

HISTORIA

Jest rok 2079. Znany nam świat spustoszyła wyniszczająca wojna o ostatnie zasoby wody. Szacowana liczebność globalnej populacji to 30 tysięcy osób, ale liczba ta ciągle maleje.

W tych ciężkich realiach cztery ocalałe plemiona znalazły schronienie pod ziemią i walczą o przetrwanie. Ich jedyną nadzieją jest Konwój – wędrowna organizacja poszukująca niedobitków godnych tego, by dołączyć do społeczności podziemskich miast – ostoj, które mogą zagwarantować długoterminowe przetrwanie.

Tylko jedno plemię zdobędzie możliwość dołączenia do Konwoju – to, które jest w stanie zapewnić organizacji najwięcej cennych zasobów w postaci sprzętu i ludzi z umiejętnością przetrwania.

PROJEKT GRY GREGORY OLIVER

ILUSTRACJE MIGUEL COIMBRA



CEL GRY

W *Ocalonych* wcielacie się w przywódców plemion, które przetrwały wojnę nuklearną. Wasze schrony na razie się nie zawaliły, ale jak długo jeszcze wytrzymają? Macie 6 dni (6 rund w grze) na rozwinięcie swoich plemion i zdobycie jak największej liczby punktów przetrwania (PP) przed przyjazdem Konwoju, by udowodnić, które z Was najbardziej zasługuje na dołączenie do tej organizacji.

Jeśli Wam się nie uda... Cóż, powiedzmy, że Wasza szansa na przeżycie będzie dość marna i raczej skończycie jako mokra radioaktywna plama w zapomnianym bunkrze...

Aby udowodnić wartość swojego plemienia, wysyłacie na zewnątrz grupę wyszkolonych bohaterów na poszukiwanie zasobów. Dzięki nim możecie wzmocnić schron, wyżywić mieszkańców w nim ocalonych, a nawet zwerbować nowych, którzy pomogą obsługiwać schron i bronić go przed promieniowaniem. Zasoby przydają się również w zmaganiu z niefortunnymi wydarzeniami i przy naprawie wyposażenia, które może okazać się bezcenne podczas eksploracji świata zewnętrznego. Każda z tych czynności daje Wam punkty przetrwania (PP). Plemię, które zdobędzie najwięcej PP do przyjazdu Konwoju, będzie mogło do niego dołączyć i uciec z tego piekła na ziemi.

OMÓWIENIE ROZGRYWKI

Każdy gracz posiada 1 schron i 4 bohaterów o różnych wartościach siły (4 pionki oznaczone numerami 3, 3, 4 i 5). Bohater o sile 5 może wykonać 5 akcji, a ten o sile 3 – tylko 3 akcje.

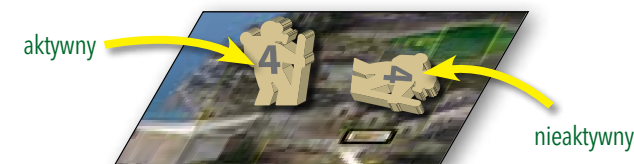
• W każdej rundzie gracze przesuwają kolejno swoich bohaterów po planszy, aby zbierać zasoby:

- żywność – mięso (🍖), woda (💧) i konserwy (🥫) potrzebne do żywienia mieszkańców schronu;
- materiały – drewno (🌲), metal (🔩) i mikrochipy (📡) potrzebne do naprawy wyposażenia i ulepszania schronu;
- amunicję – naboje potrzebne do polowania i obrony. 📦

W *Ocalonych* żywność i materiały to 2 terminy pomagające określić zastosowanie danych zasobów – żywność służy do utrzymania mieszkańców schronu przy życiu, a materiały – do budowania.

Bohaterowie mogą przeszukiwać ruiny miast w poszukiwaniu wyposażenia, które zwiększa ich szansę na przetrwanie.

- Na planszy bohaterowie mogą być aktywni albo nieaktywni, co przedstawiane jest ułożeniem pionków (pionki mogą stać albo leżeć). Aktywny bohater to taki, który wykonał już ruch (pionek stojący). Nieaktywny bohater to taki, który czeka na swoją kolej (pionek leżący).



- Schron każdego gracza składa się z pomieszczeń. Każde z nich zapewnia określony efekt.



- Efekty działają, jeśli pomieszczenie zostało zbudowane i jest w całości obsadzone ocalonymi, którzy zajmują się danym zadaniem. Im lepszy efekt pomieszczenia, tym większy koszt jego utrzymania opłacany żywnością.

ZBUDOWANE POMIESZCZENIE

Efekty działają, jeśli pomieszczenie zostało zbudowane i jest w całości obsadzone ocalonymi.

Koszt w żywności, jeśli w pomieszczeniu znajduje się co najmniej 1 ocalony.

Miejsca na ocalonych w zbudowanym pomieszczeniu.

Gracze mogą również wydawać zasoby (żywność, materiały lub amunicję), aby rozpatrywać niebezpieczne wydarzenia, które zachodzą podczas gry.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

PLANSZA GŁÓWNA



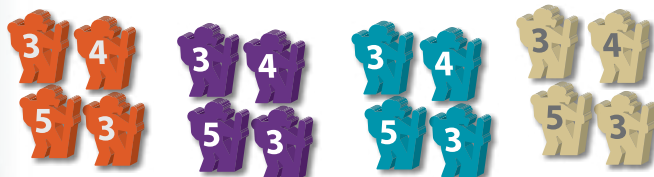
PLANSZA KONWOJU



4 PLANSZE SCHRONÓW



16 PIONKÓW O RÓŻNYCH WARTOŚCIACH SIŁY (5, 4, 3, 3), PO 4 W KAŻDYM KOŁORZE



4 WSKAŹNIKI NAPROMIENIOWANIA



100 ZNACZNIKÓW OCALONYCH



30 ZNACZNIKÓW DREWNA



30 ZNACZNIKÓW METALU



30 ZNACZNIKÓW MIĘSA



30 ZNACZNIKÓW WODY



30 ZNACZNIKÓW MIKROCHIPÓW



30 ZNACZNIKÓW KONSERW



30 ZNACZNIKÓW AMUNICJI



30 ŻETONÓW ZWIERZNY



12 KART WYDARZEŃ



10 KART LIDERÓW



20 ŻETONÓW PRZESZUKIWANIA



40 KAFELKÓW WYPOSAŻENIA



12 KAFELKÓW POMIESZCZEŃ PODSTAWOWYCH

3 pomieszczenia podstawowe -
żółte tło (strona niezbudowana)



(strona zbudowana)

38 KAFELKÓW POMIESZCZEŃ ZAAWANSOWANYCH



pomieszczenie zaawansowane -
szare tło (strona niezbudowana)

pomieszczenie zaawansowane
(strona zbudowana)

ZNACZNIK ALG



ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



PLANSZA SCHRONU

magazyn żywności

magazyn materiałów

kolor gracza

F ŚLUZA

poziom promieniowania
w kolejnych rundach

1-2-2-2-3-3

miejsca na ocalonych
Ocaleni w służbie obniżają
promieniowanie.

koszt wody dla
każdego rzędu
zawierającego
co najmniej
1 ocalonego

miernik napromieniowania
Umieść wskaźnik na pozycji (0).



podsumowanie
fazy nocy

- FAZA NOCY
- 1 Zakończenie wydarzeń.
 - 2 Żywnienie ocalonych – usuń 1 ocalonego za każdy brakujący punkt żywności.
 - 3 Ochrona przed promieniowaniem – każdy ocalony w służbie zapobiega 1 punktowi napromieniowania.
 - 4 Werbunek ocalonych – 1 ocalony za 1 znacznik żywności.
 - 5 Budowa pomieszczeń – 3 materiały za pomieszczenie.
 - 6 Naprawa wyposażenia.
 - 7 Sprzątanie schronu – zachowaj 2 znaczniki wody, odrzuć mięso.

= / /

A miejsca na
pomieszczenia
podstawowe

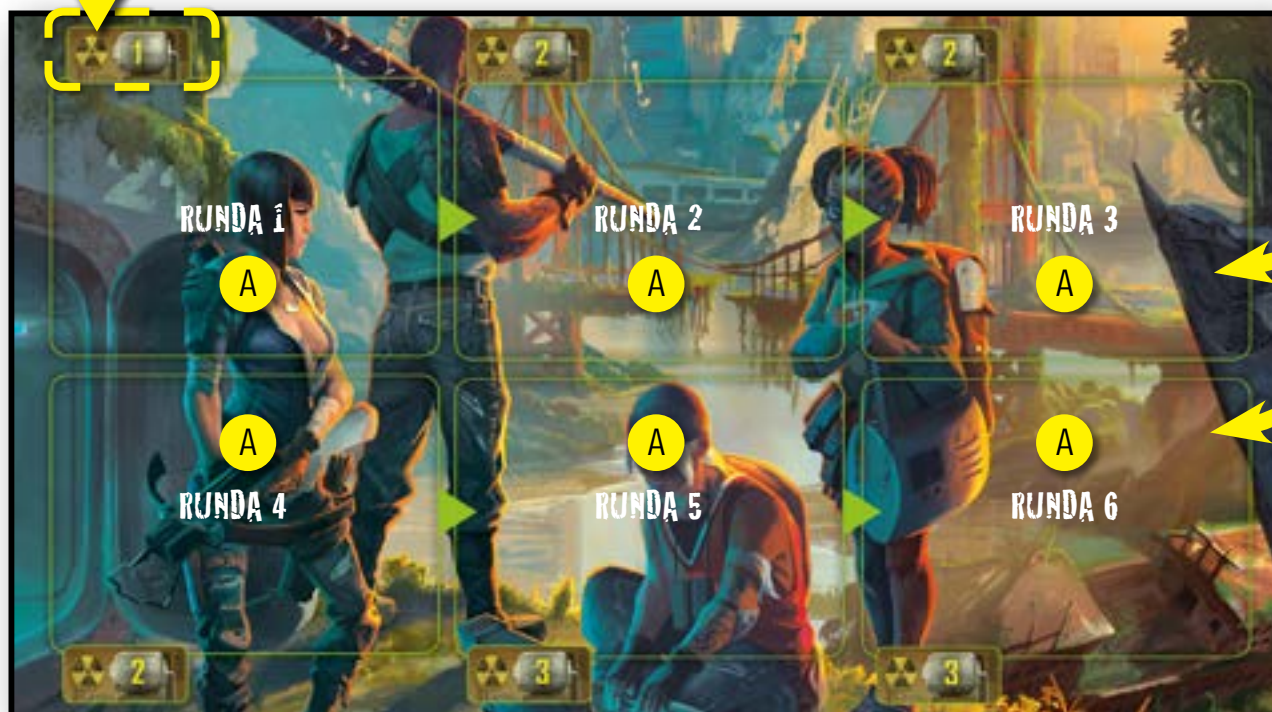
B miejsca na
pomieszczenia
zaawansowane

magazyn amunicji

poziom promieniowania
w tej rundzie

PLANSZA KONWOJU

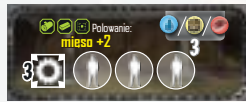
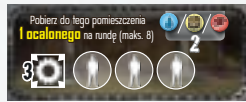
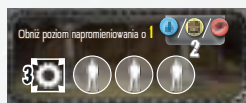
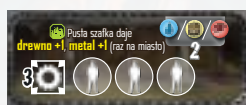
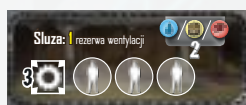
A miejsca na karty
wydarzeń



PRZYGOTOWANIE GRY

1. STREFA GRACZA

- » Każdy gracz wybiera kolor i schron.
- » Umieść wskaźnik napromieniowania na poziomie 0. miernika napromieniowania.
- » Umieść 3 poniższe pomieszczenia podstawowe (niezbudowane) po lewej stronie swojego schronu, w miejscach na pomieszczenia (A).



