

MAURO CHIABOTTO X SKELETON CREW

# NEUROSHIMA LAST AURORA



*Zbuntowane maszyny, skażenie, radioaktywny pył i straszliwa zima – oto piekło, z którego próbujecie się wydostać. Podróż na południe jest długa, niebezpieczna i najpewniej skazana na niepowodzenie. Wasze nadzieje rozbudza jednak przekaz radiowy. Aurora, ostatni lodołamacz, płynie wzdłuż wybrzeża, szukając tych, którzy ocaleli. Ci, którzy nie dostaną się na pokład, zostaną skazani na mroźną śmierć. Zaczyna się wyścig z czasem! Dotrzeć do statku lub poddać się rozpacz: na horyzoncie jest jeszcze światełko nadziei, trzeba je złapać, nim będzie za późno...*



## KOMPONENTY

### Last Aurora

- 1 plansza Trasy
- 4 plansze Graczy
- 18 kart Startowych (z S na rewersie)
- 54 karty Eksploracji (z I, II lub III na rewersie)
- 14 kart Przedmiotu
- 6 kart Wroga
- 6 kart Łupu
- 12 kart Wyniku
- 1 znacznik Aurory
- 6 znaczników Przedmiotu
- 34 znaczniki Zasobów:
  - 10 znaczników Amunicji
  - 10 znaczników Żywności
  - 14 znaczników Paliwa
  - 20 znaczników Ocalałych
- 4 znaczniki Konwoju
- 4 żetony Sławy
- 4 żetony Kolejności
- 8 żetonów Celu
- 40 żetonów Uszkodzeń
- 10 żetonów Skażenia
- 10 żetonów Specjalnego Postoju
- 3 żetony Lawiny

### Przedmioty opcjonalne

- 1 karta Miny
- 2 żetony Miny
- Ostatnia Automa (tryb Solo)
- 1 plansza Konwoju Automy
- 6 kart Akcji Automy
- 1 żeton Automy

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Wybierz planszę Trasy, której będziesz używać podczas gry. Pokazane rozstawienie dotyczy Mapy Alfa, z której polecamy korzystać w pierwszych rozgrywkach (spójrz na **str. 16**, aby dowiedzieć się, jak korzystać z Mapy Beta).
- Położ planszę na stole, stroną z Mapą Alfa do góry.
- Potasuj 10 żetonów Specjalnego Postoju (oznaczonych  $\alpha$ ) i losowo połóż je awerssem do góry w odpowiednich miejscach na planszy Trasy.
- Położ znacznik Aurory obok Postoju oznaczonego cyfrą 1.
- Potasuj talię kart Wyniku i połóż ją w pobliżu planszy.
- Złóż talię Eksploracji:
  - Posortuj karty Eksploracji na trzy talie, według oznaczenia Okresu na odwrocie (I, II lub III). Z każdej z tych talii usuń wszystkie karty z symbolem  $\oplus$  w narożniku. Potasuj te karty oddzielnie i wyciągnij odpowiednią liczbę kart, w zależności od liczby graczy, wg poniższej tabeli:

| GRACZE | I | II | III |
|--------|---|----|-----|
|        | 4 | 4  | 2   |
|        | 6 | 6  | 2   |
|        | 9 | 9  | 2   |

Wtasuj te wyciągnięte karty  $\oplus$  z powrotem do odpowiednich talii, a pozostałe karty  $\oplus$  odłóż zakryte do pudełka (nie będą używane podczas tej rozgrywki).



- Zbuduj talię Eksploracji, układając te trzy talie jedna na drugiej według okresu (III na dole, II w środku, I na górze) i umieść ją po prawej stronie Strefy Eksploracji. Pamiętaj o pozostawieniu miejsca na stos odrzuconych kart Eksploracji.
- Posortuj karty Łupu na trzy talie według okresu (I-II, III-IV, V-VI). Potasuj każdą talię oddzielnie, a następnie zbuduj talię Łupów, układając talie jedną na drugiej w kolejności okresów (V-VI na dole, III-IV na środku, I-II na górze) i umieść ją w pobliżu planszy.
  - Zbuduj talię Przedmiotów tasując karty Przedmiotu (usuń spośród nich kartę Miny, patrz **str. 12**) i umieść ją w pobliżu planszy, zostawiając miejsce na stos odrzuconych kart Przedmiotu.
  - W pobliżu planszy stwórz rezerwę umieszczając znaczniki Żywności, Paliwa, Amunicji, Przedmiotu i Ocalałych, wraz z żetonami Uszkodzeń i Skażenia.
  - 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.

