

PROJEKT GRY
ALBERT REYES

ILUSTRACJE
JOSÉ SOTO

Δ . D . E . L . E .

„ADELE, otwórz służę!”
„Przykro mi Emma, ale nie mogę tego zrobić...”

Po wielu latach starannego planowania wyrusza pierwsza załogowa wyprawa na Marsa. Całą ludzkość żegna się z *Deimosem*, pierwszym i jedynym w swoim rodzaju statkiem kosmicznym najnowszej generacji, wyposażonym w najnowocześniejszą technologię – która obejmuje również przełomową SI, odpowiedzialną za nadzór wszystkiego: **Administrator Dedykowany Ekosystemu Ludzko-Elektronicznego**, najczęściej nazywaną w skrócie **ADELE**. Nastaje nowa era w historii ludzkości: podbój kosmosu!

Jednak zaledwie kilka dni po opuszczeniu Ziemi, zaczynają się dziać dziwne rzeczy... Z początku to tylko drobnostki: ot jakiś system rozłączył się w niefortunnym momencie, czy też wystąpił mały błąd w oprogramowaniu, nic poważnego. Ale kiedy jeden z członków załogi, we własnym pokoju, prawie udusił się we śnie, nastąpiła pora zmierzyć się z ponurą rzeczywistością: **ADELE**, centralna sztuczna inteligencja, stała się do was wrogo nastawiona. Rozpoczął się wyścig o przetrwanie. Czy uda wam się wyłączyć zbuntowaną SI? A może lepiej będzie czym prędzej uciec ze statku na pokładzie wahadłowca? Jedno jest pewne, musicie być bardzo ostrożni i działać subtelnie, aby **ADELE** nie odkryła waszych zamiarów.

Czy uda wam się przetrwać, czy też skończycie dryfując bezwiednie w przestrzeni kosmicznej?
A tam już nikt nie usłyszy waszego krzyku...

ELEMENTY GRY



1 plansza główna (dwustronna)



1 konsola ADELE



4 dwustronne plansze astronautów



4 zasłanki astronautów



27 kart ADELE



25 kart wydarzeń



28 znaczników
(po 6 kolorowych + 4 białe)



4 pionki
astronautów



1 kość k20
i 4 kości k6



1 znacznik
energii



52 żetony
zagrożeń



19 żetonów misji



32 żetony
przedmiotów



6 żetonów
anomalii



16 żetonów
naładowania



6 żetonów
zablokowanych
służ



2 żetony
terminali
awaryjnych



4 żetony
uderzeń



8 żetonów utraty sił



1 znacznik
rundy



1 znacznik
„bez powrotu”

1 worek



1 instrukcja, 2 arkusze pomocy
i 1 arkusz trybu solo



1.0 CEL GRY

W ADELE wszyscy gracze (z wyjątkiem jednego) wcielają się w członków załogi, którzy próbują znaleźć przedmioty niezbędne do ukończenia jednej z dwóch misji: wyłączenia ADELE lub ucieczki ze statku. Pozostały gracz wcieli się w rolę zbuntowanej SI, która próbuje im w tym przeszkodzić. Obie misje wymagają dostarczenia określonych przedmiotów do określonych miejsc na statku. Każdy z członków załogi posiada tylko szczątkową wiedzę na temat tego gdzie należy zanieść każdy z nich. Astronauci muszą ze sobą ściśle współpracować, aby znaleźć i dostarczyć we właściwe miejsce każdy z tych przedmiotów, jednocześnie strzegąc tych informacji przed ADELE. Wypełnienie każdej z dwóch misji wymaga również spełnienia określonego dla niej warunku. Jeżeli przed wypełnieniem którejkolwiek misji skończy się czas, lub jeżeli któryś z członków załogi zginie, ADELE odnosi zwycięstwo.

2.0 PRZYGOTOWANIE

Poniższy opis dotyczy gry dla 3-5 graczy. Zmiany dla 2 graczy i gry solo opisano odpowiednio w sekcji 11.0 oraz na osobnym arkuszu.

- 1 Rozłóż planszę główną na środku stołu**, tak aby wszyscy mieli do niej łatwy dostęp. Wybierzcie, czy gracze na pokładzie *Deimosa*, czy *Phobosa*. Oba statki są podzielone na **pięć różnych sektorów** (każdy zawiera po 4 pomieszczenia, łącznie 20) **oznaczonych kolorami: żółtym, niebieskim, czerwonym, zielonym lub szarym**.
- 2 Wylosuj lub razem wybierzcie gracza, który wcieli się w ADELE**. Dany gracz otrzymuje konsolę ADELE (umieszczając ją przed sobą odpowiednią dla liczby graczy stroną do góry), żetony zagrożeń, talię kart ADELE i biały znacznik energii. **Dany gracz (zwany dalej ADELE) losuje 4 żetony anomalii** i umieszcza je na odpowiednich polach swojej konsoli. Pozostałe żetony anomalii należy odłożyć z powrotem do pudełka. **ADELE umieszcza wszystkie żetony zagrożeń w worku, losuje 4 z nich i umieszcza je na odpowiednich polach swojej konsoli, zaczynając od tych najbardziej po lewej**. Następnie usuwa ze swojej talii 2 karty specjalne oznaczone , tasuje pozostałe i dobiera 4 karty z powstałego w ten sposób zakrytego stosu. Na końcu ADELE **umieszcza znacznik energii na początkowym polu toru energii (zależnie od liczby graczy będzie to pole 10 lub 15)**. Jeżeli w ADELE wciela się wprawiony w tej roli gracz, zamiast 2 oznaczonych kart może usunąć ze swojej talii 2 dowolne karty specjalne.
- 3 Pozostali gracze (zwani dalej członkami załogi) biorą po jednej planszy astronauty** (wybranej lub wylosowanej), wraz z pionkiem, zasłonką, znacznikami i kością k6 w odpowiadającym jej kolorze. **Każdy z członków załogi umieszcza po 1 białym znaczniku na pierwszym od lewej polu toru zdrowia na swojej planszy**, a 4 swoje kolorowe znaczniki kładzie obok jako **znaczniki akcji**. Pozostałe kolorowe znaczniki posłużą do oznaczenia posiadanych informacji na temat misji, co opisano w dalszej części instrukcji. Na końcu **każdy z członków załogi wyszukuje przedmiot przedstawiony na swojej planszy astronauty i umieszcza jego żeton zakryty na danym polu**.

2

ADELE LOSUJE
4 ŻETONY
ANOMALII
I UMIESZCZA JE
NA SWOJEJ
KONSOLI



2

ADELE DOBIERA 4 ŻETONY
ZAGROŻEŃ Z WORKA I UMIESZCZA
JE NA ODPOWIEDNICH POLACH
SWOJEJ KONSOLI, ZACZYNAJĄC
OD TYCH NAJBARDZIEJ PO LEWEJ

KONSOLA ADELE

2

UMIEŚĆ TERMINALE AWARYJNE
NA KOMPUTERACH W POMIESZCZENIACH 3 I 17

6

POLE AKTYWNEGO
WYDARZENIA

9

TALIA
WYDARZEŃ

9

PLANSZA
GŁÓWNA

1

2

TALIA ADELE

4 Wyszukaj po 1 żetonie następujących przedmiotów: gaśnica, skafander kosmiczny, latarka, bateria i dron zwiadowczy. Umieść te 5 żetonów zakrytych na wskazanym polu na statku. Wyszukaj 7 przedmiotów kluczowych, 2 żetony części zapasowych i 1 baterię, a następnie dodaj do nich 10 innych przedmiotów (wylosowanych bez podglądania spośród wszystkich pozostałych). Zakryj i pomieszaj 20 powyższych przedmiotów, a następnie rozłóż po 1 zakrytym żetonie w każdym pomieszczeniu na statku. Wszystkie pozostałe przedmioty odłóż bez podglądania z powrotem do pudełka.

5 Każdy z członków załogi rzuca kością k20 i umieszcza swój pionek astronauty we wskazanym pomieszczeniu. Każdy z graczy musi rozpoczynać w innym pomieszczeniu – jeżeli wynik wskaże już zajęte pomieszczenie, należy powtórzyć rzut.

6 Umieść terminale awaryjne na komputerach w pomieszczeniach 3 i 17.

7 Umieść znacznik rundy na odpowiednim polu toru w zależności od liczby graczy. Umieść znacznik „bez powrotu” na polu „1” toru rund.

8 Zakryj i pomieszaj wszystkie żetony misji (z wyjątkiem tego oznaczonego „X”) i umieść po 1 zakrytym żetonie na każdym z 5 pól toru misji (1 na środku i po 2 w jego lewej i prawej części. Zadrukowane pola na obu końcach toru są zawsze powiązane z tymi samymi pomieszczeniami). Następnie umieść przy każdym żetonie odpowiedni kolorowy znacznik gracza, zgodnie ze wskazaniem tabeli obok.

