie po twojej myśli, a szanse na wygrana wyglądają marnie. W takich chwilach los może odmienić wyłącznie bohaterski czyn.

## Przygotowanie

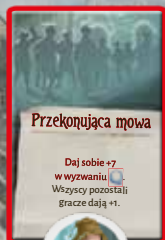


Jeśli w części przygotowania toru postępu pojawi się symbol , oznacza to, że każdy z was rozpoczyna rozgrywkę z kartą bohatera. W pewnych okolicznościach karty te można również zdobyć w późniejszej części rozgrywki.

Swoją kartę bohatera trzymasz zakrytą przed innymi, ale możesz ją w dowolnym momencie podejrzeć. Ta karta nie wlicza się do kart na ręce.

## Zagrywanie karty bohatera

Karta bohatera pozwala jednokrotnie pomóc wam w realizacji wyzwania. Możecie używać tych kart tylko w wyzwaniach, które odbywają się w ich lokalizacjach. Dotyczy to również tych wyzwań, w których nie bierzecie bezpośredniego udziału, o ile efekt karty pozwala wpływać na działania innych postaci.



Przykład: Czerwoniaczek znajduje się w lokalizacji z Heńką i próbuje przechytrzyć Vontów A. Heńka może użyć pokazanej karty, mimo że sama nie uczestniczy w tym wyzwaniu. Daje +1 do perswazji Czerwoniaczka, co pozwala mu z sukcesem ukończyć to wyzwanie.

Karty bohaterstwa są jednorazowe – po zagranie takiej karty natychmiast usuń ją z gry.

Tylko od was zależy, czy przechowacie karty bohaterstwa do dalszych etapów gry. Pamiętajcie jednak, że w pojedynczym wyzwaniu można użyć tylko jednej takiej karty, co oznacza, że oszczędzanie ich wszystkich na finalną misję może się okazać nieskuteczne.

W sytuacji gdy kilka postaci wykonuje to samo wyzwanie indywidualne, karta bohaterstwa wpływa na wszystkie te wyzwania. Oznacza to, że możesz zagrać pojedynczą kartę bohaterstwa, by wpłynąć na rezultat wyzwania wielu postaci. W przypadku gry podwójną postacią czasem istotne jest rozróżnienie pomiędzy „graczem” a „postacią”.

Niektóre karty bohaterstwa podwajają wartość kart zagrywanych przez graczy. Mogą także wpływać na karty zagrywane przez gracza kontrolującego podwójną postać w wyzwaniu grupowym, gdzie wartości te już są podwojone. Jeśli efekt karty bohaterstwa miałby ponownie podwoić wartość takiej karty, podwaja się jedynie jej wartość bazową! Oznacza to, że wartość takiej karty zostałaby zwiększona trzy, a nie cztery razy. Wyobraźcie sobie, że ta karta została zagrana dwukrotnie, raz przez każdą postać, ale tylko jedna z nich została podwojona.

## POSIŁKI

Posiłki po raz pierwszy wchodzą do gry na wyższych poziomach trudności Scenariusza 3. i są wykorzystywane w kolejnych scenariuszach.

W miarę jak rosną niepokoje, w Severtonie robi się coraz bardziej niebezpiecznie. Ulice patrolują większe i groźniejsze grupy Vontów. Trudno je przechytrzyć i się przed nimi ukryć, a ich ruchy są nieprzewidywalne.

Dwustronne żetony posiłków znajdują się w kopercie . Połóżcie je w pobliżu planszy Vontów – będą potrzebne, kiedy znacznik niepokoju dotrze do określonych pól na torze.

## Wzrost umiejętności



Ten symbol wskazuje, że wzrosły umiejętności grupy (lub kilku grup) Vontów. Weźcie żeton +5/+3/+2 i połóżcie go po prawej stronie karty grupy Vontów. Odtąd **wszystkie wartości na tej karcie są odpowiednio zwiększone**. Symbole, których nie ma na karcie, uważa się za nieobecne (tych wyzwań wciąż nie możecie się podjąć). Żeton pozostaje na swoim miejscu, nawet jeśli ta grupa Vontów się przeorganizuje lub zostanie pokonana – wzmacnia on wszystkie późniejsze grupy Vontów, które pojawią się na tej pozycji.



