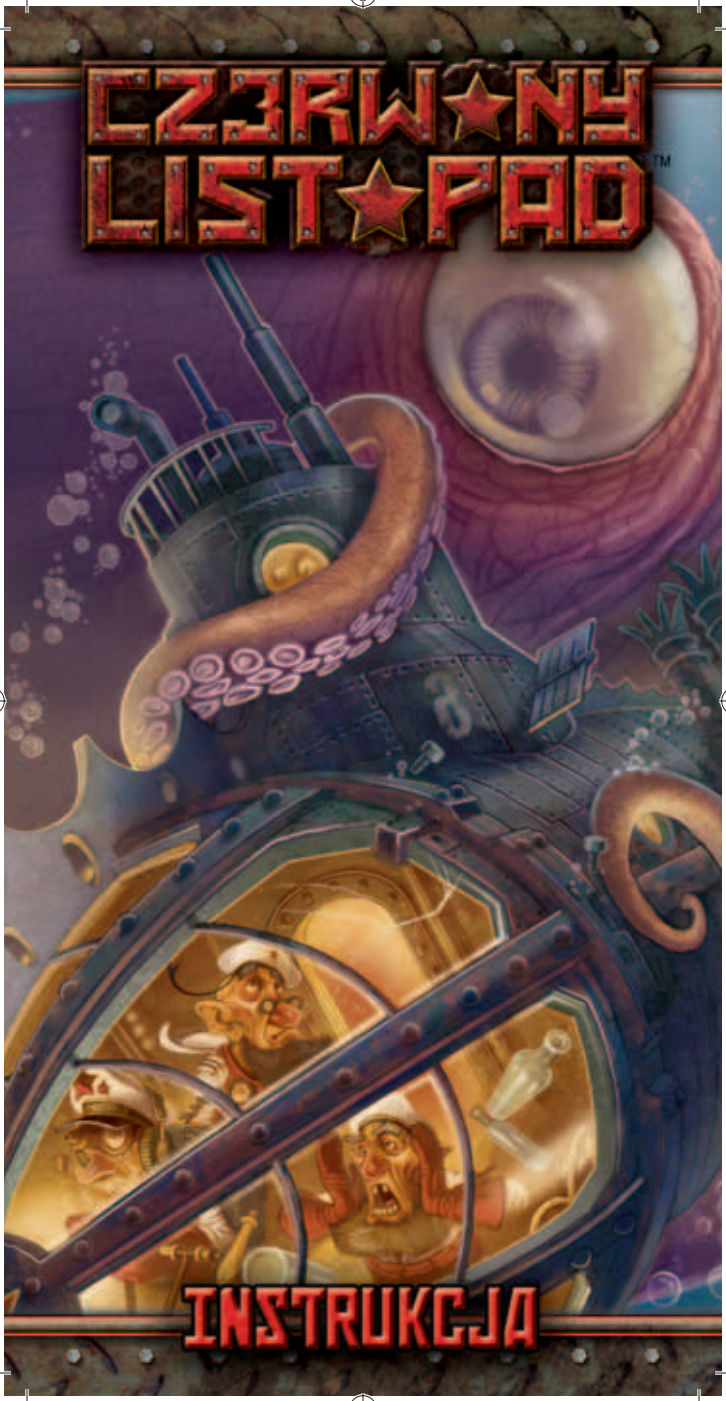
CZARNY LISTOPAD™



INSTRUKCJA

WSTĘP

Czerwony Listopad, eksperymentalny okręt podwodny gnomów, ma poważne kłopoty. Okręt oszalał i wszystko naraz zaczęło się sypać. Wybuchają pożary, kadłub przecieka, a wszystkie ważne systemy się psują. Pomoc jest już w drodze, lecz gnomi marynarze muszą ze sobą współpracować, jeśli chcą przetrwać do momentu przybycia ekipy ratunkowej.

ELEMENTY GRY

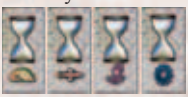
Plansza

8 gnomich marynarzy

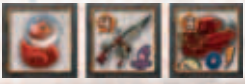
9 znaczników Czasu

3 znaczniki Katastrofy

4 żetony Zniszczenia



54 żetony przedmiotów



15 żetonów Zablokowany Właz

10 żetonów Zalania

Wysoka Woda Niska Woda

10 żetonów Pożaru

kość akcji

8 kart gnomów

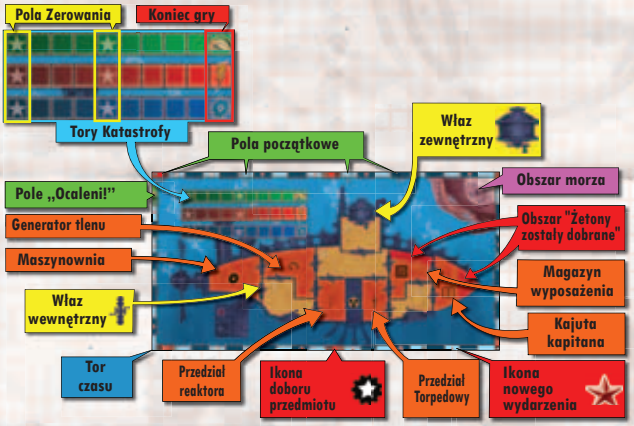
56 kart Wydarzeń

FIGURKI GNOMICH MARYNARZY I ZNACZNIKI CZASU

Każdy z graczy przemieszcza figurkę swojego gnomiego marynarza po obszarze okrętu podwodnego oraz śledzi upływ czasu dla tej figurki za pomocą znacznika Czasu w tym samym kolorze (znaczniki Czasu można ustawiać na sobie).
Biały znacznik Czasu będzie nazywany „Chwilowym” i wykorzystuje się go do śledzenia upływu czasu w trakcie tury gracza.

PLANSZA

Plansza gry podzielona jest na kilka odrębnych części.