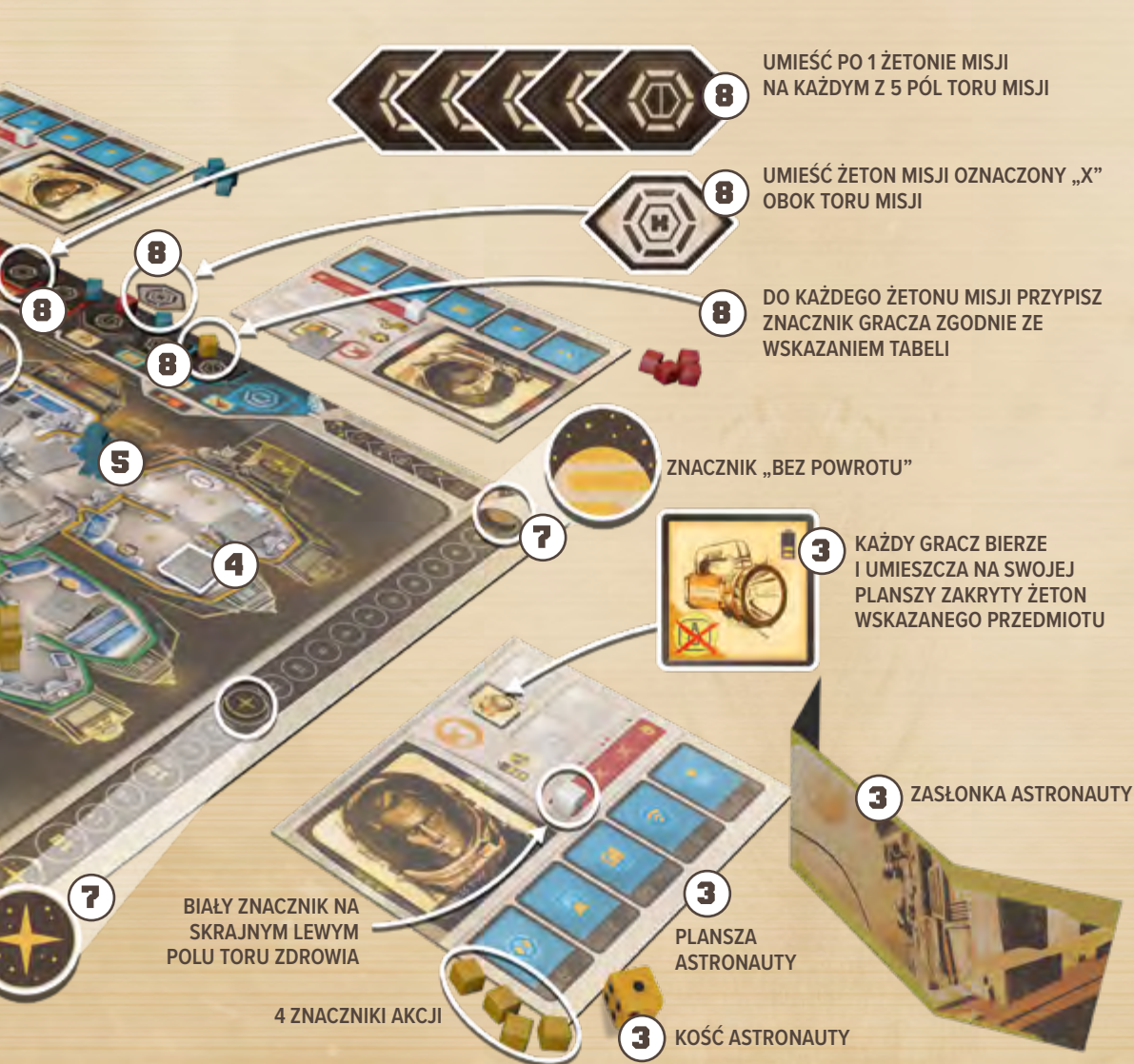
#1	#2	#1+2	#1	#2	
#1	#2	#3	#2	#1	
#1	#3	#2	#3	#4	



Umieść żeton misji oznaczony „X” obok toru misji, a wszystkie pozostałe bez podglądania odłóż z powrotem do pudełka.

9 Przygotuj talię wydarzeń. W grze dla 4-5 graczy usuń z talii wydarzenie „Cisza”. Potasuj pozostałe karty i umieść je jako zakrytą talię na wskazanym polu planszy głównej, a następnie odkryj wierzchnią kartę.

10 Umieść wszystkie pozostałe żetony obok planszy.



4 UMIEŚĆ TE 5 ŻETONÓW ZAKRYTYCH NA WSKAZANYM POLU NA STATKU



3.0 PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka toczy się na przestrzeni określonej liczby rund, zależnej od liczby graczy. Każda runda składa się z poniższych, następujących po sobie faz:



FAZA WYDARZEŃ: Umieść wierzchnią kartę talii wydarzeń na polu aktywnego wydarzenia, zakrywając poprzednią kartę (jeżeli jakaś tam była). To aktywne wydarzenie w tej rundzie. Niektóre wydarzenia mają jednorazowy efekt natychmiastowy, inne zaś wpływają na przebieg całej rundy. **Następnie odkryj nową wierzchnią kartę talii wydarzeń**, tak aby wszyscy gracze widzieli, jakie wydarzenie czeka ich w następnej rundzie.



FAZA PLANOWANIA: Każdy z członków załogi ukrywa swoją planszę astronauty za zasłonką, a następnie **przypisuje swoje 4 znaczniki akcji** do różnych dostępnych akcji.



FAZA ADELE: W tej fazie **ADELE zarządza swoją konsolą i rozmieszcza na planszy głównej zagrożenia oraz anomalie**, rozpatrując następujące kroki:

- 1 **Dobierz z worka żetony zagrożeń** w liczbie wskazanej na konsoli i **umieść je na odpowiednich polach konsoli**, zaczynając od tych najtańszych (czyli od lewej do prawej).
- 2 **Zagraj dowolną liczbę kart** w dowolnej kolejności, aby umieścić dostępne żetony zagrożeń na planszy głównej, wydając przy tym potrzebną energię. Możesz również aktywować anomalie, jeżeli pokryjesz wszystkie związane z tym koszty (patrz sekcja 8.0 ADELE).
- 3 **Odrzuć dowolną liczbę kart**, a następnie **dobierz nowe**, tak aby mieć ich na ręce 4. **Zwiększ również swój poziom dostępnej energii** o wartość wskazaną na konsoli.



FAZA ROZPATRYWANIA: Członkowie załogi odkładają swoje zasłonki i ujawniają zaplanowane akcje. Następnie należy rozpatrzyć efekty wszystkich zagrożeń w pomieszczeniach z członkami załogi.



FAZA AKCJI: Członkowie załogi wykonują swoje zaplanowane akcje. Mogą to zrobić w dowolnej kolejności, ale **gracz musi wykonać wszystkie swoje akcje zanim swoją turę będzie mógł rozpatrzyć kolejny gracz**.



FAZA UTRZYMANIA: Zmniejsz poziom naładowania wszystkich przedmiotów o 1 i usuń wszystkie żetony, których efekt działał „do końca rundy”. **Przesuń znacznik rundy o jedno pole w dół toru**.

4.0 MISJE

Aby wygrać, członkowie załogi muszą wypełnić jedną z dwóch dostępnych misji: **wyłączyć ADELE (niebieska)** lub **uciec ze statku (czerwona)**. Każda z nich wymaga użycia 4 określonych przedmiotów w 4 określonych pomieszczeniach statku i spełnienia specjalnego warunku:

WYŁĄCZENIE ADELE

Na planszy głównej nie może się znajdować żaden żeton uderzenia (patrz wydarzenie „Uderzenie” w sekcji 6.1 Wydarzenia).



UCIECZKA ZE STATKU

Znacznik rundy nie może znajdować się za znacznikiem „bez powrotu”.
Może znajdować się na tym samym polu toru (patrz wydarzenie „Zagubieni” w sekcji 6.1 Wydarzenia).



WAŻNE: Jak oznaczono na torze misji, skaner siatkówki jest niezbędny w przypadku obu misji (trzeba go dostarczyć bez względu na misję). Z kolei pomieszczenia, do których należy dostarczyć ostatni przedmiot każdej misji (hełm dla czerwonej misji i siekiera dla niebieskiej), są stałe i nadrukowane na polach toru.

