

OSADA

Jest rok 1978, sam środek Karkonoszy, ciemną nocą wracacie autosanem z pasterki. Droga jest śliska, po deszczu ściana mrozem. Autobus wpada w poślizg i ląduje w rowie. Na szczęście nic wam się nie stało, ale do domu musicie wrócić na piechotę. Niestety, panuje zima stulecia, więc marsz jest wykańczający i morderczy. Po drodze spotykacie wiele utrudnień, a na domiar złego słyszycie tajemnicze wycie, które niesie się echem po górach. Jakby wołanie o śmierć!

Cel gry:

Waszym zadaniem jest dotarcie do Osady, ale uwaga na niebezpieczeństwa, które mogą zakończyć waszą rywalizację dużo wcześniej. W Osadzie jest o jedno miejsce mniej niż aktualnie grających graczy, więc ktoś nie ukończy marszu. Wśród was jest morderca, którego jedynym zadaniem jest dotarcie do Osady. Nie dopuście do tego, jeśli chcecie przeżyć. Ponadto musicie pomagać sobie nawzajem, za co otrzymacie punkty. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów lub morderca, któremu uda się dostać do Osady.

Elementy gry:



Plansza



5 kart postaci



5 pionków (w 5 kolorach)



17 znaczników w kształcie sześciątów
(po 2 w 5 kolorach i 7 w kolorze białym)



1 kość sześcienna



5 żetonów siekiery



3 żetony karpi

Przygotowanie gry:

- A** Planszę położyć na środku stołu tak, by była dostępna dla wszystkich graczy.
- B** Każdy gracz niech wybierze pionek i 2 znaczniki w takim samym kolorze. Pionki położyć na autobusie w lewym dolnym rogu planszy. Znaczniki niech każdy gracz trzyma blisko siebie pod ręką (będą służyły do oznaczania aktualnie wykonywanego ruchu oraz zdobytych punktów udzielonej pomocy).
- C** Żetony siekiery należy położyć obok pola specjalnego Siekiera w liczbie zgodnej z tabelą znajdującą się nad polem specjalnym Siekiera.
- D** Żetony karpli należy położyć obok pola specjalnego Karple w liczbie zgodnej z tabelą znajdującą się pod polem specjalnym Karple.
- E** Dla każdego gracza należy wylosować kartę postaci (wylosowanej karty nie pokazujemy innym graczom):

Od 3 do 4 graczy: kartę mordercy należy najpierw odłożyć na bok, a potem z pozostałych kart wylosować odpowiednio: w grze dla 3 graczy – 2 karty postaci; w grze dla 4 graczy – 3 karty postaci (pozostałe karty postaci odłóżcie do pudełka). Wylosowane karty należy potasować wraz z kartą mordercy, a następnie rozdać po 1 dla każdego gracza.

W grze dla 5 graczy należy potasować wszystkie 5 kart i rozdać po 1 dla każdego.

Wariant trudniejszy, od 2 do 4 graczy: dla każdego gracza wylosujcie po 1 karcie postaci spośród wszystkich 5 kart. W takiej rozgrywce nie ma pewności, czy morderca będzie brał udział w grze. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

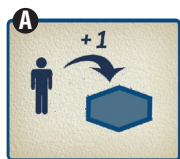
Gdy już wszyscy mają swoje karty postaci, każdy z graczy zapoznaje się ze swoją kartą, nie pokazując jej pozostałym graczom. Następnie odkładamy karty na stół postaciami do dołu. W ciągu gry nie można podglądać kart.



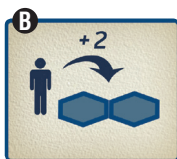
Przebieg rozgrywki:

Drogą losowania ustalacie, który z graczy rozpocznie grę. Po turze gracza rozpoczynającego następuje tura kolejnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy gracz w swojej turze może wykonać 1 z 7 ruchów. Przed dokonaniem ruchu należy najpierw zaznaczyć swoim drewnianym znacznikiem odpowiednie pole w tabeli ruchów. Uwaga! Nie można wykonać tego samego ruchu w 2 turach z rzędu (chyba że korzystasz z akcji specjalnej pola planszy). Dlatego zaznaczamy swoimi znacznikami aktualnie wykonywany ruch, by w kolejnej turze wiedzieć, jakiego ruchu nie możemy wykonać.

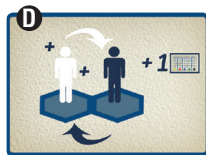
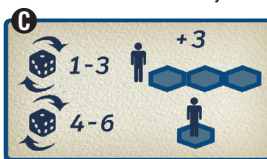
A Pójdź o 1 pole do przodu.



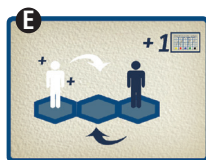
B Pójdź o 2 pola do przodu.



