

NEUROSHIMA LAST AURORA

PRZEBUDZENIE MOLOCHA

WPROWADZENIE

Moloch, manifestacja siły komputerów i maszyn, które zbuntowały się przeciwko swoim twórcom. Uruchomił sekwencję wyrzutu rakiet wszelakiego rodzaju, bombardując nimi najważniejsze miasta, jednocześnie paraliżując i przejmując każde urządzenie, które było wpięte do globalnej sieci – od elektrowni czy wojskowych i cywilnych systemów zarządzania, po domowe lodówki, oświetlenie i ekspresy do kawy. Technicy i badacze próbowali odłączyć i odciąć zasilanie tej destrukcyjnej ohydy, ale to nie wystarczyło. Koniec cywilizacji człowieka staje się faktem.

Aurora odpłynęła bez ciebie. Teraz twoje przetrwanie to kwestia odwagi: musisz udać się na południe, a droga wypada ci przez tereny opanowane przez roboty Molocha. I to wszystko w środku mroźnej zimy, podkreślonej jeszcze efektami nuklearnych eksplozji. Jesteś gotów na tę desperacką podróż?

Zasady opisane w tej instrukcji odnoszą się tylko do dodatkowych elementów i zasad gry w tryb Przebudzenia Molocha. Wiele standardowych zasad przyjęliśmy tu za oczywiste. Brakujące zasady znajdują się w podstawowej instrukcji.

KOMPONENTY

- 1 plansza Trasy
- 20 kart Eksploracji (z I, II lub III na rewersie)
- 2 karty Przedmiotu
- 6 kart Wroga
- 6 kart Łupu
- 3 karty Skanu Alarmującego
- 5 żetonów Automatycznych Wieżyczek
- 10 żetonów Baterii Jądrowych
- 4 żetony Alarmu



NOWE CECHY

Niniejszy dodatek wprowadza do gry wiele innowacji:

BATERIE JĄDROWE

Bateria jądrowa to nowy rodzaj Zasobu. Każda bateria ma 2 stany, reprezentowane przez dwustronny żeton:



Pełna Bateria: Kiedy efekt zmusza Cię do zużycia Pełnej Baterii, musisz odrzucić 1 Pełną Baterię ze swojego Konwoju.



Niepełna Bateria: Kiedy efekt zmusza Cię do zużycia Niepełnej Baterii, musisz wybrać między odrzuceniem z Konwoju Niepełnej Baterii lub odwróceniem Pełnej Baterii.

Uwaga: nie można łączyć 2 Niepełnych Baterii, aby stworzyć lub wydać je jako Pełną Baterię.

Uwaga: Pełne Baterie i Niepełne Baterie to różne Zasoby, ale tego samego typu. Na przykład nie możesz wymienić u Handlarza Niepełnej Baterii na Pełną Baterię, ponieważ jest to taki sam typ Zasobów!

BROŃ ENERGETYCZNA



Wiele Pojazdów i Urządzeń w grze jest wyposażonych w Broń Energetyczną.

Ta broń działa dokładnie tak samo jak standardowa, poza tym, że do strzału zużywa jedną **Pełną Baterię** zamiast znacznika Amunicji.

Uwaga: ponieważ ta Broń nie strzela standardową Amunicją, nie można używać karty Przedmiotu „Pociski Zapalające” z Bronią Energetyczną.

TABELA ALARMÓW

Ta tabela przedstawia poziom zainteresowania, jaki Moloch zwraca na każdego z graczy.

Kiedy otrzymujesz , musisz przesunąć swój żeton Alarmu o jedno pole w górę (jeśli to możliwe).

Kiedy otrzymujesz , musisz przesunąć swój żeton Alarmu o jedno pole w dół (jeśli to możliwe).

Twoja pozycja na tabeli Alarmów wpływa na wiele aspektów gry (np. Obrażenia otrzymywane z niektórych kart Wroga).

AUTOMATYCZNE WIEŻYCZKI

Te żetony są nowym rodzajem zagrożenia, z którym musisz się zmierzyć w trakcie gry.

Każda Automatyczna Wieżyczka strzeże części Mapy, reprezentowanej na planszy Trasy przez okalający je okrąg.

Okrąg włącza Wieżyczkę w taki sam sposób, jak region działa dla Wrogów: kiedy twój Konwój znajdzie się w okręgu Wieżyczki, może zostać przez nią Uszkodzony (w zależności od twojego poziomu Alarmu) i może uszkodzić Wieżyczkę.