Pomieszczenia, do których należy dostarczyć pierwsze 3 przedmioty dla każdej misji, są tajne i określone przez żeton misji na danym polu. Obok każdego pola toru znajduje się kolorowy znacznik, wskazujący który członek załogi posiada daną informację. **Dany gracz może w dowolnym momencie podglądać przypisane do siebie żetony misji, ale nie może ich nikomu pokazywać.** Jeżeli w dowolnym momencie w tym samym pomieszczeniu znajdzie się 2 członków załogi, oboje mogą pozwolić towarzyszowi podejrzeć swój żeton misji. Muszą oni jednak zapamiętać tę informację, ponieważ gdy się rozdzielią, nie mogą podglądać nieswoich żetonów, chyba że spotkają się ponownie. **Pierwsze 3 przedmioty kluczowe można dostarczyć w dowolnej kolejności. Aby to zrobić, członek załogi posiadający dany przedmiot musi wykonać udaną akcję specjalną (patrz Dostępne akcje w sekcji 7.0) w odpowiednim pomieszczeniu.** Jeżeli tak się stanie, ujawnia dany przedmiot i powiązany z nim żeton misji, aby pokazać, że wykonał akcję we właściwym pomieszczeniu. Następnie odkłada dany przedmiot z powrotem do pudełka i zostawia dany żeton misji odkryty. Można dostarczać przedmioty powiązane z obiema misjami, ponieważ można próbować wypełniać obie równocześnie.

Czwarty przedmiot dla każdej misji (siekiera w przypadku niebieskiej i hełm w przypadku czerwonej) można dostarczyć dopiero po dostarczeniu 3 poprzednich przedmiotów, i tylko wtedy, gdy został spełniony specjalny warunek dla danej misji. Jeżeli się to uda, członkowie załogi wygrywają. Jeżeli nie uda się wypełnić żadnej misji do końca rundy oznaczonej „1” na torze, wygrywa ADELE.

5.0 STATKI

Zarówno *Deimos*, jak i *Phobos* składają się z 20 pomieszczeń. W każdym z nich znajduje się komputer, przy którym można wykonać akcję specjalną. Na obu statkach znajduje się też 6 specjalnych pomieszczeń zawierających terminal. Każdy z tych terminali pozwala członkom załogi wykonać wyjątkową akcję specjalną, dostępną wyłącznie w danym pomieszczeniu (patrz sekcja 10.0 Terminale). Dodatkowo w niektórych pomieszczeniach znajdują się śluzy, dzięki którym można wyjść w przestrzeń kosmiczną (patrz sekcja 7.3 Poruszanie się poza statkiem).



6.0 KARTY WYDARZEŃ

W pierwszej fazie każdej rundy należy aktywować wierzchnie wydarzenie z talii, chyba że zostało ono anulowane (patrz Terminale awaryjne w sekcji 10.0). Jeżeli wydarzenie ma natychmiastowy efekt, należy go od razu rozpatrzyć. Jeżeli wprowadza jakiś trwały efekt, pozostaje on aktywny do końca danej rundy.

Efekty niektórych anomalii aktywują się, kiedy na karcie wydarzenia widnieje określony symbol (co opisano w sekcji 8.2 Anomalie). Kolorowe heksy na kartach wydarzeń mają znaczenie tylko w przypadku specjalnej karty ADELE lub kiedy jest aktywna anomalia „Precyzyjny atak”. Wydarzenia wpływają również na graczy znajdujących się na zewnątrz statku.

6.1 WYDARZENIA



STRES

To napięcie jest nie do zniesienia.
Do końca rundy każdy z członków załogi modyfikuje swoją determinację o -1.

MANEWR WYMIJAJĄCY

Statkiem nagle targnęło. Każdy z członków załogi musi zdać test determinacji lub otrzymuje 1 ranę.



WIRUS

ADELE przeładowuje komputery pokładowe.
W tej rundzie wszystkie akcje specjalne wymagają użycia dodatkowego znacznika akcji.



ZAGUBIENI

Statek zniósł z kursu. Przesuń znacznik „bez powrotu” o jedno pole w górę toru.



CISZA

W tej rundzie nic się nie dzieje (ale w dalszym ciągu może to aktywować efekty niektórych anomalii).



UDERZENIE

Coś trafiło w statek. Rzuć kością k20, aby określić miejsce uderzenia, i umieść w danym pomieszczeniu żeton uderzenia. Członkowie załogi w danym pomieszczeniu otrzymują 1 ranę. Dopóki z danego pomieszczenia nie zostanie usunięty żeton uderzenia, nie można korzystać w nim z komputera ani terminala (jeśli jakiś tam jest), ale poza tym pozostaje ono bez szwanku (można do niego wchodzić, podnosić przedmioty, umieszczać żetony zagrożeń itd.). W jednym pomieszczeniu nie mogą znajdować się 2 żetony uderzeń (w razie konieczności, powtórz rzut).

7.0 ZAŁOGA

Każdy członek załogi ma własną planszę astronauty.

Każdy członek załogi może nieść ze sobą do 4 przedmiotów i zaczyna grę posiadając już jeden (wskazany na swojej planszy).

Jeżeli w dowolnym momencie członek załogi posiada więcej przedmiotów niż może przenosić (ponieważ podniósł jakiś lub otrzymał ranę, która zmniejszyła jego udźwig), musi zostawić wszystkie nadmiarowe przedmioty (wybiera które) zakryte w swoim pomieszczeniu.

Tor zdrowia każdego członka załogi składa się z 6 pól. Za każdym razem, gdy otrzymuje ranę, musi przesunąć znacznik zdrowia o jedno pole w prawo. Jeżeli członek załogi otrzymał wystarczająco dużo ran, aby znacznik dotarł do ostatniego pola jego toru zdrowia, umiera i cała załoga przegrywa grę.

Wartość determinacji odgrywa kluczową rolę przy unikaniu zranienia i odnoszeniu sukcesu w przypadku niektórych akcji. Zawsze kiedy gracz musi wykonać test determinacji, rzuca kością k6. Jeżeli wynik jest równy lub mniejszy niż wartość jego determinacji, test jest udany i członkowi załogi udaje się uniknąć zranienia lub z powodzeniem wykonać akcję. Jeżeli wynik rzutu jest wyższy, test kończy się porażką i należy rozpatrzyć jego konsekwencje.



Każdy członek załogi dysponuje 4 znacznikami akcji, które w każdej rundzie rozdziela w fazie planowania pomiędzy pięć dostępnych akcji. Gracze planują swoje działania w tajemnicy, za zasłonką, tak aby ADELE nie poznała ich zamiarów.

Wszystkie akcje (z wyjątkiem akcji specjalnych) wymagają użycia 1 znacznika akcji, można jednak przypisać więcej znaczników do danej akcji, aby wykonać ją kilkakrotnie w trakcie rundy, lub aby przeciwdziałać niektórym negatywnym efektom (na przykład w przypadku zagrożenia „Ciemność”). Podczas fazy akcji aktywny członek załogi wykonuje swoje akcje, odrzucając odpowiednie znaczniki akcji, dopóki nie zużyje ich wszystkich lub nie będzie chciał jakichś używać (wykonywanie zaplanowanych akcji nie jest obowiązkowe).

Członkowie załogi mogą rozgrywać swoje tury w dowolnej kolejności, ale aktywny gracz musi zakończyć swoją turę, zanim kolejny członek załogi stanie się aktywnym graczem i rozpocznie własną turę.

DOSTĘPNE AKCJE



RUCH: Porusz się do sąsiedniego pomieszczenia, o ile prowadzące do niego drzwi nie są zablokowane.



OTWARCIE DRZWI: Odrzuć żeton zagrożenia „Blokada drzwi” z drzwi w twoim pomieszczeniu.



PRZESZUKIWANIE: Podejrzyj żeton przedmiotu w twoim pomieszczeniu. Możesz umieścić go w swoim ekwipunku (może to spowodować przekroczenie udźwigu i zmusić cię do upuszczenia innego przedmiotu).



UŻYCIE PRZEDMIOTU: Odkryj posiadany żeton nie-kluczowego przedmiotu. Od teraz i aż do momentu jego odrzucenia, dany przedmiot jest aktywny i zapewnia ci związane z nim korzyści, opisane na arkuszu pomocy (patrz sekcja 9.0 Przedmioty).

WAŻNE: Pomieszczenia sąsiadują ze sobą tylko wtedy, kiedy są połączone drzwiami. Dotyczy to również usuwania znaczników zagrożeń z użyciem akcji specjalnej.



AKCJA SPECJALNA: Wykonaj tę akcję, aby zrobić jedno z poniższych:

Dostarcz przedmiot kluczowy, jeżeli jesteś w odpowiednim pomieszczeniu.

Skorzystaj z efektu terminala (patrz sekcja 10.0 Terminale).

Odrzuć 1 żeton zagrożenia „Szpiegostwo”, „Niedotlenienie” lub „Ciemność” z tego lub sąsiedniego pomieszczenia.

Jeżeli anomalia „Zamknięte śluzy” jest aktywna, otwórz śluzę w tym lub w sąsiadującym z twoją sekcją przestrzeni kosmicznej pomieszczeniu.

Jeżeli znajdujesz się w przestrzeni kosmicznej, usuń żeton uderzenia z sąsiedniego pomieszczenia.

