



BRIGHT FUTURE



ZASADY GRY

wersja 2.0



No i stało się... Szalony Generał wcisnął czerwony guzik. Wystrzelenie pierwszych rakiet rozpoczęło wojnę nuklearną, która obróciła Ziemię w zgłiszcz. Aby przetrwać, ludzkość została zmuszona do ukrycia się głęboko pod ziemią. Nowym schronieniem stały się przeróżne podziemne budowle, tunele oraz bunkry i schrony z okresu Zimnej Wojny.

Ludzie spróbowali odbudować społeczeństwo, jakie zapamiętali sprzed upadku cywilizacji, wykorzystując do tego celu ocalały sprzęt i resztki technologii. Siły uwolnione przez atomowy kataklizm sprawiły jednak, że część ocalałych zaadoptowała się do nowej rzeczywistości w inny sposób... przekształcając swoje ciała i umysły w coś nowego, zupełnie wcześniej nieznanego... w mutantów.

Ludzie nie wyciągnęli wniosków z niedawnej tragedii, a rozproszone grupy ocalałych szybko zaczęły się zwalczać. W Nowym Świecie są na szczęście także i miejsca, gdzie potrafią oni żyć razem w zgodzie, tworząc wspólne Kolonie. Tylko czy rozbitkom ze starego świata uda się przetrwać w nowej rzeczywistości? Czy może są skazani na porażkę, a w nowym porządku znajdzie się miejsce tylko dla nowych form życia?

W PUDEŁKU

- 12 Kart Bohaterów
- 36 Kart Lokacji:
 - 12 Kolonii, 12 Posterunków, 12 Anomalii
- 48 Kart Sprzętu:
 - 24 bronie, 24 pancerze
- 9 Kart Tunelu dla trybu Podziemna Gorączka
- 16 Kart Mapy dla trybu Podziemna Gorączka
- 7 Kart Tunelu i dla trybu Tunel Władzy
- 1 Karta Badacza Tuneli dla trybu Tunel Władzy
- 106 Żetonów:
 - 60 Żetonów Zasobów,
 - 15 Żetonów Żywności i Misji,
 - 12 Żetonów Bohaterów,
 - 1 Żeton Infekcji,
 - 18 Żetonów Kodów

Dwustronna plansza

Zasady Gry

SPIS TREŚCI

PRZEGŁĄD ZAWARTOŚCI

TUNEL WŁADZY

Wprowadzenie	4
Cel Gry	4
Przygotowanie do gry	5
Wybór Bohatera	6
Kolejność tury	6
1 Faza Tunelu	7
2 Faza Kontakt	7
3 Faza Lokacji	8
Zasady Najemników	9
Tryb Przetrwania	9
Tryb dla jednego gracza	9

PODZIEMNA GORĄCZKA

Wprowadzenie	10
Cel Gry	10
Przygotowanie do gry	11
Wybór Bohatera	12
Kolejność Tury	12
1 Faza Tunelu	12
2 Faza Mapy	14
3 Faza Infekcji	15
Zasady Najemników	16
Koniec Tury	16
Tryb Hardcore	16

SYMBOLE I ZASADY WALKI

EFEKTY I ZDOLNOŚCI

Zdolności Bohaterów	21
Zdolności Najemników	22
Efekty Anomalii	22
Możliwości w Koloniach	23

WYBRANE EFEKTY PVP

ARENA

SKRÓTY ZASAD

Tunel Władzy	26
Podziemna Gorączka	27



Karty i Żetony Bohaterów

Każdy bohater posiada wyjątkową umiejętność, która może mieć wpływ na przebieg rozgrywki oraz obroną w grze taktykę.



Żetony Zasobów

Przedwojenne pieniądze, to teraz tylko bezużyteczna makulatura. Aby przeżyć pod ziemią, ważna jest nie tylko amunicja, ale przede wszystkim środki medyczne. Służą one w grze do określania punktów zdrowia, a także w handlu, jako waluta.



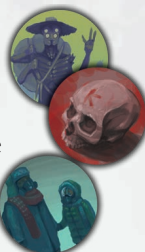
Żetony Żywności

Nie da się wrócić do zdrowia jedząc, jak to bywa w grach wideo. W postapokaliptycznym świecie żywność jest jednak wartościowym towarem handlowym. W dużych koloniach można ją sprzedawać i otrzymać wartość zasobów określoną na rewersie albo wymienić ją na coś innego.



Żetony Misji

Określone lokacje dają możliwość podjęcia się specjalnych zadań. Nagrodą za ich wykonanie są żetony misji. Reprezentują one różne korzyści i, podobnie jak żywność, mogą być wymienione na zasoby lub lepszą nagrodę.



Żetony Kodów

W obu głównych trybach gry są kluczem do wygranej. Zwykle można je odnaleźć w anomaliach - obszarach, gdzie występują niewytłumaczalne zjawiska naturalne. Aby zdobyć kod, trzeba za każdym razem wywalczyć sobie przez nie drogę.



Żeton Infekcji

Jest używany tylko w trybie Podziemna Gorączka. Służy do oznaczania aktualnej liczebności populacji. Jeśli gorączki nie uda się powstrzymać, doprowadzi w końcu do upadku naszej cywilizacji.



Karty Sprzętu

Gracz może próbować pokonać wrogów gołymi rękoma, ale taki wysiłek będzie kosztował sporo zasobów. Używając właściwego sprzętu do właściwej roboty, znacznie ograniczysz swoje straty.



Karty Tuneli

Karty Tuneli reprezentują wiedzę o podziemnych labiryntach i czyhających w nich niebezpieczeństwach. To ważne karty w grze. Używając ich można zaplanować swoje poczynania i zapewnić przeżycie podczas niebezpiecznych spotkań.



Karty Mapy

Używane są tylko w trybie Podziemna Gorączka. Za pomocą tych kart budowana jest mapa gry. Są na nich oznaczone lokacje odkrywane podczas wędrówki w tunelach.



Karty Lokacji

Anomalie, Posterunki oraz Kolonie to ważne i ciekawe miejsca, do których można trafić w podziemnym świecie. Zapewniają nagrody oraz dodatkowe możliwości, ale są też źródłem wielu niebezpieczeństw.



Dwustronna plansza

Każda ze stron przeznaczona jest do różnych trybów rozgrywki - Tunelu Władzy oraz Podziemnej Gorączki.





Tryb rywalizacji dla 1 -5 graczy

WPROWADZENIE

Od czasu katastrofy minęło już wiele lat. Okazało się, że schrony wcale nie były tak dobrze przystosowane do długoterminowego zamieszkiwania. Napromieniowana woda zaczęła powoli sączyć się ze ścian. Mieszkańcy pracowicie zatykają każdy przeciek, ale wszyscy zdają sobie sprawę, że i tak w końcu zostaną zatopieni...

Ostatnią nadzieją ludzkości stał się legendarny Tunel Władzy, prowadzący do ogromnego sowieckiego bunkra - według legend przepelnionego zapasami i odpowiednio zakonserwowanym sprzętem. Niedawne trzęsienie ziemi odsłoniło w opisywanej legendą okolicy jakiś tajemniczy właz i na nowo dało wszystkim nadzieję... czy to właśnie tam znajduje się wejście do tajemniczego bunkra?

W tym trybie będziesz próbował zostać pierwszym z graczy, który otworzy drzwi legendarnego schronu w Tunelu Władzy. Aby tego dokonać, będziesz musiał odwiedzać anomalie i zebrać odpowiednią ilość kodów dostępu. Będziesz je mógł także uzyskać, wykonując zadania, które oferują niektóre kolonie.

- Musisz odwiedzać kolonie i posterunki, aby zaopatrzyć się w sprzęt oraz wynająć najemników. Gdy poczujesz, że jesteś już gotów, będziesz mógł wejść do Tunelu Władzy, zmierzyć się z obydwojema tamtejszymi spotkaniami i, jeśli będziesz posiadał odpowiednią kombinację kodów, otworzysz drzwi schronu i wygrasz grę.
- Używając Kart Tuneli, gracze wybierają lokacje, które chcą odwiedzić oraz kolejności rozgrywki. Zanim aktywujesz lokację, będziesz musiał wybrać czy chcesz spotkać innych bohaterów lub ich najemników.
- W tym trybie, w każdej turze, zmienia się pierwszy gracz. Bycie pierwszym graczem zapewnia Ci więcej Kart Tuneli do wyboru, ale za to inni gracze, widząc Twoją pozycję na torze, mogą łatwo zaplanować, jak Cię zaatakować, zastawić zasadzkę czy też jak uniknąć spotkania z Twoim bohaterem.

Rozgrzywka w **Bright Future** jest całkowicie jawna. Oznacza to, że wszystkie karty i żetony leżą odkryte na stole i muszą być widoczne dla pozostałych graczy.

CEL GRY

Celem gry jest otwarcie wejścia do legendarnego schronu znajdującego się na końcu Tunelu Władzy. Aby dostać się do wnętrza schronu bohater będzie musiał posiadać tajny kod. Skompletowanie kodu będzie możliwe tylko dzięki odwiedzaniu podziemnych kolonii, umocnionych posterunków i niebezpiecznych anomalii. Bohater, który dokona tego jako pierwszy wygra rozgrywkę.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść **planszę** na stole. **1**

Przetasuj **Karty Kolonii** i ułóż przy planszy przy torze I w miejscu **talii Kolonii**. **2**

Przetasuj **Karty Posterunku** i ułóż przy planszy przy torze II w miejscu **talii Posterunku**. **3**

Przetasuj **Karty Anomalii** i ułóż przy planszy przy torze III w miejscu **talii Anomalii**. **4**

Przetasuj **Karty Sprzętu** i ułóż 6 z nich odkrytych przy planszy. Będą tworzyć **Bazar**. **5**

Pozostałe **Karty Sprzętu** (zakryte) umieść obok, tworząc **talie Sprzętu**. **6**

Zostaw miejsce na odkryty **stos kart odrzuconych**. **7**

Wymieszaj **Żetony Kodów** i połóż zakryte tworząc **stos Kodów**. **8**

Wylosuj **3 kody** i połóż odkryte na planszy. To początkowa **kombinacja kodu dostępu** do drzwi schronu. **9**

Każdemu z graczy rozdaj po **30 zasobów**. Z pozostałych żetonów zasobów, żywności misji ułóż odkryty **stos**. **10**

Połóż w łatwo dostępnym miejscu **Karty Tunelu** dla trybu **Tunel Władzy**. **11**

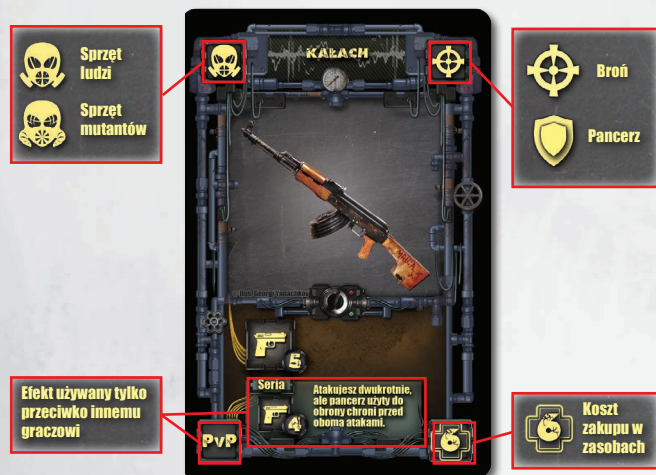


WYBÓR BOHATERA

Ustalcie **pierwszego gracza** i przekazcie mu **Kartę Badacza Tuneli**. Jeśli nie możecie dojść do porozumienia, grę rozpoczyna osoba, która, jako ostatnia, odwiedziła jakąś podziemną lokalizację (stację metra, podziemny tunel, bunkier itp.).

Każdy, zaczynając od Badacza Tuneli i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykonuje poniższe czynności:

- Dobierz **6 kart sprzętu** z talii sprzętu, nie podglądając ich.
- Karty sprzętu są **przypisane do rasy**. Oznacza to, że ludzie nie mogą używać sprzętu mutantów i na odwrót. Możesz przechować sprzęt nie należący do Twojej rasy (wlicza się do limitu), aby sprzedać go później w Kolonii.
- Na podstawie kart sprzętu wybierz **Bohatera** i umieść jego kartę obok swoich kart sprzętu. Weź **żeton swojego Bohatera**. Karty Bohaterów mają żeńską i męską stronę. Ponieważ obie posiadają taką samą zdolność, możesz wybrać tę, która bardziej Ci odpowiada.



Przykładowa karta Sprzętu

- **niebieska** obwódka: sprzęt Ludzi
- **zielona** obwódka: sprzęt Mutantów

Zdecyduj, które z początkowych kart sprzętu chcesz zatrzymać, opłać ich koszt w zasobach, a na koniec odrzuć pozostałe karty na stos kart odrzuconych.