Okręt podwodny i morze. Plan ***Czerwonego Listopada***, składający się z dziesięciu ponumerowanych pól, jest głównym elementem planszy gry. Jedenaste pole, przedstawione na tle Krakena, odzwierciedla morze poza okrętem. Ponumerowane pomieszczenia połączone są za pomocą włazów wewnętrznych. Trzy pomieszczenia (3, 6 i 9) łączą się z obszarem morza włazami zewnętrznymi. Wiele pomieszczeń na okręcie posiada dodatkowe znaczenie. Usterki naprawia się w maszynowni (1), w pomieszczeniu z generatorem tlenu (2), w przedziale reaktora (4) oraz w przedziale torpedowym (7). Wyposażenie można zdobyć w magazynach wyposażenia (8) oraz w kajucie kapitana (0). Czerwone obszary w magazynach wyposażenia oraz w kajucie kapitana to tzw. obszary „Żetony zostały dobrane”.

Tor Czasu. Biegnący wokół planszy Tor Czasu rozpoczyna się polem oznaczonym liczbą „60” a kończy się zielonym polem „Ocaleni!” (oznaczone „0”). Każde pole odpowiada jednej minucie. Cztery spośród pól toru to pola początkowe - różne w zależności od liczby graczy (3-5, 6, 7 oraz 8). W trakcie gry znaczniki Czasu przemieszczają się w kierunku pola „Ocaleni!”.

Tory Katastrofy. Na planszy znajdują się trzy Tory Katastrofy: Tor Uduszenia, Tor Gorąca oraz Tor Ciśnienia. Jeśli któryś ze znaczników Katastrofy dotrze do końca swego toru, gra kończy się porażką! Pierwsze oraz piąte pole każdego toru zostało oznaczone gwiazdką. Są to tzw. pola Zerowania.

KARTY GNOMÓW

Dwustronne karty Gnomów pozwalają śledzić stopień zamroczenia marynarzy i ułatwiają graczom zapamiętanie, który z nich kontroluje danego gnoma.

KARTY WYDARZEŃ

Zazwyczaj podczas tury gracza zostanie odkryta jedna lub kilka kart wydarzeń. Nie ma dobrych wydarzeń - prawie wszystkie są złe.

W prawym dolnym rogu każdej karty zaznaczono stopień trudności Testu Omdlenia.

ŻETONY PRZEDMIOTÓW

Stos żetonów przedmiotów zapewnia sporą pomoc graczom starającym się uratować nękany kłopotami okręt podwodny. Większość przedmiotów pozwala naprawiać usterki do jakich doszło na okręcie. Kilka z nich pomaga graczom w odmienny sposób.

POZOSTAŁE ŻETONY

Dwustronne **żetony Zalania** (Niska Woda i Wysoka Woda), określają stopień zalania danego pomieszczenia okrętu.

Żetony Pożaru pokazują, że w pomieszczeniu szaleje pożar.

Żetony Zablokowany właz umieszcza się na włazach wewnętrznych ***Czerwonego Listopada***, gdy zostaną one zablokowane. Przez oznaczone w ten sposób włazy nie można przejść.

Cztery czasowe **żetony Zniszczenia** umieszcza się na Torze Czasu gdy wymagają tego odpowiednie wydarzenia. Jeśli znaczniki Czasu wszystkich graczy miną żeton Zniszczenia, gracze przegrywają!

Pożarci przez Krakena!

Zmiażdżeni!

Torpedy odpalone!

Uduszeni!

KOŚĆ AKCJI

Kość dołączona do gry ***Czerwony Listopad*** posiada 10 ścianek. Wynik „0” należy odczytywać jako „10”.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Planszę należy położyć na środku stołu.
2. Wszystkie znaczniki Katastrofy należy umieścić na skrajnych lewych polach odpowiednich Torów Katastrofy.
3. Każdy z graczy otrzymuje znacznik Czasu oraz figurkę i kartę gnoma w wybranym przez siebie kolorze.
   a. Każdy z graczy rzuca kostką i umieszcza figurkę swojego gnoma w pomieszczeniu o numerze wskazanym przez kostkę.
   b. Znaczniki Czasu umieszcza się jeden na drugim w losowej kolejności, obok pola początkowego Toru Czasu, odpowiadającego liczbie graczy biorących udział w grze (obok pól znajdują się odpowiednie napisy 3-5, 6, 7 lub 8).
   c. Każdy gracz kładzie kartę swojego gnoma przed sobą, trzeźwą stroną ku górze.
4. Stos przedmiotów:
   a. Sześć żetonów Grogu należy umieścić odkryte w pobliżu kajuty kapitana.
   b. Pozostałe żetony przedmiotów należy potasować i ułożyć na zakrytym stosie obok planszy.
   c. Każdy gracz otrzymuje dwa zakryte żetony ze stosu przedmiotów.
5. Talia wydarzeń:
   a. Kartę Krakena należy odłożyć na bok.
   b. Pozostałe karty wydarzeń należy potasować (tworząc talię wydarzeń) i umieścić ją zakrytą obok planszy.
6. Można rozpocząć grę.

CZAS I KOLEJNOŚĆ TUR

Rozgrywka w ***Czerwonym Listopadzie*** przebiega trochę inaczej niż w większości gier planszowych. Gracze nie wykonują swoich tur według kolejności siedzenia przy stole, *natomiast jako następna zawsze następuje tura gracza, którego znacznik Czasu jest najbardziej cofnięty na torze* (a więc znajduje się najbliżej „60", zaś najdalej od pola „Ocaleni!"). Choć działania graczy zawsze prowadzą do przesunięcia ich znaczników Czasu wzdłuż toru, może się tak zdarzyć, że ten sam gracz wykona kilka tur pod rząd zanim jego znacznik Czasu wyprzedzi znacznik innego gracza i nie będzie już ostatni.

Jeśli zdarzy się tak, że dwa (lub więcej!) znaczniki Czasu zajmują to samo pole na Torze Czasu, ustawia się je jeden na drugim. W takiej sytuacji swoją turę wykonuje szybciej gracz, którego znacznik czasu znajduje się na szczycie stosu.

Liczba minut, jakie można poświęcić na działania w swojej turze, czy to na ruch, czy też na akcję, jest ograniczona ilością pozostałego czasu. Innymi słowy, gracz nie może poświęcić tylu minut, że jego znacznik Czasu przekroczyłby pole „Ocaleni!".

TURA GRACZA

Na okręcie podwodnym wciąż coś się psuje, problemy bezustannie nękają jednostkę oraz jej nieszczęsną załogę. Gracze muszą starannie rozważyć sytuację, po czym rozsyłać swe gnomy tak, by najbardziej palące problemy były rozwiązywane jako pierwsze. Ewentualnie mogą też desperacko rzucać swe na wpół pijane gnomy tam, gdzie w danym momencie są potrzebne.