Przykład: Wartości na tej karcie grupy Vontów wynoszą teraz odpowiednio 17 siły i 12 perswazji. Grupę tę trudniej pokonać i przechytrzyć, a postacie wciąż nie mogą się przed nią ukryć.

## Przyspieszenie



Ten symbol wskazuje, że grupa Vontów przyspieszyła. Połóżcie obok ich karty żeton z symbolem dodatkowego ruchu. Od następnej fazy uzupełnienia Vontów ta grupa przygotowuje **dwie karty ruchu Vontów** zamiast jednej.

Kiedy **rozpoznajecie** grupę Vontów, **sprawdzacie wszystkie ich karty**. Odwróćcie cały stos kart ruchu, nie zmieniając ich kolejności. Podczas rozpatrywania grup Vontów w **fazie Vontów** także odwróćcie cały stos (jeśli nie zrobiliście tego wcześniej) i **rozsuńcie karty**, by rozpatrzyć je po kolei, **od lewej do prawej**.



Przykład: Vontowie C przyspieszyli i mają teraz dwie karty ruchu. Najpierw przesuną się wzdłuż niebieskiego i czerwonego połączenia, następnie się rozejrzą i jeśli w żadnej sąsiedniej lokalizacji nie dostrzegą grupy złożonej z co najmniej dwóch postaci, wrócą się czerwonym połączeniem.

Vontowie mogą doprowadzić do wielu spotkań z postaciami, mogą się też przegrupować za pomocą dowolnej z dwóch kart. Jeśli jakkolwiek efekt miałby sprawić, że Vontowie odrzucają kartę ruchu (np. gdy postać zwiedzi ich za pomocą perswazji), **odrzucają oni wszystkie karty ruchu**.

Żeton przyspieszenia także pozostaje na swoim miejscu aż do zakończenia gry.

## BĄBEL

Postać Bąbla zostaje wprowadzona do gry w **Scenariuszu 4** i wykorzystuje się go także w **Scenariuszu 5**.

*W książce biednego psiaka spotkał raczej smutny los. Jednak w naszej grze uratowaliście to wierne stworzenie, prawda? (Jeśli nie, to wróćcie natychmiast do Scenariusza 3.) Bąbel odwdzięcza się wam, stając się pożytecznym członkiem drużyny. No, przynajmniej w większości wypadków...*

## Przygotowanie



Połóżcie znacznik Bąbla w tej samej lokalizacji, co znaczniki postaci. Kartę Bąbla połóżcie obok planszy właściwą stroną do góry (jedna jest używana w rozgrywkach pięcioosobowych, a druga – w rozgrywkach z użyciem podwójnej postaci ). Poznacie to po symbolu  w prawym górnym rogu).

## W fazie akcji

Kiedy postać lub postacie opuszczają lokalizację, w której znajduje się Bąbel, mogą zabrać go ze sobą. Jeśli po ruchu nikt nie zostaje w lokalizacji Bąbla, postacie **muszą** go zabrać. W rezultacie Bąbel zawsze będzie się znajdować w lokalizacji z co najmniej jedną postacią.

## Szybki zwiad

Bąbel nie ma żadnych kart, ale **raz na rundę** może wykonywać swoją akcję specjalną: **szybki zwiad**. Jest to symbolicznie ukazane na jego karcie.

Aby wykonać akcję szybkiego zwiadu, postacie wysyłają Bąbla do innej grupy. Bąbel może się poruszyć do trzech lokalizacji w rozgrywce pięcioosobowej (**do czterech w rozgrywkach z mniejszą liczbą graczy**) i musi **zakończyć ruch w lokalizacji zajmowanej przez postać lub grupę postaci**. Nie może to być grupa, która wysłała Bąbla na zwiady. Jeśli Bąbel

nie jest w stanie dotrzeć do żadnej takiej grupy za pomocą dostępnej liczby ruchów, jego zdolności nie można użyć. Bąbel może się poruszać standardowymi połączeniami i odkrytymi sekretnymi ścieżkami. Po drodze **rozpoznaje wszystkie grupy Vontów w lokalizacjach, do których wchodzi** – odwróćcie karty zbadanych grup, tak jakbyście użyli na nich karty z symbolem