ANDROIDY

Podczas eksploracji południowych terenów, możesz napotkać nowy typ Ocalałych: Androida.

Ta karta działa dokładnie tak samo jak inni Ocalali, z wyjątkiem następujących zasad:

- Androida nie można **nakarmić** znacznikiem Żywności, lecz wyłącznie wydając Niepełną Baterię;
- Nie możesz używać żadnego typu Przedmiotów na Androida (tj. **Racji Żywnościowej**, **Kroplówki Odkazującej IV**, **Kapsułek Przeciw Odmrożeniom**, **Kombinezonu Ochronnego**).

Uwaga: Androidy nadal ulegają Skażeniu, tak jak pozostali Ocalali.

UZBROJONE LOKACJE

Niektóre Lokacje są Uzbrojone w zamontowaną broń. Jeśli zdecydujesz się zebrać Surowce z Uzbrojonej Lokacji, możesz natychmiast wydać jeden znacznik Amunicji, aby strzelić z pokazanej Broni do Wieżyczki w zasięgu lub Wroga obecnego w tym regionie (z wyjątkiem Wrogów obecnych nadal w Strefie Eksploracji) **przed LUB po wykonaniu akcji z karty**.

Aktywny gracz rozpatruje ten atak w dokładnie taki sam sposób, jak standardowy atak, z tą różnicą, że nie może korzystać ze zdolności i Przedmiotów, które mogą być użyte tylko podczas fazy Ostrzału.

Jeśli wynik ataku (na karcie Wyniku) pokazuje , umieść żeton Uszkodzenia na Broni Lokacji: nie można jej naprawić i nie będzie dostępna przez resztę gry.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Położ planszę na stole, stroną z Mapą Gamma ku górze.
- Położ wszystkie żetony Automatycznych Wieżyczek na odpowiednich miejscach planszy Trasy (numery na żetonach odpowiadają numerom na planszy).
- Potasuj razem 10 żetonów Specjalnego Postoju (oznaczonych α) i losowo umieść je awersem do góry na odpowiednich miejscach planszy Trasy.
- Położ żetony Lawiny na odpowiadających im polach planszy Trasy;
- Umieścić znacznik Aurory obok miejsca Postoju oznaczonego cyfrą 1.
- Potasuj talię Wyników i umieść ją w pobliżu planszy.
- Złóż talię Eksploracji:
 - Weź talię Eksploracji z podstawowej gry i usuń:
 - Wszystkie karty oznaczone symbolem .
 - 6 kart Wroga i 6 kart Łupu oznaczonych . Odlóż te karty do pudełka, nie będą one użyte w tej grze.
 - Posortuj karty Eksploracji na trzy części, według oznaczenia Okresu na odwrocie (I, II lub III). Dodaj odpowiednią kartę Skanu Alarmującego do każdej talii.
 - Weź wszystkie karty z symbolem  w rogu i podziel je na trzy talie według Okresu na rewersie (I, II lub III). Potasuj każdą z tych talii oddzielnie i wyciągnij odpowiednią liczbę kart, w zależności od liczby graczy, wg tabeli na następnej stronie.



GRACZE	I	II	III
	4	4	3
	6	6	3
	9	9	3

- d. Wtasuj te karty z powrotem do odpowiednich talii, a pozostałe karty odłóż zakryte do pudełka (nie będą używane w tej grze). Dodaj do każdej talii odpowiadające karty Wrogów (oznaczone).
- e. Zbuduj talię Eksploracji, układając te trzy talie jedna na drugiej według Okresu (III na dole, II na środku, I na górze) i umieść ją po prawej stronie Strefy Eksploracji. Pamiętaj o pozostawieniu miejsca na stos odrzuconych kart Eksploracji.
8. Podziel karty Łupu oznaczone symbolem na trzy talie według Okresu (I-II, III-IV, V-VI). Potasuj każdą talię oddzielnie, a następnie zbuduj talię Łupów, układając talie jedna na drugiej w kolejności okresów (V-VI na dole, III-IV w środku, I-II na górze) i umieść ją w pobliżu planszy.
9. Zbuduj talię Przedmiotów dodając 2 karty Przedmiotów z tego rozszerzenia do kart Przedmiotów z podstawowej gry i potasuj je razem, następnie umieść talię w pobliżu planszy, pozostawiając miejsce na stos odrzuconych kart Przedmiotów.
10. W pobliżu planszy umieść znaczniki Żywności, Paliwa, Amunicji, Przedmiotów i Ocalałych, wraz z żetonami Baterii Jądrowych, Uszkodzenia i Skażenia.