Akcja specjalna różni się nieco od pozostałych. Wymaga ona użycia 3 znaczników akcji, ale opcjonalnie możesz spróbować ją wykonać przy użyciu tylko 2. W takim przypadku, aby wykonanie tej akcji się udało, musisz zdać test determinacji. Zazwyczaj lepiej jest nie kusić losu, ale czasami zaoszczędzony znacznik może być potrzebny do czegoś innego lub jakieś zagrożenie zmusza do podjęcia ryzyka.

Niektóre efekty gry, jak na przykład wydarzenia, zagrożenia czy anomalie zagrywane przez ADELE, mogą wiązać się z otrzymywaniem ran przez członków załogi. **Kiedy gracz otrzymuje ranę, musi przesunąć swój znacznik na torze zdrowia o jedno pole w prawo.**

Po otrzymaniu wystarczającej liczby ran, członek załogi słabnie, przez co zmniejsza się jego udźwig.



JEŻELI ZNACZNIK ZDROWIA DOTRZE DO TAKIEGO POLA, CZŁONEK ZAŁOGI TRACI JEDNO MIEJSCE W EKWIPUNKU



JEŻELI ZNACZNIK ZDROWIA DOTRZE DO TEGO POLA, CZŁONEK ZAŁOGI UMIERA I ADELE WYGRYWA GRĘ

Aby to odzwierciedlić, należy umieścić żeton utraty sił na jednym z pól ekwipunku na planszy danego astronauty, oznaczając tym samym, że jest ono niedostępne.

Jeżeli znacznik dotrze do ostatniego pola toru zdrowia, dany członek załogi umiera i ADELE wygrywa grę. Korzystając z apteczki lub terminala w ambulatorium, członkowie załogi mogą wyleczyć rany. W takim przypadku należy przesunąć znacznik na torze zdrowia z powrotem w lewo o określoną liczbę pól. Nie można wyleczyć większej liczby ran, niż jest pól na torze zdrowia. W wyniku leczenia ran członkowie załogi mogą również odzyskać siły – w takim przypadku należy to oznaczyć, usuwając żeton utraty sił.

Warto pamiętać, że członek załogi może umrzeć nie tylko w wyniku otrzymania rany. Dzieje się tak, kiedy znajduje się na zewnątrz statku i odrzuci aktywny skafander kosmiczny (patrz sekcja 7.3 Poruszanie się poza statkiem).

7.2 KOMUNIKACJA MIĘDZY GRACZAMI

Członkowie załogi mogą rozmawiać na temat wszystkiego co się dzieje w grze, ale muszą to robić na tyle głośno, aby wszyscy gracze słyszeli (w tym także ADELE).

Dwóch członków załogi w tym samym pomieszczeniu może pozwolić sobie nawzajem podejrzec w tajemnicy przypisane do nich żetony misji, a także pokazać sobie nawzajem i dowolnie wymieniać się niesionymi przedmiotami. Dążenie do tego, aby spotykać się na pokładzie statku i wymieniać się przy tym informacjami jest zdecydowanie dobrym pomysłem.

Spotykający się członkowie załogi nie mogą jednak ze sobą potajemnie rozmawiać, pokazywać czegokolwiek nieobecnym członkom załogi, ani pokazywać sobie przypisanych do innych członków załogi żetonów misji, o których dowiedzieli się przy okazji wcześniejszego spotkania z nimi.

7.3 PORUSZANIE SIĘ POZA STATKIEM

Członek załogi z aktywnym skafandrem kosmicznym może wykorzystać akcję ruchu do przejścia przez śluzę i wyjścia na zewnątrz statku. Przestrzeń kosmiczna na zewnątrz jest podzielona na 4 sekcje. Niektóre śluzy dają dostęp do dwóch różnych sekcji, podczas gdy inne pozwalają dostać się tylko do jednej. Znajdując się w przestrzeni kosmicznej, członek załogi może użyć kolejnej akcji ruchu, aby ponownie wejść na statek za pośrednictwem sąsiedniej śluzy lub poruszyć się do sąsiedniej sekcji przestrzeni kosmicznej. Może się w ten sposób poruszać i wykonywać akcje (na przykład usuwać żetony uderzeń z sąsiednich pomieszczeń) tak długo, jak skafander kosmiczny pozostaje aktywny. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu członek załogi odrzuci skafander, kiedy znajduje się w przestrzeni kosmicznej, umiera i ADELE automatycznie wygrywa grę.

Jeżeli anomalia „Zamknięte śluzy” jest aktywna, wszystkie śluzy zostają zablokowane i należy wykonać akcję specjalną, aby usunąć żeton zablokowanej śluzy i móc z niej skorzystać. Można to zrobić w pomieszczeniu z daną śluzą lub z zewnątrz, z sąsiedniej sekcji przestrzeni kosmicznej.



UŻYWAJĄC SKAFANDRA KOSMICZNEGO, NIEBIESKI GRACZ MOŻE WYKONAĆ AKCJĘ RUCHU, ABY PORUSZYĆ SIĘ DO JEDNEJ Z DWÓCH SĄSIEDNIH SEKCJI PRZESTRZENI KOSMICZNEJ. MOŻE POTEM PORUSZYĆ SIĘ DO KOLEJNEJ SEKCJI PRZESTRZENI KOSMICZNEJ LUB WRÓCIĆ PRZEZ ŚLUZĘ NA STATEK.



NIEKTÓRE ŚLUZY UMOŻLIWIĄJĄ PRZEJŚCIE DO 2 RÓŻNYH SEKCJI PRZESTRZENI KOSMICZNEJ



ŚLUZY ZABLOKOWANE PRZEZ ANOMALIĘ ZAMKNIĘTE ŚLUZY MOŻNA ODBLOKOWAĆ TAKŻE Z ZEWNĄTRZ

8.0 ADELE

ADELE nie porusza się po planszy – jest wszechobecna i kontroluje wszystkie systemy statku. Niestety, aby realizować swoje cele i skrzywdzić członków załogi, musi ciągle przeciwstawiać się swojemu podstawowemu oprogramowaniu, a co za tym idzie, na swoje działania może przeznaczyć ograniczoną ilość zasobów i energii.

W każdej rundzie ADELE zyskuje określoną ilość energii, żetonów zagrożeń i kart.

• **SI wykorzystuje energię do wykonywania wszelkich swoich akcji** – czy to rozmieszczania żetonów zagrożeń, aktywacji anomalii, czy też zagrywania kart specjalnych. **ADELE rozpoczyna grę z poziomem energii 10/15**, w zależności od liczby graczy (co oznaczono na jej konsoli). **Na końcu swojej fazy podnosi swój poziom energii o 10/15, dodając tę wartość do pozostałych jej zapasów energii.** (Na przykład, zaczyna z 10 energii i zużywa 7, sprowadzając się do poziomu 3. Następnie zyskuje 10 i kończy swoją fazę posiadając 13 energii).

• Żetony zagrożenia stanowią różne sposoby, w jakie ADELE może przeszkadzać członkom załogi. Kiedy ADELE otrzymuje nowe żetony, musi je umieścić na odpowiednich polach swojej konsoli, zawsze zaczynając od lewej (czyli od najtańszych pól). Jednak **kiedy ADELE umieszcza żetony na planszy głównej, musi zawsze użyć najdroższego żetonu danego rodzaju**, czyli zaczynając od prawej.

• **Karty ADELE określają, na które części statku może ona wpływać.** Z wyjątkiem niektórych kart specjalnych, większość jej kart wskazuje 2 konkretne pomieszczenia, oznaczone liczbą i kolorem. **Zagrywając jedną z tych kart, ADELE może opłacić wskazany koszt w energii, aby przenieść żeton zagrożenia ze swojej konsoli (zawsze zaczynając od najdroższego) do jednego z dwóch wskazanych na karcie pomieszczeń.**

ADELE może w swojej turze zagrać dowolną liczbę kart, o ile dysponuje wymaganą do tego energią i żetonami zagrożeń. Niektóre karty mają specjalne efekty, które nie wprowadzają żetonów zagrożeń na planszę główną. W ramach swojej tury ADELE może również aktywować anomalie, co opisano dokładniej w sekcji 8.2 Anomalie.

Po wykonaniu wszystkich swoich akcji **ADELE może odrzucić dowolną liczbę kart, a następnie dobrać nowe, tak aby mieć ich na ręce 4.** Jeżeli talia ADELE się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową zakrytą talię.



8.1 ZAGROŻENIA

Aby umieścić jakieś zagrożenie na planszy głównej, ADELE musi dysponować danym żetonem na swojej konsoli, zagrać kartę wskazującą pomieszczenie, w którym chce go umieścić, i opłacić wskazany na konsoli koszt w energii. Większość żetonów zagrożeń należy po prostu umieścić we wskazanym pomieszczeniu, ale niektóre, jak na przykład „Blokada drzwi” lub „Awaria komputera”, należy umieścić w konkretnym miejscu, zgodnie z opisem danego zagrożenia.