- Cały sprzęt staje się Twoim **wyposażeniem**. Możesz mieć **do 6 sprzętów** i jeśli na koniec tury w Twoim wyposażeniu znajduje się więcej niż 6 kart sprzętu, musisz **odrzuć** wszystkie nadmiarowe karty.

Ważne: Wszystkie Twoje karty sprzętu i najemników, żetony oraz karta Bohatera muszą być przez cały czas widoczne dla pozostałych graczy.



Przykładowa karta Bohatera

Zdolności bohaterów mogą być **użyte wielokrotnie** i w dowolnym momencie gry, jeśli tylko zdolność na to pozwala.

Zdolności wszystkich bohaterów zostały szczegółowo opisane na stronie 21.

KOLEJNOŚĆ TURY

Każda tura składa się z trzech faz:

1. Faza Tunelu: Zaczynając od Badacza Tuneli, każdy z graczy wykonuje poniższe czynności:

- wybierz Kartę Tunelu i rozegraj jej specjalny akcję,
- połóż żeton swojego Bohatera na planszy,
- przekaz pozostałe Karty Tunelu graczowi po swojej lewej stronie.

Położenie żetonu na planszy oznacza, że musisz wybrać tunel prowadzący do określonej lokacji oraz wyznacza Twoją kolejność przez resztę tury.

2. Faza Kontaktu: W kolejności właśnie rozłożonych żetonów Bohaterów, gracze deklarują swoje akcje PvP przeciwko innym graczom, znajdującym się w tym samym tunelu. Możesz zaatakować gracza znajdującego się przed Tobą w tunelu i zastawić zasadzkę na gracza za Tobą.

3. Faza Lokacji: Ponownie, w kolejności rozłożonych Żetonów Bohaterów, wszyscy gracze, którzy nie zostali pokonani w Fазie Kontaktu muszą odwiedzić wybraną przez siebie lokację. Muszą rozegrać spotkanie i, jeśli nie zostaną pokonani, odebrać nagrodę.

Jeśli zostaniesz pokonany lub zakończysz rozgrywanie lokacji, zabierz żeton swojego Bohatera z planszy.



1. Faza Tunelu

Badacz Tuneli tasuje wszystkie siedem **Kart Tuneli** dla trybu **Tunel Władzy** i zatrzymuje określoną ilość, w zależności od ilości graczy:

- 5 graczy: 6 kart do wyboru, 1 zostaje zakryta.
- 4 graczy: 5 kart do wyboru, 2 zostają zakryte.
- 3 graczy: 4 karty do wyboru, 3 zostają zakryte.
- 2 graczy: 3 karty do wyboru, 4 zostają zakryte.



Wszyscy, począwszy od Badacza Tuneli, kolejno wybierają kartę i rozgrywają ją:

- Możesz rozegrać **specjalną akcję** wybranej karty.
 - Z opcji dostępnych na karcie wybierz **lokację i miejsce na torze**, a następnie umieść tam żeton swojego Bohatera.
 - Przekaż** pozostałe karty następnemu graczowi po Twojej lewej. Wykonuje on te same czynności.
- Kiedy wszyscy rozegrają Karty Tunelu pierwszy gracz przekazuje **kartę Badacza Tuneli** graczowi po swojej lewej (ten gracz będzie Badaczem Tuneli w następnej turze).

Ustalona w ten sposób **kolejność żetonów bohaterów** będzie używana w kolejnych fazach tury do określania inicjatywy podczas **ataków/zasadzek** i **spotkań w lokacjach**.

Przykład: Jeśli Kartą Tunelu, którą wybrałeś jest **Tunel Techniczny**, możesz wybrać pomiędzy umieszczeniem żetonu swojego bohatera w **Tunelu Władzy** na 2 pozycji albo **Posterunku** na 3 pozycji.

2. Faza Kontaktu

Opuść tę fazę dla lokacji gdzie w tunelach **nie ma żetonów bohaterów** albo znajduje się tam tylko **1 żeton**.

Możesz wejść w interakcję tylko z graczem, który znajduje się w tym samym tunelu co Ty, jeśli żeton jego bohatera jest **przed lub za Twoim** (puste pola między żetonami nie są brane pod uwagę).

Począwszy od Kolonii i zgodnie z kolejnością lokacji (Kolonія, Posterunek, Anomalia, Tunel Władzy), gracze jeśli chcą deklarują swoje **akcje walki**:

- Zdecyduj czy **zaatakujesz** gracza przed Tobą w tym samym tunelu (patrz Zasady Walki PvP, strona 18).
- Zdecyduj czy zostawisz najemnika jako **zasadzkę** na gracza za Tobą w tym samym tunelu (patrz: Zasady Walki, strona 17). Zwykle możesz zastawić tylko jedną zasadzkę na turę.

Przykład: Pożeracz, Stalkerka i Kret znajdują się kolejno na pozycjach 1, 3 i 4. Pożeracz może jedynie zastawić **zasadzkę** na Stalkerkę. Ta z kolei może **zaatakować** Pożeracza i **urządzić zasadzkę** na Kreta. Ostatni w kolejności Kret może jedynie **zaatakować** Stalkerkę.



- Jeżeli gracze nie zdecydują się walczyć mogą ze sobą **handlować**: mogą przekazać sobie maksymalnie jedną kartę (sprzęt, najemnika) lub żeton (kod, żywność lub misję) w trakcie tury.

Po tym jak wszyscy zakończą wybieranie i rozgrywanie swoich akcji Kontakt w określonych lokacjach, przechodzą do rozgrywania **Fazy Lokacji** (patrz: następna strona).



3. Faza Lokacji

W tym trybie, każdy kto nie zostanie pokonany w ataku lub zasadzce innego gracza odwiedza lokację w wybranym tunelu. Wszyscy gracze rozgrywają efekty **tej samej Karty Lokacji**.



Kolonia

Kolonie to miejsca, gdzie Bohaterowie mogą odpocząć i znaleźć użyteczny sprzęt. Pierwszy gracz, który ją odwiedza, odkrywa **wierzchnią kartę** z talii Kolonii i otrzymuje **obie nagrody**. Kolejni gracze rozgrywają tę samą Kolonię i otrzymują **jedną nagrodę**. Karta Kolonii i nagrody zostały opisane na stronie 19.

Przykład: Karta, na której pokazane jest  Jeśli jako pierwszy odwiedzasz lokację pobierasz 4 zasoby i żeton szczura. Każdy kolejny gracz, będzie musiał wybrać pomiędzy 4 zasobami a żetonem szczura (wartym 6 zasobów ale zwykle nie ma tam opcji handlu więc nie będziesz mógł go sprzedać w tej samej kolonii). Jeśli jednak Kolonia oferuje tylko zasoby (5/4), pierwszy odwiedzający pobiera 9 zasobów a wszyscy pozostali 5 zasobów.

Każdy gracz może skorzystać z dowolnych opcji po prawej stronie karty jeżeli tylko spełni odpowiednie wymagania. Ostatni gracz po rozegraniu lokacji w tej turze **odrzuca** Kartę Kolonii.



Posterunek

Posterunki to uzbrojone grupy ludzi lub mutantów brońące w tunelach swoich granic i nie darzące sympatią nieproszonych gości. Karta Posterunku opisana została na stronie 17.

Pierwszy odwiedzający odkrywa **wierzchnią Kartę Posterunku**:

- Jeśli Posterunek należy do **przeciwnej rasy** (ludzi/mutantów) lub jeśli napotkałeś go w **Tunelu Władzy** (tunel w Lokacji IV), jest dla Ciebie wrogi i musisz z nim walczyć (patrz Zasady Walki, strona 17).
- Jeśli Posterunek nie jest wrogi, uważany jest za **przyjazny**. Możesz go **wynająć** i stanie się wtedy Twoim Najemnikiem (weź jego kartę i zobacz Zasady Najemników na stronie 9) lub **przekupić** (podczas tej tury zaatakuj kolejnych graczy jako wrogi Posterunek, niezależnie od ich rasy). Aby wynająć lub przekupić Posterunek zapłać jego **koszt** znajdujący się w lewym dolnym rogu karty.
- Jeśli **przetrwasz** spotkanie (niezależnie czy Posterunek jest przyjazny czy musiałeś z nim walczyć i nie zostałeś pokonany), otrzymujesz nagrodę. Pierwszy odwiedzający otrzymuje za darmo dwie dowolne karty sprzętu z bazaru (wylosuj w ich miejsce karty z talii sprzętu) lub

wierzchnie z talii Sprzętu. Każdy kolejny odwiedzający pobiera tylko jedną kartę.

Nie walczysz z Posterunkiem i nie możesz go wynająć jeśli został on **pokonany** lub **wynajęty** przez któregoś z poprzednich graczy w tunelu. Otrzymujesz jednak nagrodę z karty tego posterunku. Ostatni gracz po rozegraniu lokacji w tej turze odrzuca Kartę Posterunku.



Anomalia

Anomalie to niebezpieczne miejsca w pobliżu Tunelu Władzy, w których istnieje duże prawdopodobieństwo odnalezienia kodów dostępu do starych Drzwi Schronu rządowego kompleksu. Karta Anomalii została opisana na stronie 17.

Pierwszy odwiedzający odkrywa **wierzchnią Kartę Anomalii**:

- Anomalie są **zawsze wrogie** i musisz z nimi walczyć, aby przejść dalej (patrz Zasady Walki, strona 17).
 - Anomalii **nie można pokonać** i każdy w tunelu musi się z nią kolejno zmierzyć.
 - Jeśli **przetrwasz** spotkanie, pobierz nagrodę. Jeśli jesteś pierwszym odwiedzającym w tej turze masz następujący wybór:
 - » **pobierz kod** z planszy i wylosuj w jego miejsce nowy ze stosu **lub**
 - » **pobierz losowy kod** ze stosu.
 - Jeśli nie jesteś pierwszym odwiedzającym możesz jedynie **pobrać losowy kod** ze stosu. Jeżeli stos kodów jest pusty pobierz dowolny kod z planszy.
- Ostatni gracz po rozegraniu lokacji w tej turze **odrzuca** Kartę Anomalii.



Tunel Władzy

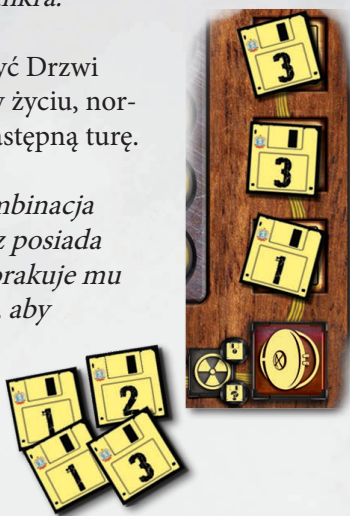
Wkrótce po odkryciu miejsce to zmieniło się w pole bitwy dla wszelkiego rodzaju awanturników i poszukiwaczy skarbów. Wszyscy oni starają się sięgnąć po bogactwa legendarnego bunkra rządowego. Niewyobrażalne siły uwolnione przez nuklearne pociski międzykontynentalne zamieniły cały kompleks, będący niegdyś siedzibą partii komunistycznej, w wylęgarnie przeróżnych apokaliptycznych okropieństw.

- Walcz kolejno z **Posterunkiem** i **Anomalią** i pobierz nagrodę, stosując te same zasady jak powyżej. Tunel Władzy jest **oddzielną lokacją**, więc musisz odkryć nowy Posterunek i nową Anomalię, aby je rozegrać.
- Napotkany tutaj Posterunek jest **zawsze wrogi**, niezależnie od Twojej rasy.
- Ostatni gracz po rozegraniu lokacji w tej turze **odrzuca** Kartę Posterunku oraz Kartę Anomalii.
- Jeśli dojdiesz do Drzwi Schronu i posiadasz **aktualną kombinację kodu**, WYGRYWASZ. Pozostali kończą grę w kolejności, którą określa ilość posiadanych Żetonów Kodu.

Ważne: Jeśli stos kodów jest **pusty** i gracze pobierają kody z planszy, kombinacja kodu może być krótsza niż 3 numery. W ten sposób łatwiej będzie otworzyć drzwi do bunkra. Jeśli na planszy nie ma już żadnych kodów, wygrywa ten gracz, który jako pierwszy dotrze do bunkra.

Jeśli nie uda Ci się otworzyć Drzwi Schronu i nadal jesteś przy życiu, normalnie zaczynasz swoją następną turę.