- » Dobierz 6 kafelków pomieszczeń zaawansowanych i 2 karty liderów.
- » Wybierz 4 pomieszczenia zaawansowane spośród 6 dobranych i umieść je (niezbudowane) po prawej stronie swojego schronu, w miejscu na pomieszczenia zaawansowane (B). Odrzuć pozostałe kafelki pomieszczeń.
- » Wybierz 1 z 7 pomieszczeń w schronie i zbuduj je za darmo (obróć na stronę zbudowaną). Weź 4 znaczki ocalonych i umieść je na służbie (F) lub na właśnie zbudowanym pomieszczeniu. Pamiętaj, że efekty pomieszczenia działają tylko wtedy, gdy jest ono w całości obsadzone ocalonymi.
- » Wybierz 1 z 2 dobranych liderów i odrzuć drugiego. Lider decyduje o Twojej pozycji startowej na głównej planszy (C), początkowych zasobach i wyposażeniu. Wyposażenie jest początkowo uznawane za zepsute.



Aby rozpoznać pozycję startową, kartę lidera należy ułożyć w ten sposób, aby jej prawy górny róg wskazywał bazę wojskową.

Wartość siły bohaterów nie jest wskazana na pozycjach startowych. Gracze wybierają, których bohaterów umieścić na każdej ze startowych pozycji swojego lidera. Można zdecydować, czy pionki rozstawia się wszystkie jednocześnie, czy po kolei.

- » Umieść swoich bohaterów na głównej planszy (połóż pionki), początkowe zasoby na odpowiednim polu (D) na planszy schronu, a początkowe wyposażenie (E) połącz po lewej stronie schronu. Pamiętaj, że jest ono zepsute i trzeba je naprawić przed skorzystaniem z jego efektu.
- » Gracz posiadający najstarszego lidera rozpoczyna grę i otrzymuje znaczek pierwszego gracza.

2. PLANSZA KONWOJU

- » Potasuj karty wydarzeń i dobierz sześć z nich. Rozłóż je losowo (rewersami do góry) na planszy Konwoju, po jednym wydarzeniu na każdym polu (A).
- Plansza Konwoju służy do śledzenia rund, pokazuje aktywne wydarzenia i poziom promieniowania (), z którym gracze będą musieli się zmierzyć w danej rundzie.

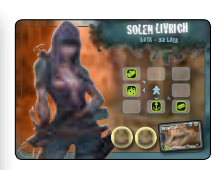


Przykład. Beżowy gracz postanawia zbudować pomieszczenie pozwalające na przeciwdziałanie wydarzeniom za mniejszy koszt. Aktywuje je od razu, umieszczając w nim 4 ocalonych. Następnie wybiera Solen Livrich jako lidera. Umieszcza 4 bohaterów w lesie, na statku towarowym, w kopalni i w mieście Blackwood. Bierze 2 konserwy i umieszcza je w swoim schronie, po czym bierze kotwiczkę i umieszcza ją po lewej stronie schronu jako zepsute wyposażenie.

3. GŁÓWNA PLANSZA

- » Umieść główną planszę na środku stołu (A).
- » Umieść wszystkie znaczki zasobów i ocalonych w łatwo dostępnym miejscu obok planszy (B).
- » Potasuj kafelki wyposażenia i utwórz z nich zakryty stos obok planszy (C).
- » Potasuj żetony zwierzę i utwórz z nich 3 stosy (obrazkami do góry). Umieść je na odpowiednich miejscach w lunaparku (), lesie () i kopalni (). Liczba kafelków w stosie zależy od liczby graczy – 6 w grze dwuosobowej, 8 w grze trzyosobowej i 10 w grze czteroosobowej. Wszystkie pozostałe kafelki zostają odrzucone i nie powinny być widoczne dla graczy.
- » Umieść znaczek alg na odpowiednim miejscu w bazie wojskowej (G).
- » Potasuj kafelki przeszukiwania z danych miast (10 na każde miasto) i umieść w zakrytych stosach na odpowiednim miejscu w każdym mieście (E i F).

KONFIGURACJA STARTOWA DLA 4 GRACZY



ZASADY GRY

Gra w *Ocalonych* trwa przez 6 dni (6 rund). Każda z nich jest podzielona na 3 fazy – świt, dzień i noc.

1) ŚWIT to faza, w której następuje uzupełnienie zasobów na planszy.

2) DZIEŃ to faza, w której gracze zbierają zasoby.

3) NOC to faza, w której gracze zajmują się swoimi schronami – żywią ocalonych, werbują nowych ludzi, chronią się przed promieniowaniem, rozpatrują wydarzenia, naprawiają wyposażenie i budują nowe pomieszczenia.

1. ŚWIT

UZUPEŁNIENIE ZASOBÓW NA GŁÓWNEJ PLANSZY

Zasoby każdego obszaru na planszy należy uzupełnić na początku nowej rundy, korzystając z puli ogólnej. Nowe zasoby na planszy umieszcza się w zależności od obszaru i liczby uczestników rozgrywki (odpowiednie wartości wskazane są na każdym obszarze). Należy pamiętać, że jest to uzupełnianie – całkowita liczba zasobów w puli danego obszaru nie może przekroczyć tej podanej na planszy. Miasta należy uzupełniać (żetonami przeszukiwania i kafkami wyposażenia) zgodnie z poniższymi instrukcjami.

liczba graczy	2	3	4
pula lasu	6	8	10

liczba graczy	2	3	4
pula tamy	7	9	11

liczba graczy	2	3	4
pula bazy wojskowej	6	8	10
Odwróć znacznik alg na stronę aktywną (●).			

- Miasto Blackwood**
- >> Dobierz 3 nowe kafelki ze stosu wyposażenia (odrzuć stare kafelki, jeśli zostały jakieś z poprzedniej rundy). Jeśli stos wyposażenia się skończy, potasuj odrzucone kafelki i utwórz nowy stos.
 - >> Potasuj wszystkie 10 kafelków przeszukiwania i ułóż je rewersami do góry. Następnie odrzuć i odkryj odpowiednią liczbę kafelków w zależności od liczby graczy.

liczba graczy	kafelki w stosie
2	6
3	8
4	10

- Miasto Silent Peak (tak samo jak Blackwood)**
- >> Dobierz 3 nowe kafelki ze stosu wyposażenia (odrzuć stare kafelki, jeśli zostały jakieś z poprzedniej rundy). Jeśli stos wyposażenia się skończy, potasuj odrzucone kafelki i utwórz nowy stos.
 - >> Potasuj wszystkie 10 kafelków przeszukiwania i ułóż je rewersami do góry. Następnie odrzuć i odkryj odpowiednią liczbę kafelków do następnej zależności od liczby graczy.

liczba graczy	kafelki w stosie
2	6
3	8
4	10



liczba graczy	2	3	4
pula lunaparku	6	8	10

Statek towarowy – umieść 1 ocalonego (● albo ●) na każdym pustym miejscu.

liczba graczy	2	3	4
pula kopalni	6	8	10

2. DZIEŃ

1. POCZĄTEK RUNDY

- Odkryj odpowiednią kartę wydarzenia na planszy Konwoju i zastosuj jej efekt oraz wszystkie efekty poprzednich wydarzeń, które nie zostały jeszcze zakończone.



Wydarzenia mogą się kumulować i pozostają aktywne, dopóki nie zostaną zakończone przez któregoś z graczy podczas fazy nocy.

2. RUCH

- Począwszy od pierwszego gracza, każdy gracz wybiera jednego ze swoich nieaktywnych bohaterów (pionki leżące), stawia go na planszy i przesuwa go z obecnego obszaru o 1 albo 2 pola. Pionek można umieścić na obszarze, który nie jest zajęty przez innego bohatera danego koloru. Następnie bohater wykonuje akcje (zob. *Opisy obszarów*, s. 8).

5 ZASAD RUCHU

- >> Bohater może się przemieścić jedynie o 1 albo 2 pola z obecnego obszaru do innego, poruszając się wyznaczoną ścieżką między nimi.
- >> Bohater nie może pozostać w obszarze, w którym zakończył poprzednią rundę (ani wrócić do niej na koniec ruchu).
- >> W wybranym obszarze może znajdować się tylko 1 bohater danego koloru (niezależnie od tego, czy pionek stoi, czy leży).
- >> Bohater może przejść przez obszar zajęty przez innego bohatera tego samego koloru, ale nie może zakończyć tam ruchu.
- >> Bohater może zatrzymać się na obszarze zajętym przez bohatera innego koloru (niezależnie od tego, czy pionek stoi, czy leży).

Przykład. Na początku swojej tury fioletowy gracz chce zebrać amunicję. Ponieważ w poprzedniej rundzie jego bohater o sile 3 odwiedził już bazę wojskową, nie może zostać na tym obszarze. Bohaterowie o sile 4 i 5 mogą się tam udać, ale najpierw gracz



musi przesunąć bohatera o sile 3. Fioletowy gracz umieścił już swojego drugiego bohatera o sile 3 w lesie, a tama i kopalnia są zajęte przez jego pozostałych nieaktywnych bohaterów. Gracz może zatem przesunąć swojego bohatera o sile 3 z bazy wojskowej do miasta. W następnym ruchu będzie mógł przesunąć bohatera o sile 4 albo 5 i zebrać amunicję (jeśli jeszcze jakaś zostanie).