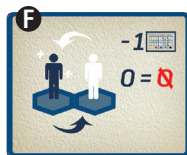
C Rzuć kostką:
1-3 – idziesz o 3 pola do przodu,
4-6 – stoisz w miejscu.



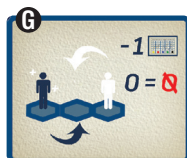
D Pomóż osobie, która stoi 1 pole za tobą, zamieniając się z nią miejscami. Jeśli pomogłeś pierwszy raz, zaznacz udzielenie pomocy, kładąc swój drewniany znacznik na planszy w tabeli pomocy na 1. poziomie w kolumnie koloru pionka, któremu udzielałeś pomocy. Za każdym razem, gdy pomożesz kolejny raz temu samemu graczowi, podnieś poziom pomocy o 1. Jeśli następnym razem pomożesz innemu graczowi, przestaw swój znacznik na kolumnę gracza, któremu aktualnie pomogłeś, dodatkowo podnosząc poziom pomocy o 1.



E Pomóż osobie, która stoi 2 pola za tobą. Pionek osoby, której pomagasz, należy przesunąć o 1 pole do przodu, twój pionek natomiast należy przesunąć o 1 pole do tyłu, tak byście razem stali na polu, które was dzieliło (zasady zdobywania punktów są takie same jak przy pomocy w punkcie powyżej).



F Poproś o pomoc osobę stojącą 1 pole przed tobą, zamieniając się z nią miejscami. Zaznacz otrzymanie pomocy, obniżając swój aktualny poziom pomocy o 1. Jeśli prosisz o pomoc gracza o innym kolorze niż gracz, któremu aktualnie pomagasz zgodnie z tabelą pomocy, nie zmieniaj kolumny pomocy! Nie ma znaczenia kolor, któremu aktualnie pomagasz, o pomoc można poprosić każdego. Nie wolno prosić o pomoc, jeżeli w tabeli pomocy twój poziom wynosi 0.



G Poproś o pomoc osobę stojącą 2 pola przed tobą. Pionek osoby, którą poprosiłeś o pomoc, należy przesunąć o 1 pole do tyłu, twój pionek natomiast należy przesunąć o 1 pole do przodu, tak byście razem stali na polu, które was dzieliło (zasady kosztów są takie same jak przy prośeniu o pomoc w punkcie powyżej).

Jeśli zakończyłeś swoją turę na polu specjalnym, idąc do przodu, musisz je rozpatrzyć zgodnie z opisem (patrz str. 10). Jeżeli ze względu na ruch przeciwnika znalazłeś się na polu specjalnym, to rozpatrujesz je na początku swojej tury, przed własnym ruchem. Uwaga! Nigdy nie rozpatruje się pola specjalnego, jeżeli pionek gracza poruszył się do tyłu, w stronę autobusu, a nie Osady. Pola specjalne rozpatrujemy wyłącznie, jeśli znajdujemy się na nim, poruszając się do przodu, a zatem w kierunku Osady. Za każdym razem, gdy wejdziemy na pole specjalne, idąc do przodu, musimy rozpatrzyć to pole, nawet jeśli już wcześniej na nim byliśmy (chyba że opis pól specjalnych mówi inaczej – patrz str. 10).

Jeżeli na początku **twojej tury** ❶ między **twoim pionkiem** a **pionkiem gracza** za tobą ❷ są co najmniej 4 wolne pola ❸, **pauzujesz w tej turze** ❶.



Jeśli **pionek gracza** ❶ doszedł na pole, na którym znajdują się już **pionki innych graczy** ❷, a za wami są co najmniej 4 wolne pola ❸ dzielące was do **pionka innego gracza** ❹, to wówczas wasza grupa pauzuje, aż do momentu zniwelowania odległości przez **gracza** za wami.



Przykładowa rozgrywka:

Ostatnim ruchem **Alicji** ❶ w grze było pójście o 2 pola do przodu, więc w tej turze nie może tego zrobić. Decyduje, że pomoże osobie, która stoi 1 pole za nią. Jest to gracz z **niebieskim pionkiem** ❷. Zaznacza znacznikiem aktualnie wykonywany ruch w tabeli ruchów ❸. Zamienia pionki miejscami ❹ i zaznacza zdobyty poziom pomocy w tabeli poziomu pomocy. Aktualnie pomagają graczowi z **niebieskim pionkiem**, więc nie zmienia kolumny w tabeli poziomu pomocy, tylko podnosi swój poziom udzielania pomocy o 1 ❺.