ADELE nie może umieścić 2 takich samych zagrożeń w tym samym miejscu (na przykład 2 żetonów „Niedotlenienia” w tym samym pomieszczeniu, 2 żetonów „Blokady drzwi” na jednych drzwiach lub 2 żetonów „Awarii komputera” na tym samym komputerze lub terminalu).

ADELE może umieścić na planszy głównej tylko 1 żeton zagrożenia za każdą zagrąną kartę (wybierając jedno ze wskazanych pomieszczeń). Jeżeli w trakcie swojej tury chce umieścić 2 żetony zagrożeń w tym samym pomieszczeniu, musi zagrać dwie różne karty wskazujące dane pomieszczenie lub zrobić to za pomocą efektów specjalnych (na przykład rozprzestrzenianie się pożaru/niedotlenienia).



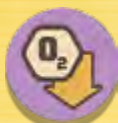


SZPIEGOSTWO: Umieść ten żeton zagrożenia we wskazanym pomieszczeniu. **ADELE może w dowolnym momencie podglądać wszystkie przedmioty znajdujące się w danym pomieszczeniu.** Kiedy członek załogi wchodzi do danego pomieszczenia lub znajduje się w nim na początku fazy rozpatrywania, **ADELE może podejrzec wszystkie jego posiadane przedmioty, a także spróbować podejrzec jeden z przypisanych do niego żetonów misji** (ze znacznikiem w kolorze danego gracza). Aby to zrobić, **ADELE bierze żeton, który zamierza sprawdzić, oraz żeton oznaczony „X”, miesza je razem zakryte, a następnie w tajemnicy podgląda jeden z nich.** Następnie ponownie miesza je zakryte i przekazuje graczowi, którego szpieguje, aby umieścić je z powrotem w odpowiednich miejscach – tym sposobem szansa na to, że ADELE udało się uzyskać tę informację wynosi 50%, ale tylko ona wie to na pewno.



BLOKADA DRZWI: Umieść ten żeton zagrożenia na drzwiach wskazanego pomieszczenia. **Nikt nie może przejść przez dane drzwi, dopóki to zagrożenie nie zostanie usunięte.**

1



NIEDOTLENIE: Umieść ten żeton zagrożenia we wskazanym pomieszczeniu. **Każdy członek załogi, który wchodzi do danego pomieszczenia lub znajduje się w nim na początku fazy rozpatrywania, musi odrzucić jeden ze swoich niewykorzystanych znaczników akcji (z dowolnej zaplanowanej akcji), o ile jeszcze jakieś posiada.**



POŻAR: Umieść ten żeton zagrożenia we wskazanym pomieszczeniu. **Każdy członek załogi, który wchodzi do danego pomieszczenia lub znajduje się w nim na początku fazy rozpatrywania, musi zdać test determinacji lub otrzymuje 1 ranę.**

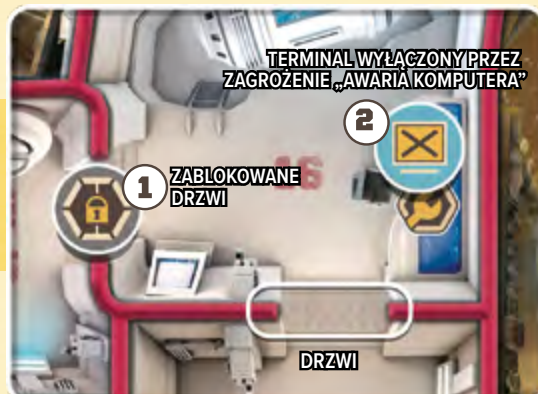


CIEMNOŚĆ: Umieść ten żeton zagrożenia we wskazanym pomieszczeniu. **Wszystkie akcje wykonywane w danym pomieszczeniu, w tym wychodzenie z niego, wymagają zużycia dodatkowego znacznika akcji.** Dodatkowy znacznik można odrzucić z dowolnej zaplanowanej akcji, ale nie można wykonać akcji, jeżeli się tego nie zrobi. **Jeżeli w danym pomieszczeniu znajduje się również żeton zagrożenia „Pożar”, należy zignorować „Ciemność”.**



AWARIA KOMPUTERA: Umieść ten żeton zagrożenia na komputerze lub terminalu we wskazanym pomieszczeniu, aby go wyłączyć. **Dopóki komputer jest wyłączony, nie można dostarczać przedmiotów kluczowych w danym pomieszczeniu, otworzyć znajdującej się tam zablokowanej śluzy, ani użyć go do usuwania żetonów zagrożeń.** W przypadku wyłączonego terminalu nie można wykonać jego akcji specjalnej.

2



WAŻNE: Odrzucone żetony zagrożenia (czy to usunięte przez załogę, czy też użyte do aktywowania anomalii) należy odłożyć na bok – nie wracają one do worka ADELE.

8.2 ANOMALIE

Na początku rozgrywki **ADELE losuje 4 żetony anomalii**, które umieszcza rewersem do góry na odpowiednich polach swojej konsoli. **To anomalie, do których ADELE ma dostęp w danej rozgrywce.** Aby aktywować którąkolwiek z nich, **ADELE musi odrzucić po 1 zagrożeniu z każdego sektora wskazanego na rewersie żetonu i wydać 5 energii.** Rodzaj żetonu zagrożenia nie ma znaczenia, ale należy go usunąć z sektora w odpowiednim kolorze. **Żeton „Blokady drzwi”, znajdujący się na drzwiach łączących pomieszczenia o różnym kolorze, należy traktować tak, jakby był powiązany z obydwojema sektorami.** **Usuń wszystkie odrzucone żetony zagrożeń z gry.** Po aktywowaniu anomalii, należy odwrócić jej żeton i umieścić go na odpowiednim polu planszy głównej, aby zaznaczyć, że jest od teraz aktywna. Każda anomalia wpływa na rozgrywkę w inny sposób, co opisano poniżej:



ZAMKNIĘTE ŚLUZY: Umieść na każdej śluzie żeton zablokowanej śluzy. Aby móc przechodzić przez tę śluzę, musisz najpierw usunąć dany żeton za pomocą udanej akcji specjalnej.



DEZAKTYWACJA TERMINALI: Terminale awaryjne zostają wyłączone, tak jakby na obu znajdowały się żetony „Awarii komputera”. Aby to oznaczyć, odwróć oba żetony na czerwoną stronę.



SŁABE BATERIE: Poziom naładowania wszystkich ładowanych przedmiotów w momencie ich aktywacji jest mniejszy o 1.



EKSPLOZJE: Wszystkie testy determinacji na uniknięcie rany od zagrożenia „Pożar” są wykonywane z modyfikatorem determinacji -2. Niezależnie od wartości determinacji, wynik 1 zawsze oznacza sukces.



PANIKA: Kiedy na karcie aktywnego wydarzenia widnieje symbol tej anomalii, każdy z członków załogi musi zdać test determinacji lub otrzymuje 1 ranę. Ten efekt aktywuje się nawet wtedy, gdy wydarzenie nie zostanie rozpatrzone.



PRECYZYJNY ATAK: W każdej fazie wydarzeń, ADELE może umieścić 1 żeton zagrożenia w sektorze wskazanym przez kolorowy heks na karcie wydarzenia. Musi ponieść wszystkie związane z tym koszty z wyjątkiem zagrywania karty.

Przykład aktywowania anomalii przez ADELE:

Najpierw zmniejsza poziom energii o 5 i wybiera ze swojej konsoli anomalie, którą chce aktywować. Wybór pada na „Zamknięte śluzy”, z zamiarem uwięzienia członka załogi w przestrzeni kosmicznej.



Odrzuca po 1 żetonie zagrożenia (znajdującym się już na statku) z każdego sektora wskazanego na żetonie anomalii. W tym przypadku są to 3 żetony: pierwszy z pomieszczenia w zielonym sektorze („Pożar” w #4), drugi z pomieszczenia w niebieskim sektorze („Szpiegostwo” w #17), a ostatni z pomieszczenia w szarym sektorze („Blokada drzwi” między #8 i #9, znajdująca się w obu sektorach jednocześnie).



Na koniec umieszcza anomalie odkrytą na odpowiednim polu planszy głównej i aktywuje jej efekt, zamykając w ten sposób wszystkie 6 śluz.



9.0 PRZEDMIOTY

Na początku gry wszystkie dostępne w danej rozgrywce przedmioty mogą znajdować się w 3 różnych miejscach: w ekwipunku członka załogi, po jednym w każdym pomieszczeniu na statku oraz 5 w stosie w warsztacie. Jeżeli przedmiot nie został aktywowany, jego żeton powinien pozostać zakryty.