OPIS ROZGRYWKI

Pierwsza część tury każdego gracza polega na przemieszczaniu jego gnoma po ***Czerwonym Listopadzie***. Ruch wymaga czasu, zaś z każdą mijającą chwilą dzieje się coraz więcej złych rzeczy.

Druga część tury daje gnomowi możliwość wykonania wybranej akcji. Zwykle będzie to próba naprawienia jednego z licznych problemów na pokładzie. Naprawa wymaga czasu, zaś z każdą mijającą chwilą dzieje się coraz więcej złych rzeczy.

Po zakończeniu ruchu i wykonaniu akcji, gracz ustala co złego wydarzyło się na ***Czerwonym Listopadzie*** w czasie gdy jego gnom był zajęty szaleńczymi próbami załatania okrętu.

Gracze wykonują swoje tury dopóki okręt nie zostanie stracony lub uratowany. Wtedy to wszyscy razem poniosą porażkę lub odniosą wspólne zwycięstwo.

TURA GRACZA

Grę rozpoczyna osoba, której znacznik Czasu podczas przygotowania gry został umieszczony na samej górze stosu.

Każda tura gracza składa się z następującej sekwencji faz:

1. Ruch
2. Akcja
3. Test Omdlenia
4. Uaktualnienia

ŻETONY PRZEDMIOTÓW

Każdy z graczy rozpoczyna grę z dwoma przedmiotami i w toku rozgrywki zdobywa kolejne. Żetony przedmiotów można zagrywać wyłącznie we własnej turze, choć można wybrać dowolny jej moment. Żeton należy zagrać przed wykonaniem rzutu kością, na który wywiera wpływ. W turze można zagrać dowolną ilość żetonów przedmiotów, a nawet po kilka egzemplarzy takiego samego przedmiotu. Efekty użytych przedmiotów utrzymują się przez całą turę gracza.

FAZA 1: RUCH

Rozpoczynając swoją Fazę Ruchu gracz umieszcza Chwilowy znacznik Czasu na własnym znaczniku Czasu. Gracz po wykonaniu ruchu lub akcji swoim gnomem przesuwa Chwilowy znacznik Czasu po Torze Czasu. Chwilowy znacznik Czasu wskazuje także jak wiele nowych wydarzeń miało miejsce w trakcie tury tego gracza oraz w których jej punktach.

Gracz wykonujący swoją turę (tzw. aktywny gracz) może przesunąć swego gnoma (tzw. aktywnego gnoma) po planszy, otwierając włazy i przechodząc przez nie z jednego pomieszczenia do drugiego. Ruch gnoma nie jest obowiązkowy, lecz stanie w miejscu może okazać się śmiertelne w skutkach.

Podczas ruchu, gracz może przeprowadzać poniższą serię czynności dowolną liczbę razy:

1. Otwarcie włazu (1 minuta)
2. Wyrównanie wody (0 minut)
3. Wejście do pomieszczenia (0 lub 1 minuta)
   lub
   Opuszczenie okrętu (1 minuta)

OTWARCIE WŁAZU - 1 MINUTA

Gnom może otworzyć niezablokowany właz przylegający do pomieszczenia, w którym się znajduje. Zwykle robi to po to, aby wejść do pomieszczenia znajdującego się po drugiej stronie. Czasami powody mogą być inne- na przykład chce by przelewająca się woda zgasiła ogień. Otwarcie włazu zawsze zajmuje jedna minutę. Zablokowanego włazu nie można otworzyć bez wcześniejszego odblokowania.

Wszystkie włazy zewnętrzne przylegają do obszaru morza leżącego poza okrętem.

WYRÓWNANIE WODY

Po otwarciu włazu woda może przepłynąć pomiędzy pomieszczeniami połączonymi włazem. Nie wymaga to dodatkowego czasu.

Jeśli w jednym z pomieszczeń połączonych otwieranym włazem znajduje się żeton Wysokiej Wody, zaś w drugim pomieszczeniu nie ma żadnego żetonu Zalania, poziom wody w obydwu pomieszczeniach wyrównuje się. Należy zastąpić żeton Wysokiej Wody żetonem Niskiej Wody, a następnie umieścić żeton Niskiej Wody w pomieszczeniu, w którym nie było żetonu Zalania.

Jeśli żeton Zalania zostanie umieszczony w pomieszczeniu, w którym znajduje się żeton Pożaru, należy usunąć żeton Pożaru.

Woda nigdy nie wpływa ani nie wypływa z okrętu przez właz zewnętrzny.

WEJŚCIE DO POMIESZCZENIA - 0 MINUT LUB 1 MINUTA

Gnom może wejść do pomieszczenia tylko wtedy, gdy najpierw otworzy prowadzący tam właz. Wejście do pomieszczenia po otwarciu włazu nie jest obowiązkowe.
Otwarty właz zamyka się automatycznie po każdym wykonaniu serii czynności podczas ruchu.

UPŁYW CZASU

Na początku Fazy Ruchu danego gracza Chwilowy znacznik Czasu umieszcza się na jego znaczniku Czasu. Za każdą minutę wydaną w Fazie Ruchu (na otwieranie włazów, wchodzenie do pomieszczeń lub opuszczanie okrętu) Chwilowy znacznik Czasu jest przesuwany o jedno pole na torze w kierunku pozycji „0”.

Chwilowy znacznik Czasu przesuwa się również wtedy, gdy minuty są wydawane na podejmowanie akcji.

Właściwy znacznik Czasu gracza jest przesuwany na pole zajmowane przez Chwilowy znacznik Czasu podczas Fazy 4: Uaktualnienie Toru Czasu.

Warunki panujące w pomieszczeniu określają czy wejście do niego jest w ogóle możliwe, a jeśli tak, to ile czasu zajmie (zazwyczaj jest to 0 minut).

Jeśli w pomieszczeniu znajduje się Niska Woda, wejście do niego zajmuje 1 minutę.

Jeśli w pomieszczeniu znajduje się Wysoka Woda, nie można do niego wejść.