5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
🟡	🔴	🟢	🟠	⬛

Ostatnim ruchem **Bartka** ❶ w grze było udzielenie pomocy graczowi bezpośrednio za nim, więc w tej turze nie może tego zrobić. Decyduje się na udzielenie pomocy graczowi, który znajduje się 2 pola za nim. Jest to gracz z **żółtym pionkiem** ❷. Zaznacza znacznikiem aktualnie wykonywany ruch w tabeli ruchów ❸. Przesuwa **swój pionek** o 1 pole do tyłu, a pionek **żółty** o 1 pole do przodu ❹ i zaznacza zdobyty poziom pomocy w tabeli poziomu pomocy. Aktualnie **jego** znacznik znajduje się w kolumnie **czerwonego** gracza, więc najpierw zmienia kolumnę na **żółtego** gracza, a następnie podnosi poziom pomocy o 1 ❺.



5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
🟡	🔴	🟢	🟠	⬛

Celina ruchem poprzedniego gracza znalazła się na polu specjalnym, idąc o 1 pole do przodu, więc najpierw rozpatruje pole Siekiera. Pobiera z planszy dostępny żeton siekierę ❶. Podgląda kartę gracza po swojej prawej stronie (**Bartka**), nie pokazując innym. Następnie przechodzi do części zasadniczej swojej tury. **Jej** ❷ ostatnim ruchem było pójście o 1 pole do przodu, więc w tej turze nie może tego zrobić. Decyduje się poprosić o pomoc osobę stojącą 2 pola przed nią (**zielony pionek**) ❸. Zaznacza znacznikiem

aktualnie wykonywany ruch w tabeli ruchów ④. **Swoj pionek** przesuwa o 1 pole do przodu, **zielony** natomiast – o 1 pole do tyłu ⑤. W tabeli poziomym pomocy jest na 4. poziomie w kolumnie **niebieskiego** gracza. **Celina** obniża swój poziom pomocy o 1 ⑥.

5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
★	★	★	★	★

Ostatnim ruchem **Darka** ① w grze był rzut kością, a w konsekwencji pójście o 3 pola do przodu, więc w tej turze nie może tego zrobić. Decyduje się pójść o 2 pola do przodu. Zaznacza znacznikiem aktualnie wykonywany ruch w tabeli ruchów ②. Przesuwa swój pionek o 2 pola do przodu na pole specjalne Narły ③, następnie rozpatruje to pole, przesuując swój pionek o 3 pola do przodu (za pola Lawiny) ④. Runda się kończy.

5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
★	★	★	★	★

Karty postaci:

„Ludziska, idziemy do domu, bo cudów tu nie będzie – oznajmił. [...] Dagoniliśmy kolumnę w ostatniej chwili, bo zniknęli nam z oczu niemal natychmiast. Dziwne by było zgubić się na drodze do własnej wsi. Dziwne i groźne, bo mróz tężał, a śnieg zaczynał się wdzierać wszędzie, gdzie tylko nieuważny człowiek mu pozwolił. [...] Dzieci opatulono, czym się dało, kilka bab zdjęło chusty, ktoś oddał swój płaszcz. I słychać było wycie wiatru. To było dopiero groźne i zwiastujące śmierć” (fragment książki „Osada” Michała Śmielaka).

W grze gracze zdobywają punkty za udzielenie pomocy pozostałym graczom. Udzielając pomocy, gracz podnosi swój poziom pomocy o 1 w tabeli poziomym pomocy, która znajduje się w prawym dolnym rogu planszy. Na koniec gry za każdy zdobyty poziom pomocy gracz otrzymuje punkty w zależności od piramidy pomocy z karty postaci.




Na każdej karcie postaci przy lewej krawędzi widnieje piramida pomocy ❶. Kolor najwyższej położony w piramidzie jest najważniejszym kolorem, co oznacza, że gracz zdobywa 5 pkt. za każdy zdobyty poziom w tabeli poziomu pomocy w kolumnie pionka w tym właśnie kolorze, każdy kolejny kolor jest natomiast wart o 1 pkt. mniej, a zatem za każdy zdobyty poziom drugiego koloru według piramidy otrzymamy 4 pkt. itd. Jeżeli któryś z kolorów piramidy nie odpowiada żadnemu pionkowi spośród występujących w grze lub akurat my gramy pionkiem w takim kolorze, należy taki kolor pominąć w rozpatrywaniu hierarchii punktowej.

Na koniec gry mnożymy uzyskany poziom pomocy przez punkty zgodnie z hierarchią kolorów na naszej karcie postaci. Zawsze punktujemy tylko za kolor, któremu ostatni raz pomogliśmy. Jeżeli w ciągu gry postanowimy pomóc innemu graczowi niż dotychczas, wtedy decydujemy, czy chcemy zmienić osobę, której pomagamy. Jeśli tak, to oprócz podniesienia poziomu udzielonej pomocy o 1 należy również zmienić kolumnę, przy której widnieje pionek gracza, któremu ostatnio pomogliśmy. Jeżeli jednak zdecydujemy, że nie chcemy zmienić koloru, wówczas za taką pomoc nie podnosimy poziomu pomocy.

