

# NEUROSHIMA LAST AURORA

## LODOWA STAL

13+  
60-90 min  
1-4

### WPROWADZENIE

Na waszej drodze ku *Aurorze* pojawił się nowy wróg – Klan Asgaror. Ta niewielka, ale szczególnie agresywna grupa szybko zasłynęła jako jedno z najgroźniejszych niebezpieczeństw lodowych pustkowi. Swą siłę zawdzięcza pancerzom i broni. Wieść niesie, że są one wykonane z eksperymentalnego materiału pochodzącego z laboratoriów, które nie tak dawno temu należały do najpilniej strzeżonych...

Niniejsza instrukcja opisuje wyłącznie zasady i elementy wprowadzone w dodatku *Lodowa Stal*. Założyliśmy, że podstawowe zasady są ci znane, więc nie powtarzaliśmy ich tutaj. Brakujące informacje znajdziesz w instrukcji do podstawowej wersji gry.

### MODUŁY ROZSZERZENIA

*Lodowa Stal* składa się z 5 niezależnych, lecz w pełni kompatybilnych ze sobą modułów. Możesz łączyć je z podstawową wersją gry w dowolnej kombinacji.

### MODUŁ 1 – Talia Eksploracji

#### KOMPONENTY

- 22 karty Eksploracji (z I, II albo III na rewersie)
- 12 kart Przedmiotu

#### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowując grę, zamiast kart z widocznym w rogu , użyj kart oznaczonych . Wtasuj wszystkie nowe karty Przedmiotów do talii Przedmiotów. Następnie postępuj zgodnie z instrukcją do gry podstawowej.

#### NOWE IKONY

**Broń Szmelcowa:** ten rodzaj Broni działa tak samo, jak zwykła Broń, z tym tylko wyjątkiem, że aby jej użyć musisz odrzucić 1 kartę Przedmiotu zamiast 1 znacznika Amunicji.

**Uwaga:** ponieważ ta Broń nie strzela standardową Amunicją, nie możesz zagrać karty Przedmiotu „Pociski Zapalające”, aby wykonać atak Bronią Szmelcową.



Specjalne: to pole Ładunku zapewnia 1 kartę Przedmiotu na koniec każdej rundy.



Specjalne: to pole Ładunku zwiększa o 1 maksymalną liczbę Przedmiotów, które możesz posiadać.

**Uwaga:** ta premia jest kumulatywna.

### ZAŁĄCZNIK

#### KARTY SPOTKAŃ

**[210]** Gdy spotkasz **Poszukiwanego Zbiega**, możesz wybrać jedną z dwóch opcji: Odrzuć jego kartę i 1 kartę Przedmiotu oraz stracić 1 punkt Sławy, aby zwiększyć prędkość swojej Ciężarówki o 3 podczas najbliższego Ruchu, **ALBO**

Odrzuć jego kartę i 1 znacznik Amunicji, aby zyskać 1 Przedmiot i 1 punkt Sławy oraz dołączyć do swojego Konwoju 1 Ciężarówkę, Przyczepę albo Urządzenie ze stosu kart odrzuconych.

**Uwaga:** użyj tej karty jako znacznika premii do prędkości podczas najbliższego Ruchu, a po jego wykonaniu usuń ją.

#### KARTY PRZEDMIOTÓW

**[223/224]** Zużywając **Konserwę**, możesz natychmiast umieścić 2 znaczniki Żywności w swoim Konwoju, ale musisz też położyć 1 żeton Skażenia na karcie jednego z twoich Ocalałych.

**[225/226]** Dzięki **Aktywnemu Kamuflażowi** możesz zignorować wszystkie efekty Zasadzek i ataków ze strony wszystkich Wrogów w aktualnej fazie Ostrzału.

**Uwaga:** użycie tego Przedmiotu nie uniemożliwia atakowania Wrogów.

**[227/228]** **Granatnikiem Przeciwpancernym** możesz zadać 2 Uszkodzenia jednemu Wrogowi w twoim regionie i otrzymać 1 punkt Sławy. Ponieważ nie jest to normalny atak, nie możesz położyć żetonu Celu na karcie Wroga.

**[229/230]** Kiedy użyjesz **Świecy Dymnej**, wybierz 1 Wroga w swoim regionie i usuń z niego żeton Celu innego gracza (jeśli to możliwe). Następnie połóż swój żeton Celu na pierwszym od lewej pustym polu Celu na karcie tego Wroga.