### ODKRYCIE KARTY EKSPLOKACJI

Gdy musisz odkryć kartę Eksploracji, odwróć wierzchnią kartę z talii Eksploracji i umieść ją na najdalej wysuniętym na prawo pustym miejscu Strefy Eksploracji. Jeśli ujawnisz Lokację lub Spotkanie, natychmiast umieść na górze karty widoczne na niej znaczniki Zasobów i znaczniki Przedmiotu (z rezerwy). Jeśli ujawniona zostanie karta Zdarzenia ( ), należy natychmiast rozpatrzyć jej efekt, a następnie odrzucić ją i odkryć kolejną kartę.





#### 11. Każdy z graczy wybiera kolor i bierze:

- planszę Gracza;
- żeton Kolejności w swoim kolorze (A);
- żeton Sławy (B), umieszczając go na swojej planszy Gracza na polu toru Sławy o wartości zero (tym bez gwiazdek);
- dwa żetony Celu (C), umieszczając je na odpowiednich miejscach na swojej planszy Gracza;
- dwie karty Ocalałych (D) w swoim kolorze (z kart Startowych), umieszczając je w Strefie Aktywnej (na dole po prawej stronie planszy Gracza);

- karty Ciężarówki i Przyczepy (E) w swoim kolorze (z kart Startowych), umieszczając je w Strefie Konwoju po prawej stronie swojej planszy.
- znacznik Konwoju (F), umieszczając go na pierwszym polu (od lewej) na planszy Trasy.

Na koniec każdy z graczy bierze 2 znaczniki Ocalałych, 1 znacznik Żywności, 1 znacznik Paliwa i 1 znacznik Amunicji z rezerwy, umieszczając je w swoim Konwoju zgodnie z poniższymi regułami umieszczania.

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

### REGUŁY UMIESZCZANIA

Konwój gracza składa się z karty Ciężarówki i kilku kart Przyczep. Te karty mają kilka pól ładunku, w których możesz przechowywać Zasoby (takie jak np. Żywność) czy Ocalałych.

Kiedy umieszczasz żeton lub znacznik na swoim Konwoju, musisz przestrzegać następujących ograniczeń:

- Na każdym polu ładunku może znajdować się tylko jeden żeton lub znacznik. Jeśli gracz musi umieścić żeton lub znacznik na zajęętym już polu ładunku, musi albo przenieść żeton lub znacznik, który już znajduje się na tym polu, na inne pole ładunku (jeśli to możliwe), albo odrzucić go z powrotem do rezerwy.
- Na niektórych polach ładunku mogą znajdować się tylko określone rodzaje żetonów lub znaczników. Typ żetonu lub znacznika, który może zostać umieszczony na tym polu, jest pokazany za pomocą symbolu w lewym górnym rogu. Na polu bez symboli można umieszczać dowolny typ żetonu lub znacznika.

- We wszystkich fazach gry, z wyjątkiem fazy Ostrzału, zawsze można przenosić znaczniki Zasobów i Ocalałych pomiędzy kartami swojego Konwoju, zgodnie z niniejszymi regułami umieszczania.
- Żeton Uszkodzenia (U) może być umieszczony na każdym polu ładunku, z wyjątkiem tego, które zostało już zakryte żetonem Uszkodzenia. Po umieszczeniu żeton Uszkodzenia może być usunięty tylko po dokonaniu naprawy (N);

**Uwaga:** jeśli musisz umieścić żeton Uszkodzenia na polu ładunku, na którym już znajduje się żeton lub znacznik, musisz go odrzucić. Jeżeli gracz odrzuca znacznik Ocalałego, musi również odrzucić wybraną przez siebie kartę Ocalałego.

- Pole Pancerza (P) może pomieścić tylko żeton Uszkodzenia;
- Pola na Broń (B) i pola Specjalne mają określone efekty i mogą pomieścić **jedynie** żetony Uszkodzenia: tak długo jak żeton Uszkodzenia znajduje się na tym polu, nie można korzystać z jego efektu.