Gracz może wejść do pomieszczenia, w którym szaleje pożar tylko wtedy, gdy podczas swojej bieżącej kolejki zagra przedmiot Gaśnica lub Grog.

OPUSZCZENIE OKRĘTU - 1 MINUTA

Aby opuścić okręt podwodny gnom musi najpierw otworzyć wychodzący z niego właz zewnętrzny. Ponadto musi zagrać przedmiot Akwalung.

Wyjście z pomieszczenia z włazem zewnętrznym na obszar morza poza okrętem zajmuje 1 minutę. Gnom powracający na okręt może wejść przez dowolny właz zewnętrzny (może być to inny właz niż ten, przez który wyszedł).

Gracze powinni uważać, aby gnomy nie przebywały zbyt długo poza okrętem, ponieważ ilość powietrza w Akwalungu jest ograniczona (patrz „Kopniak w kalendarz” na stronie 16).

FAZA 2: AKCJA

W grze ***Czerwony Listopad*** istnieją dwa główne rodzaje akcji. Pierwszy to akcje naprawcze, które mają na celu tamowanie powodzi psujących się jeden po drugim systemów okrętu. Drugi rodzaj to akcje związane z dobieraniem przedmiotów.
Istnieje też kilka innych możliwości. W każdej turze gnom gracza może wykonać jedną akcję.

AKCJE NAPRAWCZE

Większość akcji, na jakie może się zdecydować gracz, związana jest z próbami naprawienia czegoś, co pechowo popsuło się na ***Czerwonym Listopadzie***. Wszystkie akcje naprawcze działają zasadniczo w ten sam sposób. Gracz decyduje ile minut jego gnom ma poświęcić na naprawę problemu (od 1 do 10). Następnie dodaje ewentualne modyfikatory z zagranych przedmiotów pomagających gnomowi w naprawie tego konkretnego problemu. Na koniec gracz rzuca kostką. Jeśli wynik będzie **równy bądź niższy** niż suma poświęconego czasu oraz modyfikatorów, zadanie kończy się sukcesem. Jeśli nie – porażką.

Nieudana próba naprawienia problemu nie pogarsza już bardziej sytuacji (tyle, że zajmuje czas, zaś z mijającym czasem dzieją się kolejne złe rzeczy). Rezultaty udanej naprawy różnią się w zależności od tego, co gnom próbował osiągnąć. Oto możliwe działania:

Akcje związane z żetonami: odblokowanie włazu, gaszenie ognia, wypompowanie wody.

Akcje związane z pomieszczeniami: naprawa silników, naprawa generatora tlenu, naprawa reaktora, powstrzymanie wystrzelenia torped, zabicie Krakena.

Zauważ, że jeśli w pomieszczeniu aktywnego gnoma szaleje aktualnie pożar, *jedyną* akcją, jaką może wykonać ten gnom, jest gaszenie ognia.

AKCJE NAPRAWCZE ZWIĄZANE Z ŻETONAMI POŻAR, ZALANIE I ZABLOKOWANE WŁAZY

Te akcje związane z żetonami mogą zostać wykonane w dowolnym pomieszczeniu na okręcie, ponieważ pożar, zalanie i zablokowane drzwi mogą się zdarzyć wszędzie.

Akcję **odblokowanie włazu** można wykonać wtedy, gdy na jednym z włazów przylegających do pomieszczenia aktywnego gnoma znajduje się żeton Zablokowany Właz. Udana naprawa pozwala graczowi usunąć jeden taki żeton.

Akcja **gaszenie ognia** jest możliwa tylko wtedy, gdy w pomieszczeniu aktywnego gnoma szaleje pożar. Tak naprawdę, jeśli w pomieszczeniu szaleje pożar, jest to jedyna akcja możliwa do przeprowadzenia. Po udanej naprawie usuń z pomieszczenia żeton Pożaru. Jeśli akcja gaszenia ognia nie powiedzie się, aktywny gracz musi wykonać dodatkowy ruch, aby wyjść do przylegającego pomieszczenia, wydając czas zgodnie z normalnymi zasadami ruchu. Jeśli nie jest w stanie opuścić pomieszczenia (jest uwięziony z powodu pożaru i/lub zablokowanych włazów), w tej turze jego gnom ginie.

Akcję **wypompowanie wody** można wykonać wtedy, gdy w pomieszczeniu aktywnego gnoma znajduje się żeton Niska Woda. Po udanej naprawie usuń żeton Niska Woda.

AKCJE NAPRAWCZE ZWIĄZANE Z POMIESZCZENIAMI POWAŻNE PROBLEMY

Jeśli nie uda się wykonać w odpowiednim czasie którejś z akcji związanych z poniżej podanymi pomieszczeniami, nastąpi zakończenie gry. Każda akcja związana z tymi pomieszczeniami może zostać wykonana tylko wtedy, gdy gnom znajduje się w odpowiednim pomieszczeniu powiązanym z tą akcją.

Tory Katastrofy: Trzy Tory Katastrofy odpowiadają poważnym problemom pojawiającym się w odpowiednich pomieszczeniach. Tor Uduszenia jest związany z **generatorem tlenu** (pomieszczenie 2), Tor Gorąca odpowiada **reaktorowi** (pomieszczenie 4), zaś Tor Ciśnienia odpowiada **maszynowni** (pomieszczenie 1). Coraz więcej zachodzących wydarzeń sprawia, że katastrofa staje się coraz bliższa.

Jeśli jeden ze znaczników Katastrofy dotrze do końca swojego Toru Katastrofy, gra kończy się natychmiast – ***Czerwony Listopad*** ulega zniszczeniu, zaś gracze przegrywają.

Udane wykonanie akcji **naprawa reaktora, naprawa silników** lub **naprawa generatora tlenu** sprawia, że stosowny znacznik Katastrofy zostaje cofnięty do odpowiedniego pola Zerowania na Torze Katastrofy (na piąte pole, jeśli znajdował się na szóstym bądź wyższym polu, albo też na pierwsze pole, jeśli znajdował się na piątym bądź niższym).