**[231/232]** **Niestabilne Paliwo** zwiększa prędkość twojej Ciężarówki o 2 albo o 3 punkty Ruchu, zadając Konwojowi odpowiednio 2 albo 4 Uszkodzenia.

**[233/234]** **Antyrad** pozwala ci usunąć po 1 żetonie Skażenia z maksymalnie 3 kart Ocalałych znajdujących się w jednej dowolnej Strefie (Aktywnej, Odpoczynku albo Wyczerpania).

#### KARTY OCALAŁYCH

**[207]** Gdy podczas normalnego ataku twoja karta Wyniku pokaże PUDŁO, **Czujka** pozwoli ci zadać 2 Uszkodzenia. Ponieważ jest to normalny atak, otrzymujesz 1 punkt Sławy i kładziesz swój żeton Celu na karcie trafionego Wroga.

**[208]** Kiedy **Trener Psów** zbiera Zasoby, dobierz 1 dodatkową kartę Przedmiotu.

**[209]** **Snajperka** pozwoli ci wydać 1 znacznik Amunicji, aby zadać 3 Uszkodzenia Wrogowi w twoim regionie, bez odkrywania karty Wyniku. Ponieważ jest to normalny atak, otrzymujesz 1 punkt Sławy i kładziesz swój żeton Celu na karcie trafionego Wroga.

**Uwaga:** zdolność **Snajperki** możesz aktywować, zagrywając kartę Przedmiotu „Pociski Zapalające”.

#### KARTY WYDARZENIA

**[221]** **ŚNIEŻYCA.** W najbliższej fazie Ruchu, w Standardowej Kolejności Tur, prędkość wszystkich Konwojów zmniejsza się. Konwój pierwszego (od lewej) gracza traci 2 punkty Ruchu, Konwoje drugiego i trzeciego gracza tracą po 1 punkcie Ruchu, a Konwój czwartego gracza nie traci ich wcale.

**[222]** **KOMUNIKAT ALARMOWY.** Po odkryciu tej karty musicie podjąć decyzję: w Standardowej Kolejności Tur każde z was może odrzucić dowolną liczbę znaczników Żywności ze swojego Konwoju, aby natychmiast otrzymać 1 punkt Sławy za każdy odrzucony znacznik. Jeśli łączna liczba odrzuconych znaczników jest mniejsza niż 2, przesuńcie *Aurorę* na czerwone pole Postoju, odpowiadające numerowi bieżącej rundy.

**Uwaga:** w Standardowej Kolejności Tur każdy gracz może odrzucić Żywność, nawet jeśli łącznie odrzuceno już co najmniej 2 znaczniki.

### MODUŁ 2 – Wrogi Klan Asgaror

#### KOMPONENTY

- 6 kart Wroga
- 6 kart Łupu

#### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby wprowadzić Klan Asgaror do gry, podmień Wrogów z wersji podstawowej (6 kart Wroga i 6 kart Łupu) na karty z tego dodatku.

#### NOWA IKONA:



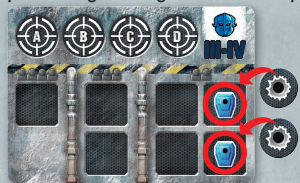
**Pole Asgardzkiego Pancerza:** traktuje się tak jak zwykłe pole Pancerza (może zawierać wyłącznie żetony ). Podczas fazy Końca Rundy ten niezwykle metal samoistnie się regeneruje, możesz więc usunąć żetony  z pól Ładunku oznaczonych tą ikoną (jeśli jakieś są).

#### ASGARDZKIE POLE OBRONY:

Zakuci w eksperymentalny materiał członkowie Klanu Asgaror są niezwykle trudni do pokonania, gdyż ich Pancerz sam się naprawia.

Gdy zadajesz Uszkodzenia któremuś z tych Wrogów, musisz umieszczać żetony Uszkodzenia, zaczynając od pustych pól Obrony oznaczonych Asgardzkim Pancerzem.

Na koniec rundy usuń WSZYSTKIE żetony Uszkodzenia znajdujące się na polach Asgardzkiego Pancerza nie pokonanych Wrogów.