Morderca nie otrzymuje punktów za udzielanie pomocy, ale potrzebuje odpowiedniego poziomu w tabeli poziomu pomocy do wykonania własnej akcji specjalnej: **Zabójstwo**.

Zabójstwo: Gdy morderca uzyskał 2. poziom pomocy w kolumnie pionka o najważniejszym lub drugim kolorze według hierarchii kolorów na karcie mordercy bądź 3. poziom spośród pozostałych 3 kolorów, po wejściu na pole Zakrwawiony fartuch może się ujawnić i dokonać próby zabójstwa (koszt próby to -1 w tabeli poziomu pomocy). W tym celu rzuca kością: wynik 1–3 umożliwia usunięcie z gry gracza, który jest najbardziej wysunięty na planszy i jednocześnie znajduje się przed pionkiem mordercy. Za każdy kolejny zdobyty poziom w tabeli poziomu pomocy szanse zabójstwa zwiększają się o dodatkowe oczko na kostce. Jeśli gracz, którego morderca chce zabić, znajduje się w stodole, ma możliwość obrony przed mordercą, patrz pole Stodoła. Uwaga! Dopóki morderca znajduje się na polu Zakrwawiony fartuch, może dokonać zabójstwa, czyli na koniec swojej tury, po tym jak wszedł na to pole, oraz drugi raz na początku kolejnej tury, z tym że wtedy jego szanse się zmniejszają, ponieważ za pierwszą próbę już zapłacił 1 poziomem w tabeli poziomu pomocy (o ile zdecydował się na zabójstwo na koniec poprzedniej tury). Jeśli przy pierwszej próbie zabójstwa jego poziom pomocy spadł poniżej minimum wymaganego do dokonania zabójstwa, nie może przeprowadzić kolejnej próby zabójstwa.

Samosąd (od 3 do 5 graczy) można wykonać raz na całą grę, jeśli wszyscy gracze miną pole specjalne Siekiera, lecz przed wejściem dowolnego gracza na pole Zakrwawiony fartuch (w grze dla 3 graczy: przed wejściem jednego gracza na pole Powrót mary). Dla przypomnienia na planszy na od-cinku ścieżki, gdzie można dokonać samosądu, każdy mały kafelek jest oznaczony zakrwawioną ręką . Gracze mogą ustalić, kto jest potencjalnym mordercą, i sprawić, by ten gracz został usunięty z gry (automatycznie opuszcza grę i przegrywa). W tym celu muszą być spełnione 3 kryteria:

- jedyności wszystkich graczy (oprócz oskarżonego);
- poświęcenia: gracze, którzy dokonują samosądu (czyli wszyscy oprócz oskarżonego), muszą obniżyć swój poziom pomocy o 1 (jeśli przynajmniej 1 gracz nie może obniżyć swojego poziomu, ponieważ jego poziom pomocy wynosi 0, to nie można dokonać samosądu);
- co najmniej 1 osoba z dokonujących samosądu skorzystała z pola Siekiera.

Osoba, która została usunięta poprzez samosąd, nie ujawnia, jaką postacią grała. Gracze dowiadują się, czy zabili niewinną osobę, dopiero po rozgrywce lub w momencie, gdy zostaje użyta akcja Zabójstwo.

Uwaga! Jeśli uważacie, że samosąd dokonywany jest zbyt szybko (już po przekroczeniu pola Siekiera przez graczy), możecie ustalić dowolne pole, od którego możecie dokonać samosądu. Jeśli wirtualny gracz nie bierze udziału w grze, to takie pole możecie oznaczyć białym znacznikiem. Jeśli jeden z graczy wejdzie na to pole lub go minie, można dokonać samosądu. W międzyczasie w obrębie pól zakrwawionych rąk jest możliwa dyskusja między graczami na temat kto może być mordercą.

Koniec gry:

Wygrywa ten, kto wejdzie do Osady i zdobędzie najwięcej punktów według tabeli pomocy oraz piramidy pomocy z kart. W przypadku remisu wygrywa ten, kto pierwszy wszedł do Osady. (**Uwaga!** W Osadzie zawsze jest o 1 miejsce mniej niż aktualnie grających graczy, więc zawsze ktoś nie ukończy marszu, a tym samym przegra grę). Jeśli ktoś umrze w czasie gry (np. zginie w lawinie lub zostanie zamordowany przez mordercę czy też wyeliminowany przez samosąd), należy pomniejszyć wolne pola w Osadzie o 1, tak by nadal 1 osoba nie mogła wejść do Osady.