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

## RUNDY GRY

Gra składa się z rund, z których każda podzielona jest na 5 faz, które są wykonywane w następującej kolejności:

1. EKSPLORACJA
2. ODPOCZYNEK
3. RUCH
4. OSTRZAŁ
5. KONIEC RUNDY

## FAZA 1: EKSPLORACJA

W tej fazie w swoich turach wchodzicie w interakcje z kartami w Strefie Eksploracji. W **Odwróconej Kolejności** (patrz poniżej), każdy z was wykonuje jedną turę. Po tym, jak wszyscy wykonacie po jednej turze, kolejność jest sprawdzana ponownie i każdy ponownie wykonuje po jednej turze. Kontynuujecie swoje tury w ten sposób, dopóki posiadacie jeszcze Ocalałych w swoich Aktywnych Strefach. Gdy wszystkim skończy się Ocalali w Strefach Aktywnych, faza się kończy.

Kiedy wykonujesz swoją turę, musisz wybrać jedną z dwóch opcji: **EKSPLORACJA** (opisana na tej stronie) lub **SPASOWANIE** (opisane na str. 8)

### KOLEJNOŚĆ TUR

Gdy trzeba określić kolejność tur, należy sprawdzić pozycje żetonów Kolejności na torze Kolejności:

- **ODWRÓCONA KOLEJNOŚĆ TUR:** Gracz, którego żeton jest wysunięty najbardziej w lewo rozgrywa swoją turę pierwszy, następnie tura przechodzi gracza, którego żeton jest drugi od lewej itd.
- **STANDARDOWA KOLEJNOŚĆ TUR:** Gracz, którego żeton jest wysunięty najbardziej w prawo rozgrywa swoją turę pierwszy, następnie tura przechodzi kolejnego gracza itd.

### PRZYKŁAD 1: KOLEJNOŚĆ TUR



**Andrzej** ●, **Dawid** ●, **Asia** ● i **Szymon** ● muszą określić Odwróconą Kolejność tur dla fazy Eksploracji. **Asia** ●, której żeton jest na najbardziej na lewo, będzie pierwszym graczem, potem przyjdzie kolej na **Andrzeja** ●, następnie na **Dawida** ●, a w końcu na **Szymona** ●.

Gdy wykonasz już swoją turę, kolej przechodzi na następnego gracza. Jeśli nie masz żadnych Ocalałych w swojej Strefie Aktywnej, po prostu pomijasz swoją turę. W tej fazie zawsze możesz nakarmić swoich Ocalałych (patrz „Żywność”).

## EKSPLORACJA

Aby eksplorować, musisz:

1. Wybrać jedną kartę w Strefie Eksploracji, która nie jest Wrogiem;
2. Wybrać **jedną lub więcej kart Ocalałego** w swojej Aktywnej Strefie, tak aby suma ich wartości umiejętności Eksploracji (cyfra w lewym górnym rogu karty) była równa lub większa, niż Koszt Eksploracji miejsca Strefy Eksploracji, na którym znajduje się dana karta;
3. Wykonać następujące czynności, w dowolnej kolejności:
  - (obowiązkowo) Akcja związana z wybraną kartą (patrz „Akcje Kart” na **stronie 5**);
  - (opcjonalnie) Akcję Dodatkową widoczną na miejscu Strefy Eksploracji, na którym leży karta;
4. Przenieść użyte karty Ocalałych do Strefy Wyczerpania swojej planszy Gracza. Jeżeli na tych kartach znajdują się jakieś znaczniki Żywności (patrz „Żywność”), przenieś je do rezerwy;
5. Jeśli karta Eksploracji, z którą wszedłeś w interakcję, została zabrana lub odrzucona, przesun pozostałe karty Eksploracji w lewo, aby zapisać puste miejsce i odkryj nową kartę z talii Eksploracji, aby zapisać wolne miejsce po prawej stronie.

### ŻYWNOŚĆ

Podczas swojej tury (przed lub po akcji Eksploracji), możesz odrzucić dowolną liczbę znaczników Żywności ze swojego Konwoju. Za każdy wydany znacznik Żywności możesz:

- Przenieść jedną kartę Ocalałego ze swojej Strefy Wyczerpania do swojej Strefy Odpoczynku; lub
- Podnieść umiejętność Eksploracji jednej karty Ocalałego o jeden punkt na obecnej turę - jako przypomnienie umieść na karcie wydany znacznik Żywności.

**Uwaga:** w ostatniej rundzie gry talia Eksploracji może się skończyć. W tym przypadku, jeśli nie można całkowicie zapisać Strefy Eksploracji, można eksplorować tylko te pola, które wciąż mają kartę.