Przykład: Obecna kombinacja kodów to 3-3-1. Gracz posiada kody 1-1-2-3, a więc brakuje mu jednego z numerem 3, aby wygrać. Mimo to decyduje się wejść do Tunelu Władzy licząc, że uda mu się zdobyć brakujący kod w Anomalii przed Drzwiami Schronu. Jeśli mu się nie uda, ale pozostał przy życiu, rozpoczyna normalnie swoją następną turę.



ZASADY NAJEMNIKÓW

Najemnika możesz użyć tylko raz, a następnie musisz go **odrzuć**:

- Jako **Zasadzkę**, w celu zaatakowania gracza podążającego za Tobą w tej samej lokacji (ten gracz musi z nim walczyć jak z **wrogiem Posterunkiem**). Jeśli Najemnik zostanie pokonany, gracz może Cię zaatakować swoimi aktywnymi broniąmi. Jeśli Najemnik zwycięży, zaatakuje kolejnego gracza w tunelu za pokonanym graczem, stosując się do tych samych zasad.
- (nowe) Dla **Ochrony**, przeciw graczowi, który podąża za Tobą i chce Cię zaatakować (ten gracz musi z nim walczyć jak z **wrogiem Posterunkiem**). Jeśli Najemnik zostanie pokonany, gracz może zaatakować Cię swoimi aktywnymi broniąmi.
- Aby użyć jego **Specjalnej Zdolności**, opisanej na karcie. Zignoruj tekst oznaczony **PG** oraz **pomarańczowe** symbole (są używane tylko w trybie **Podziemna Gorączka**).

Ważne: Możesz użyć dowolnej ilości najemników, aby wykorzystać ich specjalną zdolność.

TRYB PRZETRWANIA

Jeśli wszyscy gracze się zgodzą, możecie zagrać w **Tunel Władzy** w trybie Przetrwania: każdy gracz, który **straci** swoje wszystkie **zasoby**, przegrywa grę i natychmiast opuszcza zmagania. Należy wtedy odpowiednio zmniejszyć ilość Kart Tunelu.

Wygrywa bohater, który pierwszy otworzy Drzwi Schronu lub jako jedyny pozostanie przy życiu.

TRYB JEDNEGO GRACZA

Możesz spróbować rozegrać **Tunel Władzy** w pojedynkę, stosując kilka drobnych zmian zasad:

- W Fazie Tunelu wylosuj tylko **2 Karty Tunelu**, zagraj jedną z nich i ustaw żeton swojego bohatera według normalnych zasad.
- Następnie wylosuj **inną Kartę Tunelu** z talii i wybierz jedną lokację i miejsce na torze (dostępną na planszy) i umieść tam losowy Żeton Bohatera. Jeżeli nie ma możliwości ułożenia żetonu na niezajętym polu, nie wykładaj go.
- Ten Bohater staje się **przeszkodą** w grze, **blokując** jedno z miejsc na torze lokacji. Nie możesz go zaatakować, ani zastawić zasadzki. W turze, kiedy został wystawiony, możesz użyć na nim zdolności swojego Bohatera (Zmiennokształtny) lub potraktować Bazar jak rękę tego Bohatera (Złodziej).
- Rozegraj **Fazę Lokacji** swojej tury.
- **Powtórzenie:** w każdej następnej turze wylosuj dwie Karty Tunelu. W przypadku, gdy nie masz możliwości wyłożenia swojego Żetonu Bohatera, tracisz turę. Losujesz jednak Kartę Tunelu dla kolejnego losowego Żetonu Bohatera. Wybierz dla niego jakiegokolwiek dostępne z karty miejsce do wyłożenia.
- Jeżeli **wszystkie miejsca** w lokacji Tunel Władzy zostaną zajęte przez losowe Żetony Bohaterów lub **wszystkie losowe** Żetony Bohaterów znajdują się na planszy, a jeszcze nie wygrałeś - rozgrywka kończy się **PORAŻKĄ**.

Poziomy trudności:

- **Łatwy** – wygraj zanim wyłożysz **wszystkie** losowe Żetony Bohaterów na planszę
- **Normalny** – wygraj z maksymalnie **9** losowymi Żetonami Bohaterów
- **Trudny** – maksymalnie **7** żetonów na planszy
- **Hardkorowy** – maksymalnie **5** żetonów na planszy
- **Niemożliwy** – maksymalnie **3** żetony na planszy





Tryb kooperacji dla 2 - 4 graczy

WPROWADZENIE

Śmiertelna epidemia wyniszcza populację tuneli. Choroba dotyka tak samo ludzi, jak i mutantów. Grupa legendarnych śmiałków próbuje ją zatrzymać podróżując po świecie, w którym dawno zapomniano o szpitalach i zorganizowanej opiece medycznej.

Aby uratować resztki rodzaju ludzkiego, Bohaterowie muszą zdobyć próbki choroby, odwiedzając najbardziej plugawe i niebezpieczne miejsca w tunelach. Następnie wykorzystując swą wiedzę będą musieli ostrzec wszystkich zdrowych, a zarażonych odizolować, albo nawet wybić. Podobno w tunelach żyje jeszcze kilku lekarzy, którzy zaopatrzeni w lekarstwa mogą im pomóc leczyć chorych. Słyszano także o mikrobiologu, który mógłby stworzyć szczepionkę...

Niestety, epidemia rozprzestrzenia się bardzo szybko i tylko wspólny wysiłek wszystkich graczy może powstrzymać jej rozwój i dać im szansę na wygraną.

Czy zdołają tego dokonać zanim zaraza wybije wszystkich dookoła?

CEL GRY

Celem gry jest uratowanie mieszkańców podziemnego świata przed rozprzestrzeniającą się chorobą. Aby tego dokonać, należy oczyścić Strefę Infekcji ze wszystkich kodów, zanim zginie cała populacja.

W każdej turze gracze tracą **1 punkt populacji** za każde 3 punkty kodów widoczne aktualnie w Strefie Infekcji (należy zsumować wszystkie widoczne kody i podzielić je przez 3, zaokrąglając w dół, aby określić jaką część populacji zginęła). Jeżeli Żeton Infekcji osiągnie ☠️, **wszyscy gracze przegrywają.**

W momencie, w którym wszystkie kody ze Strefy Infekcji zostaną usunięte, **wszyscy gracze wygrywają.**

W tym trybie gracze odkrywają podziemne tunele i poruszając się po nich, budują mapę gry. Podczas tury każdego gracza zagrywa się specjalne efekty kart i rozpatruje spotkania na mapie. Infekcja rozprzestrzenia się z czasem na coraz to nowe grupy mieszkańców tuneli. Zwiększa się liczba zakażonych, a choroba mutuje w nowe, groźniejsze szczepy. Istnieją trzy sposoby na jej powstrzymanie:

- Wysłanie dobrze poinformowanych najemników, potrafiących zapobiec dalszemu rozprzestrzenianiu się infekcji, a w ostateczności mogących nawet wyeliminować zakażonych.
- Odnalezienie Kolonii, w których kilku ocalałych lekarzy i naukowców oczekuje na dostarczenie lekarstw lub próbek choroby.
- Niszczenie źródeł infekcji znajdujących się w Anomaliach.

W każdej turze, w zależności od siły rozprzestrzeniania się infekcji, zginie określona liczba populacji. Z czasem choroba będzie się rozwijać. Skutkuje to układaniem nowych kodów na określonych miejscach w Strefie Infekcji.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Przed rozpoczęciem rozgrywki:

Umieść **planszę 1** na stole.

Wybierz stopień trudności rozgrywki:

- **Zakażenie:** Umieść 2 losowe kody w **Strefie Infekcji 2** na dwóch dowolnych miejscach.
- **Epidemia:** Wypełnij losowymi kodami **wszystkie miejsca w Strefie Infekcji**.
- **Zaraza:** Wypełnij losowymi kodami **wszystkie miejsca w Strefie Infekcji**, a następnie umieść 2 losowe kody w Strefie Infekcji na dwóch kodach o najniższych wartościach.
- **Pandemia:** Wypełnij losowymi kodami **wszystkie miejsca w Strefie Infekcji**, a następnie umieść po 1 dodatkowym losowym kodzie na każdym miejscu w Strefie Infekcji.

Wszystkie kody należy umieszczać odkryte. Będą to aktualne **kody infekcji**. Pozostałe wymieszaj i połóż zakryte obok planszy, tworząc **stos kodów 3**.

Połóż **Żeton Infekcji 4** na pozycji startowej z liczbą "12" na torze populacji **5**.

Przetasuj wszystkie **Karty Kolonii** i umieść 4 z nich **6** odkryte na odpowiednich miejscach przy planszy. Są to Kolonie, w których można odnaleźć **lekarza** lub **mikrobiologa**. Resztę kart umieść zakryte w wygodnym miejscu niedaleko planszy. Tworzą one **talię Kart Kolonii 7**.

Przetasuj **Karty Posterunków** i połóż zakryte w wygodnym miejscu, tworząc **talię Kart Posterunków 8**.

Przetasuj **Karty Anomalii** i połóż zakryte w wygodnym miejscu tworząc **talię Kart Anomalii 9**.

Przetasuj **Karty Sprzętu** i umieść 6 odkrytych w pobliżu planszy. Będą tworzyć **Bazar 10**. Pozostałe Karty Sprzętu umieść obok (zakryte) tworząc **talię Kart Sprzętu 11**. Poniżej Bazaru obok planszy utwórz odkryty **stos kart zużytych 12**.

W grze dla 4 graczy przetasuj **talię Kart Mapy** i umieść przy planszy **13**. Jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy wyjmij z talii 4 karty z numerowanymi Koloniami. Przetasuj pozostałe karty i usuń z gry 2 z nich za każdego brakującego gracza. Następnie przetasuj wszystkie karty wraz z numerowanymi Koloniami i umieść jako **talię Mapy**.

Każdemu z graczy rozdaj po 30 **zasobów**.

Umieść pozostałe Karty Mapy, Żetony Zasobów, Żywności oraz Misji na odpowiednich stosach niedaleko planszy **14**.

Umieść na polach startowych żetony wybranych Bohaterów **15**.

W swojej pierwszej Fazie Mapy, każdy z graczy będzie zagrywał pierwszą Kartę Mapy nad pozycją startową swojego Bohatera **16**.

Połóż **karty Tuneli** dla trybu **Podziemna Gorączka** w wygodnym miejscu **17**.

WYBÓR BOHATERA

Ustalcie **pierwszego gracza**. Jeśli nie możecie dojść do porozumienia, grę rozpoczyna osoba, która, jako ostatnia, odwiedziła jakąś podziemną lokalizację (stację metra, podziemny tunel, bunkier itp.)

Każdy, zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykonuje poniższe czynności:

- Dobierz **6 kart sprzętu** z talii sprzętu, nie podglądając ich. Karty sprzętu są **przypisane do rasy**. Oznacza to, że ludzie nie mogą używać sprzętu mutantów i na odwrót. Możesz przechować sprzęt nie należący do Twojej rasy (wlicza się do limitu), aby sprzedać go później w Kolonii.
- Na podstawie kart sprzętu wybierz **Bohatera** i umieść jego kartę obok swoich kart sprzętu. Weź **żeton swojego Bohatera**. Karty Bohaterów mają żeńską i męską stronę. Wybierz płeć, która bardziej Ci odpowiada, ponieważ obie posiadają taką samą zdolność.



Przykładowa karta Sprzętu

- **niebieska** obwódka: sprzęt Ludzi
- **zielona** obwódka: sprzęt Mutantów

Zdecyduj, które z początkowych kart sprzętu chcesz zatrzymać, opłać ich koszt w zasobach, a na koniec odrzuć pozostałe karty na stos kart odrzuconych.

- Cały sprzęt staje się Twoim **wyposażeniem**. Możesz nieść **do 6 sprzętów** i jeśli na koniec tury w Twoim wyposażeniu znajduje się więcej niż 6 kart sprzętu, musisz **odrzuć** wszystkie nadmiarowe karty.

Ważne: Wszystkie Twoje karty sprzętu i najemników, żetony oraz karta Bohatera muszą być przez cały czas widoczne dla pozostałych graczy.



Przykładowa karta Bohatera

Zdolności bohaterów mogą być **użyte wielokrotnie** i w dowolnym momencie gry, jeśli tylko zdolność na to pozwala.

Zdolności wszystkich bohaterów zostały szczegółowo opisane na stronie 21.

KOLEJNOŚĆ TURY

Przed każdą turą należy przetasować wszystkie Karty Tuneli dla trybu Podziemna Gorączka. Pierwszy gracz rozdaje każdemu 2 karty. Gracze wybierają jedną z nich do rozegrania w swojej turze. Tura każdego gracza składa się z trzech kolejno rozgrywanych faz:

1. **Faza Tunelu:** rozegranie efektu specjalnego wybranej karty (żółty tekst).
2. **Faza Mapy:** aktywacja dowolnej liczby lokacji na mapie (na obecnej Karcie Mapy oraz maksymalnie jednej dodatkowej).
3. **Faza Infekcji:** rozegranie efektu rozprzestrzenienia się choroby (pomarańczowy tekst).