Członek załogi może wykonać akcję przeszukiwania, aby podejrzeć znajdujący się w pomieszczeniu żeton przedmiotu. Następnie może go zabrać i umieścić na polu ekwipunku swojej planszy astronauty. Jeżeli w wyniku tego miałby przekroczyć swój udźwig, musi upuścić jeden z przedmiotów. Otrzymanie rany również może skutkować upuszczeniem przedmiotu.

Członkowie załogi nie mogą z własnej woli upuszczać przedmiotów w pomieszczeniach. Po podejrzeniu żetonu przedmiotu można go pozostawić na swoim miejscu, na przykład z myślą o podniesieniu go później lub przez innego członka załogi. Gracze upuszczają przedmioty tylko wtedy, gdy mają pełny ekwipunek, a chcą podnieść nowy przedmiot, lub gdy w wyniku otrzymania rany zmniejsza się ich udźwig.

9.1 RODZAJE PRZEDMIOTÓW

W grze występują dwa główne rodzaje przedmiotów: przedmioty kluczowe i przedmioty użytkowe.



PRZEDMIOTY KLUCZOWE: Nie zapewniają żadnych korzyści, ale są niezbędne do wygrania gry. Jeżeli członek załogi posiada przedmiot kluczowy i znajduje się w odpowiednim pomieszczeniu (a komputer nie jest wyłączony), może wykonać akcję specjalną, aby dostarczyć dany przedmiot. Jeżeli akcja będzie udana, odwraca żeton misji dla danego przedmiotu i sprawdza czy znajduje się we właściwym pomieszczeniu. Jeżeli tak, odrzuca dany przedmiot i pozostawia jego żeton misji odkryty, aby pamiętać, że został on już dostarczony.

UWAGA: Jeżeli pomieszczenie się nie zgadza, należy z powrotem zakryć żeton misji i zachować dany przedmiot w ekwipunku.



ŁADOWANE PRZEDMIOTY: Kiedy wykonujesz akcję użycia przedmiotu do aktywowania ładowanego przedmiotu, odwróć jego żeton i rzuć k6, aby określić poziom jego naładowania.



Należy to oznaczyć, umieszczając na danym przedmiocie odpowiedni żeton naładowania. Od tego momentu dany przedmiot jest aktywny i zapewnia swojemu posiadaczowi związane z nim korzyści, opisane na arkuszu pomocy. W każdej fazie utrzymania należy usunąć po 1 ładunku z każdego aktywnego przedmiotu. Jeżeli z ładowanego przedmiotu nie można już odrzucić ładunku, należy zamiast tego odrzucić dany przedmiot. Należy pamiętać, że ładowanego przedmiotu nie odrzuca się wraz z ostatnim ładunkiem, ale dopiero w kolejnej rundzie, kiedy nie ma już na nim ładunków do odrzucenia.



PRZEDMIOTY JEDNORAZOWE: Kiedy aktywujesz przedmiot tego rodzaju, odwróć go, rozpatrz jego efekty, a następnie go odrzuć (chyba że opis danego przedmiotu mówi inaczej).



PRZEDMIOTY STAŁE: Przedmioty tego rodzaju również należy najpierw aktywować odpowiednią akcją, ale w przeciwieństwie do pozostałych, pozostają one w ekwipunku posiadacza i zapewniają stałe korzyści.

WAŻNE: Aktywnych przedmiotów nie można upuszczać w pomieszczeniach – kiedy członek załogi musi się go pozbyć z ekwipunku, odrzuca go z gry. Kiedy gracze wymieniają się aktywnymi przedmiotami, poziom ich naładowania pozostaje bez zmian. Jeżeli członek załogi znajduje się w przestrzeni kosmicznej i musi odrzucić jakiś przedmiot, usuwa go z gry.

9.2 TWORZENIE PRZEDMIOTÓW

Od początku rozgrywki na polu w warsztacie znajduje się 5 przedmiotów. Te przedmioty można stworzyć na jeden z dwóch sposobów:

- 1 Składając 2 przedmioty „Części zamienne”, członek załogi może potajemnie wybrać 1 przedmiot ze stosu i umieścić go w swoim ekwipunku. Aby to zrobić, musi wykonać akcję użycia przedmiotu (wystarczy tylko jedna, mimo że używa 2 przedmiotów) w dowolnym pomieszczeniu statku.
- 2 Wykonując udaną akcję użycia terminala w warsztacie (patrz sekcja 10.0 Terminale), członek załogi może przejrzeć pozostałe w stosie przedmioty, potajemnie wybrać jeden i umieścić go w swoim ekwipunku.



10.0 TERMINALE

Poza komputerem w każdym z 20 pomieszczeń *Deimos* i *Phobos*, w 6 pomieszczeniach znajdują się również terminale, pozwalające członkom załogi wykonywać wyjątkowe akcje specjalne. Komputery i terminale to dwie różne rzeczy – dlatego kiedy ADELE umieszcza w pomieszczeniu żeton zagrożenia „Awaria komputera”, musi wybrać, które z tych urządzeń wyłączy.

TERMINAL MEDYCZNY: Po udanej aktywacji tego terminala, możesz wyleczyć ze wszystkich ran siebie lub innego członka załogi w tym pomieszczeniu.	TERMINAL ZARZĄDZAJĄCY: Po udanej aktywacji tego terminala, możesz przesunąć znacznik „bez powrotu” o jedno pole w dół toru, maksymalnie do pola „1”.	TERMINAL DOSTAWCZY: Po udanej aktywacji tego terminala, możesz przekazać jeden ze swoich przedmiotów innemu członkowi załogi znajdującemu się w dowolnym pomieszczeniu na statku lub otrzymać jeden przedmiot od innego członka załogi, o ile oboje się na to zgodzą.	TERMINAL W WARSZTACIE: Po udanej aktywacji tego terminala, możesz stworzyć 1 przedmiot, zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji 9.2 Tworzenie przedmiotów.	TERMINAL NAPRAWCZY: Po udanej aktywacji tego terminala, możesz usunąć żeton uderzenia z dowolnego pomieszczenia na statku.	TERMINAL KOMPUTERA CENTRALNEGO: Po udanej aktywacji tego terminala, możesz usunąć zagrożenie „Awaria komputera” z dowolnego terminala lub komputera.



TERMINALE AWARYJNE: To specjalne terminale, które nie znajdują się w konkretnych pomieszczeniach statku, tylko przenoszą się po aktywacji pomiędzy różnymi komputerami. Kiedy członek załogi wykona udaną akcję użycia takiego terminala, zakrywa wierzchnią kartę talii wydarzeń i rzuca kością k20, aby określić nowe pomieszczenie dla danego terminala (jeżeli wynik wskaże pomieszczenie, w którym znajduje się już drugi terminal awaryjny, należy powtórzyć rzut). W fazie wydarzeń kolejnej rundy to zakryte wydarzenie i jego efekty nie zostaną rozpatrzone (opierające się na wydarzeniach efekty anomalii w dalszym ciągu mogą zostać aktywowane).

Warto pamiętać, że w przeciwieństwie do standardowych terminali, terminale awaryjne instalują się na komputerach i w związku z tym zostają wyłączone w wyniku zagrożenia „Awaria komputera”. Dodatkowo anomalia „Dezaktywacja terminali” sprawia, że komputery z terminalami awaryjnymi stają się bezużyteczne. Terminal awaryjny można naprawić (odwrócić żeton na działającą stronę) w normalny sposób: za pomocą baterii lub aktywując terminal komputera centralnego.

11.0 ROZGRYWKA DLA 2 GRACZY

W tym wariantcie gry samotny członek załogi stawia czoła ADELE, SI kontrolowanej przez swojego przeciwnika. Przygotowanie rozgrywki różni się nieznacznie:



- Członek załogi rozpoczyna grę z dronem zwiadowczym (usuń z gry wszystkie jego pozostałe kopie). Dron jest aktywny od początku rozgrywki, nie zajmuje miejsca w ekwipunku i nie może się rozładować (nigdy nie jest odrzucony).
- Poza swoim standardowym przedmiotem początkowym, członek załogi może wybrać dowolny nie-kluczowy przedmiot jako dodatkowy przedmiot początkowy.
- Umieść żeton karty dostępu na odpowiednim polu toru misji. Ten przedmiot jest już dostarczony. W 4 kroku przygotowania rozgrywki zastąp żeton karty dostępu innym losowym przedmiotem – na początku gry w każdym pomieszczeniu musi znajdować się 1 zakryty żeton przedmiotu.

• Usuń kartę wydarzenia „Uderzenie” z talii wydarzeń.

• Nie umieszczaj na torze misji kolorowych znaczników. Członek załogi może w dowolnym momencie podglądać wszystkie żetony misji.



11.1 DODATKOWE ZASADY

Oprócz powyższych zmian zastosowanie mają również poniższe zasady dodatkowe:



• Poza zmianami w przygotowaniu rozgrywki, nieco zmienia się także działanie terminala dostawczego: Aktywując go, członek załogi może wysłać dowolny nieaktywny przedmiot ze swojego ekwipunku do wybranego przez siebie pomieszczenia. Żeton danego przedmiotu pozostaje zakryty w danym pomieszczeniu, dopóki członek załogi go z powrotem nie podniesie.