Najpierw należy przemieścić tych bohaterów, którzy mogą się poruszyć. Jeśli któryś bohater nie może się poruszyć w danej rundzie (np. pola na statku towarowym są zapelnione), pozostaje w miejscu i w tej rundzie nie wykonuje ruchu.

ZBIERANIE

- Gdy bohater zatrzymuje się na nowym obszarze, jego pionek należy postawić (co oznacza, że został aktywowany). Następne działania zależą od tego, czy na danym obszarze znajdują się również inni bohaterowie.

JEŚLI OBSZAR JEST PUSTY

Bohater może wykonać swoje akcje (zebrać zasoby, polować itd.) w zależności od obszaru. Bohater może wykonać tyle akcji, ile wynosi jego siła, przy czym jest ograniczony przez dostępność zasobów (zob. *Opisy obszarów*, s. 8).

Gracze mogą zebrać tylko tyle zasobów, ile jest dostępnych na danym obszarze. Gdy zasoby z danego obszaru zostaną wyczerpane, obszar nie może dostarczyć już więcej zasobów w bieżącej rundzie.

JEŚLI NA OBSZARZE ZNAJDUJE SIĘ CO NAJMNIEJ 1 AKTYWNY BOHATER

- Przed wykonaniem akcji bohater musi najpierw wyrzucić presję na pozostałych aktywnych bohaterów o mniejszej sile. Presja to wynik odejmowania siły ofiary od siły atakującego. Jest to darmowa akcja.

Przykład. Bohater o sile 5 wywierający presję na bohatera o sile 3 zyskuje 2 punkty presji (5 - 3 = 2).

- Zagrożony bohater może się bronić, wydając amunicję, aby zmniejszyć poziom presji. Obrona nie może przekroczyć wartości ataku. Jeden wydany znacznik amunicji znosi 1 punkt presji. Dlatego też bohater o sile 3 musi wydać 2 znaczniki amunicji, aby obronić się przed atakiem bohatera o sile 5. Może również zdecydować się na wydanie tylko 1 znacznika amunicji i zmierzenie się z presją o wartości „1”.

Amunicji nie wolno używać do zwiększenia presji, można z niej korzystać jedynie do obrony.

Jeśli gracz nie chce albo nie może wydać amunicji, to atakujący będzie mógł zabrać mu tyle materiałów lub żywności, ile wynosi wartość presji.

Zaatakowany gracz może wybrać, które zasoby odda atakującemu.

Presję można wywierać wyłącznie na aktywnych bohaterów. Nieaktywni bohaterowie, którzy nie wykonali w tej rundzie ruchu, nie podlegają presji.



Przykład. Czerwony bohater o sile 5 wchodzi na obszar tamy. Znajduje się już tam – aktywny beżowy bohater o sile 3, aktywny fioletowy bohater o sile 4 i nieaktywny niebieski bohater o sile 3. Czerwony bohater wywiera presję na każdego aktywnego bohatera o niższej sile – w tym przypadku na wszystkich poza niebieskim bohaterem (jest nieaktywny).

Fioletowy gracz (bohater o sile 4) decyduje się zachować swoją amunicję na polowanie. Dla niego wartość presji wynosi 1. Bierze więc 1 znacznik drewna ze swojego schronu i oddaje czerwonemu graczowi.

Presja ma zastosowanie jedynie wobec bohaterów, którzy już znajdują się na danym obszarze. Jeśli bohater pojawia się na obszarze zajętym przez aktywnego bohatera o wyższej sile, to sam nie podlega presji.

Jeśli gracz nie ma żadnych materiałów ani żywności, to niczego nie oddaje.

Presja zawsze działa na słabszych bohaterów. Atakujący musi odebrać zasoby graczowi pod presją, jeśli to możliwe.

- Po wywarcu presji na wrogów gracz może zacząć wydawać punkty siły swojego bohatera, aby zbierać zasoby lub polować, zgodnie z możliwościami danego obszaru.

Po wykonaniu akcji danego bohatera następuje runda gracza po lewej stronie. Wszyscy gracze aktywują kolejno swoich nieaktywnych bohaterów do czasu, aż każdy wykona ruch 4 bohaterami (stawiając ich jednego po drugim).

GŁÓWNA PŁANSZA

Gdy bohater pojawia się na obszarze, otrzymuje liczbę punktów akcji równą swojej sile. Może przeznaczyć te punkty na akcje dozwolone w danym obszarze.

OPISY OBSZARÓW

Każdego dnia obszary dostarczają określoną liczbę zasobów, ocalonych lub wyposażenia. Niektóre obszary pozwalają graczom na polowanie, ale dostępność zwierzyny jest ograniczona.

Z pomocą bohaterów każdego dnia odwiedzasz 4 różne obszary. Zanim się tam udasz, upewnij się, że znajdujące się tam zasoby nie zostały wyczerpane.

BAZA WOJSKOWA

Baza wojskowa dostarcza amunicję lub algi.

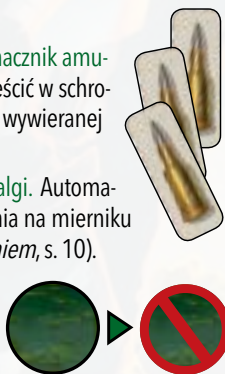


• Gracze mogą wydać 1 akcję, aby zebrać 1 znacznik amunicji. Znaczniki zebranej amunicji należy umieścić w schronie. Służą do polowania i obniżenia presji wywieranej przez bohaterów innych graczy.

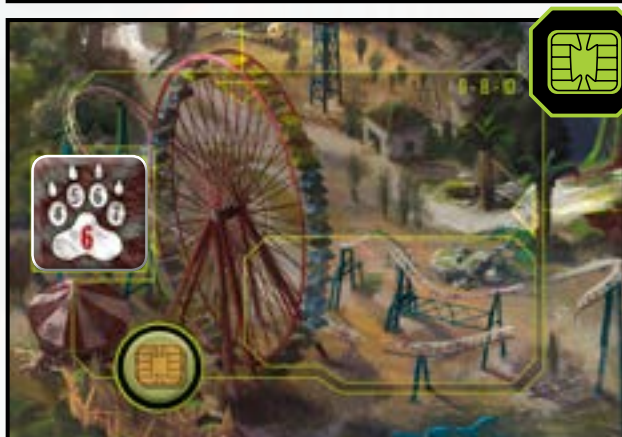
• Gracze mogą wydać 1 akcję, aby zebrać algi. Automatycznie obniżają o 1 poziom napromieniowania na mierniku schronu (zob. *Radzenie sobie z promieniowaniem*, s. 10).

W każdej rundzie dostępny jest tylko 1 znacznik alg. Gdy zostanie użyty, należy obrócić go na drugą stronę do następnej rundy.

Przykład. Czerwony bohater o sile 5 przychodzi do bazy wojskowej. Może zebrać 5 znaczników amunicji albo 4 znaczniki amunicji i algi.



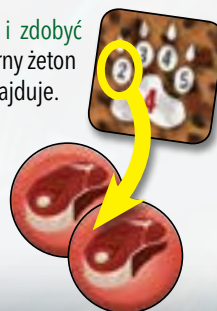
LAS/ KOPALNIA/ LUNAPARK



Te obszary dostarczają materiały – w lesie można znaleźć drewno, w kopalni – metal, a w lunaparku – mikrochipy. Można w nich również polować na zwierzynę.

• Gracze mogą wydać 1 akcję, aby zebrać 1 materiał (drewno, metal albo mikrochip). Zebrane materiały należy umieścić w schronie na odpowiednim miejscu.

• Gracze mogą wydać akcję, aby zapolować i zdobyć mięso. Bohater może zapolować jedynie na górny żeton zwierzyny ze stosu na obszarze, w którym się znajduje.



Na każdym z tych obszarów znajduje się stos zwierzyny.

W grze występuje 5 rodzajów zwierzyny różniących się od siebie umaszczeniem i poziomem wytrzymałości (3, 4, 5, 6 i 7).



Bohater może zapolować jedynie na górny żeton zwierzyny ze stosu. Gdy to zrobi, kolejny żeton stanie się dostępny dla następnych bohaterów.

Polowanie na zwierzynę odbywa się przez wydanie tylu akcji, ile wynosi jej wytrzymałość (czerwona cyfra). Wytrzymałość zwierzyny można zmniejszać za pomocą amunicji. Każdy wydany znacznik amunicji obniża wytrzymałość o 1.

Przykład. Czerwony gracz umieszcza swojego bohatera o sile 4 w lunaparku. Chce zapolować na zwierzynę o wytrzymałości 6, wydaje więc 3 znaczniki amunicji, aby obniżyć jej wytrzymałość do 3 (6 - 3 = 3). Może teraz zapolować na zwierzynę za pomocą 3 akcji, a ostatnią wydać na zebranie mikrochipu.

Każdy żeton zwierzyny daje tyle mięsa, ile wskazuje czarna cyfra w górnej części żetonu. Za pierwszym razem gdy gracz poluje na zwierzynę, zbiera najmniejszą liczbę znaczników (wartość po lewej). Za drugim razem, gdy poluje na zwierzynę tego samego typu (o tej samej wytrzymałości), zbiera nieco więcej – drugą wartość od lewej itd. Żetony upolowanej zwierzyny należy umieścić po lewej stronie schronu gracza.

Przykład. Czerwony gracz już dwa razy zapolował na zwierzynę o wytrzymałości 6. Pierwsza z nich dała mu 4 znaczniki mięsa, a druga – 5. Trzecia upolowana zwierzyna tego typu dostarczy mu 6 znaczników mięsa.



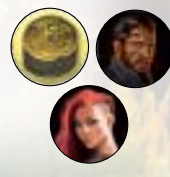
Gracze nie mogą zużyć więcej amunicji, niż wynosi wytrzymałość zwierzyny, na którą polują.

Stosy zwierzyny się nie odnawiają. Po wyczerpaniu stosu z danego obszaru zwierzyna nie będzie już tam dostępna do końca gry.

STATEK TOWAROWY



W statku towarowym znajdziesz konserwy (niepsującą się żywność – zob. *Sprzątanie schronu*, s. 11), ocalonych i znacznik pierwszego gracza.