1. Faza Tunelu

Wykonaj efekt specjalny opisany **żółtym tekstem** na wybranej przez Ciebie karcie. Jeśli pozwala on rozegrać lokację, odkryj wierzchnią kartę Kolonii / Posterunku / / Anomalii (jeśli jeszcze nie jest odkryta), rozegraj ją i pobierz nagrodę wskazaną na karcie mapy.



Kolonia

Kolonie to miejsca, gdzie Twoja postać może odpocząć i zarobić lub znaleźć kilka przydatnych przedmiotów. Odsłoń **wierzchnią kartę** Kolonii i wybierz **jedną** z opcji dostępnych po lewej stronie karty. Możesz użyć dowolnych opcji po prawej stronie, jeśli spełniasz odpowiednie wymagania.

Następnie odrzuć kartę Kolonii.

Karta Kolonii i nagrody zostały opisane na stronie 19.



Posterunek

Posterunki to uzbrojone grupy ludzi lub mutantów brońące w tunelach swoich granic i nie darzące sympatią nieproszonych gości.

Odkryj wierzchnią kartę Posterunku.

- Jeśli Posterunek należy do przeciwnej rasy (człowiek / / mutant), jest wrogo nastawiony i trzeba z nim walczyć (patrz Zasady Walki, strona 17).

- Jeśli Posterunek nie jest wrogi, to uznawany jest za przyjazny. Można go wynająć jako najemnika (weź jego kartę i zobacz Zasady Najemników na stronie 20). Aby wynająć Posterunek zapłacić cenę wynajęcia znajdującą się w lewym dolnym rogu karty.

- Jeśli przetrwasz spotkanie (Posterunek jest przyjazny albo walczyłeś i go pokonałeś), otrzymujesz nagrodę w postaci dowolnego sprzętu z bazaru (wylosuj w jego miejsce inny z talii sprzętu, aby go wymienić) lub losowego z talii sprzętu.

Następnie odrzuć kartę Posterunku.

Karta Posterunku opisana została na stronie 17.



Anomalia

Anomalie to niebezpieczne miejsca, w których lęgną się nosiciele choroby lub warunki sprzyjają rozprzestrzenianiu się infekcji.

Odkryj wierzchnią kartę Anomalii.

- Anomalie są zawsze wrogie i trzeba z nimi walczyć, aby przez nie przejść (patrz Zasady Walki, strona 17).

- W tym trybie, kody reprezentują wiedzę o objawach

choroby. Trzeba je zbierać, by skutecznie walczyć z zarazą.

Jeśli przetrwasz spotkanie, możesz pobrać próbkę choroby w postaci losowego kodu ze stosu kodów. Jeśli stos kodów jest pusty, pobierz kod spośród widocznych kodów w strefie infekcji.

Następnie odrzuć kartę Anomalii.

Karta Anomalii opisana została na stronie 17.

EFEKTY KART TUNELI

- **Szlaki handlowe, Grafik patroli, Znaki ostrzegawcze:** Odkryj 2 wierzchnie karty z talii wskazanej lokacji i wybierz jedną do rozegrania. Druga pozostaje odkryta na wierzchu talii, więc pozostała część drużyny będzie wiedziała, czego się spodziewać przy następnym spotkaniu w tej lokacji.

- **Przewodnik:** Odkryj wierzchnie karty wszystkich trzech lokacji i pozostaw odkryte na wierzchu talii (jeśli nie zostały wcześniej odkryte).

- **Sekretnie przejście:** Odkryj i rozegraj wierzchnią kartę dowolnej lokacji.

- **Wolny strzelec:** Odkryj wierzchnią kartę Posterunku i jeśli chcesz wynajmij go bez względu na jego rasę. Jeśli go nie wynajmiesz, możesz umieścić go widocznego dla wszystkich graczy z powrotem na wierzchu talii. Możesz również użyć na nim zdolności swojego bohatera (Kurtzana, Księżna, Pożeracz), ale nie walczysz z nim i nie otrzymujesz żadnej nagrody.

- **Karawana:** Pozwala wymienić wszystkie 6 kart sprzętów na bazarze.

- **Drezyna:** Przejdź przez 1 lub 2 lokacje nie aktywując ich (pomiń je - może się zdarzyć, że odkryjesz w ten sposób **kilka kart** Mapy), a następnie kontynuuj swoją turę od Fazy Mapy (*patrz poniżej*), rozpoczynając ruch od ostatniego miejsca, które pominąłeś.

- **Plan schronu:** Pozwala zastąpić wszystkie puste Kolonie z numerami, które zostały wcześniej rozegrane i odrzucone, nowymi Koloniami. Gracze mogą teraz odwiedzić je ponownie (*patrz poniżej*).

Ważne: Jeżeli w trakcie gry w dowolnej talii skończą się dostępne karty, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z nich nową talię.

2. Faza Mapy

- Możesz pozostać w miejscu.
- Możesz przesunąć żeton swojego bohatera pomiędzy lokacjami **na tej samej karcie mapy**, na której rozpoczynasz swoją turę, pod warunkiem, że są one połączone ze sobą tunelem narysowanym na karcie mapy. Kiedy przechodzisz przez lokację odkryj wierzchnią kartę z odpowiedniej talii Kolonii/Posterunku/Anomalii (jeśli nie jest jeszcze odkryta), rozegraj jej efekt i jeśli przetwarzasz spotkanie pobierz nagrodę wskazaną przy ikonie lokacji na karcie mapy.

Można przejść przez wybraną lokację wiele razy jednak aktywować można ją **tylko raz na turę**. Nie aktywuje się lokacji, na której bohater rozpoczyna swoją turę ani takiej, na której znajduje się już inny bohater.

Ważne: Podczas pierwszej tury każdy z graczy może przesunąć się tylko na kartę Mapy, którą odkrywa i umieszcza nad swoją pozycją startową. Tylko na niej może rozegrać spotkania w pierwszej turze. (patrz niżej).

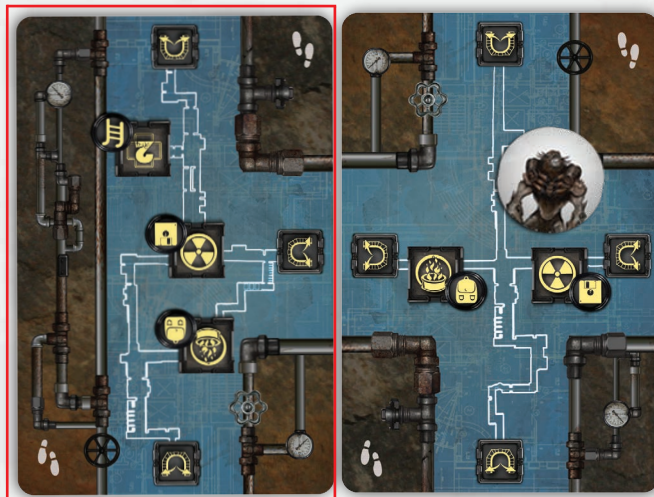
- Raz na turę możesz przesunąć swojego bohatera na **inną kartę mapy**:
 - Możesz przesunąć żeton swojego bohatera na niezbadany tunel (żadna karta mapy nie jest z nim połączona). Wylosuj wtedy nową kartę mapy z talii i umieść ją pionowo przylegającą krawędzią do karty mapy, na której obecnie znajduje się Twój bohater. Nie możesz umieścić nowej karty na planszy ani na innej karcie mapy. Następnie umieść żeton swojego bohatera na ikonie sąsiedniego tunelu na nowej karcie mapy.
 - Możesz przesunąć żeton swojego bohatera na **odkrytą już kartę mapy**, jeśli jest połączona z Twoją kartą mapy tunelem LUB
 - Możesz użyć **włazu**, aby wspiąć się po drabinie na skażoną powierzchnię. **Odrzuć 2 zasoby** i przenieś się na ikonę innego włazu odkrytego wcześniej na mapie.

Ważne: Za każdym razem, gdy przechodzisz na nową kartę mapy możesz zatrzymać się na ikonie tunelu lub włazu, w miejscu, w którym się pojawisz lub przejść przez dowolną ilość lokacji stosując powyższe zasady ruchu.

Po przejściu na inną kartę mapy nie można już wrócić na poprzednią w tej samej turze.

Przykład: Kret zakończył swoją poprzednią turę na Anomalii po prawej stronie. Może przesunąć się teraz w górę lub dół, bez konieczności rozgrywania żadnego spotkania, a następnie wylosować nową Kartę Mapy. Może jednak zdecydować, że poruszy się na Posterunek po lewej i rozegra go. Następnie kieruje się tunelem w lewo i odkrywa Kartę Mapy w tym kierunku (karta z czerwoną ramką). Dokładają ją do istniejącej w jedyny możliwy sposób tak, aby była połączona tunelem z istniejącą już Kartą Mapy. Kontynuując swoją turę może aktywować kolejny Posterunek i pójść w dół karty, lub Anomalię i pójść w lewo. Jeśli chce, może nawet wykonać obie te czynności.

Pamiętaj, że sprzętu można użyć raz na turę. Jeżeli zdecyduje się wejść w Anomalię, w swojej następnej turze będzie mógł skorzystać z każdego z trzech tuneleli bez rozgrywania żadnego spotkania lub przenieść się włazem do innego odkrytego włazu za koszt 2 zasobów.



- Zawsze, kiedy znajdujesz się na tej samej karcie mapy co inny gracz i nie dzielą was żadne lokacje możesz z nim handlować.

Możecie wymienić między sobą maksymalnie po jednej karcie (sprzęt, najemnik) lub żetonie (kod, żywność, misja) na turę.

- **Typy lokacji** znajdujące się na kartach mapy:



Posterunek: obowiązują takie same zasady jak powyżej (patrz: Faza Tunelu).



Anomalia: obowiązują takie same zasady jak powyżej (patrz: Faza Tunelu).



Kolonie z numerami (ułożone przy planszy, rozgrywa się je tylko podczas Fazy Mapy):

oprócz zasad opisanych w Fazie Tunelu, stosuje się do nich dodatkowe zasady specjalne opisane poniżej.

Kolonie odkrywane w tej fazie wskutek spotkań na karcie mapy pozwalają wykonać dodatkowe akcje oznaczone na planszy:



Miejscowy medyk: Możesz oddać mu część swoich środków medycznych (zasobów), aby usunął ze strefy infekcji wierzchni kod z numerem odpowiednim dla danej kolonii. Koszt usunięcia kodu o numerach 1, 2, 3 wynosi odpowiednio 3, 6 i 9 zasobów.

Lekarz może usunąć więcej niż jeden kod w trakcie jednej tury, jednak muszą być to widoczne kody jednego rodzaju (odpowiedniego dla odwiedzanej kolonii) i za każdy należy zapłacić odpowiedni koszt w zasobach.

Usunięte kody ze Strefy Infekcji trafiają zakryte na stos kodów i należy je wymieszać z pozostałymi.

Aby wykonać tę akcję nie musisz posiadać ani odrzucać żetonów kodów.

Ważne: Jeśli w skutek działania medyka lub najemnika uda się całkowicie wyczyścić miejsce w strefie infekcji, może ono zostać później zainfekowane ponownie w Fазie Infekcji wskutek Skażenia.



Mikrobiolog: Możesz przekazać temu specjalście (odrzuć na stos kodów) próbkę **wszystkich** kodów **widocznych** w Strefie Infekcji. Mikrobiolog **stworzy szczepionkę** i zamknie dowolne miejsce w Strefie Infekcji. Odwróć wybrany żeton kodu rewersem w górę, a znajdujące się pod nim żetony odrzuć zakryte na stos kodów.

To miejsce jest teraz **zamknięte** i nie może zostać zainfekowane ponownie.

Jeśli posiadasz odpowiednią ilość kodów, możesz stworzyć więcej niż jedną szczepionkę w turze. Za każdym razem musisz odrzucić odpowiednie żetony kodów, widoczne aktualnie w Strefie Infekcji.

Przykład: 1, 2, 2, 3 to kody znajdujące się w Strefie Infekcji i takie trzeba odrzucić, by stworzyć szczepionkę (należy posiadać i odrzucić wszystkie cztery kody).

Jeśli jednak najemnik wykona akcję Zniszczenie i usunie oba kody z numerem 2 (a pod nimi nie ma żadnych żetonów), to do stworzenia szczepionki gracz będzie potrzebował tylko kodów z numerem 1 i 3.

Graczowi udało się zamknąć miejsce w Strefie Infekcji. Wybiera miejsce z kodem 3. Obraca go rewersem a leżące pod nim kody (jeśli jakieś są) odrzuca zakryte na stos kodów.