PIERWSZE USZKODZENIA TRAFIAJĄ TUTAJ



SĄ USUWANE NA KONIEC RUNDY

### ZAŁĄCZNIK

#### KARTY WROGÓW

**[235]** **TYR (Zasadzka)** zadaje 1 Uszkodzenie w pierwszej kolumnie Konwoju prowadzącego w tym regionie (wszystkim Konwojom remisującym na 1. pozycji) oraz 1 Uszkodzenie we wskazanych kolumnach pozostałym Konwojom w tym regionie.

**[236]** **ULLR (Zasadzka)** zadaje 1 Uszkodzenie w pierwszej kolumnie Konwoju prowadzącego w tym regionie (wszystkim Konwojom remisującym na 1. pozycji) oraz 1 Uszkodzenie we wskazanych kolumnach pozostałym Konwojom w tym regionie.

**[237]** **HEIMDALLR (Zasadzka)** sprawia, że każdy gracz w jego regionie, musi położyć 1 żeton Uszkodzenia na najpotężniejszej Broni w swoim Konwoju. Jeśli w twoim Konwoju kilka Broni ma ten sam (najwyższy) poziom, wybierz, która z nich zostanie uszkodzona.

**[238]** **HEL (Zasadzka)** sprawia, że każdy gracz w jej regionie musi położyć po 1 żetonie Skażenia na każdym Ocalałym w swojej Strefie Odpoczynku.

**[239]** **THOR (Zasadzka)** sprawia, że każdy gracz w jego regionie musi położyć po 1 żetonie Uszkodzenia na 3 różnych kartach swojego Konwoju.

**[240]** **LOKI (Zasadzka)** zadaje 1 Uszkodzenie w górnym rzędzie oraz 2 Uszkodzenia we wskazanych kolumnach Konwoju prowadzącego w tym regionie (wszystkim Konwojom remisującym na 1. pozycji). Zadaje również 2 Uszkodzenia w górnym rzędzie każdego z pozostałych Konwojów w tym regionie.

#### KARTY ŁUPÓW

**[241]** **Asgardzki Bagażnik** to Urządzenie z polem Asgardzkiego Pancerza i specjalnym polem Ładunku, które na koniec gry zapewnia 1 punkt Sławy, jeśli nie jest uszkodzone.

**[242]** **Radiooperator** to Ocalały, który sprawia, że wszyscy przeciwnicy wyprzedzają go na planszy Trasy (nawet jeśli ich Konwoje są w innym regionie), muszą dodać do wskazanych kart swojego Konwoju po 1 żetonie Uszkodzenia za każdego Wroga ich w regionie.

**Uwaga:** Konwoje zajmujące to samo pole, co gracz z Radiooperatorem, nie otrzymują żadnych Uszkodzeń.

**Uwaga:** zdolność Radiooperatora jest aktywowana w turze jego gracza.

**[243]** **Asgardzka Przyczepa** posiada pole Asgardzkiego Pancerza.

**[244]** **Asgardzki Niszczyciel** to Urządzenie posiadające Broń Szmelcową poziomu 4, zwykłą Broń poziomu 4 i specjalne pole Ładunku, które zapewnia 1 punkt Sławy na koniec gry, jeśli nie jest uszkodzone.

**[245]** **Asgardzkie Płyty Pancerne** to Urządzenie z 2 polami Asgardzkiego Pancerza oraz specjalnym polem Ładunku, które na koniec gry zapewnia 2 punkty Sławy, jeśli nie jest uszkodzone.

**[246]** **Asgardzkie Źródło Zasilania** ma specjalne pole Ładunku, które na koniec gry daje 1 punkt Sławy (jeśli nie jest uszkodzone) oraz kolejne specjalne pole Ładunku, które na koniec gry zapewnia po 1 punkcie Sławy za każde pole Asgardzkiego Pancerza w Konwoju (maksymalnie 2 punkty Sławy), jeśli nie jest uszkodzone.

### MODUŁ 3 – Asymetryczne Załogi Początkowe

#### KOMPONENTY

- 8 kart Ocalałych (z S na rewersie)

#### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby wprowadzić asymetryczną Załogę do gry, podmień podstawową Załogę startową (*Lider* i *Nawigator*) na karty z tego dodatku.

#### ZAŁĄCZNIK

##### ZAŁOGA: WATAHA

**[247]** Oprócz Akcji Dodatkowej oraz Akcji Karty z wybranego miejsca w Strefie Eksploracji **Arktyczny Wilk** pozwala ci wykonać także po 1 Akcji Dodatkowej z miejsc na lewo (jeśli jest) i na prawo (jeśli jest) od eksplorowanego miejsca. Kolejność akcji jest dowolna.