### PRZYKŁAD 2: EKSPLORACJA

**Dawid** ● chce eksplorować piąte miejsce Strefy Eksploracji (o Koszcie Eksploracji równym 3).

Wybiera swojego Nawigatora, mimo że nie ma on wystarczającej umiejętności Eksploracji (1), aby eksplorować to miejsce (3).

Wydaje więc 2 znaczniki Żywności, aby podnieść umiejętność Eksploracji Nawigatora do 3, teraz może eksplorować to miejsce.





## AKCJE KART

Istnieją cztery rodzaje akcji kart, każda związana z innym rodzajem karty:

1. Zbierz Zasoby i/lub Przedmioty
2. Ulepsz Konwój
3. Zrekrutuj Ocalałego
4. Rozpatrz Spotkanie



### ZBIERZ ZASOBY I/LUB PRZEDMIOTY

Wybierając tę akcję możesz wziąć znaczniki Zasobów i/lub Przedmiotów z karty Lokacji. Musisz:

1. Rozpatrzyć efekt (jeśli występuje) pokazany w lewej górnej części karty Lokacji (patrz „efekty Kart Lokacji” poniżej);
2. Wybrać jeden z dwóch bloków na karcie i zabrać **wszystkie** znaczniki Zasobów i Przedmiotów z tego bloku;
3. Umieścić zebrane znaczniki Zasobów na swoim Konwoju, zgodnie z **regułami Umieszczania**. Zamiast tego możesz odrzucić część (lub całość) zebranych właśnie Zasobów do rezerwy;
4. Przenieść zebrane znaczniki Przedmiotów do rezerwy i dobrać taką samą liczbę kart z talii Przedmiotów;
5. Jeśli na karcie Eksploracji nie pozostał żaden znacznik Zasobów, odłóż kartę Lokacji na stos odrzuconych kart Eksploracji.

### EFEKTY KARTY LOKACJI



Musisz umieścić jeden żeton Uszkodzenia na polu ładunku swojego Konwoju.



Musisz umieścić żeton Skażenia na Ocalałym wykonującym akcję w tej turze.



Musisz przesunąć swój żeton Sławy o jedno miejsce w dół na torze Sławy.

### KARTY PRZEDMIOTU

Dobierając kartę z talii Przedmiotów, oglądasz ją, a następnie umieszczasz zakrytą na swojej planszy Gracza.

Każda plansza Gracza może pomieścić maksymalnie 3 Przedmioty: po zabraniu czwartego Przedmiotu, musisz natychmiast odrzucić lub **użyć** (jeśli to możliwe) jeden z tych czterech Przedmiotów.

Jeśli musisz dobrać Przedmiot, a talia się skończyła, potasuj odrzucone karty Przedmiotów i stwórz nową talię.

Możesz użyć Przedmiotu podczas swojej tury, w fazie określonej na karcie. Po użyciu odrzuć kartę Przedmiotu na odpowiedni stos kart odrzuconych.

## PRZYKŁAD 3: ZBIERANIE ZASOBÓW



**Asia** chce użyć **Kaznodziei**, aby zebrać Zasoby z lewego bloku **Skażonego Magazynu**, który znajduje się na drugim miejscu **Strefy Eksploracji**. Musi najpierw rozpatrzyć efekt pokazany na karcie, więc kładzie na **Kaznodziei** żeton **Skażenia**. Następnie zbiera **Żywność** i **Paliwo** oraz przenosi **Kaznodzieję** do swojej **Strefy Wyczerpania**.



### TOR SŁAWY

Tor Sławy pokazuje punkty Sławy zebrane podczas gry.

Kiedy zdobywasz punkt Sławy (★), przesun swój żeton Sławy o jedno pole w górę. Jeśli żeton znajduje się już na najwyższym polu, usuń w zamian żeton Uszkodzenia (o ile to możliwe).

Gdy tracisz punkt Sławy (★) przesun swój żeton Sławy w dół o jedno pole. Jeśli żeton znajduje się już na najniższym polu, zamiast przesunięcia musisz umieścić jeden żeton Uszkodzenia na polu ładunku swojego Konwoju.



## PRZYKŁAD 4: ULEPSZENIE KONWOJU

**Szymon** ● chce ulepszyć swój Konwój. Ponieważ jego Ciężarówka może holować dwie Przyczepy, po prostu dołącza drugą Przyczepę do tylnej części Konwoju.