Morderca wygrywa, jeśli wejdzie do Osady (wtedy wszyscy pozostali przegrywają).

Przykładowe podliczanie punktów w rozgrywce 4-osobowej:

Alicja zginęła na polu Pączek ❶, więc przegrała rozgrywkę i nie musi podliczać zdobytych punktów.

Bartek nie zdążył wejść do Osady ❷, więc również przegrywa. Po śmierci Alicji w grze pozostało 3 graczy, więc do Osady mogą wejść 2 osoby. Bartek grał kartą Morderca, więc gdyby zdążył wejść do Osady, wygrałby bez względu na zdobyty poziom pomocy.

Celina grała kartą Andrzejek ❸. Na karcie w piramidzie pomocy najważniejszym kolorem jest **niebieski**. W tabeli udzielenia pomocy Celina jest na 3. poziomie w kolumnie **niebieskiego** gracza ❹, więc poziom ten mnoży razy 5. Jej ostateczny wynik to 15 pkt.

Darek grał kartą Michał ❺. Na karcie w piramidzie pomocy najważniejszym kolorem jest **czerwony**. Darek skończył grę na 4. poziomie, lecz w kolumnie **niebieskiego** gracza ❻. Na jego karcie postaci w piramidzie pomocy kolor **niebieski** jest na 3. miejscu w hierarchii (kolor **zielony** został pominięty, ponieważ Darek gra **zielonym** pionkiem), więc 4. poziom mnoży razy 3. Jego ostateczny wynik to 12 pkt. Celina wygrywa grę, a Darek jest na 2. miejscu.



POZIOM UDZIELENEJ POMOCY				
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1

Wariant dla 2 graczy:

Przygotujcie grę jak dla 3 graczy. Jedna z kart postaci będzie należała do wirtualnego gracza. Wszelkie zasady gry należy rozpatrywać jak przy grze 3-osobowej.

Ustalcie lub wylosujcie, kto będzie graczem rozpoczynającym.

Jeżeli wirtualny gracz jest graczem rozpoczynającym grę, należy rzucić kością:

- 1–2: pionek gracza wirtualnego porusza się o 1 pole do przodu;
- 3–4: pionek gracza wirtualnego porusza się o 2 pola do przodu;
- 5–6: rzuć kością: wynik 1–3 – pionek gracza wirtualnego porusza się o 3 pola do przodu, 4–6 – stoi w miejscu.

Kolejny ruch gracza wirtualnego jest taki sam jak ostatni ruch gracza po jego lewej stronie. Trzeci ruch gracza wirtualnego jest taki sam jak ostatni ruch gracza po jego prawej stronie. Następne ruchy gracza wirtualnego należy wykonywać dalej naprzemiennie, tak jak wykonują gracze. Jeśli w ostatniej rundzie gracz pauzował, a jego ruch ma zostać powielony, to wirtualny gracz powiela jego ostatni ruch sprzed pauzowania. By orientować się, ruch którego gracza został ostatnio powielony, należy zaznaczyć go znaczkiem w kolorze gracza wirtualnego, kładąc go na planszy w tabeli poziomu pomocy na wizerunku pionka gracza, którego ruch został ostatnio powielony.

Jeżeli grę rozpoczyna któryś z graczy, a nie wirtualny, to gracz wirtualny w swojej pierwszej turze najpierw powiela ruch gracza rozpoczynającego, a w kolejnej turze – drugiego gracza. Dalej powiela ruchy graczy w tej samej kolejności naprzemiennie.

Jeżeli wirtualny gracz ma powielić ruch, którego nie może wykonać (np. brak osoby, której miałby udzielić pomocy), nie robi nic i pozostaje na tym samym polu.

Jeżeli wirtualny gracz w wyniku powielenia ruchu gracza ma udzielić pomocy lub poprosić o nią, a na interesującym go polu znajduje się kilku graczy, należy ustalić drogą losowania, komu ma pomóc lub kogo ma poprosić o pomoc (np. poprzez przypisanie odpowiednich oczek poszczególnym graczom i rzucenie kością).

Jeżeli wirtualny gracz ❶ skończy swoją turę na polu specjalnym ❷ lub znajdzie się na nim w wyniku ruchu innego gracza, poruszając się do przodu, nie rozpatruje go – należy zaznaczyć białym znaczkiem, że wirtualny gracz był na danym polu specjalnym ❸.



Wyjątkiem są pola: Karpiol oraz Narty – jeśli wirtualny gracz skończy turę na tych polach, nie zaznaczamy ich. Zaznaczone pola specjalne mogą dać wirtualnemu graczowi punkty na koniec gry. Wirtualny gracz ma do dyspozycji 7 białych znaczków. Jeśli wszystkie znaczki zostały już użyte do oznaczenia pól specjalnych, na których znalazł się gracz, to kolejne takie pole należy oznaczyć, przekładając biały znaczek z pola, które jako pierwsze zostało oznaczone na pole bieżącej tury gracza wirtualnego.