Aby stworzyć kolejną szczepionkę będzie potrzebował już tylko kodów 1, 2 i 2 (czwarte miejsce w Strefie Infekcji zostało zamknięte).

Jeżeli użył wcześniej najemnika do usunięcia kodów o numerze 2, będzie potrzebował tylko kodu o numerze 1.

Po rozegraniu kolonii należy ją odrzucić. Nie można rozegrać jej ponownie ani skorzystać ze specjalnej akcji dostępnej na planszy dopóki miejsce nie zostanie uzupełnione nową kartą kolonii (po użyciu karty tunelu **Plan schronu**). Do tego czasu ta lokacja uważana jest za **pusty tunel**.

3. Faza Infekcji

Należy rozegrać efekt infekcji opisany na Karcie Tunelu (pomarańczowy tekst):



Skażenie: Infekcja rozprzestrzenia się na kolejne grupy. Wylosuj kod i umieść go w Strefie Infekcji w miejscu, gdzie znajduje się **najmniejsza liczba Żetonów Kodu**. Można temu zapobiec wysyłając najemnika, by ostrzegł zagrożonych skażeniem (patrz: **Zasady Najemników** poniżej).

Przykład: Wszystkie pola w Strefie Infekcji są zajęte przez kody. Trzy miejsca wypełnione są 1 kodem, a jedno 2 kodami. Nowy kod można umieścić na jednym z trzech miejsc z 1 kodem.



Epidemia: Infekcja rozprzestrzenia się w Koloniach, do których dotarła. Pojawiają się nowi nosiciele choroby. Należy wylosować Żeton Kodu i umieścić go w Strefie Infekcji na istniejącym kodzie o **najwyższym widocznym numerze kodu**. Można temu zapobiec, wysyłając najemnika, aby zorganizował kwarantannę dla zarażonych (patrz: **Zasady Najemników** poniżej).

Przykład: Wierzchnie kody w Strefie Infekcji mają numery 1, 2, 2, 3. Wylosowano kod o numerze 2. Należy go położyć na kodzie o numerze 3, tworząc nową kombinację kodów 1, 2, 2, 2.



Mutacja: Infekcja mutuje w nowe szczepy i zmienia symptomy choroby. W Strefie Infekcji należy wymienić kod z **najniższą wartością** na inny losowy Żeton Kodu. Nie można temu zapobiec.

Przykład: Wierzchnie kody w Strefie Infekcji mają numery 2, 2, 3. Gracz musi wymienić jeden z kodów o numerze 2 na nowy losowy kod.



Jeżeli nie ma już kodów: Gdy stos kodów uległ wyczerpaniu, a gracz nie może zapobiec efektom kolejnej infekcji, **liczebność populacji spada o 1**.

Gdy stos kodów uległ wyczerpaniu, gracz może zapobiec infekcji używając najemników, bez konieczności posiadania jakichkolwiek kodów (patrz poniżej).

ZASADY NAJEMNIKÓW

Każdego Najemnika można użyć **tylko raz**, a po użyciu należy go od razu **odrzuć**:

- Aby użyć jego **Specjalnej Zdolności**, opisanej w tekście. Zwróć uwagę na tekst oznaczony **PG** oraz **pomarańczowe** symbole, które są używane w tym trybie. Szczegółowy opis zdolności najemników znajduje się na stronie 22.
- Aby użyć **Specjalnej Akcji** przeciwko infekcji.



Ostrzeżenie: Użyj, aby zapobiec **Skażeniu**. Najemnik zapobiega rozprzestrzenianiu się infekcji informując ludność o symptomach choroby. Jeśli posiadasz taki sam kod, możesz usunąć kod **wylosowany właśnie ze Skażenia** (nie odrzucasz swojego kodu).

„Ej, ty tam, zanieś listę objawów na Dworzec Serdika i powiedz im żeby trzymali się z dala od zachodnich tuneli. Niech tak lepiej zrobią.”

Przykład: Gracz wylosował kod z numerem 2. Aktualnie posiada kody 1 i 2, więc może wysłać najemnika z akcją Ostrzeżenie. Przekona on miejscową ludność Kolonii, aby nie przyjmowała do siebie zarażonych.



Kwarantanna: Użyj, aby zapobiec **Epidemii**. Jeśli znane są symptomy choroby, najemnik podejmuje odpowiednie środki, aby umieścić zarażonych w kwarantannie. Jeśli posiadasz taki sam kod, możesz usunąć kod **wylosowany właśnie z Epidemii** (nie odrzucasz swojego kodu).

„Słuchaj, potrzebuję ochrony na tym dworcu. Nikt nie wchodzi, nikt nie wychodzi – nieważne jak głodny, wściekły, czy wzbudzający litość”

Przykład: Gracz wylosował kod z numerem 1 i musi umieścić go na leżącym już kodzie 3. Posiada kody z numerami 2 i 3, więc nie może powstrzymać epidemii.



Polowanie: Użyj przed lub po **Fazie Infekcji**. Najemnik rusza polować na nosicieli choroby. Gracz może usunąć jeden z **widocznych kodów na planszy**, jeśli posiada taki sam kod (nie odrzuca swojego kodu). Następnie **liczebność populacji spada o 1**.

„Andriej sprzedaje grzybki na farmie. Musisz go odnaleźć. Łatwo go rozpoznać, cały jest pokryty rumieniem. A potem... no, weź i zrób co należy. I znajdź też jego rodzinę.”

Przykład: Aktualne kody to 1, 2, 3, 3, a gracz posiada kody 2 i 3. Może wysłać najemnika na Polowanie, aby usunąć kod 2 lub jeden z kodów 3.



Zniszczenie: Użyj przed lub po **Fazie Infekcji**. Najemnik eliminuje ludność dotkniętą zarazą w całej Kolonii. Należy usunąć z planszy **wszystkie widoczne kody** o numerze, który posiada gracz (może wybrać tylko jeden numer). Następnie **gracze tracą 2 punkty populacji** (gracz nie odrzuca swojego kodu).

„To się wymyka spod kontroli. Idź na Szczurzą Farmę i rób co należy. Spal wszystko, niczego nie oszczędzaj.”

Przykład: Widoczne na planszy kody to 1, 2, 3, 3, a gracz posiada kody o numerach 2 i 3. Byłoby mądrze wysłać najemnika, by Zniszczył oba kody 3.

Odrzucone kody wracają zakryte na stos kodów i należy je z nimi wymieszać.

KONIEC TURU

Kiedy wszyscy gracze zakończą swoją turę, należy dodać do siebie numery wszystkich widocznych kodów w Strefie Infekcji (nie wliczając kodów zasłoniętych przez inne kody). Należy **zmniejszyć liczebność populacji o 1 za każde 3 punkty kodów**.



Jeśli tor populacji osiągnie ☠️, gracze przegrywają.

Przykład: Kody w strefie infekcji mają numery: 3+2+2=7. Gracze tracą 2 punkty populacji.

TRYB HARDCORE

Aby zwiększyć trudność rozgrywki i poczuć jeszcze większy realizm można zastosować poniższe zasady:

- Jeśli stracisz wszystkie zasoby, nie możesz rozpocząć następnej tury, dopóki nie otrzymasz co najmniej 1 zasobu od innego gracza (w grze solo oznacza to przegraną). W tym trybie gracze nie tracą populacji, kiedy zostaną ranni. Czekać na pomoc, losują w swojej turze Kartę Tunelu i jedyne co mogą zrobić, to rozegrać jej efekt infekcji.



Kiedy walczysz z **Posterunkiem** lub **Anomalią**:

- Sprawdź **siłę ataku wroga**. Tyle zasobów stracisz jeśli podczas walki nie użyjesz żadnego sprzętu.
- Możesz zmniejszyć utratę zasobów używając **siły ataku** swoich aktywnych broni, jeśli posiadasz odpowiednie typy ataku i zechcesz ich użyć (staną się wtedy nieaktywne - obróć je).
- Możesz dodatkowo zmniejszyć utratę zasobów używając **siły obrony** swoich aktywnych pancerzy, jeśli posiadasz odpowiednie typy obrony i zechcesz ich użyć (staną się wtedy nieaktywne - obróć je). Jeżeli na karcie wroga są dwa dostępne typy obrony, możesz użyć dwóch kart pancerza (osobno dla każdego typu obrony) lub jednej karty jeśli posiada oba pasujące typy obrony.
- Jeśli na koniec **pozostały Ci jakieś zasoby**, to udało się Tobie **pokonać** Posterunek lub **przetrzeć** w Anomalii. Pobierz odpowiednią nagrodę.

Ważne: W przypadku **utraty wszystkich zasobów** zostajesz **pokonany i ranny**. Natychmiast przerywasz swoją turę i nie otrzymujesz nagrody (jeśli miałeś jakąś otrzymać). Następną turę zaczynasz ze wszystkimi posiadanymi kartami i żetonami oraz 6 zasobami. W trybie Podziemna Gorączka populacja spada o 1.



Typy ataku i obrony

- | | |
|-----------------|-------------------|
| atak wręcz | obrona wręcz |
| atak dystansowy | obrona dystansowa |
| atak toksyczny | obrona toksyczna |
| atak ogień/kwas | obrona ogień/kwas |



- Nie możesz sumować wartości ataku/obrony jednego typu z kilku kart Sprzętu. Możesz użyć **jednej wartości ataku lub obrony dla każdego symbolu** przedstawionego na karcie wroga.
- Sprzęt użyty w walce staje się **nieaktywny**. Do początku Twojej następnej tury nie możesz go ponownie użyć. Zaznacz to **obracając** lub **zakrywając** jego kartę.
- Efekty broni PvP **nie mogą być używane** przeciwko Posterunkom i Anomaliom (i nie stosuje się ich w trybie Podziemna Gorączka).

Przykład (po lewej): Aby przetrzeć w Anomalii Mięsożerne rośliny Bohater potrzebuje 12 zasobów. Aby zmniejszyć straty może skorzystać z ataku wręcz (3 z Maczety), obrony przed ogniem (2 z Ciężkiej Tarczy) i obrony przed atakiem toksycznym (3 z Maski Gazowej). Nie ma możliwości użycia ataku dystansowego z Kalacha (nie ma odpowiedniego symbolu na Karcie Anomalii) oraz obrony przed ogniem, którą daje Maska Gazowa (użyto już wyższej wartości tego symbolu z karty Ciężka Tarcza). Ostatecznie gracz straci 4 zasoby: $12 - 3 - 2 - 3 = 4$. Stracone zasoby należy odrzucić. Dodatkowo w wyniku działania efektu Anomalii Bohater straci także Kartę Sprzętu.



Kiedy walczysz z **innym graczem**:

- **Atakujący** (gracz, który pierwszy wykonuje swój atak) może użyć jednej lub kilku swoich broni, jedna po drugiej, przeciwko wrogiemu bohaterowi, wraz z ich efektem PvP.
- **Broniący** (gracz, który jest atakowany), traci zasoby o wartości równej sile każdej broni użytej przeciwko niemu. Do każdego ataku, broniący może użyć jednego ze swoich aktywnych pancerzy, aby zredukować ilość otrzymanych obrażeń (typ obrony pancerza musi być taki sam jak typ ataku broni). Jeśli efekt PvP broni zapewnia dodatkowy atak, broniący może użyć do obrony dwóch różnych kart pancerza, oddzielnie dla każdego ataku lub jednej karty, która zapewnia obronę przeciwko obu atakom.
- Kiedy atakujący zakończy zagrywanie swoich kart broni, atakowany gracz, jeśli **posiada jeszcze zasoby**, może również zaatakować stosując powyższe zasady. W ten sposób atakujący do tej pory gracz stanie się graczem broniącym.

Ważne: Atakujący gracz wykonuje swoje ataki kolejno każdą bronią. Oznacza to, że broniący może za każdym razem użyć jednej ze swoich aktywnych kart pancerza. Atakujący wykonuje swoje ataki do momentu kiedy zdecyduje, że nie chce już atakować albo nie posiada żadnych aktywnych kart broni. Kiedy atakujący zakończy swoje ataki broniący gracz, jeśli chce, może stać się graczem atakującym i jego ataki są rozgrywane w ten sam sposób.

- Sprzęt użyty w walce staje się **nieaktywny**. Aby o tym pamiętać obróć lub zakryj jego kartę. Nie możesz użyć tego sprzętu ponownie aż do początku swojej następnej tury.
- Twój bohater nie otrzyma żadnej nagrody po **pokonaniu** bohatera innego gracza, jednak możesz w ten sposób **spowolnić** jego drogę do wygranej.