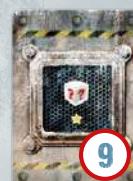
11. Weź dwie karty Zardzewiałych Przyczep z kart Startowych i umieść je na dwóch pierwszych miejscach Strefy Eksploracji. Uzupełnij trzy pozostałe miejsca, odkrywając pierwsze trzy karty z talii Eksploracji.

Uwaga: jeśli odkryjesz kartę Zdarzenia, natychmiast wprowadź jej skutki i odrzuć ją. Odkryj kolejną kartę, aby ją zastąpić i uzupełnić Strefę Eksploracji.

12. Każdy z graczy wybiera kolor i bierze:
 - a. planszę Gracza;
 - b. żeton Kolejności w swoim kolorze;
 - c. żeton Sławy, umieszczając go na swojej planszy gracza na polu toru Sławy o wartości zero (tej bez żadnych gwiazdek);
 - d. dwa żetony Celu, umieszczając je na odpowiednich miejscach na swojej planszy Gracza;
 - e. dwie karty Ocalałych w swoim kolorze (z kart Startowych), umieszczając je w Strefie Aktywnej (na dole po prawej stronie planszy gracza);
 - f. karty Ciężarówki i Przyczepy w swoim kolorze (z kart Startowych), umieszczając je w Strefie Konwoju po prawej stronie swojej planszy;
 - g. znacznik Konwoju, umieszczając go na pierwszym polu (od lewej) na planszy Trasy;
 - h. żeton Alarmu, umieszczając go na wolnym miejscu w najniższym rzędzie Tabeli Alarmów.

Na koniec każdy z graczy bierze 2 znaczniki Ocalałych, 1 znacznik Żywności, 1 znacznik Paliwa i 1 znacznik Amunicji z puli, umieszczając je w swoim Konwoju zgodnie z Regułami Umieszczania.

13. Zaczynając od lewej strony, umieść żetony Kolejności w kolorach graczy w losowej kolejności na torze Kolejności.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra przebiega według tych samych zasad, co gra podstawowa, z dodaniem kilku nowych możliwości, które zostały opisane poniżej:

FAZA 1: FAZA EKSPLORACJI

NOWE AKCJE DODATKOWE

W Strefach Eksploracji na poszczególnych miejscach mamy nowe Akcje Dodatkowe:



1. Usuń jeden żeton Uszkodzenia z twojego Konwoju **ALBO** usuń jeden żeton Skażenia z karty Ocalałego **wykonującego** akcję **ALBO** wydaj 1 znacznik Paliwa, aby **natychmiast** przesunąć swój Konwój do dwóch pól na planszy Trasy. Ten ruch jest wykonywany natychmiast w ramach akcji. Ponieważ akcja ta jest wykonywana w trakcie fazy Eksploracji, **NIE MOŻESZ** korzystać ze zdolności lub Przedmiotów, które mogą być używane tylko podczas fazy Ruchu (np. zdolności Nawigatora). Z drugiej strony można skorzystać ze zdolności, które mogą być użyte tylko podczas fazy Eksploracji - jeśli na przykład wykonujesz akcję Pustelnikiem, możesz użyć jego zdolności do zapobiegania promieniowaniu, jeśli poruszasz się po Skażonym Postoju lub Skażonej drodze. Wprowadzasz, zyskujesz i/lub korzystasz ze wszystkich efektów na Mapie tak, jak przy normalnym ruchu (np. Specjalnych Postojów, promieniowania,).



2. Usuń do dwóch żetonów Skażenia (łącznie) z jednego lub dwóch Ocalałych wykonujących akcję **ALBO** zdobądź jedną Pełną Baterię i dodaj jeden żeton Uszkodzenia do swojego Konwoju.



3. Usuń do dwóch żetonów Uszkodzenia z twojego Konwoju **ALBO** przesun swój żeton Alarmu o jedno pole w dół (jeśli to możliwe) i dodaj jeden żeton Uszkodzenia do twojego Konwoju.