Wirtualny gracz zgodnie z podstawowymi zasadami rozpatruje jedynie 4 pola: Karpiol, Przępaść, Narty i Lawina, z tym że jeżeli wirtualny gracz skończy turę na polach Przępaść i Lawina, to ten fakt należy dodatkowo zaznaczyć białym znaczkiem, ponieważ za te pola może punktować na koniec gry. Karpiol i Narty nigdy nie dają punktów wirtualnemu graczowi. Uwaga! Skorzystanie z karpli przez gracza wirtualnego zmniejsza liczbę dostępnych karpli! Tak samo jeśli wirtualny gracz wejdzie na pole Siekiera: oprócz oznaczenia białym znaczkiem należy również zmniejszyć dostępność siekier. To oznacza, że przy 2-osobowej rozgrywce wirtualny gracz może odebrać pozostałym graczom możliwość rozpatrzenia pola Siekiera.

Gracz wirtualny, tak jak inni, gdy wchodzi na pole specjalne, poruszając się do tyłu, nie rozpatruje go, a więc nie zaznaczamy znaczkiem, że tam był.

Jeżeli mordercą jest jeden z graczy, to by wygrać, oprócz dotarcia do Osady, musi wprowadzić do Osady gracza wirtualnego oraz osiągnąć 2. poziom pomocy w kolumnie pionka o najważniejszym lub drugim kolorze bądź 3. poziom spośród pozostałych kolorów. Jeśli wejdzie do Osady wraz z drugim graczem – remisujecie rozgrywkę. Jeśli wejdzie do Osady z graczem wirtualnym, lecz jego poziom pomocy nie będzie spełniał minimum, gracz wirtualny wygrywa.

Wirtualnego gracza można też wprowadzić do rozgrywki z 3 i 4 graczami. Wówczas zasady gry należy rozpatrywać odpowiednio jak dla 4 lub 5 graczy. Zasady poruszania się i zdobywania punktów przez wirtualnego gracza pozostają jak przy rozgrywce 2-osobowej. Dla ułatwienia od 2. tury wirtualny gracz może powielać ruch graczy zgodnie z kolejnością pionków w tabeli poziomu pomocy, a nie zgodnie z kolejnością tur graczy.

Końcowa punktacja gracza wirtualnego

Jeśli gracz wirtualny jest:

- **Anulą** – 5 pkt. za wejście na pola: Herbata, Pamiętnik. 3 pkt. za wejście na pola: Mara, Przepaść, Powrót mary, Zakrwawiony fartuch, Stodoła. Pozostałe pola są obojętne;
- **Michałem** – 5 pkt. za wejście na pola: Siekiera, Bimber. 3 pkt. za wejście na pola: Ofiary, Przepaść, Lawina, Stodoła, Pączek. Pozostałe pola są obojętne;
- **Andrzejkim** – 5 pkt. za wejście na pola: Zakrwawiony fartuch, Pączek. 3 pkt. za wejście na pola: Ofiary, Herbata, Siekiera, Powrót mary, Pamiętnik. Pozostałe pola są obojętne;
- **Alicją** – 5 pkt. za wejście na pola: Powrót mary, Stodoła. 3 pkt. za wejście na pola: Mara, Herbata, Lawina, Pamiętnik, Bimber. Pozostałe pola są obojętne;
- **Mordercą** – jeżeli wejdzie do Osady, wygrywa. Nie ma dodatkowych punktów za pola. Nie ma możliwości zamordowania pozostałych graczy.

Rozgrywka *déjà vu*: rozegrajcie 3 partie z rzędu. Zsumujcie wyniki każdej z nich. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa. W partii, w której wygrywa morderca, zwycięzca otrzymuje punkty zgodnie z punktami wynikającymi z tabeli poziomu pomocy.

Opis pól specjalnych:



Ofiary – niepewność wśród współtowarzyszy, czy droga na piechotę w takich warunkach jest bezpieczna, skłania ich do przeczekania parszywej pogody wewnątrz autobusu. Rzuć kością:

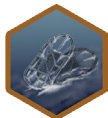
- 1–3: przekonujesz drużynę do wymarszu, sugerując, że nie wiadomo, jak długo może potrwać opad, a niewykluczone, że w autobusie możecie zostać zasypani. Wybierz dowolny pionek przeciwnika, który stoi na twoim polu lub polu startowym, i przesunij go na pole Mary (rywal ma nie rozpatrywać pola Mary, lecz grać dalej według ogólnych zasad). Jeśli nie ma nikogo do przesunięcia, nic się nie dzieje. Ty w każdym przypadku zostajesz na własnym polu;
- 4–6: niechętnych do wymarszu próbujesz zmobilizować własną odważną postawą. Jeśli za tobą lub na twoim polu znajdują się pionki innych graczy, przesunij swój pionek o 1 pole do przodu. Nie rozpatruj Mary. Jeśli wszyscy gracze są przed tobą, to pozostają na własnym polu.