**Uwaga:** zdolność **Arktycznego Wilka** nie pozwala ci dwukrotnie wykonać tej samej Akcji Dodatkowej.

#### PRZYKŁAD: EKSPLOACJA ARKTYCZNYM WILKIEM



*Arktyczny Wilk musi ulepszyć swój Konwój, dołączając do niego Armatkę Szmelcową. Może również wykonać Akcję Dodatkową z tego miejsca w Strefie Eksploracji oraz dwie kolejne Akcje Dodatkowe w przylegających miejscach, w dowolnej kolejności (także przed rozpatrzeniem Akcji Karty).*

**[248]** **Wilk Gończy** zwiększa prędkość twojej Ciężarówki o 3, jeśli co najmniej 1 Konwój wyprzedza cię na planszy Trasy (zignoruj Konwoje zajmujące twoje pole na planszy Trasy).

**Uwaga:** jeśli to twój Konwój jest na prowadzeniu, nie otrzymujesz z tej karty żadnej premii do prędkości.

##### ZAŁOGA: MUTANCI

**[249]** Po zakończeniu Eksploracji możesz umieścić **Mutanta Alfa** od razu w Strefie Odpoczynku, o ile usuniesz z niego 1 żeton Skażenia.

**Uwaga:** możesz natychmiast usunąć żeton Skażenia umieszczony na **Mutancie Alfa** podczas bieżącej akcji Eksploracji, aby aktywować jego zdolność.

**Uwaga:** jeśli **Mutant Alfa** otrzyma trzeci żeton Skażenia, ginie jak normalny Ocalały (wykonuje aktualną akcję, ale jego zdolność go nie ratuje).

**Uwaga:** jeśli **Mutant Alfa** wykona Akcję Dodatkową lub Akcję Karty, która zmusza cię do usunięcia z niego żetonu Skażenia, musisz go usunąć.

**[250]** Przed poruszeniem Konwoju możesz usunąć z **Ghula** 1 żeton Skażenia, aby w tym Ruchu zwiększyć prędkość Ciężarówki o 2.

**Uwaga:** jeśli **Ghul** otrzyma drugi żeton Skażenia, ginie jak normalny Ocalały (wykonuje aktualną akcję, ale jego zdolność go nie ratuje).

**Uwaga:** jeśli **Ghul** wykona Akcję Dodatkową lub Akcję Karty, która zmusza cię do usunięcia z niego żetonu Skażenia, musisz go usunąć.

##### ZAŁOGA: ASGARDZCYCY

**[251]** **Walkiria** zwiększa prędkość twojej Ciężarówki o 1, 2 albo 3 punkty, jeśli twój Konwój składa się z co najmniej 3, 5 bądź 7 kart (wliczając karty Ciężarówki, Przyczep i Urządzeń).

**[252]** W fazie Ostrzału **Córka Wojny** zwiększa liczbę Uszkodzeń zadawanych przez twój pierwszy udany strzał do Wroga o 1, 2 albo 3, jeśli twój Konwój składa się z co najmniej 3, 5 bądź 7 kart (wliczając karty Ciężarówek, Przyczep i Urządzeń).

##### ZAŁOGA: ANDROIDY

**[253]** **Syntetyczny Prototyp** zwiększa prędkość twojej Ciężarówki o 2, jeśli na żadnej karcie twojego Konwoju nie ma żetonu Uszkodzenia.

Syntetyczny Prototyp możesz nakarmić 1 Przedmiotem albo 1 Zasobem dowolnego typu.

**[254]** Dzięki **Botowi Zaopatrzeniowemu** możesz odrzucić 1 kartę Przedmiotu, aby zwiększyć prędkość Ciężarówki o 2. Bota Zaopatrzeniowego możesz nakarmić 1 Przedmiotem albo 1 Zasobem dowolnego typu.

### MODUŁ 4 – Karty Fabuły

#### KOMPONENTY

- 40 kart Fabuły (z I, II albo III na rewersie)

#### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Postępuj zgodnie z instrukcją do gry podstawowej. Podziel karty Fabuły na trzy talie według oznaczenia Okresu na rewersie (I, II, III) i potasuj każdą talię osobno. Połóż talię z Okresu I obok talii Eksploracji. Pozostałe dwie talie na razie odłóż – będą potrzebne później.