4. Zdobądź jeden znacznik Żywności i dodaj jeden żeton Uszkodzenia do twojego Konwoju **ALBO** wydaj jedną Niepełną Baterię, aby zyskać jeden znacznik Amunicji **ALBO** zdobądź jeden znacznik Paliwa i strać jeden punkt Sławy.

Uwaga: jeśli masz żeton na polu „1 punkt Sławy” na torze Sławy, nadal możesz zdobyć Paliwo, dodając jeden żeton Uszkodzenia do swojego Konwoju.



5. Zdobądź jeden znacznik Paliwa i dodaj jeden żeton Skażenia do Ocalałego **wykonującego** akcję **ALBO** wydaj jedną Niepełną Baterię na zdobycie jednego znacznik Paliwa i przesun swój żeton Alarmu o jedno miejsce w górę (jeśli to możliwe).

Uwaga: nie możesz wykonać akcji z , jeśli nie wydasz jednej Niepełnej Baterii.

DODATKOWA AKTUALIZACJA KOLEJNOŚCI TUR

Po zakończeniu fazy Eksploracji, gracze muszą zaktualizować tor Kolejności. Gracz, którego Konwój znajduje się z przodu (wzdłuż **głównej drogi**), przesuw swój żeton Kolejności na pierwsze pole po prawej stronie, a następnie drugi gracz przesuw swój żeton na następne pole i tak dalej. Jeśli znacznik Konwoju znajduje się na Skrócie, jego pozycja jest obliczana tak, jakby znajdował się na najbliższym odpowiadającym mu równoległym polu (pionowo) na głównej drodze. W przypadku remisu, za gracza, który znajduje się dalej uważa się tego, który znajduje się na głównej drodze.

FAZA 3: FAZA RUCHU

Po zakończeniu fazy Ruchu, gracze muszą ponownie zaktualizować tor Kolejności.

Uwaga: kiedy grasz na mapie Gamma, w każdej rundzie tor Kolejności w Rundzie jest aktualizowany dwa razy (pierwszy raz na końcu fazy Eksploracji i drugi raz na końcu fazy Ruchu).

STAŁY SPECJALNY POSTÓJ

Stały Specjalny Postój działa dokładnie tak samo jak standardowy żeton Specjalnego Postoju, z tą różnicą, że jego efekt może zostać rozpatrzony przez każdego gracza, który się na nim zatrzyma.

FAZA 4: OSTRZAŁ ZASADZKA

Po rozpatrzeniu wszystkich zasadzek Wroga, Automatyczne Wieżyczki na Mapie strzelają do wszystkich Konwojów w ich zasięgu.

Liczba Uszkodzeń, jakie otrzymuje twój Konwój, zależy od pozycji twojego żetonu Alarmu w tabeli Alarmów: po lewej stronie każdego wiersza widoczna jest liczba Uszkodzeń (jeżeli twój żeton Alarmu znajduje się w najniższym rzędzie, Automatyczne Wieżyczki nie zadają żadnych Uszkodzeń twojemu Konwojowi). Odkryj jedną kartę Wyniku dla każdego ataku Automatycznej Wieżyczki: rewers kolejnej karty Wyniku, teraz leżącej na wierzchu talii, pokazuje (w kolorze czerwonym), na której karcie Konwoju musisz umieścić Uszkodzenia.

Uwaga: Automatyczne Wieżyczki atakują w każdej turze podczas kroku Zasadzki, nawet jeśli nie rozpatrujecie Zasadzki Wroga.

STRZAŁY KONWOJÓW

Podczas swojej tury możesz zaatakować Wieżyczkę, jeśli twój znacznik Konwoju znajduje się w jej zasięgu. W tym celu, musisz:

- Wybrać jedną Broń w swoim Konwoju, która nie jest Uszkodzona i która nie została jeszcze w tej fazie użyta do ataku;
- Odrzucić jeden znacznik Amunicji ze swojego Konwoju (lub żeton Pełnej Baterii, jeśli chcesz użyć Broni Energetycznej);
- Odwrócić górną kartę talii Wyników i sprawdzić Wynik ataku, aby określić, czy atak się powiódł. Są trzy możliwe wyniki:
 - Uszkodzenie** ☹️: Jeśli wartość Uszkodzeń jest **równa** lub **wyższa** od wartości pancerza Automatycznej Wieżyczki, zostaje ona zniszczona. W przeciwnym razie Automatyczna Wieżyczka nie odnosi żadnych Uszkodzeń.
 - Zacięcie** ☠️: Broń użyta w ataku jest Uszkodzona: musisz natychmiast umieścić żeton Uszkodzenia na polu z właśnie użytą Bronią;
 - Pudło**: Nie czynisz żadnego Uszkodzenia.