Mara – oddalasz się od reszty grupy, a z lasu dobiega coraz głośniejsze wycie. Boisz się i nie wiesz, co robić dalej. Rzuć kością:

- 1: mara stanęła przed tobą i rozpostarła swoje błoniaste ręce. Ze strachu uciekasz z powrotem do autobusu. Przesunij swój pionek na pole startowe;

- 2–3: mara wyje coraz głośniejsze, a w głębokim ciemnym lesie dostrzegasz nieludzką sylwetkę, która powoli zanika, kierując się w głąb regła. Przyspieszasz kroku, próbując rozwiać czarne myśli. Od razu przesunąć pionek o 1 pole do przodu;
- 4–5: odgłosy cichną. Uważasz, że to były jedynie zwidy. Idziesz zatem dalej, gdy nagle czujesz zimny podmuch, jakby ktoś za twoimi plecami oddychał, lecz nie miał w sobie życia. Odwracasz się i dostrzegasz niewyraźną postać, która zaczyna biec w twoim kierunku. W panice uciekasz przed siebie. Po paru sekundach mara znika z twojego pola widzenia. Przesunąć swój pionek o 2 pola do przodu;
- 6: tracisz z pola widzenia swoich współtowarzyszy, a przeraźliwe odgłosy dobiegające z regły skłaniają cię do wycofania się w poszukiwaniu bratniej duszy. Przesunąć swój pionek o 1 pole do tyłu.



Karple – przed tobą pokryty grubą warstwą śniegu odcinek nad przepaścią, ale na szczęście znajdujesz stare porzucone karple. Od razu przesunąć swój pionek o 3 pola do przodu (jednocześnie). Pobierz z planszy 1 żeton karpli. Jeżeli na planszy nie ma już dostępnych żetonów karpli, nie możesz wykonać tej akcji. Żetony nie dają dodatkowych punktów na koniec gry. Liczba dostępnych karpli zależy od liczby graczy (patrz tabela na planszy pod polem Karple).



Przepaść – twoje nogi zapadają się w śniegu, pod którym kryje się zamrożony lod. Spadasz po urwisku. Próbuje się zatrzymać, chwytając się każdej wystającej gałęzi lub większego kamienia, ale dzięki temu jedynie amortyzujesz swój spadek. Ostatecznie lądujesz, tracąc przytomność, pośrodku doliny, tj. pole Siekiera lub kolejne dwa pola po lewej od Siekiery.

Rzucić kością i w zależności od wyniku położyć pionka na plecach na odpowiednim polu. Czekasz aż inni gracze dotrą do ciebie z pomocą (ktoś musi być 1 pole za tobą, na twoim polu lub cię minąć, wówczas będziesz mógł postawić pionka i wrócić do gry). Jeśli spadniesz na pole specjalne Siekiera, to po odzyskaniu przytomności (przed swoim ruchem) możesz je rozpatrzyć.



Herbata – rozgrzewa w mroźne dni i pobudza szare komórki. W kolejnych 2 turach możesz wykonać ten sam ruch, lecz nie może być to ruch, którym dostałeś się na pole z herbatą.



Siekiera – znajdujesz dowód zbrodni i boisz się współtowarzyszy. Myślisz, że ktoś z was może być mordercą. Sprawdź, kim jest osoba po twojej prawej lub lewej stronie, odstawiając jego kartę postaci. Nie pokazuj jej innym. Pobierz z planszy 1 żeton siekiery. Jeżeli na planszy nie ma już dostępnych żetonów siekiery, nie możesz wykonać tej akcji. Żetony nie dają dodatkowych punktów na koniec gry. Liczba dostępnych siekier zależy od liczby graczy (patrz tabela na planszy nad polem Siekiera).



Narty – lada moment może zejść na ciebie potężna lawina. Stare niemieckie narty z pobliskiej szopy powinny wystarczyć, by szybko pokonać niebezpieczny odcinek drogi. Od razu przesunąć swój pionek o 3 pola do przodu. Każdy gracz może rozpatrzyć to pole raz na grę.



Lawina – runęła prosto na ciebie. Twoi współtowarzysze widzieli cię i ruszyli na pomoc. Pauzujesz do momentu, aż wszyscy gracze ominą cię na planszy. Jeśli potem będziesz musiał znowu stanąć na polu z lawiną, to nie rozpatruj go. (Uwaga! Jeżeli spadła na ciebie lawina, a za tobą nie ma już ani jednego gracza, zginąłeś, a więc odpadasz z gry).