*Przykład: Bąbel jest w grupie ze Sławkiem i Heńką. W odległości dwóch lokalizacji znajduje się Czerwoniaczek. Bąbel może do niego pobiec, po drodze rozpoznając Vontów D.*

Grupa ukryta w lokalizacji z Vontami także może wysłać Bąbla na szybki zwiad, ale Bąbel nie odkrywa kart Vontów znajdujących się w tej lokalizacji. Jeśli Bąbel dotrze do grupy, która ukrywa się w innej lokalizacji z Vontami, wówczas **Bąbel demaskuje tę grupę i doprowadza do spotkania**, w którym muszą uczestniczyć wszystkie postacie znajdujące się w tej lokalizacji (włącznie z Bąblem).

*W książce to się naprawdę wydarzyło! Bąbel zaszczekał z radości na widok przyjaciół i w ten sposób ich wydał. Szybkie Strzały zostały solidnie poturbowane, a biedny Bąbel trafił do niewoli. Na szczęście w grze to wy decydujecie, co się stanie.*

Wolno wam przeprowadzić szybki zwiad tylko **raz na rundę**, ale możecie to zrobić w dowolnym momencie *fazy akcji*. Przykładowo możecie przesunąć jedną grupę, by znalazła się w zasięgu Bąbla, a następnie wysłać go na zwiad drugą grupą. Możecie się rozdzielić: część grupy może się odsunąć, a druga część wysłać Bąbla, lub odwrotnie – ktoś może odejść razem z Bąblem, by wysłać go z powrotem, i tak dalej... Zależy to wyłącznie od waszej pomysłowości.

## W fazie Vontów

Bąbel zawsze znajduje się w lokalizacji z postaciami i **liczy się jako dodatkowy znacznik przy rozpatrywaniu ruchu czujnych grup Vontów**. Jeśli np. Bąbel znajduje się w lokalizacji z dwiema postaciami, grupa ta będzie celem Vontów szukających trzech lub więcej znaczników.

## Podczas spotkań z Vontami

W walce z Vontami Bąbel daje do siły grupy, zgodnie z oznaczeniem na jego karcie.

Jednakże gdy postacie próbują się ukrywać, Bąbel stanowi dla nich brzemień. Jeśli w lokalizacji ukrywa się jedna postać, **musi ona wydać 3 symbole oka** (i/lub jokerów ) więcej, niż tego

wymaga wyzwanie – w innym wypadku zostanie pochwyciona. Jeśli w lokalizacji chowa się kilka postaci, decydują one, która z nich zaopiekuje się Bąblem. Wybrana osoba musi wydać 3 dodatkowe symbole oka (lub zostanie pochwyciona).

**Powyższe dotyczy wyłącznie spotkań z Vontami** (i z Sirokiem), a nie innych wyzwań, w tym wyzwań walki czy nieuchwytności.

Jeśli opiekujesz się Bąblem i zostaniesz pochwycony, usuwasz z planszy zarówno znacznik swojej postaci, jak i Bąbla, a na koniec rundy kładziesz swój znacznik na planszy wraz ze znacznikiem Bąbla.

## MISJE OSOBISTE

Misje osobiste pojawiają się w grze w **Scenariuszu 4. i są używane także w kolejnym scenariuszu. Związane są z nimi zaawansowane karty postaci.**

*Twoja postać jest członkiem Szybkich Strzał i robi wszystko, co w jej mocy, żeby pomóc grupie osiągnąć cele. Jednakże jesteś też jednostką z własnymi nadziejami i marzeniami oraz z własnym pomysłem na to, co zrobić, żeby być lepszym i silniejszym.*

## Przygotowanie



Od Scenariusza 4. symbol na torze postępu scenariusza przypomina o tym, że każdemu z was należy rozdać po jednej karcie misji osobistej. Karty te należy **zachować w sekrecie przed pozostałymi**, ale ich właściciele mogą w dowolnym momencie je przeglądać.

## Podczas rozgrywki

Uważnie czytajcie treść swoich misji osobistych i wypatrujcie w trakcie rozgrywki okazji do ich realizacji. **Nie wolno mówić innym, na czym polega twoja misja**, możesz jednak prosić o współpracę, kiedy próbujesz ją zrealizować. Nie mów więc: „Muszę zostać sam w tej lokalizacji”, ale poproś innych, żeby za tobą nie podążali.