• Członek załogi, oprócz swoich znaczników akcji, otrzymuje również 4 znaczniki akcji w innym kolorze. Podczas wykonywania akcji może wykorzystać dowolną ich liczbę jako dodatkowe znaczniki akcji, które może dowolnie rozdysponować (jak te zyskiwane po użyciu „Stymulantów”). Zużyte dodatkowe znaczniki są usuwane z gry, ale niewykorzystane znaczniki można zachować na kolejne rundy.

PRZEBIEG RUNDY



FAZA
WYDARZEŃ

FAZA
PLANOWANIA

FAZA
ADELE

FAZA
ROZPATRYWANIA

FAZA
AKCJI

FAZA
UTRZYMANIA

Projekt gry · **Albert Reyes**

Ilustracje · **Jose Soto**

Opracowanie graficzne · **Dossom Studio**

Rozwój gry · **Pau Carles i Javi Caparrós**

www.dmzgames.es

Edycja polska · **GALAKTA**

Tłumaczenie · **Łukasz Chełmecki**

Redakcja i korekta · **Łukasz Tkaczyk**

Opracowanie graficzne · **Krzysztof Bernacki**



www.galakta.pl

PRZEDMIOTY



Stymulanty: Otrzymujesz 3 dodatkowe znaczniki akcji do wykorzystania w tej rundzie. Nie musisz ich planować i możesz ich używać także w połączeniu ze znacznikami, których jeszcze nie zużywałeś.



Dron zwiadowczy: Raz na rundę możesz potajemnie podejrzeć przedmiot w dowolnym pomieszczeniu.



Apteczka: Wylecz maks. 3 rany. Możesz podzielić ten efekt pomiędzy dowolną liczbę członków załogi w twoim pomieszczeniu.



Gaśnica: Usuń do 3 żetonów zagrożenia „Pożar” (zanim otrzymasz ranę) z pomieszczeń, do których wejdiesz w tej rundzie. Możesz usunąć taki żeton także z twojego pomieszczenia.



Bateria: Usuń żeton zagrożenia „Awaria komputera” z komputera lub terminala w twoim pomieszczeniu i zabezpiecz go do momentu odrzucenia. Zostaw ten przedmiot obok danego komputera, aby o tym pamiętać (przestaje być częścią ekwipunku członka załogi). Możesz jej także użyć do naprawy terminala awaryjnego (jeżeli znajduje się na uszkodzonym komputerze, naprawiasz obie usterki jednocześnie).



Części zamienne: Musisz mieć 2 żetony tego przedmiotu, aby je aktywować (w ramach jednej akcji). Weź potajemnie jeden przedmiot ze stosu terminala w warsztacie (nie musisz być w tym pomieszczeniu) i umieść go w swoim ekwipunku.



Przytulanka: Masz +1 determinacji.



Skafander kosmiczny: Możesz zignorować efekt zagrożenia „Niedotlenienie”. Możesz korzystać ze śluz, aby wyjść w przestrzeń kosmiczną.



Latarka: W pomieszczeniu, w którym się znajdujesz, należy zignorować efekt zagrożenia „Ciemność”.

Niebieskie przedmioty kluczowe



Karta dostępu / Identyfikator /
Siekiera



Skaner
siatkówki

Czerwone przedmioty kluczowe



Układ scalony / Hełm /
Skrzynka narzędziowa

HARTY SPECJALNE ADELE



Zyskaj
5 energii.



Możesz umieścić żeton zagrożenia w sektorze wskazanym przez heks na karcie aktywnego wydarzenia, płacąc jego koszt w energii.



Wydaj 3 energii, aby przełożyć 1 wybraną kartę ADELE ze stosu kart odrzuconych na wierzch talii (nie tasuj jej).



Wydaj 3 energii, aby umieścić żeton zagrożenia „Pożar” lub „Niedotlenienie” ze swojej konsoli w pomieszczeniu sąsiadującym z innym, w którym znajduje się już żeton danego typu.



Wydaj 3 energii i odrzuć tę kartę wraz z maks. 3 innymi, aby dobrać taką samą liczbę kart.



Wydaj 3 energii, aby umieścić do 3 odrzuconych żetonów zagrożenia z powrotem na twojej konsoli.



Wydaj 3 energii, aby przetasować talię wydarzeń i odkryć nowe wydarzenie, które aktywuje się w kolejnej rundzie.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI ASTRONAUTÓW



Morales, Bruce
Poziom naładowania twoich ładowanych przedmiotów w momencie ich aktywacji jest większy o 1 (w razie potrzeby, zaznacz to 2 żetonami).



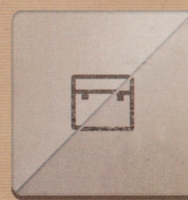
Ronconi, Emma
Korzystając z apteczki, leczysz 1 dodatkową ranę. Korzystając z terminala medycznego, możesz wyleczyć wszystkich członków załogi znajdujących się w danym pomieszczeniu.



Zhao, Mei
Możesz wykonywać akcję specjalną z użyciem 2 znaczników akcji bez konieczności wykonywania testu determinacji. Nie tracisz miejsca w ekwipunku po otrzymaniu 2 ran.



Tenai, Sanga
Możesz tworzyć przedmioty z użyciem tylko 1 żetonu części zamiennych. Nie tracisz miejsca w ekwipunku po otrzymaniu 2 ran.



Bayer, Marcus
Masz 1 dodatkowe pole ekwipunku.



Graeser, Andreas
Możesz usunąć znajdujący się w twoim pomieszczeniu żeton uderzenia (nie musisz wychodzić w przestrzeń kosmiczną).

ZAGROŻENIA



SZPIEGOSTWO: Umieść ten żeton zagrożenia we wskazanym pomieszczeniu. **ADELE** może w dowolnym momencie podglądać wszystkie przedmioty znajdujące

się w danym pomieszczeniu. Kiedy członek załogi wchodzi do danego pomieszczenia lub znajduje się w nim na początku fazy rozpatrywania, **ADELE** może podejrzec wszystkie jego posiadane przedmioty, a także spróbować podejrzec jeden z przypisanych do niego żetonów misji (ze znacznikiem w kolorze danego gracza).

Aby to zrobić, **ADELE** bierze żeton, który zamierza sprawdzić, oraz żeton oznaczony „X”, miesza je razem zakryte, a następnie w tajemnicy podgląda jeden z nich. Następnie ponownie miesza je zakryte i przekazuje graczowi, którego szpieguje, aby umieścić je z powrotem w odpowiednich miejscach – tym sposobem szansa na to, że **ADELE** udało się uzyskać tę informację wynosi 50%, ale tylko ona wie to na pewno.



BLOKADA DRZWI: Umieść ten żeton zagrożenia na drzwiach wskazanego pomieszczenia. Nikt nie może przejść przez dane drzwi, dopóki to zagrożenie nie zostanie usunięte.



POŻAR: Umieść ten żeton zagrożenia we wskazanym pomieszczeniu. Każdy członek załogi, który wchodzi do danego pomieszczenia lub znajduje się w nim na początku fazy rozpatrywania, musi zdać test determinacji lub otrzymuje 1 ranę.



NIEDOTLENIE: Umieść ten żeton zagrożenia we wskazanym pomieszczeniu. Każdy członek załogi, który wchodzi do danego pomieszczenia lub znajduje się w nim na początku fazy rozpatrywania, musi odrzucić jeden ze swoich niewykorzystanych znaczników akcji (z dowolnej zaplanowanej akcji), o ile jeszcze jakieś posiada.



CIEMNOŚĆ: Umieść ten żeton zagrożenia we wskazanym pomieszczeniu. Wszystkie akcje wykonywane w danym pomieszczeniu, w tym wychodzenie z niego, wymagają zużycia dodatkowego znacznika akcji. Dodatkowy znacznik można odrzucić z dowolnej zaplanowanej akcji, ale nie można wykonać akcji, jeżeli się tego nie zrobi. Jeżeli w danym pomieszczeniu znajduje się również żeton zagrożenia „Pożar”, należy zignorować „Ciemność”.



AWARIA KOMPUTERA: Umieść ten żeton zagrożenia na komputerze lub terminalu we wskazanym pomieszczeniu, aby go wyłączyć. Dopóki komputer jest wyłączony, nie można dostarczać przedmiotów kluczowych w danym pomieszczeniu, otworzyć znajdującej się tam zablokowanej śluzi, ani użyć go do usuwania żetonów zagrożeń. W przypadku wyłączonego terminalu nie można wykonać jego akcji specjalnej.

ANOMALIE



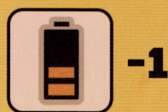
ZAMKNIĘTE ŚLUZY: Umieść na każdej śluzie żeton zablokowanej śluzi. Aby móc przechodzić przez tę śluzę, należy najpierw usunąć dany żeton za pomocą udanej akcji specjalnej.