- Pierwszy gracz, który wchodzi na to pole podczas danej rundy, otrzymuje znacznik pierwszego gracza (od najbliższej fazy nocy będzie grał jako pierwszy). Jeśli w danej rundzie nikt nie zajmie pola statku towarowego, to pierwszy gracz pozostaje ten sam.

- W przeciwieństwie do innych obszarów statek towarowy ma kilka specjalnych pól dla bohaterów w zależności od ich siły. Gracze nie mogą postawić swoich bohaterów na tych polach, jeśli numer odpowiadający ich sile jest już zajęty przez innego bohatera.



Wartość po lewej stronie oznacza siłę, którą musi posiadać bohater, jeśli chce zająć dane pole (3, 4, 5 albo 6 z odpowiednim wyposażeniem).

- Wartość po prawej wskazując liczbę konserw, które gracz pobiera z puli i umieszcza w swoim schronie.

- Dodatkowo każde pole dostarcza 1 ocalonego, którego można umieścić od razu w swojej służbie albo innym zbudowanym pomieszczeniu.

Pozyskiwanie nowych ocalonych ze statku towarowego to jedyny przypadek w grze, kiedy nowego ocalonego można umieścić bezpośrednio w schronie bez wcześniejszego przejścia przez służbę. Ocalony może zostać zabrany tylko wtedy, gdy jest dostępny miejsce w służbie lub zbudowanym pomieszczeniu (zob. Ulepszanie pomieszczeń i aktywowanie ich efektów, s. 11).

Każde pole może zostać zajęte tylko przez 1 aktywnego bohatera w danym momencie, a jego siła musi być równa wartości przypisanej do tego pola. Jeśli pole z numerem 3 jest już zajęte przez bohatera o sile 3, nie można umieścić w nim innego bohatera o sile 3. Ponadto bohater o sile 4 nie może zająć pola o niższym numerze.

5

3

Przykład. Niebieski gracz umieszcza swojego bohatera o sile 5 na polu statku towarowego. Zbiera 3 konserwy i 1 ocalonego. Jest pierwszym graczem, który odwiedza ten obszar, więc otrzymuje znacznik pierwszego gracza, który zostanie aktywowany na początku fazy nocy w tej rundzie. Czerwony gracz nie może przesunąć swojego bohatera o sile 5 na pole statku towarowego, ponieważ odpowiednie pole jest już zajęte. Nie może również umieścić tego bohatera na polu z innym numerem.

Jedno pole ma numer 6. Można je zająć tylko za pomocą specjalnego wyposażenia – kotwiczki.

TAMA



Tama dostarcza wodę. Środowisko zewnętrzne zostało skażone, konieczne jest więc wydanie 1 mikrochipa, aby aktywować system uzdatniania wody wbudowany w tamę. Aktywowanie systemu to darmowa akcja.

- Jeśli gracz wyda 1 mikrochip, może zebrać 1 znacznik wody za każdą wydaną akcję. Zebraną wodę należy umieścić w schronie.
- Jeśli gracz nie chce albo nie może wydać mikrochipa, nie może zebrać wody.

Przykład. Fioletowy gracz umieszcza swojego bohatera o sile 3 na tamie, wydaje 1 mikrochip, aby aktywować system uzdatniania, a potem zbiera 3 znaczniki wody.

Nawet jeśli gracz nie wydaje mikrochipa, to jego bohater nadal może wyrzucić presję na innych aktywnych bohaterów znajdujących się na tamie.

MIASTA



W Ocalonych Wasi bohaterowie mogą odwiedzać 2 miasta. Mechanika obu z nich działa tak samo, a w ich ruinach można znaleźć zepsute wyposażenie i przydatne zasoby.



- Gracze mogą wydać 1 akcję, aby zebrać 1 wybrane wyposażenie z dostępnych. Zebrane wyposażenie należy umieścić po lewej stronie schronu.

Wyposażenie jest początkowo zepsute. Po naprawie może wpłynąć na zwiększenie umiejętności przetrwania bohaterów (zob. Noc, s. 10).

- Gracze mogą wydawać akcje, aby przeszukiwać ruiny miasta. Za 1 wydaną akcję zbiera się 1 żeton przeszukiwania i od razu otrzymuje wskazany na nim zasób albo korzysta z jego efektu. Gracz zawsze dobiera wierzchni żeton ze stosu.

Możesz przeznaczać swoje akcje na zebranie wyposażenia i żetonów przeszukiwania w dowolnej kolejności.

W obu miastach znajduje się 10 identycznych żetonów przeszukiwania – 1 woda święcona, 1 racja żywnościowa, 1 tabletki antyradiacyjne, 1 deska, 1 sprzęt AGD, 2 amunicje, 2 puste szafki.

ŻETONY PRZESZUKIWANIA

Umieść określony zasób w swoim schronie.

Natychmiast obniż poziom napromieniowania swojego schronu o 1.

Ta szafka jest pusta, nic się nie dzieje.

Po zebraniu żeton przeszukiwania należy odrzucić.

Przykład. Z pomocą swojego bohatera o sile 5 czerwony gracz decyduje się wziąć 1 wyposażenie z dostępnych, po czym dobiera 2 żetony przeszukiwania ze stosu. Następnie bierze jeszcze 1 wyposażenie z pozostałych dostępnych i dobiera ostatni żeton przeszukiwania.

Gdy gracz dobiera żeton przeszukiwania, umieszcza go awerssem do góry obok miasta, z którego go dobrał. Dzięki temu wszyscy gracze widzą, co już zostało odkryte, i mogą wydedukować, co jeszcze znajduje się w stosie. Zasoby są pobierane bezpośrednio z puli ogólnej.

W grze dwu- i trzyosobowej należy odrzucić odpowiednio 4 albo 2 żetony przeszukiwania z obu miast podczas fazy świtu (zob. Świt, s. 6).

Wyposażenie znalezione w mieście umieszcza się po lewej stronie schronu gracza razem z pozostałym zepsutym wyposażeniem. Musi zostać naprawione, zanim będzie można go użyć (zob. Naprawa wyposażenia, s. 11).

W tej fazie nie uzupełnia się jeszcze dostępnego wyposażenia, robi się to dopiero na początku kolejnej rundy.

3. KONIEC FAZY DNIA

Gdy faza dnia się kończy, gracze kładą swoich bohaterów na planszy. Stają się oni nieaktywni. Aktywują się dopiero podczas następnej rundy, jeden po drugim (zob. *Ruch*, s. 7).

Dzięki temu podczas fazy dnia gracze wiedzą, którzy bohaterowie już się ruszyli (pionki stojące), a którzy są jeszcze dostępni (pionki leżące).



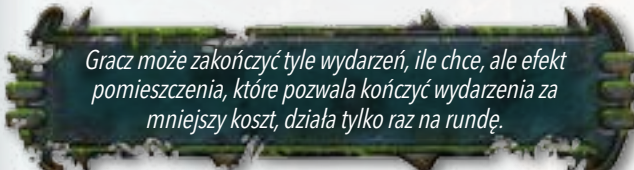
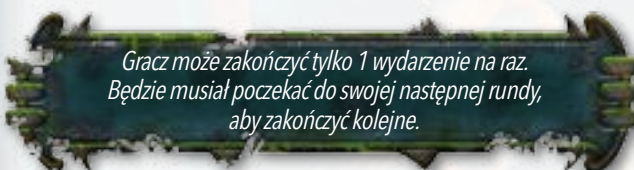
W nocy każdy gracz musi się zająć swoim schronem i jego mieszkańcami, wykonując 7 poniższych kroków:

1. Zakończenie wydarzeń.
2. Żywienie ocalonych.
3. Ochrona przed promieniowaniem.
4. Werbunek ocalonych.
5. Budowa pomieszczeń i aktywowanie ich efektów.
6. Naprawa wyposażenia.
7. Sprzątanie schronu.

1. ZAKOŃCZENIE WYDARZEŃ

W danej rundzie gracze próbują zakończyć wydarzenia zgodnie z kolejnością, począwszy od pierwszego gracza.

- Jeśli pierwszy gracz nie może albo nie chce zakończyć wydarzenia, wtedy pasuje i kolejny gracz ma możliwość zakończenia wydarzenia. Dzieje się tak do czasu, aż wszyscy gracze spasują albo wszystkie wydarzenia zostaną zakończone.



- Aby zakończyć wydarzenie, gracz wydaje swoje zasoby wyszczególnione na karcie wydarzenia (materiały, żywność i amunicję). Po zakończeniu wydarzenia gracz bierze kartę wydarzenia z planszy Konwoju i umieszcza ją po prawej stronie swojego schronu.
- Zakończone wydarzenie nie ma już wpływu na grę.
- Na koniec gry każde wydarzenie daje punkty przetrwania (PP) graczowi, który je zakończył.

punkty przetrwania



zasoby potrzebne do zakończenia wydarzenia

Przykład. Czerwony gracz zaczyna jako pierwszy, ale decyduje się nie zakończyć obecnego wydarzenia Pożoga. Kolejny gracz postanawia je zakończyć, wydając 3 znaczki wody. Odkłada znaczki do puli ogólnej. Otrzymuje kartę wydarzenia w nagrodę i umieszcza ją po prawej stronie swojego schronu. Na koniec gry dostanie za nią 3 PP.

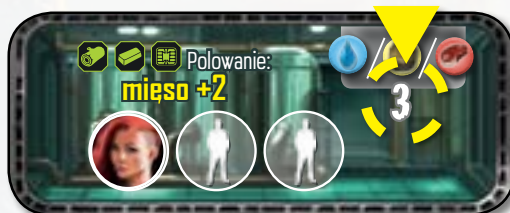
2. ŻYWIENIE OCALONYCH

Przypomnienie. Żywność to mięso, konserwy i woda.

Każdy gracz musi wyżywić swoich ocalonych, liczba potrzebnych znaczków żywności zależy od pomieszczeń.



- Każde pomieszczenie ma swój koszt w żywności, o ile znajduje się w nim co najmniej 1 ocalony (nawet jeśli nie jest w pełni obsadzone). Koszt jest podany w prawym górnym rogu kafelka każdego pomieszczenia.



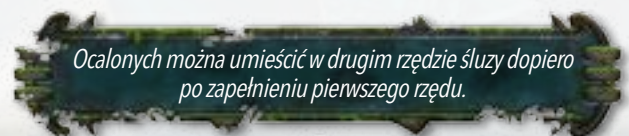
Gracze muszą zapłacić całkowity koszt utrzymania pomieszczenia, nawet jeśli znajduje się w nim tylko 1 ocalony.