Czasowe Zniszczenie: Istnieją cztery żetony Czasowego Zniszczenia, umieszczane na Torze Czasu w związku z odpowiednimi wydarzeniami. Są to „Zmiażdżeni!” (żeton jest usuwany po przeprowadzeniu udanej akcji **naprawa silników**), „Uduszeni!” (usuwany po przeprowadzeniu udanej akcji **naprawa generatora tlenu**), „Torpedy odpalone!” (usuwany po przeprowadzeniu udanej akcji **powstrzymanie wystrzelenia torped** w pomieszczeniu 7) oraz „Pożarci przez Krakena!” (usuwany po przeprowadzeniu akcji **zabicie Krakena** na obszarze morza poza okrętem).

Jeśli znaczniki Czasu wszystkich graczy miną żeton Zniszczenia na Torze Czasu, gra natychmiast się kończy, a gracze przegrywają. Gracz, którego znacznik Czasu minie odpowiedni żeton Zniszczenia na Torze Czasu nie może już zapobiec określonemu Zniszczeniu. Jeśli Chwilowy znacznik Czasu minie żeton Zniszczenia podczas wykonywania próby przeciwdziałania zniszczeniu, próba jest automatycznie nieudana.

W przypadku akcji związanych zarówno z Torem Katastrofy, jak i żetonem Zniszczenia (np. naprawa generatora tlenu), pomyślne wykonanie akcji zarówno zeruje odpowiedni tor Katastrofy, jak i usuwa żeton Zniszczenia.

AKCJE ZWIĄZANE Z PRZEDMIOTAMI

Gracz, którego gnom znajdzie się w **magazynie wyposażenia** (pomieszczenie 8) lub w **kajucie kapitana** (pomieszczenie 10), może **dobierać żetony przedmiotów**. Dobranie jednego przedmiotu kosztuje 1 minutę.

Gnom znajdujący się w magazynie wyposażenia może wyekwipować się w znajdujący się tam sprzęt i może na to poświęcić maksymalnie cztery minuty. Gracz dobiera żetony ze stosu potasowanych przedmiotów.

Gnom znajdujący się w kajucie kapitana czerpie z prywatnych kapitańskich zapasów Grogu (póki się nie wyczerpią) i może na to poświęcić maksymalnie dwie minuty.

Aby zaznaczyć, że gnom już przeprowadził akcję dobierania przedmiotów, gracz umieszcza go na czerwonym obszarze „Żetony zostały dobrane” tego pomieszczenia. Gnom pozostaje na tym obszarze póki nie opuści pomieszczenia. Gracz nie może ponownie dobrać przedmiotów (bez względu na rodzaj pomieszczenia z żetonami), dopóki nie wykona akcji w innym pomieszczeniu.

Gracz, którego gnom znajduje się w jednym pomieszczeniu z gnomem innego gracza, może **wymieniać żetony przedmiotów**. Aktywny gracz może dać drugiemu graczowi dowolną ilość żetonów przedmiotów ze swej ręki, zaś drugi gracz może przekazać aktywnemu graczowi dowolną ilość żetonów ze swojej ręki. Akcja ta zajmuje 1 minutę (tylko aktywnemu graczowi).

INNE AKCJE

Możliwych jest również kilka innych akcji. Gracz może wybrać **Brak akcji**, co zajmuje 1 minutę. Może to zrobić, aby pozwolić innemu graczowi na rozpoczęcie tury i wykonanie czynności.

Gdy znacznik Czasu gracza minie pole oznaczone „10” na Torze Czasu, dostępna się staje akcja **Porzucenie Towarzyszy**. Jeśli gnom zdoła się przedostać na obszar morza poza okrętem (wymaga to przedmiotu Akwalung), może dopłynąć w bezpieczne miejsce, pozostawiając towarzyszy swemu losowi. Akcja ta wykorzystuje wszystkie pozostałe minuty aktywnego gracza. Warunek zwycięstwa tego gracza jest odwrotnością warunku stojącego przed pozostałymi uczestnikami. Jeśli przegrają, on wygra. Jeśli zwyciężą, on poniesie klęskę.

WARUNKI W POMIESZCZENIU A AKCJE

Pożar: *Jedyną* akcją, jaką można wykonać w pomieszczeniu ogarniętym pożarem, jest gaszenie ognia.

Niska Woda: Wszystkie akcje poza Wypompowaniem wody i Brakiem akcji zajmują dwie minuty więcej w pomieszczeniu z niskim stanem wody.

Wysoka Woda: Jedyna akcją możliwą w pomieszczeniu z wysokim stanem wody jest Brak akcji. Gnom, który podczas swej akcji utknął w pomieszczeniu z wysoką wodą, zginie w tej turze (patrz „Kopniak w kalendarz” na stronie 16).

PODSUMOWANIE AKCJI

AKCJA	CZAS
Odblokowanie włazu	1–10 min. + 2min.
Gaszenie ognia	1–10 min.
Wypompowanie wody	1–10 min.
Naprawa silnika	1–10 min. + 2min.
Naprawa generatora tlenu	1–10 min. + 2min.
Naprawa reaktora	1–10 min. + 2min.
Powstrzymanie wystrzelenia torped	1–10 min. + 2min.
Zabicie Krakena	1–10 min.
Dobranie żetonów przedmiotów	1–4 min. + 2min.
Wymiana żetonów przedmiotów	1 min. + 2min.
Brak akcji	1 min.
Porzucenie towarzyszy	wszystkie pozostałe minuty

FAZA 3: TEST OMDLENIA

Jeśli gracz w swej turze zagrał jeden lub więcej żetonów Grogu, musi wykonać dla swego gnoma Test Omdlenia. W tym celu dobiera kartę wydarzenia i sprawdza stopień trudności Testu Omdlenia (podany w prawym dolnym rogu karty). Jeśli zamiast liczby znajduje się tam myślnik, gnom automatycznie zdaje test. Gnom straci przytomność, jeśli wartość podana na karcie będzie równa lub niższa niż jego poziom zamroczenia..

W każdym przypadku karta wydarzenia jest odrzucana, zaś widniejące na niej wydarzenie jest ignorowane.

Jeśli gnom straci przytomność, gracz kładzie jego figurkę na boku i przesuwa Chwilowy znacznik Czasu o 10 dodatkowych pól do przodu. Kiedy ponownie przyjdzie kolej tego gracza, stawia figurkę z powrotem w pionie.