- Użycie sprzętu w dowolnym momencie tury sprawia, że staje się on nieaktywny. Aby o tym pamiętać obróć lub zakryj jego kartę. Nie będziesz mógł go użyć aż do początku swojej następnej tury.
- Jeśli w jakiejś fazie Twoje wyposażenie przekroczy 6 sprzętów będziesz musiał odrzucić nadmiarowe karty na koniec tury.
- Jeśli podczas gry któraś z talii (Kolonია, Posterunek, Anomalia, Sprzęt) ulegnie wyczerpaniu, przetasuj karty ze stosu kart odrzuconych tej talii i utwórz nową talię.

Ważne: Tryb Podziemna Gorączka jest trybem kooperacyjnym i walki między graczami nie powinny się w nim zdarzać. Jednak w bardzo wyjątkowych sytuacjach mogą mieć miejsce, dlatego zasady walki PvP zostały opisane także w tej części zasad.

Przykład (poniżej po lewej): W tym przypadku użyta broń ludzi posiada atak wręcz 3 oraz atak dystansowy 2. Obrońca używa jednego pancerza, który posiada oba typy obrony. Traci jedynie 2 zasoby od ataku wręcz i całkowicie blokuje atak dystansowy.





TYPY KART

- Karta Tunelu
- Lokacja: Kolonia
- Lokacja: Posterunek
- Lokacja: Anomalia
- Sprzęt: Broń
- Sprzęt: Pancerz

TYPY AKCJI

- Akcja opcjonalna: użyj jeśli chcesz
- Akcja przymusowa: zawsze musisz użyć

TYPY SPOTKAŃ

- Wroga lokacja: atakuje wszystkich graczy bez względu na rasę
- Przyjazna lokacja: przyjazna dla wszystkich bohaterów
- Lokacja przyjazna ludziom: atakuje bohaterów mutantów
Karty Sprzętu ludzi
- Lokacja przyjazna mutantom: atakuje bohaterów ludzi
Karty Sprzętu mutantów
- 5** Koszt wynajęcia: ilość zasobów, które należy odrzucić, aby wynająć przyjazny Posterunek i zabrać go jako Najemnika



TYPY KODÓW

- Kod:** pobierz dowolny kod z planszy w dwóch przypadkach:
 - w trybie **Tunel Władzy**, jeśli jesteś pierwszy na torze anomalii i masz otrzymać nagrodę pobierz dowolny kod z planszy, a w jego miejsce wylosuj inny ze stosu kodów.
 - w trybie **Podziemna Gorączka** pobierz dowolny kod z planszy (ze Strefy infekcji), jeśli stos kodów jest pusty.
- Losowy kod:** pobierz losowy kod ze stosu kodów. Jeśli nie ma już kodów na stosie, pobierz dowolny widoczny kod z planszy.

NAGRODY W KOLONIACH



- Pobierz **nagrodę** wskazaną **po lewej** stronie karty.
- Zasoby:** oznaczają poziom zdrowia i jednocześnie służą jako waluta w handlu.

Ważne: Jeśli kolonia oferuje tylko pozyskanie zasobów jako nagrodę (5/4) i jeśli jakaś zdolność pozwala Ci pobrać obie nagrody - pobierasz 9 zasobów. W przeciwnym razie zawsze pobierasz 5 zasobów.

- Szczurze Mięso (żywność):** pobierz żeton Szczurzego Mięsa jeśli jest dostępny.
- Grzyby (żywność):** pobierz żeton Grzybów jeśli jest dostępny.
- Ryż (żywność):** pobierz żeton Ryżu jeśli jest dostępny.
- Sprzęt:** pobierz za darmo kartę sprzętu z Bazaru (wylosuj inną w jej miejsce) lub losową z talii sprzętu.

Wybory Opcjonalne:

Jeśli spełniasz odpowiednie wymagania, możesz dokonać **opcjonalnych wyborów** wskazanych po **prawej** stronie karty Kolonii:

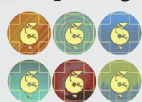


Handel zasoby/sprzęt: Wymieniaj zasoby i sprzęt na bazarze:

- **Kup odkryty na Bazarze sprzęt** płacąc jego koszt w zasobach lub **losowy zakryty z talii sprzętu** płacąc 4 zasoby.

Kiedy skończysz handlować wylosuj z talii odpowiednią ilość kart sprzętu, aby **zastąpić puste miejsca** po zakupionych kartach sprzętu i uzupełnić w ten sposób Bazar.

- **Sprzedaj dowolne karty sprzętu, żetony żywności i misji** - odrzuć je i pobierz zasoby równe wartości odrzuconych kart i żetonów. W jednej turze nie możesz sprzedawać sprzętu zakupionego w tej samej kolonii.



Żetony żywności i misji można sprzedać za równowartość 6 zasobów.

- W niektórych koloniach ceny kupna i sprzedaży sprzętu są **o połowę niższe** dla określonej rasy, w innych zaś mogą być **podwyższone o 1 zasób**.



Wymiana Żywność/Misja: Kiedy Kolonia daje taką opcję do wyboru, możesz wymienić jeden ze swoich żetonów na:

- inny, bardziej wartościowy
- dwa inne
- dużą ilość zasobów



Starcia z Posterunkiem/Anomalią:

Możesz aktywować Posterunek lub Anomalię (odkryj wierzchnią kartę z odpowiedniej talii) i walczyć z nimi jak z każdą **wroga** lokacją. Jeśli wygrasz pobierasz **specjalną** nagrodę wyszczególnioną na karcie Kolonii (żeton kodu lub misji) zamiast normalnej nagrody wynikającej z karty Posterunku/Anomalii.



Opuszczona Farma (misja)



Kult Kanibali (misja)



Uchodźcy (misja)

Ważne: Jeżeli w puli nie ma już żetonów odpowiedniego typu (żywność lub misja), nie możesz już pobrać takiego żetonu. Na przykład jeśli ktoś odwiedził Opuszczoną Farmę, wykonał misję i uratował dzieci, nie będzie więcej dzieci do uratowania.

SYMBOLE INFEKCJI

(tylko dla trybu **Podziemna Gorączka**)



Populacja w tunelach: gracze przegrywają jeśli jej wskaźnik osiągnie .



Ostrzeżenie: zapobiega Skażeniu, jeśli posiadasz kod, który właśnie wylosowałeś oraz odrzucisz odpowiedniego najemnika.



Kwarantanna: zapobiega Epidemii, jeśli posiadasz kod, który właśnie wylosowałeś oraz odrzucisz odpowiedniego najemnika.



Polowanie: -1 . Odrzuć widoczny kod ze Strefy Infekcji jeśli posiadasz taki sam oraz odpowiedniego najemnika.



Zniszczenie: -2 . Odrzuć ze Strefy Infekcji wszystkie widoczne kody jednego rodzaju jeśli posiadasz taki sam kod oraz odpowiedniego najemnika (możesz wybrać tylko jeden rodzaj kodów: na przykład wszystkie 2).



Medyk: Przekaz lekarzowi X zasobów, aby usunąć kody o numerze Y.



Mikrobiolog: Przekaz lekarzowi kopię kodów aktualnie widocznych na planszy i zamknij na stałe miejsce w Strefie Infekcji. Odrzuć przekazane kody.



Ważne: Odrzucone kody wracają zakryte na stos i należy je wymieszać z pozostałymi.

SYMBOLE RUCHU

(tylko dla trybu **Podziemna Gorączka**)



Wejście do tunelu: Raz na turę możesz przesunąć swojego bohatera na nieodkrytą Kartę Mapy lub na taką, która była już wcześniej odkryta.



Właz: Raz na turę możesz zapłacić 2 zasoby i przesunąć swojego bohatera na inny właz, na innej Karcie Mapy.





ZDOLNOŚCI BOHATERÓW

Księżna / Książę Kurtyzana / Nocny Kowboj Pożeraczka / Pożeracz

Możesz użyć zdolności Kurtyzany tylko podczas spotkań z przyjaznymi ludźmi. Jeśli napotkasz wrogich ludzi (walki wynikające z efektów kart Sekta Kanibali, Dworzec Stadion lub Posterunków w lokacji Tunel Władzy) nie możesz użyć tej zdolności.

Zdolności Księżnej i Pożeraczki działają nawet w takich przypadkach – oczywiście jedynie podczas spotkań z mutantami.

Zdolność Pożeraczki pożarcie mutantów podczas spotkania w **Podziemnej Gorączce** uruchamia jednocześnie efekt Polowania i powoduje usunięcie kodu ze Strefy Infekcji bez utraty punktu populacji (musisz posiadać odpowiedni kod). Można pożreć dowolnych mutantów, wliczając tych z efektów kart Wolny Strzelec i Podziemne Pajaki.

Karta Tunelu Wolny Strzelec umożliwia użycie wszystkich trzech zdolności.

Gracz, który używa tych zdolności i przetrwa spotkanie, pobiera w normalny sposób nagrodę z Posterunku.

Żołnierka / Żołnierz Pani Pancerna / Pan Pancerny

Zdolność pozwala ponownie aktywować dowolną Kartę Sprzętu. Możesz to zrobić tylko po walce. Nie możesz użyć dwukrotnie tej samej Karty Sprzętu podczas tej samej walki.

Stalkerka / Stalker Zmiennokształtna / Zmiennokształtny

Używanie tej zdolności, aby przejść przez lokację bez rozgrywania jej, oznacza, że gracz może podejrzeć kartę (Tunel Władzy) lub odkryć ją dla wszystkich graczy (Podziemna Gorączka), zanim zdecyduje, czy chce ją rozegrać. Jeśli zdecyduje się nie rozgrywać spotkania, odkłada z powrotem tę kartę bez pobierania nagrody.

Dziewczynka / Chłopczyk

Możesz podwoić wartość ataku/obrony swojego sprzętu - po walce musisz go jednak odrzucić. Możesz to połączyć z niektórymi Kartami Anomalii posiadającymi ten sam efekt. Oznacza to, że jeśli Anomalia pozwala na zwiększenie wartości broni lub pancerza **x2**, a następnie odrzucenia go, dla Bohatera efekt będzie wynosił **x4** przed odrzuceniem Kart Sprzętu.

Krecica / Kret

W Fазie Tunelu pobierasz zawsze jedną kartę więcej. W Podziemnej Gorączce pobierasz 3 karty zamiast 2, w Tunelu Władzy pobierasz 1 dodatkową kartę z wcześniej odłożonych przez Badacza Tuneli, ale nie przekazujesz jej dalej. Ta karta jest wyłącznie dla Ciebie i jeśli jej nie użyjesz musisz ją odrzucić.

Złodziejka / Złodziej

W Tunelu Władzy możesz zdecydować się na użycie tej umiejętności przeciwko innemu graczowi, znajdującemu się przed Tobą na torze lokacji. Jeżeli ukradniesz losowy przedmiot, okradziony gracz może Cię zaatakować używając swoich broni. Po tym ataku możesz kontratakować. Jeżeli skradziony sprzęt to sprzęt ludzi, możesz go użyć do obrony i ataku już w tej turze.

Możesz także okraść innego gracza w trybie Podziemna Gorączka, jeśli znajduje się on na tej samej Karcie Mapy i nie jest oddzielony od Ciebie żadną lokacją. To nie będzie jednak mile widziane przez pozostałych graczy.

Handlara / Paser

Jeśli odwiedzasz Kolonię z możliwością handlowania lub spotykasz Handlarza z karty Kanały Ściekowe, poza normalnym handlem możesz dodatkowo zakupić za pół ceny 1 Kartę Sprzętu ze stosu kart odrzuconych.

Łowczyni Szczurów / Łowca Szczurów

W niektórych Koloniach, wybierając jako nagrodę żeton Żywności lub kartę Sprzętu, bohater otrzymuje dodatkowo dowolny żeton Żywności.

ZDOLNOŚCI NAJEMNIKÓW

Gigamutant: W TW: możesz go odrzucić, by pokonać Posterunek. Jeśli ten Posterunek/najemnik był wysłany przez innego gracza jako zasadzka, Gigamutant atakuje także tego gracza, który wystawił zasadzkę.

W PG: rozgrywając spotkanie na wrogim Posterunku, możesz odrzucić Gigamutanta, aby natychmiast pokonać ten Posterunek i jednocześnie użyć akcji Zniszczenie za połowę kosztu (-1 populacja). Nadal będziesz potrzebował odpowiedniego kodu, aby akcja Zniszczenie zadziałała.

Czyściciele: Możesz ich odrzucić, aby natychmiast pokonać specjalne spotkanie, jeśli na takie trafisz w Kolonii (patrz: Sekta Kanibali, Opuszczona Farma lub Dworzec Stadion). Jeżeli tak zrobisz otrzymasz również nagrodę wynikającą z tego spotkania.

W PG: ta umiejętność daje jednocześnie efekt akcji Zniszczenie o normalnym koszcie (-2 populacja). Nadal będziesz potrzebował odpowiedniego kodu, aby akcja Zniszczenie zadziałała.