Gracz, który zniszczy Wieżyczkę, natychmiast przesuwa żeton Automatycznej Wieżyczki na swoją planszę Gracza i dodaje do swojego Konwoju Zasób pokazany na polu Automatycznej Wieżyczki.

PRZYKŁAD 1: DODATKOWA AKTUALIZACJA KOLEJNOŚCI TUR



Andrzej ●, **Dawid** ●, **Asia** ● i **Szymon** ● muszą zaktualizować swoje pozycje na torze Kolejności, sprawdzają więc swoje pozycje na głównej drodze. **Szymon** ● i **Asia** ● są na Skrótach, muszą więc najpierw porównać swoją pozycję z równoległą drogą główną. Następnie mogą zaktualizować tor Kolejności.

Szymon ● będzie pierwszy, potem przychodzi kolej Dawida. **Andrzej** ● i **Asia** ● remisują, ale **Andrzej** ● jest na głównej drodze, więc będzie przed **Asią** ●.



Gracz nie otrzymuje natychmiast punktów Sławy za zniszczenie Wieżyczki. Zamiast tego, każda z Wieżyczek da 1 ★ na koniec gry.

STRZAŁY WROGÓW

Automatyczne Wieżyczki nigdy nie atakują podczas kroku Strzały Wrogów.

PRZYKŁAD 2: ATAK AUTOMATYCZNEJ WIEŻYCZKI



Automatyczna Wieżyczka atakuje **Dawida** ● i **Asię** ● zadając odpowiednio 2 Uszkodzenia i 1 Uszkodzenie (jak pokazano w tabeli Alarmów). Odkrywają kartę Wyniku: rewers karty Wyniku na górze talii pokazuje, że muszą oni zadać Uszkodzenia drugiej karcie w swoich Konwojach.

PRZYKŁAD 3: ATAKOWANIE AUTOMATYCZNEJ WIEŻYCZKI



Dawid ● wydał 1 znacznik Amunicji, by zaatakować Automatyczną Wieżyczkę Bronią ☠️. Odkrywa kartę Wyniku, która pokazuje 2 Uszkodzenia. Ponieważ liczba Uszkodzeń jest równa wartości Pancerza Wieżyczki (2), ulega ona zniszczeniu. **Dawid** ● umieszcza żeton Automatycznej Wieżyczki na swojej planszy Gracza i natychmiast zdobywa jedną Niepełną Baterię, jak pokazano na polu Automatycznej Wieżyczki na planszy Trasy.

KONIEC GRY

Oprócz zwykłych punktów Sławy, każdy z Was otrzymuje dodatkowe punkty:

- Jeden punkt Sławy za każdą Automatyczną Wieżyczkę, którą zniszczył w trakcie gry;
- Jeden lub dwa punkty Sławy, jeśli jego żeton Alarmu znajduje się w pierwszym lub drugim polu tabeli Alarmów.

PRZYKŁAD 4: OBLICZANIE PUNKTÓW SŁAWY



Szymon ● oblicza swój ostateczny wynik. Otrzymuje:

- 2 punkty Sławy za prowadzenie na planszy Trasy;
- 2 punkty Sławy za pozycję na torze Sławy;
- 2 punkty Sławy za 2 niewykorzystane karty Przedmiotów;
- 1 punkt Sławy premii za Lewą Półkulę Mechaniczną dołączoną do jego Konwoju. Wydaje również Niepełną Baterię, którą ma w swoim Konwoju, aby uzyskać kolejny punkt Sławy z tego Urządzenia;
- 2 punkty Sławy za 2 Automatyczne Wieżyczki, które zniszczył;
- 1 punkt Sławy za pozycję na tabeli Alarmów oraz
- Zdobywa 3 dodatkowe punkty sławy za posiadanie 3 Nieuszkodzonych kart Konwoju, ponieważ nikomu nie udało się dotrzeć do Aurory.

Jego finalny wynik to 14 punktów Sławy.

ZAŁĄCZNIK

KARTY WROGÓW



ATH-Scout 1.2 (Zasadzka): Każdy gracz w regionie z ATH-Scout 1.2 musi albo dodać jeden żeton Uszkodzenia do jednej ze wskazanych kart Konwoju, albo przesunąć swój żeton Alarmu o 1 pole w górę.