**Czytając treść kart misji w rozgrywkach na czterech i mniej graczy, pamiętajcie o rozróżnieniu między „postacią” a „graczem”.**

## Realizowanie misji osobistych

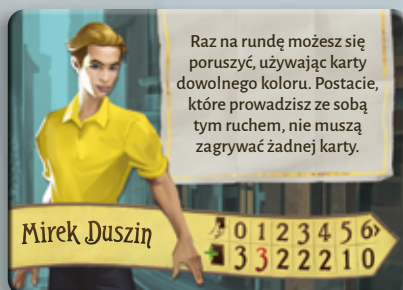
Zrealizowanie misji osobistej jest sporym osiągnięciem dla twojej postaci i znacząco ulepsza jej zdolności.

Misje osobiste można realizować w różnych fazach gry, zgodnie z ich treścią. Kiedy zrealizujesz swoją **misję osobistą**, pokaż ją innym i wykonaj następujące kroki:

- **Usuń tę misję z gry.** Nie bierzesz kolejnej misji osobistej – otrzymujesz tylko jedną na całą rozgrywkę.
- **Wymień kartę swojej postaci na kartę zaawansowaną** (znajdziesz ją w kopercie ). Przez pozostałą część scenariusza będziesz grać z silniejszą wersją tej karty.
- **Dobierz losową kartę bohaterstwa.** Będziesz mógł jej użyć, gdy zajdzie taka potrzeba (nawet w tej samej turze). Postępuj zgodnie z zasadami kart bohaterstwa.

**Wskazówka:** Choć realizowanie misji osobistych może dać grupie sporą przewagę, pamiętajcie, że celem gry jest realizowanie misji wspólnych. Dobrze jest skoordynować pracę nad misjami osobistymi i wspólnymi, jeśli jednak nie jesteście w stanie ich pogodzić, skupcie się na tych wspólnych. Jeśli spędzicie zbyt wiele rund skoncentrowani na misjach osobistych, możecie przegrać rozgrywkę.

## Zaawansowane karty postaci



Zaawansowane karty postaci zdobywa się wyłącznie poprzez realizowanie misji osobistych. Każda taka karta ma **silniejszą zdolność**. Możesz jej użyć od razu po jej zdobyciu (ale tylko tych części, których słabsze wersje nie zostały wykorzystane w bieżącej rundzie). Ponadto ulepszone są jedna lub dwie **wartości dobierania kart** (te oznaczone na czerwono), dzięki czemu w pewnych sytuacjach dobierasz więcej kart.

## Końcowe punktowanie

Zakreślić w kronice kratki przy tych postaciach, którym udało się zrealizować misje osobiste. W przypadku postaci podwójnej zakreślić obydwie kratki.

Podczas obliczania wyniku za pozytywne ukończenie scenariusza dodajecie po 1 punkcie za każdą zakreśloną kratkę.

## ZAAWANSOWANE KARTY RUCHU VONTÓW

Zaawansowane karty ruchu Vontów znajdziecie w kopercie 4, ale mogą być one używane we wszystkich scenariuszach.

Czytaliście „Tam-Tama”? Gazetka krąży po Drugiej Stronie w zaledwie pięciu egzemplarzach – ręcznie napisanych i zilustrowanych przez Szybkie Strzały! Tutaj każdy dzieciak przeczyta o niesamowitych przygodach i odkryciach, jakich ta odważna grupa dokonała w Severtonie. Pojawił się jednak pewien problem: otóż jeden z tych egzemplarzy dostał się w ręce Vontów, a oni wpadli w szal. Intruzi z Drugiej Strony wtrącają się w ich sprawy? Jak oni śmia!



8 zaawansowanych kart ruchu Vontów, które znajdziecie w kopercie 4, to niewielki i opcjonalny dodatek do gry. Możecie **zostawić je w pudełku**, lub – jeśli nie boicie się wyzwania – **własować je do talii kart ruchu Vontów**. Z tymi kartami rośnie bowiem szansa, że przeciwnicy zaskoczą was swoimi poczynaniami. Nowe karty ruchu Vontów są oznaczone w prawym dolnym rogu za pomocą gwiazdki, więc w dowolnym momencie możecie je łatwo odszukać i wyjąć z talii.