Maruderzy: Odrzucając ich w Kolonii, możesz podwoić wartość nagrody. Jeśli jakkolwiek inna zasada pozwala Ci pobrać obie nagrody, podwajasz je obie.

W PG: ta umiejętność daje jednocześnie efekt akcji Zniszczenie o normalnym koszcie (-2 populacja). Nadal będziesz potrzebował odpowiedniego kodu, aby akcja Zniszczenie zadziałała.

Pełzacz: W TW: możesz zaatakować innego gracza w tej samej lokacji. Nie liczy się to jako zasadzka, więc możesz wykonać obie rzeczy – zasadzkę innym najemnikiem i atak Pełzaczem.

W PG: możesz go odrzucić, aby użyć akcji Polowanie lub Zniszczenie nawet podczas tury innego gracza. Nadal będziesz potrzebował odpowiedniego kodu, aby akcja Polowanie lub Zniszczenie zadziałała.

Spluwacz: W TW: możesz na koniec Fazy Tunelu zmienić swoje początkowe położenie. Gdy wszyscy gracze umieszczają już swoich Bohaterów na planszy, możesz zmienić swoje miejsce na dowolne puste na torze Kolonii, Posterunku lub Anomalii.

W PG: jeśli mapa, na której się znajdujesz oraz sąsiednia mapa nie są połączone tunelem, ale sąsiednia mapa posiada tunel prowadzący do Twojej obecnej mapy, możesz odrzucić Spluwacza, aby przenieść się na ten tunel.

Chuligani: W TW: możesz na koniec Fazy Tunelu zmienić swoje początkowe położenie. Gdy wszyscy gracze umieszczają już swoich Bohaterów na planszy możesz zmienić swoje miejsce na dowolne puste w tej samej lokacji.

Jeśli odwiedzasz lokację w PG, która wydaje się zbyt

niebezpieczna, możesz odrzucić Chuliganów, aby nie rozgrywać tej lokacji. W takim przypadku nie pobierasz nagrody, a lokacja pozostaje odkryta.

Włóczędzy: W Koloniach posiadających opcję handlowania możesz ich odrzucić, aby obniżyć o 50% ceny całego kupowanego przez Ciebie sprzętu. Ten efekt się nie kumuluje.

Żołnierze: W dowolnej fazie gry możesz ich odrzucić, aby kupić ze stosu kart odrzuconych dowolną ilość sprzętu o łącznej wartości 6 zasobów.

Nosiciel: Możesz go odrzucić na Posterunku lub w Anomalii, aby zwiększyć x2 siłę ataku wszystkich broni, które możesz tam użyć. Jeśli inna zasada pozwala Tobie podwoić siłę ataku, a następnie odrzucić używaną broń (Anomalia Jaszczury, zdolność Dziewczynka/Chłopczyk), użycie jej z Nosicielem zwiększy siłę Twojego ataku x4.

Szlam: Możesz go odrzucić w Anomalii. Pokonasz ją bez walki i otrzymasz nagrodę.

Chłostacz: Możesz go odrzucić w Anomalii, aby otrzymać dodatkowy kod tego samego typu jaki już posiadasz. Przeszukaj stos kodów, pobierz taki sam kod, jaki już posiadasz i przetasuj ponownie stos. Jeśli jakaś inna zasada pozwala Ci pobrać kod z planszy i znajduje się na niej taki sam kod jaki posiadasz, możesz go stamtąd pobrać.

Ekspedycja: W TW możesz ich odrzucić w lokacji Tunel Władzy po rozegraniu Anomalii by otrzymać dodatkowy kod z planszy lub stosu kodów (w zależności od kolejności na torze).

W PG możesz ich odrzucić, kiedy dotrzesz do mikrobiologa (Kolonii 4) by uzyskać dodatkowy kod ze stosu (jeśli stos jest pusty to z planszy).

EFEKTY ANOMALII

Mięsożerne Rośliny, Radiotrofy i Zmutowane Cieranie: Efekt obowiązkowy. Jeśli stracisz określoną ilość zasobów musisz odrzucić sprzęt i czasem pobrać inny z Bazaru.

Rój Insektów: Efekt obowiązkowy. Siła Anomalii wzrasta w zależności od ilości sprzętu, który posiadasz. Możesz odrzucić dowolną ilość sprzętu zanim obliczysz siłę ataku Anomalii.

Żywe Trupy: Efekt obowiązkowy. Każdy punkt obrażeń, którego nie uda Ci się zredukować bronią i pancerzem liczony jest podwójnie.

Jaszczury i Zabójcza Maź: W celu zmniejszenia siły ataku Anomalii, możesz podwoić wartość ataku lub obrony jednego lub większej ilości sprzętu, którego używasz przeciwko tej Anomalii. Będziesz musiał jednak odrzucić użyte w ten sposób Karty Sprzętu.

Łatwopalny Gaz i Hordy Szczurów: Możesz ją pokonać bez walki. Otrzymujesz nagrodę, ale musisz odrzucić najemnika lub Żeton Żywności.

Radioaktywne Robale: Jeśli ją pokonasz możesz wydać 6 zasobów i oprócz zwykłej nagrody pobrać dodatkowo kod.

Podziemne Pajaki i Skażenie Radioaktywne: Te Anomalie dają Ci możliwość zdobycia dodatkowej nagrody (najemnika, sprzętu), ale otrzymujesz wtedy podwójne obrażenia. Jeżeli używając swoich kart do obrony ostatecznie otrzymujesz 2 obrażenia, powiększasz je do 4. Ale jeżeli udało Ci się zmniejszyć je do zera, dodatkową nagrodę otrzymujesz za darmo.

NAGRODY I OPCJE NA KARTACH KOŁONII

Farma Hydroponiczna, Farma Szczurów, Farma Grzybów: Możesz wybrać między 4 zasobami, a Żetonem Żywności. Dodatkowo możesz wymienić 1 Żeton Żywności jednego typu na 2 żetony innego typu. Możesz także odrzucić dowolną liczbę najemników lub sprzętu, aby za każde z nich zyskać Żeton Żywności.

Opuszczona Farma i Sekta Kanibali: Możesz wybrać między 4 zasobami, a darmowym sprzętem. Dodatkowo możesz rozegrać wierzchnią Kartę Anomalii lub Posterunku jako wrogie spotkanie i otrzymać w nagrodę Żeton Misji. Możesz także wymienić Żeton Misji na 12 zasobów.

Uchodźcy: Możesz wybrać między 4 zasobami, a darmowym sprzętem. Dodatkowo możesz wymienić dowolny Żeton Żywności na Żeton Misji. Możesz także wymienić Żeton Misji na 12 zasobów.

Dworzec Stadion: Otrzymujesz 5 zasobów. Możesz tu handlować sprzętem i sprzedawać żetony. Możesz rozegrać wierzchni Posterunek jako wrogie spotkanie i jeśli otrzymasz mniej niż 3 obrażenia pobrać w nagrodę kod.

Przystań i Narodowy Pałac Kultury: Otrzymujesz 5 zasobów. Możesz tu handlować sprzętem i sprzedawać żetony. Część sprzętu jest tu tańsza o połowę. Możesz tu także wymienić Żeton Misji na kod.

Uniwersytet: Otrzymujesz 5 zasobów. Możesz tu handlować sprzętem i sprzedawać żetony. Możesz również wymienić Żeton Misji na kod. Możesz także zamienić Żeton Kodu znajdujący się na planszy na jeden z kodów, które posiadasz lub dowolny ze stosu kodów.

Dworzec Serdika i Mauzoleum: Otrzymujesz 5 zasobów. Możesz tu handlować sprzętem i sprzedawać żetony (na Dworcu Serdika cały sprzęt ma wyższe ceny). Możesz również wymienić Żetony Żywności lub Żetony Misji na większą niż zwykle wartość zasobów.

EFEKTY PVP WYBRANYCH BRONI

Maczeta, Shotgun, Granat chemiczny, Koktail Mołotowa: Zapewnia dodatkowy atak przeciwko innemu graczowi. Atakowany gracz może użyć do obrony tego samego pancerza (jeśli zapewnia odpowiedni typ obrony) lub dodatkowego, który również staje się nieaktywny.

Piła łańcuchowa: Możesz zwiększyć siłę tego ataku dezaktywując swoje pozostałe karty sprzętu (obróć je tak jakbyś użył ich w tej turze).

Pistolet: Zamiast atakować tą bronią, możesz jej użyć, aby anulować wybrany efekt PvP broni Twojego przeciwnika.

Kałach: Możesz zaatakować jeden raz z siłą 5 lub dwukrotnie z siłą 4, ale użyty przez broniącego pancerz chroni go przed każdym atakiem.

Granat gazowy, Pasożyty: Jeśli zadasz odpowiednią ilość obrażeń, możesz aktywować użyty wcześniej sprzęt i jeśli chcesz, użyć go ponownie w tej turze.

Miotacz ognia: Użyj go normalnie zadając 5 obrażeń lub z większą siłą. Jeśli zdecydujesz zwiększyć obrażenia broniący może użyć dwóch kart pancerza do obrony.

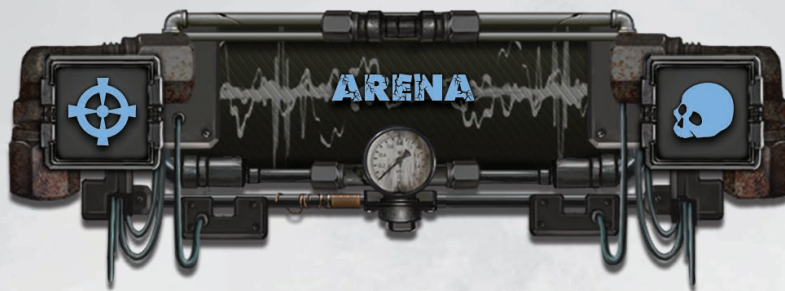
Pazury: Jeśli uda Ci się zadać tą bronią przynajmniej 3 obrażenia możesz wskazać wybrany sprzęt przeciwnika, aby go dezaktywować. Możesz w ten sposób dezaktywować kilka kart przeciwnika.

Ogon: Użyj normalnie z siłą 5 lub z siłą 4, zwiększając w ten sposób siłę następnego ataku w tej turze.

Siec: Zamiast atakować tą bronią, możesz jej użyć, aby zmniejszyć siłę wszystkich typów ataku z jednej broni.

Mutagenne zarodniki: Jeśli zadasz odpowiednią ilość obrażeń tą bronią, możesz użyć wybranej aktywnej broni innego gracza przeciwko niemu. Ta broń staje się nieaktywna.

Żrąca krew: Zamiast atakować tą bronią możesz jej użyć podczas obrony, aby atakujący otrzymał 1 obrażenie za każde 2, które otrzymałeś.



WPROWADZENIE

Ile jest warte życie bez zabawy? A jeśli każdy dzień jest walką o przetrwanie, to czemu nie zaryzykować bardziej?

Jako jedna z najstarszych podziemnych stacji w całym mieście, Stadion utrzymuje przy życiu ducha rywalizacji... lecz niestety nie zawodników. Krwawe pokazy przyciągają handlarzy, widzów i biesiadników ze wszystkich innych tuneli.

CEL GRY

Gracz, który jako pierwszy straci wszystkie zasoby przegrywa. Pozostały przy życiu zostaje zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki:

- Przetasuj Karty Sprzętu i rozdaj po 6 kart.
- Zakrytą talię z pozostałymi kartami połóż na środku stołu między graczami.
- Każdemu z graczy rozdaj po 20 zasobów.

Gracze decydują, który z nich rozpocznie grę. Jeśli nie mogą dojść do porozumienia, grę rozpoczyna ten, który jako ostatni odwiedził jakieś podziemia (tunele, stacje metra, bunkry lub inne).

W kolejności rozgrywki, gracze zaglądają w karty i określają swoją rasę: człowiek lub mutant. Ludzie nie mogą używać kart mutantów i odwrotnie.

Następnie pierwszy gracz zaczyna pierwszą turę.

KOLEJNOŚĆ TURY

Gracz podczas swojej tury ma do dyspozycji 3 punkty akcji (PA) i może je wykorzystać w dowolnej kolejności w następujący sposób:

- Pobrać wierzchnią kartę z talii sprzętu (w trybie Arena nie ma limitu kart na ręce)
- Zagrać Kartę Sprzętu z ręki, kładąc ją odkrytą przed sobą. Tak zagrane karty broni i pancerza stają się aktywne.

- Zadeklarować atak jedną ze swoich aktywnych broni przesuwając jej kartę w przód (podczas ataku gracz płaci 1PA za atak daną kartą łącznie z efektem PvP).