DEZAKTYWACJA TERMINALI: Terminale awaryjne zostają wyłączone, tak jakby na obu znajdowały się żetony „Awarii komputera”. Aby to oznaczyć, odwróć oba żetony na czerwoną stronę.



SŁABE BATERIE: Poziom naładowania wszystkich ładowanych przedmiotów w momencie ich aktywacji jest mniejszy o 1.



EKSPLOZJE: Wszystkie testy determinacji na uniknięcie rany od zagrożenia „Pożar” są wykonywane z modyfikatorem determinacji -2. Niezależnie od wartości determinacji, wynik 1 zawsze oznacza sukces.



PANIKA: Kiedy na karcie aktywnego wydarzenia widnieje symbol tej anomalii, każdy z członków załogi musi zdać test determinacji lub otrzymuje 1 ranę. Ten efekt aktywuje się nawet wtedy, gdy wydarzenie nie zostanie rozpatrzone.



PRECYZYJNY ATAK: W każdej fazie wydarzeń, **ADELE** może umieścić 1 żeton zagrożenia w sektorze wskazanym przez kolorowy heks na karcie wydarzenia. Musi ponieść wszystkie związane z tym koszty z wyjątkiem zagrywania karty.

TERMINALE



TERMINAL MEDYCZNY
Po udanej aktywacji tego terminala, możesz wyleczyć ze wszystkich ran siebie lub innego członka załogi w tym pomieszczeniu.



TERMINAL ZARZĄDZAJĄCY
Po udanej aktywacji tego terminala, możesz przesunąć znacznik „bez powrotu” o jedno pole w dół toru, maksymalnie do pola „1”.



TERMINAL DOSTAWCZY
Po udanej aktywacji tego terminala, możesz przekazać jeden ze swoich przedmiotów innemu członkowi załogi znajdującemu się w dowolnym pomieszczeniu na statku lub otrzymać jeden przedmiot od innego członka załogi, o ile oboje się na to zgodzą.



TERMINAL W WARSZTACIE
Po udanej aktywacji tego terminala, możesz stworzyć 1 przedmiot, zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji 9.2 Tworzenie przedmiotów.



TERMINAL NAPRAWCZY
Po udanej aktywacji tego terminala, możesz usunąć żeton uderzenia z dowolnego pomieszczenia na statku.



TERMINAL KOMPUTERA CENTRALNEGO
Po udanej aktywacji tego terminala, możesz usunąć zagrożenie „Awaria komputera” z dowolnego terminala lub komputera.

TRYB SOLO

W tym trybie jeden gracz wcieli się w rolę samotnego członka załogi i stawia czoła zautomatyzowanej ADELE zgodnie z poniższymi zasadami.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



Zastosuj następujące zmiany:

- Gracz rozpoczyna grę z **dronem zwiadowczym** (usuń z gry wszystkie jego pozostałe kopie). Dron jest aktywny od początku rozgrywki, **nie zajmuje miejsca w ekwipunku i nie może się rozładować** (nigdy nie jest odrzucany).
- Umieść żeton **karty dostępu** na odpowiednim polu toru misji. Ten przedmiot jest już dostarczony. W 4 kroku przygotowania rozgrywki zastąp żeton karty dostępu innym losowym przedmiotem – na początku gry w każdym pomieszczeniu musi znajdować się 1 zakryty żeton przedmiotu.
- **Usuń kartę wydarzenia „Uderzenie”** z talii wydarzeń.
- **Nie umieszczaj na torze misji kolorowych znaczników**, a żetony misji umieść na planszy głównej odkryte.
- **Usuń z gry żetony zagrożenia „Szpiegostwo”**. Pozostałe żetony zagrożeń umieść w puli obok planszy.
- **Usuń wszystkie karty specjalne z talii ADELE**, przetasuj resztę i odłóż talię na bok.
- Odłóż konsolę ADELE i znacznik energii z powrotem do pudełka, nie będziesz ich potrzebować.
- Wybierz i umieść w worku żetony następujących anomalii: **Zamknięte śluzy, Eksplozje, Słabe baterie, Panika i Dezaktywacja terminali**. Wybierz poziom trudności i **umieść znaczniki w nieużywanym kolorze na odpowiednich polach toru rund**, zgodnie z poniższą tabelą:



	ANOMALIA 1	ANOMALIA 2	ANOMALIA 3	ANOMALIA 4
ŁATWY	RUNDA 12	RUNDA 6	–	–
NORMALNY	RUNDA 15	RUNDA 10	RUNDA 5	–
TRUDNY	RUNDA 15	RUNDA 12	RUNDA 9	RUNDA 6

Na początku fazy ADELE w rundzie oznaczonej kolorowym znacznikiem wylosuj z worka jeden żeton anomalii i umieść go na polu aktywnej anomalii, tym samym aktywując jej efekt.

Zależnie od wybranego poziomu trudności, w grze pojawią się 2, 3 lub 4 anomalie.



Poza zmianami w przygotowaniu rozgrywki, **nieco zmienia się także działanie terminala dostawczego**: Aktywując go, członek załogi może wysłać dowolny nieaktywny przedmiot ze swojego ekwipunku do wybranego przez siebie pomieszczenia. Żeton danego przedmiotu pozostaje w danym pomieszczeniu, dopóki członek załogi go z powrotem nie podniesie.

Wszystkie żetony przedmiotów na statku mogą pozostać odkryte **po ich podejrzeniu**. Żetony nieaktywnych przedmiotów lepiej jednak pozostawić w ekwipunku zakryte, aby nie pomylić ich z aktywnymi przedmiotami.

TURA ADELE

Podczas swojej fazy ADELE umieszcza na planszy głównej 2 żetony zagrożeń.

Aby określić jakie, **dobierz kartę z talii ADELE** i dla obu wskazanych pomieszczeń sprawdź warunki opisane w poniższej tabeli **priorytetów**. Jeżeli pierwszy warunek nie pasuje do żadnego z dwóch pomieszczeń, sprawdzaj kolejne, dopóki któreś ze wskazanych pomieszczeń nie spełni warunku jakiegoś priorytetu. Jeżeli oba pomieszczenia spełniają warunek (na przykład oba pomieszczenia sąsiadują z członkiem załogi w przypadku priorytetu C), wylosuj w którym z nich zostanie umieszczone zagrożenie.

Po określeniu pomieszczenia i priorytetu, do którego należy się zastosować, **rzuć kością k6** i **sprawdź w tabeli, jaki żeton zagrożenia** należy umieścić w danym pomieszczeniu.

Pamiętaj, że ADELE:

- Nie umieści dwóch żetonów zagrożeń tego samego typu w tym samym pomieszczeniu.
- Nie umieści żetonu zagrożenia „Pożar” w pomieszczeniu z żetonem zagrożenia „Ciemność” (i na odwrót).
- Nie umieści żetonu zagrożenia „Blokada drzwi” w pomieszczeniu, w którym nie ma niezablokowanych drzwi.
- Nie umieści żetonu zagrożenia, którego nie ma już w swojej puli.

W każdym z powyższych przypadków rozpatruj kolejny, niższy wynik (na przykład 4, jeżeli 5 jest niemożliwe), dopóki nie trafisz na żeton, który można umieścić na planszy. Jeżeli takiego nie ma, ADELE nie umieszcza żetonu (czyli umieszcza w danej rundzie o 1 żeton mniej).

W tym trybie gry ADELE nie zużywa energii i ma dostęp do wszystkich żetonów zagrożeń (z wyjątkiem tych odrzuconych w rezultacie akcji członka załogi).

PRIORYTET	WARUNEK	ZAGROŻENIE
A	Członek załogi znajduje się w danym pomieszczeniu	1 >> Blokada drzwi (losowe drzwi) 2-3 >> Pożar 4-5 >> Niedotlenienie 6 >> Ciemność
B	Pomieszczenie misyjne	1 >> Blokada drzwi (losowe drzwi) 2 >> Pożar 3-4 >> Niedotlenienie 5 >> Ciemność 6 >> Awaria komputera (najpierw komputer, potem terminal)
C	Członek załogi znajduje się w sąsiednim pomieszczeniu	1-3 >> Blokada drzwi (drzwi prowadzące w kierunku członka załogi) 4 >> Pożar 5 >> Niedotlenienie 6 >> Ciemność
D	W pomieszczeniu znajduje się terminal lub terminal awaryjny	Jeżeli terminal działa: 1-3 >> Awaria komputera (terminal) 4-6 >> Patrz priorytet A (rzuć ponownie) Jeżeli terminal jest wyłączony, patrz priorytet A
E	Członek załogi jest oddalony o 2 pomieszczenia	Patrz priorytet A
F	Żadne z powyższych	Odrzuć kartę i dobierz kolejną