## Poziom trudności

Jeśli używacie zaawansowanych kart ruchu Vontów, poziom trudności wzrasta o jedną gwiazdkę. Sumuje się ona z gwiazdkami z toru postępu, więc przykładowo rozgrywka z jedną gwiazdką na torze i zaawansowanymi kartami ruchu Vontów ma podobny poziom trudności, co rozgrywka z dwiema gwiazdkami na torze i bez użycia tych kart.



**Przykład:** Jeżeli chcecie odnotować, czy używaliście w danej rozgrywce zaawansowanych kart ruchu Vontów, wypełnijcie czwartą gwiazdkę w kronice. Wówczas wspomniane w powyższym przykładzie rozgrywki o trudności dwóch gwiazdek będą zapisane tak jak powyżej.

## Gra z zaawansowanymi kartami ruchu Vontów

Zasady są takie same, jak w przypadku zwykłych kart ruchu – karty zaawansowane są jednak trudniejsze, jeśli chodzi o ich wartości i kombinacje efektów. Przykładowo czujne grupy Vontów mogą wykonać dwa ruchy, jeśli nikt nie zauważy, podczas gdy karty podstawowe umożliwiają im w takiej sytuacji tylko jeden ruch.

Być może dostrzeżecie wcześniej pewne wzorce. Przykładowo Vontowie nigdy nie zauważali pojedynczej postaci, sekretnej ścieżki znajdującej się po drugiej stronie, a sprawdzając lokalizacje w odległości dwóch ruchów, nigdy nie widzieli mniej niż trzech postaci. No więc w przypadku tych kart możecie o tym wszystkim zapomnieć!



Należy odnotować, że w grze występuje jeden przypadek specjalny. Ta karta nakazuje Vontom dwukrotnie ruszyć się „w stronę centrum”. Drugi z tych ruchów nigdy nie może prowadzić do lokalizacji, z której Vontowie wyszli w pierwszym ruchu. Szukając celu drugiego ruchu,

zignorujcie lokalizację, z której przyszli Vontowie, jakby nie było jej na mapie. Przykładowo, jeśli jest to lokalizacja o najwyższym numerze, Vontowie poruszają się do lokalizacji o drugim najwyższym numerze itd. Jeśli oryginalna lokalizacja jest jedyną pustą lokalizacją, zamiast się poruszyć, Vontowie się reorganizują.

## Powrót do wcześniejszych scenariuszy

Jeśli chcecie, możecie używać zaawansowanych kart ruchu Vontów także w Scenariuszach 1., 2. oraz 3. Może to podnieść ich poziom trudności do czterech gwiazdek. Teraz pewne osiągnięcia wreszcie mają sens, czyż nie?

Jeśli zdecydujecie się rozegrać z tymi kartami Scenariusz 1., **od początku zastosujcie zasadę czujności**. Na poziomie czterech gwiazdek nawet scenariusz wstępny może być nie lada wyzwaniem.

**Ogromne podziękowania:** dla moich dzieci, Alčy i Pavlíka, za to, że byli moimi najbardziej oddanymi testerami, i za wkład w rozwój postaci oraz ogrom pomysłów i uwag; dla Bětki, Miloša, Siby, Kašty i Kláry – za entuzjazm, z jakim każdorazowo korzystali z okazji, by oddać się przygodom Szybkich Strzał; dla pozostałych wspaniałych testerów, którzy przez lata eksplorowali ze mną zaufki Severtonu: Gusa, Petra, Dana, Medzd z rodziną, Elwena z rodziną, Yuyki z rodziną, Plemy z rodziną, Bianca, Chani, Seta, Erwina, moich przyjaciół z CGE i dla wielu, wielu innych osób, które miały okazję poznać na niezliczonych czeskich i międzynarodowych wydarzeniach planszówkowych. Wasz czas i wasze uwagi były dla mnie nieocenione i jestem za nie głęboko wdzięczny.