Nieprzytomne gnomy bardzo ryzykują, ponieważ mogą zginąć w trakcie swej drzemki. Śpiący gnom umrze, jeśli w jego pomieszczeniu wybuchnie pożar lub zostanie ono zalane zanim zdąży się obudzić (patrz „Kopniak w kalendarz” na stronie 16).

Przebudzony gnom zachowuje poziom zamroczenia, jaki miał przed utratą przytomności. Jedynie przedmiot Kawa może otrzeźwić gnoma.

POZIOM ZAMROCZENIA

Poziom zamroczenia gnoma jest oznaczany przy użyciu jego karty. Jeśli gnom nie jest zamroczony, karta leży trzeźwą stroną do góry. Poziomy zamroczenia (od 1 do 4) są zaznaczone po drugiej stronie karty. Gdy poziom ulega zmianie, kartę obraca się tak, by leżała aktualnym poziomem zamroczenia w stronę gracza.

FAZA 4: UAKTUALNIENIA

Podczas ostatniej fazy tury gracza jego znacznik Czasu „dogania" Chwilowy wskaźnik Czasu.

Aktywny gracz przesuwa swój znacznik Czasu w kierunku pola „Ocaleni!" aż dotrze do pola zajmowanego przez Chwilowy znacznik Czasu. Gracz zatrzymuje się przy każdej ikonie nowego wydarzenia oraz przy każdej ikonie doboru przedmiotów. Za każdą ikonę nowego wydarzenia gracz odkrywa kartę wydarzenia i rozstrzyga jej efekty. Jeśli aktywny gracz zagra żeton Szczęśliwy Los, może zignorować pierwsze trzy ikony nowego wydarzenia na jakie natrafi. Za każdą ikonę doboru przedmiotu, gracz dobiera jeden żeton przedmiotu i dodaje go do trzymanych na ręku.

W przypadku gdy ikona nowego wydarzenia oraz doboru przedmiotu znajdują się na tym samym polu na Torze Czasu, kartę wydarzenia rozstrzyga się przed dobieraniem żetonu przedmiotu.

Jeśli talia wydarzeń wyczerpie się, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię wydarzeń. Po tym jak talia wyczerpie się po raz pierwszy, tasując karty odrzucone należy dołączyć do nich kartę „Kraken", która dotąd leżała z boku.

KOPNIAK W KALENDARZ

Czerwony Listopad jest niebezpiecznym miejscem. Wręcz śmiertelnie niebezpiecznym. W związku z tym jest możliwe, iż jeden – lub wielu – z jego dzielnych marynarzy odejdzie przed przybyciem pomocy bądź zatonięciem okrętu.

Jeśli w dowolnym momencie podczas Fazy Uaktualnień *jakikolwiek* nieprzytomny gnom znajduje się w pomieszczeniu z Wysoką Wodą lub Pożarem, natychmiast ginie.

Aktywny gnom jest wystawiony na kilka dodatkowych nieprzyjemności.

- Jeśli w momencie rozpoczęcia Fazy Uaktualnień aktywny gnom znajduje się w pomieszczeniu z Wysoką Wodą lub Pożarem (np. gracz nie był w stanie wydostać gnoma w trakcie swej tury), aktywny gnom ginie.
- Jeśli aktywny gracz zarówno rozpoczął, jak i zakończył swoją turę na obszarze morza poza okrętem, to w Akwalungu kończy się powietrze i jego gnom ginie.

Gdy gnom zginie, odpowiedni gracz natychmiast usuwa jego figurkę oraz znacznik Czasu z planszy gry i jest wyeliminowany z dalszej rozgrywki. Jeśli aktywny gnom zginął, gracz usuwa również Chwilowy znacznik Czasu i nie rozstrzyga się żadnych dalszych wydarzeń aż do tury następnego gracza.

Jeśli obowiązuje opcjonalna zasada Mniej Śmiercionośna Śmierć, postąp zamiast tego zgodnie z jej regułami.

PRZYKŁAD GRY

Przykład gry można znaleźć na stronie wydawnictwa

GALAKTA

http://www.galakta.pl

WYDARZENIA

Poniższe działy podsumowują zasady dla różnych kart wydarzeń.

WYDARZENIA ZWIĄZANE Z TOREM KATASTROFY

W wyniku niektórych wydarzeń znacznik Katastrofy na jednym z Torów Katastrofy przesuwa się naprzód o jedno lub dwa pola.

Karty wydarzeń „Zanurzenie” oraz „Szybkie zanurzenie” wpływają na Tor Ciśnienia, natomiast „Rozgrzanie reaktora” oraz „Usterka reaktora” wpływają na Tor Gorąca.

Pożary to trochę bardziej skomplikowana kwestia. Pożar wpływa na Tor Uduszenia jeśli pomieszczenie, w którym wybucha ogień, nie jest zalane. Szczegóły w części „Wydarzenia związane z pożarem”, poniżej.

Jeśli znacznik Katastrofy dotrze do końca swojego Toru Katastrofy, gra natychmiast kończy się przegraną.

WYDARZENIA ZWIĄZANE Z CZASOWYM ZNISZCZENIEM

Niektóre wydarzenia wymagają, aby na Torze Czasu zostały umieszczone żetony Zniszczenia. Żeton Zniszczenia umieszcza się o 10 lub 15 pól naprzód (zgodnie z zapisem na Karcie wydarzenia) względem pola z ikoną nowego wydarzenia, które doprowadziło do odkrycia tej karty. Jeśli pole, na którym miałby zostać umieszczony znacznik, leży za polem „Ocaleni!”, nie umieszcza się żetonu Zniszczenia i załoga wymyka się katastrofie – hura!

Jeśli znaczniki Czasu wszystkich graczy miną żeton Zniszczenia na Torze Czasu, gra natychmiast kończy się przegraną. Gracz starający się zapobiec zdarzeniu automatycznie ponosi porażkę jeśli Chwilowy znacznik Czasu minie żeton Zniszczenia.

WYDARZENIA ZWIĄZANE Z POMIESZCZENIAMI

Wydarzenia te mają miejsce w odpowiednich pomieszczeniach na planszy lub się do nich odnoszą.

WYDARZENIA ZWIĄZANE Z POŻAREM

Gdy wybucha nowy pożar, należy ustalić jego położenie. W większości przypadków położenie jest ustalane w sposób losowy, za pomocą rzutu kostką. Wynik rzutu kostką wskazuje numer pomieszczenia.