- Dodatkowo należy wydać 1 znaczek wody za każdy rząd w służbie zajęty przez co najmniej 1 ocalonego.



Gracze muszą wykorzystać żywność, jeśli ją posiadają. Nie mogą zachować jej na później.

- Za każdy brakujący znaczek żywności gracze muszą usunąć 1 ocalonego ze swojego schronu. Ocalonych zwraca się do puli ogólnej.



KARTA WYDARZENIA

Przykład. Niebieski gracz ma 2 pomieszczenia obsadzone przez co najmniej 1 ocalonego i 3 ocalonych w służbie. Musi im zapewnić 3 znaczki żywności (2 dla pierwszego pomieszczenia i 1 dla drugiego) i 2 wody na potrzeby służby.

Niebieski gracz posiada 6 znaczków żywności (2 znaczki mięsa, 3 znaczki konserw i 1 znaczek wody). Wydaje 2 znaczki mięsa i 1 konserwę, ale może zapewnić jedynie 1 znaczek wody z wymaganych 2. Musi więc wybrać 1 ocalonego (niekoniecznie ze służby) i zwrócić go do puli ogólnej.

3. OCHRONA PRZED PROMIENIOWANIEM

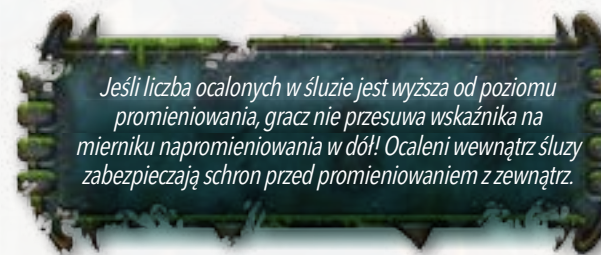
Promieniowanie radioaktywne przenikające otoczenie Twojego schronu staje się silniejsze z każdym dniem (1/2/2/2/3/3) (zob. *Plansza Konwoju*, s. 3).

Gracze potrzebują ocalonych do obsługi służby i odpowiedniego zabezpieczenia wnętrza schronu.

- Każdy znajdujący się w służbie ocalony zapobiega 1 punktowi napromieniowania.

Na tym etapie gry każdy gracz sprawdza, czy ma wystarczającą liczbę ocalonych wewnątrz służby, aby nie dopuścić do skażenia schronu przez promieniowanie. Jeśli nie, przesuwa wskaźnik napromieniowania na mierniku napromieniowania o tyle pozycji w górę, ile ocalonych mu brakuje.

Przykład. Fioletowy gracz ma tylko 1 ocalonego w służbie. Piątego dnia poziom promieniowania wynosi 3. Fioletowy gracz przesuwa więc wskaźnik napromieniowania na mierniku o 2 pozycje w górę (3 punkty promieniowania - 1 ocalony = 2 pozycje).



NAPROMIENIOWANIE

» Miernik napromieniowania ma wiele poziomów. Wszyscy gracze zaczynają na poziomie 0. Na koniec gry gracze zyskują albo tracą tyle punktów przetrwania, ile wynosi ich poziom napromieniowania.

» Gracze mogą obniżyć poziom napromieniowania za pomocą tabletek antyradiacyjnych znajdujących w miastach, alg z bazy wojskowej lub efektów pewnych pomieszczeń.

» Jeśli gracz jest zmuszony przesunąć wskaźnik napromieniowania poza poziom -11., za każdy kolejny otrzymany punkt napromieniowania musi natychmiast odrzucić 1 ocalonego.

poziom promieniowania

wzrost

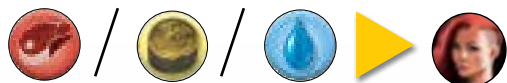
miernik napromieniowania

spadek

4. WERBUNEK OCALONYCH

Jeśli gracze wciąż dysponują żywnością, mogą zwerbować nowych ocalonych.

- Za każdy wydany znaczek żywności gracz dodaje 1 ocalonego do swojej służby. Gracze mogą zwerbować dowolną liczbę ocalonych pod warunkiem, że mają wystarczającą liczbę miejsc w służbie.



Ocalonych nie można werbować, jeśli nie ma już wolnego miejsca w służbie.

Przykład. Po wyżywieniu swoich ocalonych niebieski gracz wciąż posiada 2 znaczki wody i 1 konserwę. Postanawia wydać 1 znaczek wody i 1 konserwę, aby zwerbować 2 nowych ocalonych, których umieszcza w służbie. Zostawia sobie 1 znaczek wody na następną rundę.

5. BUDOWA POMIESZCZEŃ I AKTYWOWANIE ICH EFEKTÓW

Przypomnienie. Materiały to drewno, metal i mikrochipy.



- Podczas tego kroku można w dowolnym momencie przemieszczać ocalonych ze służby do zbudowanych pomieszczeń.

- Pomieszczenia mają 2 strony – zbudowaną i niezbudowaną.

Aby zbudować pomieszczenie, gracz musi wydać 3 materiały, wybierając spośród dostępnych – drewna, metalu i mikrochipów. Gdy koszt budowy zostanie pokryty, pomieszczenie należy odwrócić na stronę zbudowaną. Może ono następnie zostać obsadzone ocalonymi, aby aktywować jego efekt. Podczas tego kroku gracze mogą przemieszczać ocalonych ze służby na wybrane wolne miejsca w zbudowanych pomieszczeniach.



Efekt pomieszczenia działa, jeśli zostało ono zbudowane i jest w całości obsadzone ocalonymi (strata ocalonego dezaktywuje pomieszczenie).

Niektóre efekty mogą wpływać na główną planszę, inne na schron gracza.

Budowanie pomieszczenia, przemieszczanie ocalonych i korzystanie z efektu pomieszczenia mogą odbywać się w dowolnej kolejności przy zachowaniu zasad gry.

Przykład. Czerwony gracz postanawia wydać 3 materiały, aby zbudować pomieszczenie, które pozwala na budowę innych pomieszczeń po koszcie obniżonym o 2 materiały. Gracz odwraca pomieszczenie na zbudowaną stronę i obsadza je 3 ocalonymi ze



swojej służby. Efekt pomieszczenia jest teraz aktywny. Gracz używa go do zbudowania kolejnego pomieszczenia po obniżonym koszcie (za 1 materiał). Następnie obsadza nowe pomieszczenie 3 kolejnymi ocalonymi ze swojej służby i, jeśli chce, może wykorzystać jego efekt.

Efekt pomieszczenia można użyć raz na rundę.

Po umieszczeniu ocalonego w pomieszczeniu nie można go przestawić – jest przypisany do tego pomieszczenia do końca gry. Można przemieszczać jedynie ocalonych ze służby.

6. NAPRAWA WYPOSAŻENIA

Gracze zdobywają wyposażenie podczas fazy dnia lub jako efekt pomieszczenia. Nowe wyposażenie jest zepsute i musi zostać naprawione, zanim można go będzie użyć.

- Po zdobyciu nowego wyposażenia umieszcza się je po lewej stronie schronu, co oznacza, że musi ono zostać naprawione, zanim można go będzie użyć.

- Aby naprawić wyposażenie, gracz musi ponieść koszt naprawy w materiałach, wskazany w górnym prawym rogu kafelka.



Wyposażenie może zostać użyte raz na rundę, chyba że z opisu wynika inaczej. Po wykorzystaniu należy przekreślić kafelek wyposażenia, aby zaznaczyć, że nie można go już użyć w tej rundzie. Na początku następnej rundy należy obrócić go do normalnej pozycji, aby zaznaczyć, że jego efekt jest znowu dostępny.

- Po naprawieniu wyposażenie umieszcza się po prawej stronie planu schronu. Jego efekt staje się dostępny przez resztę gry. Dodatkowo każde naprawione wyposażenie daje właścicielowi 1 PP na koniec gry.

Przykład. Niebieski gracz może naprawić swój kiłof, wydając 2 znaczki drewna i 1 metal. Wyposażenie staje się dostępne do końca gry, a gracz umieszcza je po prawej stronie swojego schronu. Otrzyma za nie 1 PP na koniec gry.

WYPOSAŻENIE

- » Bohater może użyć wyposażenia do wzmocnienia swoich akcji.
- » Efekt wyposażenia dotyczy obszaru albo akcji. Jeśli mówi o zasobach ze znakiem „+”, oznacza to, że pozwala na zebranie 1 albo 2 dodatkowych zasobów na danym obszarze. Należy pamiętać, że na tym obszarze muszą znajdować się odpowiednie zasoby, a bohaterowi musi pozostać przynajmniej 1 akcja do wydania na zebranie zasobów.
- » Jeśli efekt wyposażenia nie ma znaku „+”, oznacza to, że ten zasób zwykle nie jest dostępny na danym obszarze. Jeśli gracz skorzysta z wyposażenia, bierze znaczek odpowiedniego zasobu z puli ogólnej niezależnie od jego dostępności na danym obszarze.



- Na każdym kafelku wyposażenia znajduje się połowa symbolu wyposażenia. Istnieje możliwość uzupełnienia tego symbolu przez naprawę wyposażenia z jego drugą połową. Każda taka para naprawionego wyposażenia daje właścicielowi 1 PP na koniec gry.

Nie można mieć 2 takich samych elementów wyposażenia. Jeśli gracz dobierze wyposażenie, które już posiada, musi je odrzucić i dobrać nowe.

7. SPRZĄTANIE SCHRONU

W Ocalonych żywność szybko się psuje i nie można jej zbyt długo przechowywać.

- Wszyscy gracze odrzucają całe pozostałe mięso (), ale zachowują konserwy (), które się nie psują.
- Wszyscy gracze zachowują 2 znaczki wody () (jeśli tyle mają) i odrzucają całą resztę.
- Wyposażenie wraca do normalnej pozycji (poziomej).

Koniec tego kroku oznacza zakończenie fazy nocy i obecnej rundy. Zaczyna się faza świtu kolejnej rundy. Jeśli zakończyła się szósta runda, przybywa Konwój i kończy się gra.

KONIEC GRY

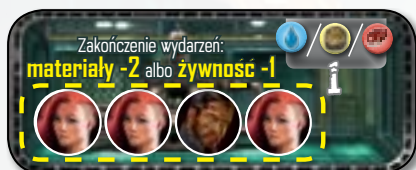
Gra kończy się po szóstej rundzie, czyli na końcu rundy, w której odwróciliście ostatnią kartę wydarzenia na planszy Konwoju.