ATH-Raiders 3.0 (Zasadzka): Każdy z graczy w regionie z ATH-Raiders 3.0 musi albo dodać jeden żeton Uszkodzenia do jednej ze wskazanych kart Konwoju, albo przesunąć swój żeton Alarmu o 1 pole w górę.



Żniwiarz (Zasadzka): Każdy z graczy w regionie Żniwiarza musi albo odrzucić 1 Pełną Baterię, ALBO dodać 2 żetony Uszkodzenia do górnego rzędu swojego Konwoju i przesunąć żeton Alarmu o 1 pole w górę (jeśli to możliwe).



Fanatycy Molocha (Zasadzka): Gracz z najwyższą wartością Alarmu (wszyscy tacy gracze w przypadku remisu) musi umieścić 1 żeton Skażenia na 1 Ocalałym.



Skrzydła Maszyny (Zasadzka): Skrzydła Maszyny zadają Uszkodzenia w górnym rzędzie każdego Konwoju na podstawie pozycji żetonu Alarmu jego właściciela na tabeli Alarmów.



Zbroja Bitewna Maszyn (Zasadzka): Zbroja Bitewna Maszyn zadaje 2 Uszkodzenia w pierwszej kolumnie każdego Konwoju.



Jeden świat. Różne gry. Poznaj je wszystkie!

KARTY ŁUPÓW



Lewa Półkula Mechaniczna, Prawa Półkula Mechaniczna:

Każde z tych Urządzeń posiada specjalne pole Ładunku, które daje 1 punkt Sławy na koniec gry, jeśli nie jest Uszkodzone oraz 2 pola Ładunku, z których każde daje 1 punkt Sławy na koniec gry, jeśli nie jest Uszkodzone, a posiadający je gracz wyda Niepełną Baterię ze swojego Konwoju (1 Niepełną Baterię na każde pole).



Zhakowany Wartownik jest Androidem. Gracz, który ma **Zhakowanego Wartownika** w swojej Strefie Aktywnej, otrzymuje 1 punkt Sławy na swoim torze Sławy za każdym razem, gdy zniszczy Automatyczną Wieżyczkę.



Turbo Kobziarz:

To Urządzenie ma specjalne pole Ładunku, które daje jeden punkt Sławy na koniec gry, jeśli nie jest Uszkodzone i jeśli posiadający je gracz wyda 1 Niepełną Baterię ze swojego Konwoju.



Wieżyczka Fuzyjna:

To Urządzenie zawiera Broń Energetyczną 4 poziomu oraz specjalne pole Ładunku, które zapewnia 1 punkt Sławy na koniec gry, jeśli nie jest Uszkodzone i jeśli gracz, który je posiada wyda 1 Niepełną Baterię ze swojego Konwoju.



Nuklearna Ciężarówka:

Ta Ciężarówka ma specjalne pole Mocy: Podczas fazy Ruchu możesz wydać dowolną kombinację Paliwa i/lub Pełnych Baterii, aby dodać 1 punkt Ruchu do swojej Ciężarówki za każdy wydany żeton (musisz wciąż wydać 1 Paliwo, aby się poruszyć). Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz nią zastąpić swoją obecną Ciężarówkę.

KARTY OCALAŁYCH



Podczas fazy Odpoczynku gracz, który ma **Hakera** może wydać 1 Niepełną Baterię, aby przesunąć swój żeton Alarmu o 1 pole w dół (jeśli to możliwe).



Cyborg jest jednocześnie Androidem i Człowiekiem. Może on korzystać z Przedmiotów, a ty możesz karmić go dowolną kombinacją znaczników Żywności i żetonów Niepełnych Baterii.

Podczas Fazy Ostrzału, gracz, który ma Cyborga w swojej Strefie Aktywnej ignoruje na kartach Wyniku.



Android Naśladowczy jest Androidem.

Raz na rundę gracz, który ma Androida Naśladowczego w swojej Strefie Aktywnej, może wydać 1 Niepełną Baterię, aby skopiować zdolność 1 Ocalałego w Strefie Odpoczynku przeciwnika.

KARTY PRZEDMIOTÓW



Granat pozwala zadać 2 Uszkodzenia Wrogowi lub Automatycznej Wieżyczce. Jeśli zdecydujesz się zaatakować wroga, zyskujesz 1 punkt Sławy i dodajesz na kartę Wroga swój żeton Celu, jak w przypadku normalnego ataku.