Jeśli wylosowane pomieszczenie jest zalane, pożar nie wybucha.

Jeśli wylosowane pomieszczenie nie jest zalane, znacznik na torze Uduszenia jest przesuwany o jedno pole- nawet jeśli w wybranym pomieszczeniu znajduje się już żeton Pożaru. Jeśli w wylosowanym pomieszczeniu nie ma żetonu Pożaru, należy go tam umieścić.

W przypadku rozszerzania się pożaru proces wyboru przebiega inaczej. Aktywny gracz wybiera dowolne pomieszczenie sąsiadujące (czyli połączone włazem) z pomieszczeniem w którym już szaleje pożar (umieszcza w pomieszczeniu żeton Pożaru i przesuwa znacznik na Torze Uduszenia o jeden). Gracz nie może wybrać pomieszczenia, które jest zalane lub w którym jest juz pożar.

Jeśli nie jest dostępne żadne pomieszczenie, na które mógłby się rozszerzyć ogień, wydarzenie jest odrzucane bez efektu.

EFEKTY ZWIĄZANE Z ZALANIEM

Istnieją dwa rodzaje wydarzeń związanych z zalaniem: nowe zalanie oraz zwiększenie istniejącego zalania.

Gdy następuje zalanie, za pomocą rzutu kostką losuje się numer pomieszczenia. Poziom wody w tym pomieszczeniu podnosi się do wysokiego, niezależnie od tego, jaki był wcześniej. Jeśli szalał tam pożar, zostaje on zgaszony a żeton Pożaru jest usuwany.

Kiedy zostaje odkryte wydarzenie zwiększające istniejące zalanie na całym statku, wszystkie pomieszczenia z Niską Wodą otrzymują żeton Wysokiej Wody.

WYDARZENIA ZWIĄZANE Z ZABLOKOWANYMI WŁAZAMI

Po dobraniu karty „Zablokowany Właz” należy wykonać rzut kością w celu wylosowania pomieszczenia.

Aktywny gracz umieszcza żeton Zablokowany Właz na dowolnym nie zablokowanym dotąd włazie przylegającym do tego pomieszczenia. Właz zewnętrzny nie może zostać zablokowany. Jeśli na wszystkich włazach przylegających do wylosowanego pomieszczenia znajdują się już żetony Zablokowany Właz, nowy żeton nie jest umieszczany.

LIMIT PRZEDMIOTÓW NA RĘCE

Jeśli karta wydarzenia określa limit przedmiotów na ręce, wszyscy gracze muszą odrzucić żetony przedmiotów aż do osiągnięcia przedstawionego limitu. W przypadku karty „Potknięcie" tylko aktywny gracz musi odrzucić żetony.

POZOSTAŁE WYDARZENIA

Kiedy pojawia się karta „Przegrzanie", wszyscy gracze, którzy mają taką możliwość, muszą zagrać żeton Grogu (są *naprawdę* spragnieni). Nie otrzymują żadnych korzyści, a ich poziomy zamroczenia zwiększają się w sposób normalny.

Od czasu do czasu pojawia się karta wydarzenia „Wytchnienie". Jeśli tak się stanie gracz odrzuca tę kartę bez żadnych skutków.

PRZEDMIOTY

Nie trać nadziei. Jeszcze nie wszystko stracone na ***Czerwonym Listopadzie***. Okręt podwodny jest wypchany wszelkiego rodzaju sprzętem, dzięki któremu gnomy mogą ocalić okręt, a przynajmniej trochę uprzyjemnić sobie zgon. W dalszej części opisano efekty, jakie rozmaite przedmioty wywołują po zagraniu. Żetony przedmiotów dających kilka efektów (np. Grog) wywołują je wszystkie jednocześnie w chwili użycia. Na przykład żeton Grogu pozwala gnomowi jednocześnie wchodzić do płonących pomieszczeń i dodaje premię +3 do wszystkich akcji naprawczych.

Uwaga: Wszystkie przedmioty są odrzucane po zagraniu. Gdy skończy się stos przedmiotów, wszystkie odrzucone (w tym żetony Grogu) zostają przetasowane, tworząc nowy stos do dobierania.

GROG

Aktywny gnom może wejść do pomieszczenia, w którym szaleje pożar.

Aktywny gnom otrzymuje w tej turze premię +3 do wszystkich akcji naprawczych. Ponadto musi zwiększyć swój poziom zamroczenia o jeden, zaś w następnej fazie Testu Omdlenia wykonać Test Omdlenia.

SKRZYNKA Z NARZĘDZIAMI

Aktywny gnom otrzymuje w tej turze premię +3 do akcji naprawa silnika, naprawa generatora tlenu lub naprawa reaktora.

INSTRUKCJA OBSŁUGI SILNIKA

Aktywny gnom otrzymuje w tej turze premię +4 do akcji naprawa silnika.

INSTRUKCJA OBSŁUGI GENERATORA

Aktywny gnom otrzymuje w tej turze premię +4 do akcji naprawa generatora tlenu.

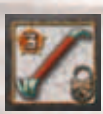
INSTRUKCJA OBSŁUGI REAKTORA

Aktywny gnom otrzymuje w tej turze premię +4 do akcji naprawa reaktora.

KOD DEAKTYWACYJNY

Aktywny gnom otrzymuje w tej turze premię +4 do akcji powstrzymanie wystrzelenia torped.

ŁOM



Aktywny gnom otrzymuje w tej turze premię +3 do akcji odblokowanie włazu.

GAŚNICA

Aktywny gnom może wejść do pomieszczenia, w którym szaleje pożar.

Aktywny gnom otrzymuje w tej turze premię +3 do akcji gaszenie ognia.

POMPA WODNA

Aktywny gnom otrzymuje w tej turze premię +3 do akcji wypompowanie wody.

KAWA

Aktywny gnom może zmniejszyć swój poziom zamroczenia o dwa.

AKWALUNG

Aktywny gnom może opuścić okręt podwodny przez właz zewnętrzny i przejść na obszar morza poza okrętem.

W Akwalungu znajduje się powietrze wystarczające na wykonanie wyłącznie jednej akcji poza okrętem (patrz „Kopniak w kalendarz” na stronie 16).