Na koniec gry gracze sumują swoje punkty przetrwania (PP) zdobyte w poniższych kategoriach.

>> Liczba PP za każde wydarzenie zakończone przez gracza.



>> Liczba PP zależna od liczby ukończonych pomieszczeń w schronie gracza. Za ukończone uznaje się jedynie pomieszczenia zbudowane i w pełni obsadzone ocalonymi. Śluza nie jest uznawana za pomieszczenie. Punkty nalicza się w sposób przedstawiony w tabeli.



liczba pomieszczeń	1	2	3	4	5	6	7
punkty przetrwania	0	1	2	4	7	11	17

>> Dodatnie albo ujemne PP w zależności od poziomu napromieniowania schronu gracza.



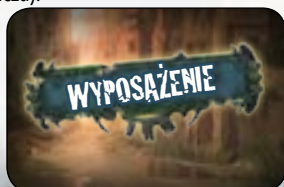
dodatnie

ujemne

>> 1 PP za każdego ocalonego w schronie gracza.



>> 1 PP za każde naprawione wyposażenie (znajdujące się po prawej stronie schronu gracza).



Przykład. Lily-Rose Wely uzyskuje wynik 30 PP.

- Ma 15 ocalonych w swoim schronie, co daje jej 15 PP.
- Zakończyła 1 wydarzenie za 5 PP.
- Naprawiła 6 elementów wyposażenia (6 PP) i uzupełniła 2 symbole (2 PP), co razem daje jej 8 PP.
- Zakończyła 4 pomieszczenia (są zbudowane i w pełni obsadzone ocalonymi), co daje jej 4 PP.
- Miernik napromieniowania w jej schronie wskazuje -2, co skutkuje utratą 2 PP.



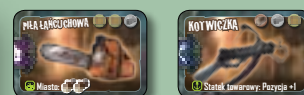
NAPROMIENIOWANIE
-2PP



15 OCALONYCH
+15PP

4 UKOŃCZONE POMIESZCZENIA
+4PP

6 NAPRAWIONYCH
ELEMENTÓW
WYPOSAŻENIA
+6PP



2 SKOMPLETOWANE
SYMBOLE WYPOSAŻENIA
+2PP



1 ZAKOŃCZONE WYDARZENIE
+5PP

>> 1 PP za każdy uzupełniony symbol wyposażenia.



OKREŚLENIE ZWYCIĘZCY

Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów przetrwania. Tylko jego plemię będzie mogło napawać się cudownym widokiem podwodnych miast z dala od tej wyniszczonej i groźnej krainy.

W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający większą liczbę znaczników żywności. Jeśli nadal jest remis, należy porównać liczbę pozostałych posiadanych zasobów (materiałów i amunicji). Zwycięża ten, kto ma ich więcej.

Pozostałe plemiona są skazane na swoje napromieniowane schrony, w których będą się starały przetrwać...

PUNKTY PRZETRWANIA – SKRÓT

>> PP za każde zakończone wydarzenie.

>> PP za ukończone pomieszczenia (zbudowane i obsadzone, nie licząc śluzy) wg tabeli:

liczba pomieszczeń	1	2	3	4	5	6	7
punkty przetrwania	0	1	2	4	7	11	17

>> +/- PP za poziom napromieniowania.

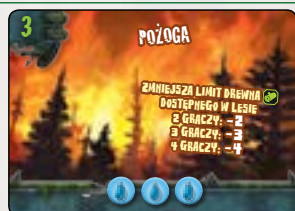
>> 1 PP za każdego ocalonego w schronie.

>> 1 PP za każde naprawione wyposażenie (po prawej stronie schronu).

>> 1 PP za każdą parę wyposażenia tworzącą symbol.

WYDARZENIA

POŻOGA



Zmniejsza pulę drewna dostępnego w lesie.

liczba graczy	2	3	4
zmniejszenie puli	-2	-3	-4

Nadmiarowe drewno należy odłożyć do puli ogólnej.

SPADAJĄCE ODŁAMKI



Zmniejsza pulę metalu dostępnego w kopalni.

liczba graczy	2	3	4
zmniejszenie puli	-2	-3	-4

Nadmiarowy metal należy odłożyć do puli ogólnej.

SZABROWNICY



Zmniejsza pulę mikrochipów dostępnych w lunaparku.

liczba graczy	2	3	4
zmniejszenie puli	-2	-3	-4

Nadmiarowe mikrochipy należy odłożyć do puli ogólnej.

OPIS ELEMENTÓW

BURZA PIASKOWA



Zmniejsza liczbę akcji bohaterów do 3.

Burza piaskowa ogranicza liczbę akcji (zbierania, polowania i przeszukiwania) każdego bohatera do 3. Dotyczy to również dostępności pola na statku towarowym.

Presja wywierana przez bohaterów pozostaje taka sama (np. bohater o sile 5 będzie miał liczbę akcji zmniejszoną do 3, ale będzie nadal wywierać presję na poziomie 5).

OGÓLNE NIEDOBORY



Zmniejsza pulę dostępnych materiałów (drewna, metalu i mikrochipów).

liczba graczy	2	3	4
zmniejszenie puli	-1	-2	-3

Nadmiarowe zasoby należy odłożyć do puli ogólnej.

RADIOAKTYWNA CHMURA



Zwiększa poziom napromieniowania każdego schronu o 2.

Należy przesunąć wskaźnik napromieniowania we wszystkich schronach o 2 pozycje.

Jeśli poziom napromieniowania schronu przekroczy -11, należy od razu zwrócić 1 ocalonego do puli ogólnej, a następnie umieścić wskaźnik na poziomie -11. Jeśli poziom napromieniowania znowu przekroczy -11, należy zwrócić kolejnego ocalonego itd.

PLAGA SZCZURÓW



Każdy schron traci 1 znacznik żywności (a jeśli to niemożliwe - 1 ocalonego).

Jeśli w schronie nie ma żadnej żywności ani ocalonych, nic się nie dzieje.

WROGI KLAN

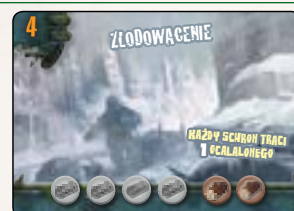


Każdy schron traci 2 znaczniki materiałów albo amunicji (a jeśli to niemożliwe - 1 ocalonego).

Jeśli gracz ma tylko 1 materiał i nie ma amunicji, traci ocalonego, ale zachowuje materiał.

Jeśli w schronie nie ma żadnych materiałów ani ocalonych, nic się nie dzieje.

ZŁODOWACENIE



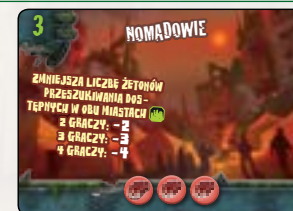
Każdy schron traci 1 ocalonego.

Gracz wybiera, skąd usuwa swojego ocalonego (ze śluzu albo z któregoś z pomieszczeń).

Jeśli w schronie nie ma żadnych ocalonych, nic się nie dzieje.

WYDARZENIE

NOMADOWIE



Zmniejsza liczbę żetonów przeszukiwania dostępnych w obu miastach.

liczba graczy	2	3	4
zmniejszenie stosu	-2	-3	-4

Nadmiarowe żetony należy odłożyć awersami do góry obok miasta, do którego należą.

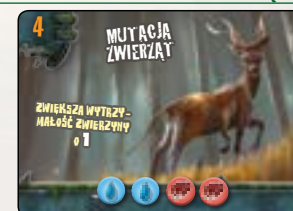
ZARAŻA



Zmniejsza wartość mięsa zwierzęcia o 1.

Podczas polowania zwierzęta dostarcza o 1 znacznik mięsa mniej niż normalnie. Jeśli zwierzęta miała dostarczyć 1 znacznik mięsa, gracz go nie otrzymuje, ale zatrzymuje żeton zwierzęcia i umieszcza go obok swojego schronu.

MUTACJA ZWIERZĄT



Zwiększa wytrzymałość zwierzęcia o 1.

Podczas polowania wytrzymałość zwierzęcia jest większa o 1, np. zwierzęta o wytrzymałości 3 ma teraz wytrzymałość 4.

Liczba znaczników mięsa dostarczanego przez zwierzę nie ulega zmianie.

POMIESZCZENIA



Budowa pomieszczeń: materiały -2.

Możesz zbudować pomieszczenie za 1 materiał zamiast 3 (raz na rundę).



Dobierz 1 kafelek wyposażenia.

Naprawa wyposażenia: materiały -1.

Dobierz 1 kafelek wyposażenia. Jeśli posiadasz już właśnie dobrane wyposażenie, odrzuć je i dobierz nowe.

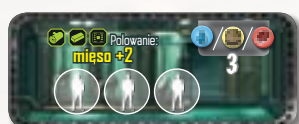
Następnie możesz wybrać 1 kafelek zepsutego wyposażenia i naprawić go za 1 materiał mniej (raz na rundę).



Kończenie wydarzeń: materiały -2 albo żywność -1.

Koszt zakończenia wydarzenia jest zmniejszony o 2 materiały albo 1 żywność (raz na rundę).

Uwaga! Materiały to drewno, metal i mikrochipy. Amunicja nie jest ani materiałem, ani żywnością.



Polowanie: mięso +2.

Podczas polowania na zwierzynę otrzymujesz o 2 znaczniki mięsa więcej (raz na rundę).



Statek towarowy: konserwy +1.

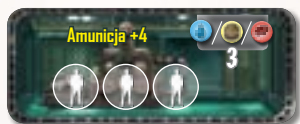
Podczas zbierania konserw ze statku towarowego otrzymujesz 1 dodatkową konserwę (raz na rundę).



Statek towarowy: konserwy +2 i zawsze dostępne pole.

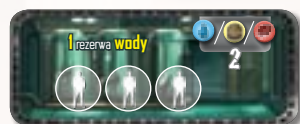
Podczas zbierania konserw ze statku towarowego otrzymujesz 2 dodatkowe konserwy (raz na rundę).

Oprócz tego zawsze możesz zająć pole na statku towarowym, nawet jeśli pole odpowiadające sile Twojego bohatera jest już zajęte.



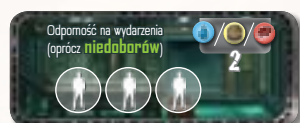
Amunicja +4.