#### WARUNEK AKTYWACJI

Na rewersie każdej karty Fabuły podano fazę, w której ta karta może być aktywowana. Poniżej opisano konkretną akcję, wydarzenie bądź sytuację, które wywołują dany epizod fabularny. O ile nie napisano inaczej, kartę Fabuły zawsze rozpatruj przed zdarzeniem, które ją aktywowało.

#### PRZYKŁAD 1: AKTYWACJA KARTY FABUŁY



*Ta karta Fabuły Okresu I zostanie aktywowana podczas fazy Eksploracji, gdy któryś z graczy będzie wykonywał akcję zbierania Zasobów. Gdy to się wydarzy, ten gracz będzie musiał stawić czoła Fabule, **ZANIM** wykona akcję zebrania Zasobów.*

#### AKTYWOWANIE KART FABUŁY

Wyłącznie **widoczne** karty Fabuły mogą być aktywowane. Karta Fabuły jest uważana za widoczną, gdy:

- jest na wierzchu aktualnie używanej talii Fabuły;
- została Zachowana pod kartą w Strefie Eksploracji (efekty niektórych kart Fabuły wymagają wzniesienia ich pod inne karty).

W jednej turze możesz rozegrać tylko jedną kartę Fabuły, niezależnie od fazy gry. Dlatego po rozpatrzeniu karty Fabuły ignoruj inne widoczne karty Fabuły (w tym kartę Fabuły na wierzchu talii) do końca swojej tury.

Niektóre karty Fabuły są aktywowane poza turą gracza (np. „Na początku fazy, zanim Wrogowie urządzą Zasadzkę”). W takim przypadku kartę Fabuły rozpatruje pierwszy gracz (Standardowa Kolejność Tur). Po jej rozpatrzeniu powinien ignorować wszystkie inne widoczne karty Fabuły, które mogłyby zostać aktywowane w tym samym momencie gry (np. jeśli ktośś z was aktywował i rozegrał kartę na początku Ostrzału, musi zignorować wszystkie pozostałe widoczne karty Fabuły, które aktywują się na początku Ostrzału).



## STAWIANIE CZOŁA FABULE

Gdy aktywujesz kartę Fabuły, musisz „stawić jej czoła”. Gracz po twojej lewej dobiera tę kartę i czyta na głos jej tytuł oraz wprowadzenie. Następnie czyta z niej możliwe do podjęcia wybory (ale bez ich konsekwencji), a ty decydujesz, jak chcesz stawić czoła przedstawionej sytuacji.

### PRZYKŁAD 2: STAW CZOŁA FABULE



**Dawid** ● aktywuje kartę Fabuły. Siedząca po lewej **Asia** ● dobiera kartę i, nie pokazując jej, czyta na głos jej tytuł i wprowadzenie oraz, w tym przypadku, 2 wybory (opcje A i B), jednak nie czyta konsekwencji sukcesów (✓) ani porażek (✗).  
**Dawid** ● musi teraz wybrać opcję, której chce stawić czoła (A albo B).

Kiedy zdecydujesz, co chcesz zrobić, musisz sprawdzić, czy ci się to uda czy nie. Są 3 możliwości:

- Brak konkretnego warunku: automatycznie odnosisz sukces, odczytaj tekst sukcesu (✓).
- **PRÓBA**: natychmiastowy test, który musisz rozpatrzyć.
- **MISJA**: konkretne zadanie, którego musisz się podjąć, aby móc zdobyć nagrodę.

O ile nie napisano inaczej, po rozpatrzeniu karty Fabuły kontynuuj normalnie swoją turę (jeśli warunkiem aktywującym było np. wykonanie akcji, musisz teraz wykonać tę akcję).

### PODJĘCIE PRÓBY

Treść Próby brzmi z grubsza tak: **PRÓBA [A,B]**. Oznacza to, że musisz odkryć kartę Wyniku i sprawdzić pierwszą od lewej literę na spodzie. Jeśli ta litera widnieje w opisie Próby, udało ci się! Odczytaj tekst sukcesu (✓). W innym razie nie udaje ci się. Odczytaj tekst porażki (✗).

Czasem szanse na sukces mogą wzrosnąć, jeśli będziesz w konkretnej sytuacji albo jeśli zdecydujesz się wydać Zasoby.