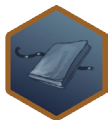


Powrót mary – w dolinie przy tych samych regłach, które prowadzą na górę do autobusu, znowu słyszysz tajemniczy głos. Rzucić kością:

- 1–3: kryjąca się w gęstym lesie sylwetka wydaje się ci znajoma. Powoli przestajesz dopatrywać

się w tym istoty nadprzyrodzonej, a myślisz bardziej o tym, że ktoś z waszej grupy chce wykorzystać sytuację, aby dokonać zbrodni. Możesz zadać dowolne pytanie innemu graczowi, który wcześniej rozpatrzył pole specjalne Siekiera. Osoba ta może zarówno powiedzieć prawdę, jak i skłamać. Przekazujcie sobie informacje tak, by pozostali gracze nic nie usłyszeli;

- 4–6: postać przeraziła cię na tyle, że zaczynasz krzyczeć, panicznie wzywając pomocy. Wybierz pionek gracza, który nie stoi wraz z tobą na polu Powrót mary, i postaw na swoim polu. (Ściągnięty gracz nie otrzymuje kolejnego poziomu w tabeli poziomu pomocy. Na początku swojej tury rozpatruje pole Powrót mary, jeżeli na planszy poruszył się do przodu).



Pamiętnik – odnajdujesz zgubiony pamiętnik ukochanej osoby i okazuje się, że ona kocha kogoś innego. Czujesz żal i złość. Do końca gry nie możesz używać ruchów: udzielić pomocy, poprosić o pomoc. (Jeśli ktoś poprosi cię o pomoc lub ci udzieli jej, musisz się temu poddać jak w normalnych zasadach gry).



Zakrwawiony fartuch – znajdujesz dowód zbrodni i trochę boisz się współtowarzyszy. Myślisz, że ktoś z was może być mordercą. Wybierz 1 dowolnego gracza i sprawdź, jaką postacią gra. Nie pokazuj innym.

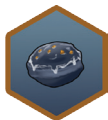


Bimber – rozgrzewający trunek koi twoje zmysły i zachęca do marszu. W 2 kolejnych turach możesz pójść o 2 pola do przodu, bez względu na to, jaki ostatnio ruch wykonałeś. Chętnie udzieliś pomocy, lecz sam nie chcesz o nią poprosić do końca gry.



Stodoła – chowasz się w pobliskiej stodole. Wyczuwasz obecność drugiej osoby. Jeśli w tej rundzie morderca będzie chciał cię zabić, rzuć kością:

- 1–4: udaje ci się przeżyć atak mordercy;
- 5–6: umarłeś i tym samym odpadasz z gry.



Pączek – znajomy milicjant poczęstował cię pączkiem, a ty po morderczym marszu odczuwasz tak wielki głód, że nie możesz się mu oprzeć. Rzuć kością:

- 1–4: niestety, pączek był zatruty, umierasz i tym samym odpadasz z gry;
- 5–6: pączek był mięciutki i po brzegi nadziany różą. Ze smakiem oblizujesz palce, brakuje tylko ciepłej herbaty, więc nie pozostaje nic innego, jak wrócić do domu na gorzki czaj. Od razu przesunąć pionki na wolne miejsce w Osadzie, kończąc rozgrywkę.



WYDAWCA:
Agencja Wydawniczo-Reklamowa
Skarpa Warszawska Sp. z o.o.
ul. K. K. Baczyńskiego 1 lok. 2,
00-036 Warszawa
tel. 22 416 15 81
redakcja@skarpawarszawska.pl
www.skarpawarszawska.pl
f @ skarpawarszawska

Autor gry: Mateusz Kałan
Autor książki: Michał Śmielak
Koordynacja wydania: Mateusz Kałan, Michał Śmielak
Ilustracje i opracowanie graficzne: Angelika Kruczek
Skład i łamanie instrukcji: Agnieszka Kielak
Redakcja i korekta: Magdalena Marciniak-Cąkała
© Copyright by Skarpa Warszawska, Warszawa 2024
© Copyright by Mateusz Kałan, Warszawa 2024
© Copyright by Michał Śmielak, Warszawa 2024

Testerzy gry: Marcel Andryszczyk, Pamela Andryszczyk, Marianna Bereda, Urszula Bereda, Anna Bielska, Rafał Bielski, Zuzanna Bielska, Przemysław Grot, Łukasz Hudecki, Martyna Kałan, Iwona Krupińska, Kamil Maliszewski, Magdalena Marciniak-Cąkała, Piotr Sternał, Miłosz Tatur, Michał Zawadzki