Otrzymujesz 4 znaczniki amunicji (raz na rundę).



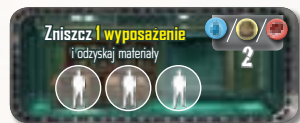
1 rezerwa wody.

Zawsze posiadasz 1 rezerwową wodę w schronie. Jest to pasywny bonus, nie otrzymujesz dodatkowego znacznika wody. Jeśli w danej rundzie nie wydałeś swojej rezerwowej wody, tracisz ją (raz na rundę).



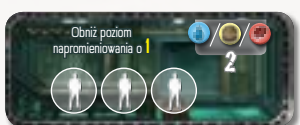
Odporność na wydarzenia (oprócz niedoborów).

Zyskujesz odporność na efekty wszystkich wydarzeń w grze oprócz niedoborów (czyli wydarzeń wpływających na liczbę zasobów na poszczególnych obszarach: drewna, metalu, mikrochipów, żetonów przeszukiwania itd.). Są to jedyne wydarzenia warte 3 PP.



Zniszcz 1 wyposażenie i odzyskaj materiały.

Możesz zniszczyć 1 kafelek posiadanego wyposażenia (zepsutego albo naprawionego). Otrzymujesz 3 wskazane na nim materiały (raz na rundę).



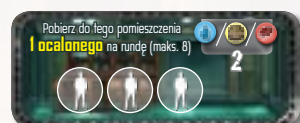
Obniż poziom napromieniowania o 1.

Jeśli Twój wskaźnik napromieniowania jest już na najniższym poziomie, nic się nie dzieje (raz na rundę).



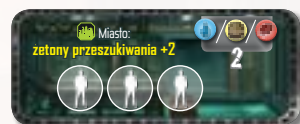
Śluza: 1 rezerwa wentylacji.

Rezerwa wentylacji pozwala zniwelować 1 poziom promieniowania w każdej rundzie. Działa jak posiadanie na stałe 1 ocalonego w śluzie, nawet jeśli śluza jest pusta (raz na rundę).



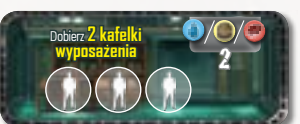
Pobierz do tego pomieszczenia 1 ocalonego na rundę (maks. 8).

Co rundę otrzymujesz 1 dodatkowego ocalonego. Musi pozostać w tym pomieszczeniu do końca gry. W tym pomieszczeniu może zmieścić się maksymalnie 8 ocalonych.



Miasto: żetony przeszukiwania +2.

Podczas dobierania żetonów przeszukiwania ze stosu w mieście możesz dobrać 2 dodatkowe żetony za darmo. Musisz wydać co najmniej 1 akcję na przeszukiwanie, aby aktywować ten bonus. Kafelki wyposażenia nie są żetonami przeszukiwania (raz na miasto).



Dobierz 2 kafelki wyposażenia.

Dobierz 2 kafelki wyposażenia i umieść je po lewej stronie schronu jako zepsute. Jeśli posiadasz już właśnie dobrane wyposażenie, odrzuć je i dobierz nowe (raz na rundę).



Sprawdź w tajemnicy stos przeszukiwania.

W dowolnym momencie fazy dnia możesz (raz) przejrzeć jeden ze stosów przeszukiwania. W tajemnicy sprawdź jego zawartość, a potem odłóż żetony na miejsce bez zmieniania ich kolejności (raz na rundę).



Bohater o sile 3 jest odporny na presję.

Wskazujesz swojego bohatera o sile 3, który staje się odporny na presję. Wybierasz, kiedy aktywujesz ten bonus (raz na rundę).



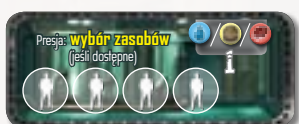
Automatyczna naprawa 1 wyposażenia.

Napraw 1 kafelek posiadanego zepsutego wyposażenia za darmo (raz na rundę).



Polowanie: mięso +1.

Podczas polowania na zwierzynę otrzymujesz o 1 znacznik mięsa więcej (raz na rundę).



Presja: wybór zasobów (jeśli dostępne).

Jeśli skutecznie wywierasz presję na bohaterze, to Ty (zamiast broniącego się gracza) wybierasz, które zasoby mu zabierzesz (efekt działa cały czas podczas fazy dnia).



Pusta szafka zapewnia drewno +1, metal +1 (raz na miasto).

Jeśli podczas przeszukiwania miasta dobrałeś pustą szafkę, otrzymujesz 1 drewno i 1 metal (raz na miasto).



Naprawa wyposażenia: materiały -2.

Możesz naprawić 1 kafelek zepsutego wyposażenia za 1 materiał zamiast 3 (raz na rundę).

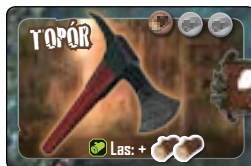
WYPOSAŻENIE

TOPÓR

Las: drewno +2

Podczas zbierania drewna w lesie otrzymujesz o 2 znaczki więcej z puli lasu.

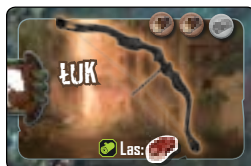
Musisz zebrać co najmniej 1 drewno, aby aktywować ten bonus (raz na rundę).



ŁUK

Las: 1 mięso

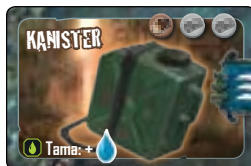
Gdy bohater uda się do lasu, otrzymujesz 1 znaczek mięsa z puli ogólnej raz na rundę.



KANISTER

Tama: woda +1

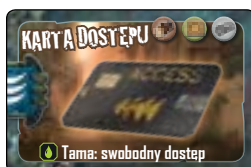
Podczas zbierania wody na tamie otrzymujesz o 1 znaczek więcej z puli tamy. Musisz zebrać co najmniej 1 znaczek wody, aby aktywować ten bonus (raz na rundę).



KARTA DOSTĘPU

Tama: swobodny dostęp

Możesz zbierać wodę na tamie bez wydawania 1 mikrochipu za aktywację systemu uzdatniania (raz na rundę).

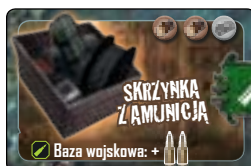


SKRZYŃKA Z AMUNICJĄ

Baza wojskowa: amunicja +2

Podczas zbierania amunicji w bazie wojskowej otrzymujesz o 2 znaczki więcej z puli bazy.

Musisz zebrać co najmniej 1 amunicję, aby aktywować ten bonus (raz na rundę).



ŁOM

Baza wojskowa: 2 mikrochipy

Gdy bohater uda się do bazy wojskowej, otrzymujesz 2 mikrochipy z puli ogólnej (raz na rundę).



PIŁA ŁAŃCUCHOWA

Miasto: 2 znaczki drewna

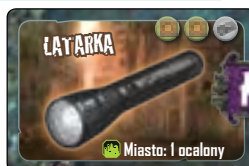
Gdy bohater uda się do miasta, otrzymujesz 2 znaczki drewna z puli ogólnej (raz na rundę).



ŁATARKA

Miasto: 1 ocalony

Gdy bohater uda się do miasta, otrzymujesz 1 ocalonego z puli ogólnej (nieleżącego na planszy). Możesz umieścić go w służbie albo jednym ze zbudowanych pomieszczeń, jeśli jest tam wolne miejsce (raz na rundę).

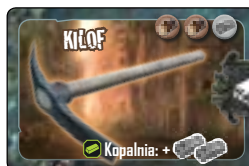


KIŁÓF

Kopalnia: metal +2

Podczas zbierania metalu w kopalni otrzymujesz o 2 znaczki więcej z puli kopalni.

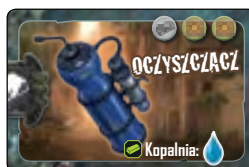
Musisz zebrać co najmniej 1 znaczek metalu, aby aktywować ten bonus (raz na rundę).



OCZYSZCZACZ

Kopalnia: 1 woda

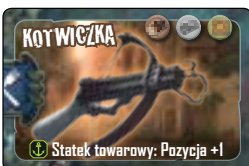
Gdy bohater uda się do kopalni, otrzymujesz 1 wodę z puli ogólnej (nieleżącą na planszy, raz na rundę).



KOTWICZKA

Statek towarowy: pozycja +1

Możesz dodać 1 do siły swojego bohatera, aby zająć wyższą pozycję na statku towarowym. Kotwiczka to także jedyny sposób na dotarcie do pola „6”. Wartość presji pozostaje bez zmian (raz na rundę).



PIŁKA DO METALU

Statek towarowy: 2 znaczki metalu

Gdy bohater uda się na statek towarowy, otrzymujesz 2 sztuki metalu z puli ogólnej (raz na rundę).

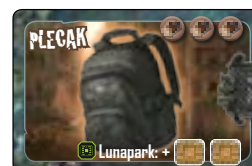


PLECAK

Lunapark: mikrochipy +2

Podczas zbierania mikrochipów w lunaparku otrzymujesz o 2 znaczki więcej z puli lunaparku.

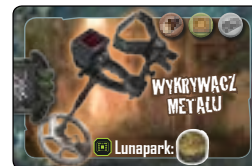
Musisz zebrać co najmniej 1 mikrochip, aby aktywować ten bonus (raz na rundę).



WYKRYWACZ METALU

Lunapark: 1 konserwa

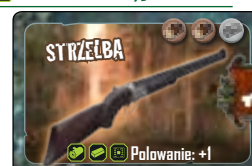
Gdy bohater uda się do lunaparku, otrzymujesz 1 konserwę z puli ogólnej (nieleżącą na planszy, raz na rundę).



STRZELBA

Polowanie: +1

Dodaj 1 do siły swojego bohatera podczas polowania (raz na rundę).



POTRZASK

Polowanie: siła +1

Dodaj 1 do siły swojego bohatera podczas polowania (raz na rundę).



KIJ BASEBALLOWY

Wywierana presja +1

Dodaj 1 do poziomu presji wywieranej przez bohatera (raz na rundę).



KAMIZELKA OBRONNA

Odczuwana presja -2

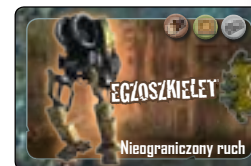
Zmniejsz o 2 presję wywieraną na bohaterze przez przeciwnika (raz na rundę).