HARPUN

Aktywny gnom otrzymuje w tej turze premię +4 do akcji Zabicie Krakena.

SZCZĘŚLIWY LOS

Podczas fazy Uaktualnień, aktywny gracz może zignorować trzy pierwsze ikony nowych wydarzeń na Torze Czasu.

KONIEC GRY

W grze ***Czerwony Listopad*** można na wiele sposobów przegrać, lecz tylko na jeden zwyciężyć. Gra kończy się porażką jeśli w dowolnym momencie znacznik Katastrofy dotrze na ostatnie pole swojego toru, jeśli graczom nie uda się na czas zapobiec wydarzeniu czasowego Zniszczenia, albo gdy wszystkie gnomy zginą na służbie starając się ocalić swój okręt. Gra kończy się zwycięstwem graczy jeśli znaczniki Czasu wszystkich ocalałych gnomów dotrą do pola „Ocaleni!” na końcu Toru Czasu a żadne z wydarzeń nie doprowadziło do zakończenia gry.
Należy jednak pamiętać, że gracz, którego gnom porzucił okręt, przegrywa jeśli pozostali gracze wygrają a wygrywa gdy inni przegrają – patrz „Pozostałe akcje” na stronie 14.

ZASADY OPCJONALNE

MNIEJ ŚMIERCIONOŚNA ŚMIERĆ

Gracze, którzy nie życzą sobie odpadać w trakcie rozgrywki, mogą wykorzystać następującą zasadę specjalną.

Gdy śmierć gnoma nastąpi w trakcie Fazy Uaktualnień, gracz usuwa gnoma z planszy, lecz nie usuwa Chwilowego znacznika Czasu oraz znacznika Czasu z Toru Czasu. Gracz, którego gnom zginął, odrzuca wszystkie żetony przedmiotów i odwraca kartę gnoma na trzeźwą stronę. Następnie rzuca kostką, aby losowo wybrać pomieszczenie. Nowy, trzeźwy, choć pozbawiony ekwipunku gnom, wyłania się tam z kryjówki, aby zająć miejsce poległego marynarza. Gra jest kontynuowana w normalny sposób.

OSZALAŁE GNOMY

Gracze, którzy życzą sobie aby ***Czerwony Listopad*** był jeszcze bardziej krwawą grą, albo też szukają sposobu, by powstrzymać towarzysza przed opuszczeniem okrętu, mogą wykorzystać następującą zasadę specjalną.

Jeśli aktywny gracz zagra żeton przedmiotu Łom, a jego gnom znajduje się w tym samym pomieszczeniu co inny gnom, może wykonać akcję **zaatakowanie gnoma**, która wymaga jednej minuty plus dwóch dodatkowych, jeśli pomieszczenie jest zalane.

Po zadeklarowaniu ataku broniący się gracz może w odpowiedzi również zagrać Łom, nawet jeśli nie jest to jego tura. Jeśli tego nie uczyni, natychmiast ginie. Jeśli zaś zagra Łom, obydwaj gracze rzucają kością i od wyniku odejmują swój aktualny poziom zamroczenia. Ten gnom, który uzyskał wyższa liczbę, zabija przeciwnika, zaś remis liczy się na korzyść napastnika.

Zwycięzca walki zabiera żetony przedmiotów przeciwnika. Śmierć gnoma jest rozstrzygana w normalny sposób (i modyfikowana przez Mniej Śmiercionośną Śmierć, jeśli wykorzystuje się tę zasadę), patrz „Kopniak w kalendarz” na stronie 16.

WIĘKSZE WYZWANIE

Aby gra stanowiła jeszcze większe wyzwanie, zamiast umieszczać odkryte karty „Wytchnienie” na stosie kart odrzuconych, usuwaj je z gry. Dzięki temu za drugim razem

talia będzie jeszcze bardziej usiana niebezpieczeństwami. Aby jeszcze bardziej zwiększyć wyzwanie, przed pierwszą turą odkryj i rozstrzygnij tyle kart wydarzeń, ilu jest graczy.

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Bruno Faidutti i Jef Gontier
Opracowanie gry: Matt Anderson
Redakcja: Mark O'Connor i Jeff Tidball
Projekt graficzny: Wil Springer
Dodatkowy projekt graficzny: Brian Schomburg
Ilustracja na okładce: Christophe Madura
Ilustracje wewnętrzne: Christophe Madura
Kierownictwo graficzne: Zoë Robinson

Główny tester gry: Mike Zebrowski

Testerzy gry: Sean Ahern, Laurent Bernard, Olivia and Olivier Bernou, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Gwenaël Bouquin, Bruno Cathala, Robin Clairefond, Daniel Lovat Clark, Cyrille i Maud Daujean, Julien Delval, Emile de Maat, Aaron Fenwick, Brett Fenwick, Matthew Fenwick, Marieke Franssen, Nate French, Pierre Gaubil, Hannah, Leon Huisman, William Jayne, Jonathan, Jan Kant, Bart-Jan Kikkert, Corey Konieczka, Rob Kouba, Serge Laget, Marc Laumonier, Myriam Lemaire, Cédric Littardi, Rutger MacLean, David Marks, Hervé Marly, Adrien Martinot, David Mendleson, Claire Monier, Nadine, Mark O'Connor, SanJuro, Stéphane Pantin, Vincent Peissel, Pierô i Coralie, Alain Pissinier, Nanou Rambaud, Arnaud Rostain, Magali Roullet, Anne Saunders, Quentin Serrurier, Cédric Siderakis, Arjan Snippe, Wil Springer, Jason Steinhurst, Stéphane Thuillière, Olivier Truc, Wilco van de Camp, Johannes van Staveren, Remco van der Waal, Frank Vermeulen, Hervé Villechaize, Vera Visscher oraz wiele innych osób, które przyłączyły się do partii rozgrywanych podczas weekendu z grami w Anse oraz na targach gier w Essen.

Kierownictwo produkcji: Rich Spicer

Projektant wykonawczy: Christian T. Petersen

Wydawca: Christian T. Petersen

Polska wersja: GALAKTA

Podziękowania dla Serge Lageta i Bruno Cathali za Shadows over Camelot oraz dla Petera Prinza za Jenseits von Theben – Czerwony Listopad nie byłby taki, jaki jest, gdybyśmy wcześniej nie grali w te dwie gry.