**Specjalne podziękowania:** dla wydawnictwa Albi i Fundacji Skautowej Jaroslava Foglara – za zaufanie przy tym wspaniałym projekcie i za ogromne wsparcie i współpracę podczas jego rozwoju. Oraz, przede wszystkim, dla pana Jaroslava Foglara, autora książek, które stanowiły inspirację dla wielu pokoleń czeskich dzieci oraz dla mnie przy tworzeniu tej gry.

**Albi**

**Projekt gry:** Vlaada Chvátil  
**Instrukcja i książka scenariuszy:** Vlaada Chvátil  
**Ilustracje:** Miguel Coimbra, Stephanie Garcia, Anežka Bělohoubková  
**Projekt graficzny layout:** Anežka Bělohoubková

**Zarządzanie projektem:** Michal Šmíd  
**Produkcja:** Jan Cízner  
**Redakcja:** Barbora Šulcová  
**Tłumaczenie:** Branislav Berec  
**Korekta:** Corinna Spellerberg (Textguru)

**WERSJA POLSKA**

**Tłumaczenie:** Łukasz Małecki  
**Opracowanie wersji polskiej:**  
Game Bakery, Albi Polska

**Redakcja:** Kamila Biedrońska  
**Korekta:** Wioleta Żyłowska  
**Skład:** PRESSing Paweł Nowicki

# Skrót zasad



## FAZA AKCJI

Każdy z was może wykonać do dwóch ruchów oraz dowolną liczbę badań. W przypadku **ruchu** zagraj kartę w pasującym kolorze. Inni mogą pójść z tobą, zagrywając dowolną kartę. W przypadku **badania** zagraj kartę z i odkryj sekretną ścieżkę łączącą się z twoją lokalizacją albo rozpoznaj grupę Vontów w odległości maksymalnie dwóch ruchów.



## FAZA VONTÓW

Dla każdej grupy Vontów: odkryj kartę ruchu (po lewej stronie), wykonaj ruch zgodnie z tą kartą i ją odrzuć. Vontowie mogą się poruszać przez zamknięte sekretne ścieżki. Jeśli grupa nie może się poruszyć, zamiast tego się reorganizuje.



## FAZA MISJI

Postępujcie zgodnie z poleceniami na odkrytych kartach misji. To jedyna faza gry, w której możecie spełnić warunek zwycięstwa i wygrać scenariusz.



## FAZA NIEPOKOJÓW

Przesuńcie znacznik niepokojów na torze postępu Vontów o dwa pola. Rozpatrzenie efekty z pól, przez które przejdzie znacznik, i z pola, na którym się zatrzyma.



## FAZA UZUPEŁNIENIA VONTÓW

Rozdajcie każdej grupie Vontów nowe, zakryte karty ruchu. Jeżeli na polu oznaczonym literą leży znacznik, przydzielcie tej grupie nową kartę grupy Vontów, a następnie dobierzcie żeton lokalizacji, by rozstawić tę grupę na planszy.



## FAZA UZUPEŁNIENIA GRACZY

**Pochwyceni gracze** stawiają swoje znaczniki postaci w lokalizacjach ① lub ② (jeśli w dowolnej z tych lokalizacji są Vontowie, to w lokalizacjach, które z nimi sąsiadują) i dobierają 4 karty. **Pozostali** mogą odrzucić dowolną liczbę kart z ręki, a następnie dobrać karty zgodnie z tabelą na swojej karcie postaci. Efekt znacznika odnosi się zarówno do pochwyconych, jak i niepochwyconych graczy.



## FAZA UZUPEŁNIENIA MISJI

**Pomińcie w Scenariuszach 1. oraz 3.** W przeciwnym razie dobierzcie i odkryjcie nowe karty misji, by wypełnić puste pola misji. Jeśli znacznik niepokojów aktywował już efekt na torze, nowa misja musi mieć symbol . Rozpatrzenie tekst w części „**Po odkryciu**” na karcie.