W dowolnym momencie można odrzucić 2 dowolne karty, aby na tę turę otrzymać dodatkowy PA.

ATAK I OBRONA

Ataki wraz z efektami PvP są rozstrzygane podczas tury obrońcy.

Broniący gracz podczas swojej tury traci wartość zasobów równą sile broni atakującego z każdego ataku. Aby zredukować otrzymane obrażenia, broniący gracz może dla każdego ataku użyć aktywnej karty pancerza.

- Jeśli efekt PvP broni pozwala wykonać dodatkowy atak, broniący gracz może użyć do obrony dwóch kart pancerza, osobno na każdy atak lub jednej karty, która zapewnia obronę przed oboma atakami.
- Za używanie aktywnych kart pancerza broniący nie ponosi kosztu w PA. Może jednak je wydać, aby zagrać kartę pancerza z ręki.
- Używanie efektu broni PvP, także takiego, który zapobiega otrzymaniu obrażeń, kosztuje punkt akcji (1PA). Tej broni nie można ponownie użyć do ataku w tej samej turze.

Wszystkie karty użyte do ataku i obrony stają się nieaktywne. Należy je wyczerpać. Nie mogą być użyte ponownie w tej turze. Na początku następnej tury karty należy odwrócić i stają się one ponownie gotowe do użycia.

Przykład: (na kolejnej stronie). Tytus atakuje Pasożytami, które ma wyłożone na stole (1PA), z ręki wyklada Ssawki (1PA) i również nimi atakuje (1PA).

W tej samej turze Olek broni się Ciężką Tarczą przed Pasożytami (otrzymuje 2 obrażenia). Nie ma czym obronić się przed Ssawką, ponieważ Maską Gazową nie zapewnia ochrony przed atakiem wręcz (Olek otrzymuje 3 obrażenia, które leczą Tytusa – efekt specjalny karty Ssawki).

Ponieważ obrażenia są obliczane w turze Olka, może on próbować bronić się przed Ssawkami wystawiając z ręki pancerz chroniący przed atakiem wręcz. Będzie to jednak kosztować go 1PA i na wystawienie broni oraz atak pozostaną mu jedynie 2PA.



AUTORZY

Projektant i producent gry

Radimir "Gadina" Mirchev

Ilustracje

Nikola Yordanov

Georgi Yanachkov

Opracowanie graficzne

Alexandra "Cindy"

Stryaskova

Asystent produkcji

Stefano Sottocorna

EDYCJA POLSKA

Opracowanie i poprawki zasad

Jacek „Chlebak” Chlebowski

Michał „Leżak” Leżański

Antoni „Monka” Mączyński



© 2015 Vermin Games
All rights reserved.

vermingames.eu
facebook.com/vermingames

OGRY
GAMES

© 2016 Ogrzy Games
Wszelkie prawa zastrzeżone.

ogrygames.com
facebook.com/ogrygames



Cel gry

Zbierz wymagane kody dostępu i otwórz pancerne drzwi do Tunelu Władzy.

Faza Tunelu

Stosując się do **aktualnej kolejności graczy**, pierwszy gracz bierze kartę Badacza Tuneli, dobiera tyle Kart Tunelu ile jest na niej zaznaczone i wybiera jedną z nich:

1. Jeżeli chcesz, zagraj **efekt specjalny** karty.
2. Wybierz jedną z opcji **lokacji i miejsca** na torze, a następnie umieść tam znacznik swojego Bohatera.
3. **Przekaż** pozostałe Karty Tunelu graczowi po swojej lewej stronie.

Faza Kontaktu

Stosując się do **aktualnej kolejności** umieszczonych żetonów bohaterów (zaczynając od lokacji najbardziej na lewo), zadeklarujcie swoje akcje walki:

- Atakowanie gracza, który jest przed tobą na torze lokacji.

Broniący może wysłać najemnika jako ludzką tarczę i atakujący musi go najpierw pokonać.

Atakujący może użyć dowolnej ilości swoich kart ataku na broniącym.

Jeśli broniący przetrwa atak może kotratakować używając dowolnej ilości swoich kart broni.

- Zostawienie najemnika jako zasadzkę na kolejnego gracza za tobą na torze lokacji.

Kolejny gracz na torze natychmiast rozgrywa walkę.

Wszystkie użyte sprzęty należy obrócić aby zaznaczyć, że są nieaktywne i nie można ich użyć do początku następnej tury.

Faza Lokacji

Stosując się do aktualnej kolejności na torach i zaczynając od lokacji najbardziej na lewo, gracze rozgrywają spotkania w lokacjach:



I. Kolonia

- Pierwszy odwiedzający pobiera obie nagrody i rozgrywa dowolne akcje opcjonalne.
- Kolejni odwiedzający rozgrywają tę samą kartę Kolonii, pobierają jedną wybraną nagrodę i rozgrywają dowolne akcje opcjonalne.



II. Posterunek

- Jeśli należy do przeciwnej rasy **walcz** z nim.
- Jeśli należy do twojej rasy możesz go **wynająć** płacąc jego koszt (weź go jako najemnika) lub przekupić (stanie się **wrogi dla wszystkich kolejnych graczy** na tym torze).

Jeśli Posterunek nie zostanie pokonany lub wynajęty, każdy kolejny gracz na torze musi odbyć z nim spotkanie.

- Pobierz nagrodę: **dwa darmowe sprzęty** dla pierwszego gracza na torze i **jeden darmowy sprzęt** dla każdego kolejnego gracza (nawet jeśli Posterunek został wcześniej pokonany lub wynajęty).



III. Anomalia

- Wszyscy gracze **walczą z tą samą** Anomalią (zwróć uwagę na zdolność specjalną Anomalii).
- Pobierz nagrodę: **dowolny kod** dla pierwszego gracza (jeśli pobierasz go z planszy zastąp go losowym kodem ze stosu), **losowy kod** dla każdego kolejnego gracza. Jeśli nie ma już kodów na stosie pobierz go z planszy.



IV. Tunel Władzy

- Aktywuj i walcz z Posterunkiem (zawsze wrogim) oraz Anomalią. Jeśli przetrwasz spotkania, pobierz nagrody zgodnie z normalnymi zasadami.
- Jeśli dotrzesz do **Drzwi Schronu** i posiadasz **odpowiedni kod - WYGRYWASZ**.

Jeśli zostaniesz pokonany

Jeżeli podczas walki stracisz wszystkie zasoby twoja tura natychmiast się kończy. Nie pobierasz żadnej nagrody. Następną turę rozpoczynasz ze wszystkim co posiadasz oraz 6 zasobami.



Cel gry

Usun wszystkie kody ze Strefy Infekcji zanim wyginie cała populacja.

Faza Tunelu

Wylosuj dwie karty Tunelu i **wyberz jedną z nich**.

- Rozegraj **efekt specjalny** karty (żółty tekst) i jeśli to możliwe pobierz nagrodę.

Faza Mapy

Przesuń żeton swojego bohatera i aktywuj wszystkie **lokacje**, przez które przejdiesz na **obecnej** karcie Mapy oraz **maksymalnie jednej dodatkowej** połączonej z nią **tunelem** lub **szybem**:



Kolonie 1-3

- Pobierz nagrodę i rozegraj dowolne akcje opcjonalne.
- Możesz usunąć widoczny w Strefie Infekcji kod o numerze 1, 2 lub 3 płacąc odpowiednio 3, 6 lub 9 zasobów.



Kolonie 4

- Pobierz nagrodę i rozegraj dowolne akcje opcjonalne.
- Możesz odrzucić posiadane żetony kodów odpowiadające dokładnej kombinacji kodów w Strefie Infekcji aby na stałe zamknąć jedno wybrane miejsce w Strefie Infekcji (odwróć wierzchni żeton, a pozostałe pod nim odrzuć na stos kodów).



Losowy Posterunek

- Jeśli należy do przeciwnej rasy **walcz** z nim.
- Jeśli jest przyjazny możesz go wynająć, płacąc jego koszt (będziesz mógł użyć go **jednorazowo** wykorzystując jego zdolność **lub** używając **specjalnej akcji** przeciwko infekcji).

W obu przypadkach pobierz nagrodę: **darmową** kartę sprzętu - **dowolną** z Bazaru lub **losową** z talii sprzętu.



Losowa Anomalia

- Walcz z nią i zwróć uwagę na jej zdolność specjalną.

- Pobierz losowy żeton kodu ze stosu. Jeśli stos jest pusty pobierz go z planszy (ze Strefy Infekcji).



Właz

Możesz odrzucić 2 zasoby i przejść szybem do innego wjazdu znajdującego się na mapie.

Faza Infekcji

Rozegraj efekt infekcji z karty Tunelu (pomarańczowy tekst).

Jeśli stos kodów jest pusty i nie możesz wylosować nowego kodu zmniejsz populację o 1.

Akcje Najemników

W dowolnym momencie tury możesz użyć jednej lub kilku akcji najemników aby zapobiec lub odrzucić efekty infekcji (odrzuć użytego najemnika):



Ostrzeżenie: Zapobiega **Skażeniu** jeśli posiadasz kopię nowego kodu.



Kwarantanna: Zapobiega **Epidemii** jeśli posiadasz kopię nowego kodu.



Polowanie: Zmniejsz populację o 1 i usuń kod z planszy jeśli posiadasz jego kopię.



Zniszczenie: Zmniejsz populację o 2 i usuń wszystkie kody jednego rodzaju z planszy jeśli posiadasz odpowiadający im kod.

Jeżeli zostaniesz pokonany

Jeśli podczas walki stracisz wszystkie zasoby twoja tura natychmiast się kończy. Zmniejsz populację o 1. Nie pobierasz żadnej nagrody. Następną turę rozpoczynasz ze wszystkim co posiadasz oraz 6 zasobami.

Koniec tury

Kiedy wszyscy zakończą swoje tury zsumuj wszystkie **aktualnie widoczne kody** w Strefie Infekcji. Za każde pełne 3 punkty kodów **zmniejsz populację** o 1.

Jeśli tor populacji osiągnie , gracze przegrywają.

PRZYKŁAD WALKI Z POSTERUNKIEM



Siła Posterunku wynosi 15.

Do walki z Gigamutantem można użyć **broni** posiadających symbol **ataku toksycznego** i **kwasu/ognia** oraz **pancerzy** z symbolem **obrony wręcz** i **dystansowej** .

Żadna z broni żołnierza nie zapewnia odpowiednich symboli ataku.

W przypadku pancerza może użyć tylko **Ciężkiej Tarczy** zapewniającej obronę wręcz (3) i dystansową (3). Tarcza **zmniejsza** obrażenia o 6.

Żołnierz nie może użyć swojej **zdolności**, ponieważ nie korzystał z żadnej karty broni podczas walki.

W tej walce Żołnierz otrzyma aż 9 punktów obrażeń [15-6=9].

PRZYKŁAD WALKI Z ANOMALIĄ



Siła Anomalii wynosi 12.

Do walki z Anomalią można użyć **broni** posiadających symbol **ataku wręcz** oraz **pancerzy** posiadających symbol **obrony toksycznej** i **kwasu/ognia** .

Do ataku Żołnierz może użyć **Kilof**, który **zmniejsza** siłę ataku Anomalii o 4 lub **Maczetę**, która **zmniejsza** siłę ataku o 3. Wybiera Kilof.

Do obrony może użyć **obu swoich pancerzy** lub tylko **Maski Gazowej**, która posiada oba symbole obrony z karty Anomalii. Jeśli Żołnierz użyje **tylko** Maski Gazowej **nie aktywuje** karty Ciężka Tarcza, ale zapobiegnie jedynie 4 punktom uszkodzeń. Używając obu kart pancerza zapobiegnie 5 punktom uszkodzeń - Ciężka Tarcza 2 obrony od ognia/kwasu i Maska Gazowa 3 obrony toksycznej (**nie może już użyć obrony** przed ogniem/

/kwasem z Maski Gazowej, ponieważ użył już tego symbolu z karty Ciężka Tarcza).

Dodatkowo **zdolność** Żołnierza pozwala mu użyć dwóch tego samego typu (z tym samym symbolem ataku). Używa Maczety, która **dodatkowo** zmniejsza siłę Anomalii o 3.

W sumie Żołnierz może zmniejszyć siłę Anomalii o 12: **Kilof** 4 (atak wręcz), **Ciężka Tarcza** 2 (obrona ogień/kwas), **Maska Gazowa** 3 (obrona toksyczna), **Maczeta** 3 (zdolność bohatera).

Żołnierz nie straci zasobów [12-12=0] i zgodnie z efektem Anomalii **zyska** kartę Sprzętu. Na koniec, zgodnie ze swoją zdolnością, może **ponownie aktywować** użytą kartę broni (Kilof lub Maczeta), aby wykorzystać ją w kolejnej walce.