EGZOSZKIELET

Nieograniczony ruch

Jeden z Twoich bohaterów może się poruszyć dalej niż o 2 obszary. Inne zasady ruchu pozostają bez zmian. (Raz na rundę).



CZUJNIK TERMICZNY

Polowanie: wybór zwierzyny

Podczas polowania możesz przejrzeć stos zwierzyny na obszarze, w którym poluje bohater, i wybrać zwierzynę. Pozostałe żetony należy odłożyć w tej samej kolejności i nie można pokazywać ich innym graczom. (Raz na rundę).



LIDER

MARY KOOLPEPPER

Początkowe zasoby tego lidera są ustalane za pomocą żetonów przeszukiwania.

Podczas przygotowania do gry gracz, który wybrał tego lidera, dobiera 4 żetony przeszukiwania z obu miast, ryzykując wyciągnięcie pustej szafki. Następnie gracz odrzuca jeden z dobranych żetonów i pobiera z puli ogólnej zasoby wskazane przez 3 pozostałe żetony przeszukiwania.





SKRÓT ZASAD

ZASADY GRY

Gra w *Ocalonych* trwa przez 6 dni (6 rund). Każda z nich jest podzielona na 3 fazy: świt, dzień i noc.

- 1) **ŚWIT** to faza, w której następuje uzupełnienie zasobów na planszy.
- 2) **DZIEŃ** to faza, w której gracze zbierają zasoby.
- 3) **NOC** to faza, w której gracze zajmują się swoimi schronami: żywią ocalonych, werbują nowych ludzi, bronią się przed promieniowaniem, kończą wydarzenia, naprawiają wyposażenie i budują nowe pomieszczenia.

1. ŚWIT

Zasoby na planszy umieszcza się w zależności od liczby uczestników rozgrywki (zob. s. 6).

2. DZIEŃ

1. POCZĄTEK RUNDY

• Odkryj odpowiednią kartę wydarzenia na planszy Konwoju i zastosuj jej efekt oraz wszystkie efekty poprzednich wydarzeń, które nie zostały jeszcze zakończone.

2. RUCH

• Począwszy od pierwszego gracza, każdy gracz wybiera jednego ze swoich nieaktywnych bohaterów (pionki leżące), stawia go na planszy i przesuwa go o 1 albo 2 pola od obecnego obszaru. Pionek można umieścić na obszarze, który nie jest zajęty przez innego bohatera danego koloru. (zob. *Opisy obszarów*, s. 8).

5 ZASAD RUCHU

- » Bohater może się przemieścić jedynie o 1 albo 2 pola z obecnego obszaru do innego, poruszając się wyznaczoną ścieżką między nimi.
- » Bohater nie może pozostać na obszarze, na którym zakończył poprzednią rundę (ani wrócić do niego na koniec ruchu).
- » Gracz może mieć tylko 1 bohatera w swoim kolorze na wybranym obszarze (niezależnie od tego, czy pionek stoi, czy leży).
- » Bohater może przejść przez obszar zajęty przez innego bohatera tego samego koloru, ale nie może zakończyć tam ruchu.
- » Bohater może zatrzymać się na obszarze zajęty przez bohatera innego koloru (niezależnie od tego, czy pionek stoi, czy leży).

• Gdy bohater zatrzymuje się na nowym obszarze, jego pionek należy postawić.

ZBIERANIE

ZGODNIE Z OBSZAREM

JEŚLI SĄ NA NIM AKTYWNI BOHATEROWIE

- » Bohater musi wyrzucić presję na pozostałych aktywnych bohaterów o niższej sile. Jest to darmowa obowiązkowa akcja. Zagrożeni bohaterowie mogą wydawać amunicję, aby zmniejszyć poziom presji.

PO WYWARCII PRESJI ALBO GDY OBSZAR JEST PUSTY

- » Bohater może wykonać tyle akcji, ile wynosi jego siła.
- » Zebranie 1 zasobu, 1 żetonu przeszukiwania albo 1 kafelka wyposażenia kosztuje 1 akcję.
- » Polowanie kosztuje tyle akcji, ile wynosi wytrzymałość zwierzyny.

3. NOC

1. KOŃCZENIE WYDARZEŃ

Gracze zakańczają wydarzenia zgodnie z obowiązującą kolejnością, rozpoczynając od pierwszego gracza.

- Aby zakończyć wydarzenie, gracz wydaje zasoby wskazane na karcie wydarzenia.

2. ŻYWIENIE OCALONYCH

Uwaga! Żywność to mięso, konserwy i woda.

Każdy z graczy musi wyżywić swoich ocalonych, ale koszt zależy od pomieszczeń.

- Gracze muszą zapłacić całkowity koszt utrzymania pomieszczenia, nawet jeśli znajduje się w nim tylko 1 ocalony.

- Dodatkowo należy wydać 1 znacznik wody za każdy rząd w służbie zajęty przez co najmniej 1 ocalonego.

- Za każdy brakujący znacznik żywności gracze muszą usunąć 1 ocalonego

3. OCHRONA PRZED PROMIENIOWANIEM

Radioaktywne promieniowanie przenikające otoczenie Twojego schronu staje się silniejsze z każdym dniem (1/2/2/2/3/3) (zob. *Plansza Konwoju*, s. 3).

- Każdy ocalony znajdujący się w służbie zapobiega 1 punktowi napromieniowania.

Wskaźnik napromieniowania przesuwa się o 1 pozycję w górę na mierniku napromieniowania za każdego brakującego ocalonego.

4. WERBUNEK OCALONYCH

- Za każdy wydany znacznik żywności gracz dodaje 1 ocalonego do swojej służby, pod warunkiem, że ma wystarczającą liczbę miejsc w służbie.

5. BUDOWANIE POMIESZCZEŃ I AKTYWOWANIE ICH EFEKTÓW

Uwaga! Materiały to drewno, metal i mikrochipy.

• Podczas tego kroku można w dowolnym momencie przemieszczać ocalonych ze służby do zbudowanych pomieszczeń.

- Aby zbudować pomieszczenie, gracz musi wydać 3 wybrane materiały. Gdy koszt budowy zostanie pokryty, pomieszczenie należy odwrócić na stronę zbudowaną. Może zostać obsadzone ocalonymi ze służby, aby aktywować jego efekt.

Efekty pomieszczeń działają, jeśli są w całości obsadzone ocalonymi.

6. NAPRAWA WYPOSAŻENIA

- Aby naprawić wyposażenie, gracz musi ponieść koszt naprawy w materiałach wskazany w pierwszym górnym rogu kafelka.

7. CZYSZCZENIE SCHRONU

W *Ocalonych* żywność szybko się psuje i nie można jej zbyt długo przechowywać.

- Wszyscy gracze odrzucają całe pozostałe mięso, ale zachowują konserwy, które się nie psują.

- Wszyscy gracze zachowują 2 znaczniki wody (jeśli tyle mają) i odrzucają całą resztę.

- Wyposażenie wraca do normalnej pozycji (poziomej).

Koniec tego kroku oznacza zakończenie fazy nocy i obecnej rundy. Zaczyna się faza świtu kolejnej rundy.

Jeśli zakończyła się szósta runda, przybył Konwój i kończy się gra (zob. s. 12).



TWÓRCY GRY

- » Projekt gry: Grégory Oliver
- » Ilustracje: Miguel Coimbra
- » Wydawca: La Boite de Jeu
- » Brand manager: Benoit Banner
- » Dyrektor artystyczny: Igor Polouchine
- » Projekt i opisanie zasad: Guillaume Gille-Naves
- » Opakowanie: Origames
- » Redakcja polskiej instrukcji: Zespół Rebel

PODZIĘKOWANIA AUTORA

Pragnę podziękować Céline i Emmy za cierpliwość. Benoit, Mathieu, Benjaminowi i Thimothée z La Boîte de Jeu za zaufanie, którym mnie obdarzyli. Miguel Coimbra i Pauline Détraz, Jamie, Igor Polouchine i Origames, Anne-Cécile i Cédric Lefebvre, Ismaël Pommas, Ukronium 1828, The CAL, Tric Trac i Ludovox również zasługują na moją wdzięczność, podobnie jak beta-testerzy: Benj i Mylène, Dom i Flav, Sandie, Guillaume, Renaud, Fred, Manu i Benoit. Dziękuję wszystkim, którzy wsparli projekt, za wiarę i entuzjazm. Jestem bardzo wdzięczny twórcom gry Tzol'In, Simone Lucianiemu i Daniele Tasciniemu. Gra *Ocaleni* nigdy by bez Was wszystkich nie powstała!



PODZIĘKOWANIA WYDAWCY

Chcemy podziękować Gregowi za zaufanie i poświęcony nam czas, Blackrock, naszemu dystrybutorowi i Paille Éditions za niesłabnące poparcie. Gra nie powstałaby bez pięknej oprawy graficznej Miguela i pomocy Pauline przy Edycji Kolekcjonerskiej. Dziękujemy Alizée za cierpliwe sprawdzanie i tłumaczenie angielskiej wersji gry. Cédric, Seb, Thibaut, Aurélien, Romain i JB również zasługują na podziękowania za pomoc na targach. Jesteśmy wdzięczni za pomoc ludziom zaangażowanym w przemysł gier planszowych, działającym czy to w świetle reflektorów, czy za kulisami, a szczególnie panu Guillaume'owi, panu Jamiemu i panu Phalowi. Serdeczne podziękowania dla Oliviera, Igora i Guillaume'a z Origames za ich doświadczenie i ciężką pracę.

Wydawnictwo REBEL Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl

Chcemy również podziękować naszym ukochanym: Anne, Amélie, Evie i Stéphanie za cierpliwość i ciągłe wsparcie (poza jedną, ale... ciii, to tajemnica).

Nasze podziękowania płyną także do francuskich sprzedawców, którzy wzięli udział w tej przygodzie, zgadzając się na obsługę punktów odbioru dla tych, którzy we Francji wsparli kampanię. I w końcu chcielibyśmy podziękować 5771 osobom, które wsparły nas na Kickstarterze. To głównie ci ludzie sprawili, że możesz teraz trzymać tę grę w rękach. Dziękujemy z całego serca!

Wydawnictwo La Boîte de Jeu,
41 bat b Rue Circulaire, 78110 Le Vesinet, Francja
www.laboitedejeu.fr

contact@laboitedejeu.fr

Wyprodukowano w Chinach.
Na zlecenie Whatz Game.

Copyright ©2016 La Boite de Jeu