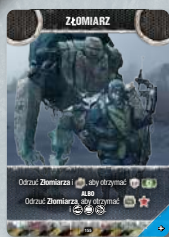
Po ataku, musisz ujawnić kartę Wyniku: jeśli rząd dla pokazuje , musisz dodać jeden żeton Uszkodzenia do dolnego rzędu swojego Konwoju.



Mobilny Zagłuszacz pozwala na wybór jednej z tych opcji:

- przesunąć swój żeton Alarmu o 1 pole w dół (jeśli to możliwe);
- wydać 1 żeton Niepełnej Baterii, aby przesunąć żeton Alarmu o 2 pola w dół (jeśli to możliwe).

KARTY SPOTKAŃ



Gdy spotkasz **Złomiarza** możesz wybrać jedną opcję:

- Odrzuć Złomiarza i jedną Niepełną Baterię, aby dobrać 1 kartę Przedmiotu i przesunąć swój żeton Alarmu o 1 pole w dół (jeśli to możliwe);
- Odrzuć Złomiarza, aby zyskać 1 Pełną Baterię, stracić 1 punkt Sławy i ulepszyć swój Konwój, zabierając ze stosu kart odrzuconych kartę Ciężarówki, Przyczepy lub Urządzenia.

Uwaga: ze stosu kart odrzuconych nie można dobrać karty Konwoju w kolorze przeciwnika.

KARTY WYDARZEŃ



Skan Alarmujący III: Każdy gracz musi przesunąć swój żeton Alarmu o 1 miejsce w górę za każdą Pełną Baterię i/lub Niepełną Baterię w swoim Konwoju. Następnie sprawdźcie najwyżej położony żeton Alarmu: Aurora przesuwa się do przodu o liczbę pól wskazaną po prawej stronie tego rzędu.

PRZYKŁAD 5 SKAN ALARMUJĄCY III



Gracze muszą przesunąć Aurorę z powodu efektu Skanu Alarmującego III. Najwyższą pozycję w tabeli Alarmów zajmują wspólnie Dawid ● i Szymon ●, a ikona w tym rzędzie 5● pokazuje Ruch statku o 2, więc Aurora przesuwa się do przodu o 2 pola i dociera do miejsca oznaczonego 5 (na zielono).

IKONY



Pełna Bateria



Niepełna Bateria



Przesuń żeton Alarmu o 1 pole w górę (jeśli to możliwe)



Przesuń żeton Alarmu o 1 pole w dół (jeśli to możliwe)



Ikona Wrogiego Klanu



Dodatkowa karta. Tylko część kart z tym symbolem jest używana w danej rozgrywce



Na koniec rundy to pole pozwala graczowi wydać 1 Niepełną Baterię, aby usunąć 1 żeton Skażenia z 1 z jego Ocalałych.



To pole daje 1 żeton Pełnej Baterii na końcu każdej rundy. Umieść Baterię na dowolnym polu Ładunku.



Podczas fazy Odpoczynku, to pole pozwala graczowi wydać 1 Niepełną Baterię, aby usunąć do 2 żetonów Uszkodzenia z jego Konwoju.



Przed wykonaniem Ruchu, to pole pozwala graczowi wydać 1 Niepełną Baterię, aby zebrać wszystkie Zasoby na Specjalnych Postojach (włączając w to Stałe Specjalne Postoje), które przekroczy podczas nadchodzącego Ruchu.

Uwaga: żetony Specjalnego Postaju ze Skażeniem nie są wliczone w efekt tego pola.

Zespół Pendragon Games

Gra autorstwa
Mauro Chiabotto

Edycja
Andrea Vigiak

Projekt graficzny
Davide Corsi

Ilustracja na okładce
Raja Nandepu

Ilustracje
Davide Corsi,
Raja Nandepu,
Sean Thurlow and
Wahdari Studio

Wersja angielska
Paolo Robino

Korekta wersji angielskiej
William Niebling

Produkcja
Silvio Negri-Clementi



©2020 Pendragon Game Studio srl.
Via Curtatone, 6 - Mediolan 20122 - Włochy
www.pendragongamestudio.com • info@pendragongamestudio.com
Last Aurora jest znakiem towarowym Pendragon Game Studio srl.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wersja polska: Zespół Portal Games • **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



Gra wydana
w ramach obchodów
roku Mołocha