### PRZYKŁAD 3: PRÓBA

**A** Próbujesz trafić Wroga: **PRÓBA [A,B] + [C]**, jeśli wydasz 1

*W tym przypadku gracz może wydać 1 żeton Amunicji, aby zwiększyć szanse sukcesu przez dodanie litery C do Próby.*

### WYKONANIE MISJI

Misja jest specyficznym zadaniem, które możesz wykonać, aby zdobyć nagrodę opisaną na karcie.

O ile nie napisano inaczej, gdy podejmiesz się Misji, musisz zaznaczyć ten fakt, umieszczając kartę Fabuły w swojej Strefie Aktywnej.

Kiedy wykonasz Misję, natychmiast odczytujesz tekst sukcesu (✓).

Jeśli Misja się nie powiedzie, odczytaj tekst porażki (✗).

**Uwaga:** nie ma ograniczenia liczby Misji, których możesz się podjąć lub mieć w Strefie Aktywnej.

### GLOSARIUSZ

Karty Fabuły mogą mieć różne specjalne „słowa klucze”, które mają następujące znaczenia:

- **PRÓBA**: test, któremu musisz natychmiast się poddać, odkrywając kartę Wyniku.
- **ZACHOWAJ**: musisz Zachować kartę Fabuły w wybranej Strefie albo pod wskazaną kartą. Na potrzeby wszystkich zasad gry pola Ładunku na dole karty Fabuły Zachowanej pod kartą Konwoju traktuj tak, jakby znajdowały się na karcie, pod którą karta Fabuły jest wsunięta. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Odrzucasz kartę Konwoju z Zachowaną pod nią kartą Fabuły, odrzuć obie karty.
- **Uwaga:** nie możesz Zachować 2 kart Fabuły pod tą samą kartą Konwoju (musisz wybrać 1 kartę, którą zachowasz, a drugą – odrzucić).
- **ODRZUĆ**: musisz Odrzucić kartę Fabuły na stos odrzuconych kart Fabuły (stwórz obok planszy osobny stos dla kart Fabuły).
- **PORAŻKA**: informuje, że nie udało ci się wykonać Misji albo przejść Próby i musisz teraz przeczytać tekst porażki (✗).
- **MISJA**: podaje zadanie do wykonania i warunki jego powodzenia oraz niepowodzenia.
- **WYPEŁNIENIE**: informuje, że Misja się powiedziała i musisz teraz przeczytać tekst sukcesu (✓).

### KONIEC RUNDY

Na koniec każdej rundy Odrzuć **wierzchnią** kartę Fabuły na stos odrzuconych kart Fabuły, odsłaniając nową kartę Fabuły.

### ZMIANA TALII FABUŁY

W chwili, gdy pierwsza karta Okresu II pojawi się na wierzchu talii Eksploracji, usuń z gry talie Fabuły Okresu I, ale nie usuwaj żadnych kart Fabuły będących w grze: Zachowanych przez graczy ani „aktywnych” Misji. W jej miejsce połóż talie Fabuły Okresu II.

Kiedy na wierzchu talii Eksploracji pojawi się pierwsza karta Okresu III, czynność powtórz, wprowadzając do gry talie Fabuły Okresu III.

### OSTATNIA AUTOMA Z KARTAMI FABUŁY

Jeśli grasz w trybie jednoosobowym, przeciwko Automie, stosuj się do poniższych reguł:

- Automa aktywuje karty Fabuły jak zwykły gracz. Jeżeli Automa wykona akcję związaną z aktywacją widocznej karty Fabuły – nawet jeśli tylko odrzuci pasującą kartę – aktywuje tę kartę Fabuły. Przykładowo, jeśli Automa odrzuca kartę Spotkania, to i tak aktywuje kartę Fabuły z warunkiem: „Gdy gracz rozpatruje Spotkanie”.
- Gdy Automa aktywuje kartę Fabuły, nie stawia jej czoła. Zamiast tego połóż tę kartę w Strefie Przedmiotów/Łupów bez jej ujawniania.
- W swojej turze możesz odrzucić 1 kartę Fabuły ze Strefy Przedmiotów/Łupów Automy, aby zapobiec WSZYSTKIM efektom wymienionym na 1 karcie Akcji Automy. **Nie uniemożliwia** to Automie Eksploracji. Możesz Odrzucić dowolną liczbę kart Fabuły Automy w jednej turze, negując 1 kartę Akcji Automy za każdą odrzuconą kartę Fabuły.
- Gdy aktywujesz kartę Fabuły, musisz ją dobrać i przeczytać.