# Omówienie symboli

## Symbole toru postępu

- 

W fazie uzupełnienia graczy dobierz dodatkową kartę akcji.
- 

**Finalny zryw:** w fazie uzupełnienia graczy dobierz dodatkową kartę akcji, a w następnej fazie akcji masz jeden ruch więcej.
- 

Do gry wchodzi nowa grupa Vontów wskazana przez symbol.
- 

Wskazana grupa Vontów otrzymuje wzrost umiejętności.
- 

Wskazana grupa Vontów otrzymuje przyspieszenie.
- 

Jeśli znacznik Szybkich Strzał znajduje się poniżej tego pola, przesuńcie go o jedno pole do przodu.
- 

Jeśli znacznik niepokoїв znajduje się poniżej tego pola, przesuńcie go o jedno pole do przodu.
- 

Scenariusz 3.: Odkrycie sześciokątny żeton lokalizacji leżący obok tego pola i połóżcie go na wskazanej lokalizacji. Następnie odkrycie kartę sprzymierzeńca i połóżcie ją tak, żeby przynależała do tej lokalizacji.
- 

Scenariusz 3.: Zróbcie to samo, co powyżej. Ponadto odkrycie ostatni sześciokątny żeton lokalizacji i połóżcie znacznik Bąbla na wskazanej lokalizacji.
- 

Scenariusz 5.: Do gry wchodzi znacznik Sirocca. Znacznik Szybkich Strzał zatrzymuje się w tym miejscu; cofnijcie znacznik niepokoїв za nadmiarowe postępy na torze.
- 

Szybkie Strzały wygrywają. Dotarcie do tego pola oznacza, że otrzymujecie 10 punktów za pozytywne ukończenie scenariusza.
- 

Niepokoje w Severton sięgnęły zenitu. Szybkie Strzały przegrywają.

## Symbole przygotowania do gry

- 

Karta bohaterstwa
- 

Karta przedmiotu
- 

Karta misji osobistej
- 

Na początku scenariusza i po pochwyceniu każdy z was dobiera cztery karty akcji.
- 

Podczas przygotowania rozmieść te grupy Vontów.

# Skrót zasad ruchu Vontów

- 

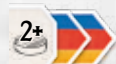
Jeden ruch wzdłuż drogi wskazanego koloru. Jeśli docelowa lokalizacja jest zajęta przez innych Vontów, grupa się reorganizuje.
- 

Dwa ruchy wzdłuż dróg o wskazanych kolorach i we wskazanej kolejności. Jeśli obydwie lokalizacje są zajęte przez innych Vontów, grupa się nie porusza, ale reorganizuje. Jeśli tylko pierwsza lokalizacja jest zajęta, grupa przechodzi przez tę lokalizację, a jeśli tylko druga lokalizacja jest zajęta, grupa porusza się do pierwszej lokalizacji i reorganizuje.
- 

Wśród wszystkich sąsiadujących lokalizacji, które nie są zajęte przez Vontów (łącznie z tymi połączonymi sekretną ścieżką, zamkniętą lub otwartą), znajdźcie lokalizację o najwyższym numerze i poruszcie tam Vontów. Jeśli nie ma takiej lokalizacji, grupa się reorganizuje.
- 

Zróbcie dwukrotnie to, co powyżej. Podczas drugiego ruchu zignorujcie lokalizację, z której Vontowie przyszli w pierwszym ruchu.
- 

Najpierw sprawdźcie wszystkie sąsiadujące lokalizacje (ale nie te połączone sekretną ścieżką), szukając grupy postaci (w tym Sirocca lub Bąbla) o wskazanej albo większej liczbie. Jeśli jest kilka takich grup, wybierzcie największą z nich, a jeśli są takiej samej wielkości, wybierzcie tę w lokalizacji o wyższym numerze. Następnie poruszcie tam Vontów, ignorując strzałki ruchu w lewym dolnym rogu karty. Jeśli nie znajdziecie kwalifikującej się grupy, zamiast tego rozpatrzcie ruch zgodnie ze strzałkami.
- 

Tak jak w powyższym przypadku, ale sprawdźcie też lokalizacje połączone sekretnymi ścieżkami (zarówno otwartymi, jak i zamkniętymi).
- 

Tak jak w powyższym przypadku, ale szukajcie grupy w odległości do dwóch ruchów (Vontowie wykonują je, żeby do niej dotrzeć). Jeśli dostępne są dwie drogi o takiej samej długości, wybierzcie tę prowadzącą przez lokalizację o wyższym numerze.