**Ważne:** grając w trybie jednoosobowym, to ty będziesz czytać sobie karty Fabuły, więc spróbuj unikać „spoilerów” i **nie podglądać** konsekwencji, zanim nie zdecydujesz się na którąś opcję.

**Uwaga:** karty aktywowane przez konkretne sytuacje (np. „koniec fazy”) są zawsze rozpatrywane przez ciebie – nie są odrzucane.

**Uwaga:** na koniec gry wszystkie karty Fabuły pozostające w Strefie Przedmiotów/Łupów Automy są odrzucane bez efektów i bez przyznawania punktów Sławy.

**Uwaga:** jeśli karta Fabuły stawia wybór przed kilkoma graczami, to musi być rozpatrzona przez gracza, zanim zostanie przeniesiona do Strefy Przedmiotów/Łupów.

### PRZYKŁAD 4: ODRZUCENIE KARTY FABUŁY AUTOMY



W fazie Ruchu **Dawid** ● odrzuca kartę Fabuły ze Strefy Przedmiotów/Łupów Automy, aby zanegować wszystkie efekty karty Akcji właśnie zagranej przez Automa: Automa nie otrzymuje Ocalałego, a **Dawid** ● nie dodaje 1 ● do swojego Konwoju.

## MODUŁ 5 – Gracz kontra Gracz (PvP)

### KOMPONENTY

- 4 karty PvP
- 12 kart Wyniku

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Postępuj zgodnie z instrukcją do gry podstawowej z uwzględnieniem poniższych zmian:

- Przygotowując Wrogów, losowo usuń z talii Eksploracji po 1 karcie Wroga (nie podglądaj!) z każdego Okresu (I, II i III). Z talii Łupów także usuń po 1 karcie z każdego Okresu (I–II, III–IV, V–VI).
- Podmień podstawową talie Wyników na talie z tego dodatku.
- Każdy gracz bierze 1 kartę PvP i kładzie ją nad swoją planszą Gracza. Umieść po 1 żetonie Uszkodzenia na pierwszym polu toru Uników i na pierwszym polu toru Ataków – jak na obrazku. Leżące tu żetony Uszkodzenia nazywać będziemy odpowiednio znacznikiem Uników i znacznikiem Ataków.

- Znaczniki Sławy połóżcie na swoich planszach Graczy, jednak nie na polu o wartości 0, lecz na polu o wartości -1 (z ★) na torze Sławy.



**Uwaga:** tor Ataków składa się z 8 pól w dwóch rzędach. Traktujcie je jako jeden tor. Przesuwając żeton Uszkodzenia z 4. pola na kolejne, po prostu przenies go na pierwsze od lewej pole niższego rzędu.

Gra toczy się według standardowych reguł, z wyjątkiem poniższych przypadków:

### FAZA 4: OSTRZAŁ

W swojej turze oprócz Wroga możesz też ostrzelać innego gracza w swoim regionie (graczy zaangażowanych w walkę będziemy nazywać „Atakującym” i „Obroncą”).

Atakując innego gracza, postępuj według tych kroków:

- Atakujący wybiera nieużyty w tej fazie i nieuszkodzoną Broń, wydaje 1 znacznik Amunicji i odkrywa wierzchnią kartę Wyniku, wskazującą maksymalne Uszkodzenia z tego ataku.
- Obronca unika Uszkodzeń w liczbie równej liczbie ikon widocznych na lewo od znacznika Uników na swoim torze Uników.
- Jeśli Obronca nie był w stanie uniknąć wszystkich Uszkodzeń, musi rozmieścić żeton pozostających Uszkodzeń w swoim Konwoju tak, jak pokazuje rewers karty leżącej na wierzchu talii Wyniku. Obronca przesuwając też znacznik Uników na torze Uników o 1 pole w prawo za każdy żeton Uszkodzenia dodany w ten sposób do swojego Konwoju.
- Jeśli to możliwe, Atakujący przesuwa swój znacznik Ataków do przodu o 1 pole za każdy żeton Uszkodzenia umieszczony w Konwoju Obroncy w wyniku tego ataku.

**Uwaga:** w jednej fazie możesz wykonywać wiele ataków wymierzonych w jednego albo kilku graczy. W ten sposób możesz przesuwać swój znacznik Ataków coraz dalej, aby zyskać większą premię na końcu fazy.

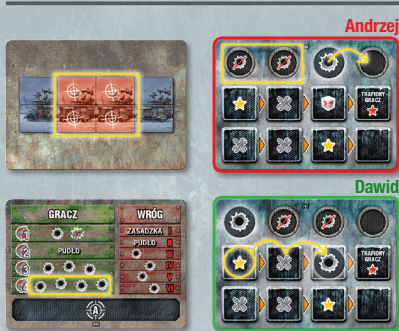
**Uwaga:** wynikające z toru Uników zmniejszenie Uszkodzeń dotyczy wyłącznie ataków graczy (nie stosuje się do Uszkodzeń z innych źródeł, np. Wrogów).

**Uwaga:** inni gracze nie są uważani za Wrogów, więc nie możesz zastosować do nich żadnego efektu dotyczącego Wroga.

Na koniec fazy Ostrzału w **Standardowej Kolejności Tur** wszyscy musicie:

- przesunąć znacznik Uników o 1 pole w lewo;
- zebrać wszystkie premie pokazane na lewo od swojego znacznika Ataków na torze Ataków;
- przesunąć znacznik Ataków z powrotem na pierwsze pole toru Ataków.

### PRZYKŁAD



**Dawid** ● atakuje **Andrzeja** ● za pomocą ★. Wydaje 1 znacznik Amunicji i odkrywa pierwszą kartę Wyniku: atak może zadać 4 Uszkodzenia! **Andrzej** ● unika 2 Uszkodzeń (jak pokazuje jego tor Uników), ale wciąż musi położyć 2 żetony Uszkodzenia na

środkowych kolumnach swojego Konwoju. Dobra wiadomość jest taka, że przesuwa swój znacznik Uników na ostatnie pole. Wskutek udanego ataku **Dawid** ● przesuwa swój znacznik Ataków o 2 pola w prawo.

Na koniec tej fazy:

- **Dawid** ● zyskuje 1 punkt Sławy i usuwa 1 żeton Uszkodzenia ze swojego Konwoju, co wynika z premii pokazanej na torze Ataków. Następnie przesuwa swój znacznik Ataków z powrotem na początek toru.
- **Andrzej** ● przesuwa znacznik Uników o 1 pole w lewo (następną rundę zacznie z możliwością uniknięcia 2 Uszkodzeń).

### PREMIE Z TORU ATAKÓW

- ★ Otrzymaj 1 punkt Sławy na torze Sławy.
- ✗ Usuń 1 żeton Uszkodzeń z Konwoju.
- ! Dobierz 1 kartę Przedmiotu.

**TRAFIONY GRACZ** ★: Wybierz jednego z przeciwników, którego Konwój udało ci się trafić w tej fazie. Traci on 1 punkt Sławy. Jeśli to niemożliwe, ten gracz musi umieścić 1 żeton Uszkodzeń na dowolnym polu Ładunku swojego Konwoju.

### FAZA 5: KONIEC RUNDY

W trybie Gracz kontra Gracz nadmiarowe karty ze Strefy Eksploracji odrzucasie, gdy jest ich więcej niż 4 (a nie 3, jak w wersji podstawowej), a w przypadku gry 2-osobowej – więcej niż 3.

**Gra autorstwa:** Mauro Chiabotto

**Projekt graficzny:** Davide Corsi

**Ilustracja na okładce:** bimawithpencil

**Ilustracje:** Davide Corsi, Khuseyn Khutugov, Raja Nandepu, Vincenzo Praticco, Wahtari studio

**Korekta wersji angielskiej:** William Niebling

**Produkcja:** Silvio Negri-Clementi

**Wydane przez:** Pendragon Game Studio srl  
Via Curtatone, 6 - Milano 20122 - Italy

**www.pendragongamestudio.com**  
**Info@pendragongamestudio.com**

**Last Aurora** jest znakiem towarowym Pendragon Game Studio srl  
Wszystkie prawa zastrzeżone.  
Instrukcję należy zachować do wykorzystania w przyszłości.



**Wersja polska:** Zespół Portal Games

**Przekład:** Piotr A. Wesołowski

**Skład:** Bartosz Makświej

Portal Games Sp. z o.o., ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wyprodukowano w Chinach



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy uzupełnień. Zobowiązujemy się wprowadzać ich instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: portalgames.pl/pl/last-aurora-lodowa-stal/



Jeden świat. Różne gry. Poznaj je wszystkie!