### ULEPSZ KONWÓJ

Ta akcja dodaje lub zastępuje elementy Konwoju gracza:



**CIĘŻARÓWKA:** Odrzuć kartę Ciężarówkę ze swojego Konwoju i zastąp ją nową kartą Ciężarówką.



**PRZYCZEPA:** jeśli **wartość Holowania** twojej Ciężarówki jest większa niż liczba holowanych Przyczep, wówczas dołącz kartę Przyczepy do tylnej części swojego Konwoju. W przeciwnym razie musisz wymienić (odrzuć) jedną z kart Przyczep w swoim Konwoju na nową Przyczepę.



**URZĄDZENIE:** Umieść kartę Urządzenia na karcie Ciężarówki lub Przyczepy w swoim Konwoju. Każda Ciężarówka lub Przyczepa może posiadać jedno Urządzenie. Możesz odrzucić wcześniej zainstalowane Urządzenie, aby zrobić miejsce dla nowego.

**Uwaga:** po podłączeniu, karty Przyczepy i Urządzenia w Konwoju mogą być tylko wymieniane, nigdy nie mogą być przesuwane. Jeśli zmienisz Ciężarówkę lub Przyczepę z zainstalowanym Urządzeniem, zostanie ono automatycznie zainstalowane na nowej Ciężarówce lub Przyczepie. Jeśli zamienisz swoją Ciężarówkę na Ciężarówkę o mniejszej wartości Holowania niż poprzednia, musisz odrzucić odpowiednią liczbę kart Przyczepy, aby dopasować się do nowej, niższej wartości. Jeśli w ten sposób odrzucisz Przyczepę, która ma zainstalowane Urządzenie, ono również zostanie odrzucone.

## WYMIANA KARTY W KONWOJU

Kiedy zastępujesz kartę w swoim Konwoju, musisz usunąć wszystkie żetony i znaczniki z karty, którą chcesz zastąpić: żetony Uszkodzenia odrzucić do rezerwy, a znaczniki Zasobów i Ocalałych tymczasowo odłożyć na bok. Następnie odłóż kartę na odpowiedni stos kart odrzuconych i zastąp ją nową kartą. Na koniec umieść w Konwoju odłożone wcześniej znaczniki Zasobów i Ocalałych (według własnego uznania, ale zgodnie z **Regułami Umieszczania**).

## PRZYKŁAD 5: REKRUTACJA OCALAŁEGO

**Dawid** ● decyduje się zwerbować Pustelnika, który obecnie znajduje się na pierwszym miejscu Strefy Eksploracji. Wybiera on Nawigatora do wykonania tej akcji. Przenosi Pustelnika do swojej Strefy Odpoczynku i dodaje znacznik Ocalałego do swojego Konwoju.



### ZREKRUTUJ OCALAŁEGO

Dzięki tej akcji możesz dodać Ocalałego do swojej Załogi. Przenieś kartę Ocalałego do swojej Strefy Odpoczynku, a następnie weź znacznik Ocalałego z rezerwy i dodaj go do swojego Konwoju, zgodnie z **Regułami Umieszczania**.

**Uwaga:** wykonując tę akcję musisz faktycznie zrekrutować (dlatego nie możesz po prostu odrzucić karty Ocalałego i znacznika w tej samej turze, w której je uzyskałeś, tylko po to, aby uniemożliwić innemu graczowi rekrutację!).

## ROZPATRZ SPOTKANIE

Jeśli w swojej turze zdecydujesz się eksplorować kartę Spotkania, musisz zastosować się do tekstu zawartego na tej karcie.

## PRZYKŁAD 6: ROZPATRZENIE SPOTKANIA

**Andrzej** ● decyduje się rozpatrzyć Spotkanie z Handlarzem. Postanawia odrzucić 1 kartę Przedmiotu (Racja Żywnościowa), aby wylosować 2 nowe karty Przedmiotu.





## AKCJE DODATKOWE

W swojej turze możesz wykonać Akcję Dodatkową, pokazaną na miejscu Strefy Eksploracji zajęтым przez wybraną przez Ciebie kartę, przed **ALBO** po wykonaniu akcji karty. Akcje Dodatkowe na Mapie Alfa to:



Usuń jeden żeton Uszkodzenia ze swojego Konwoju **ALBO** usuń jeden żeton Skażenia z karty Ocalałego **wykonującej** akcję.



Usuń do dwóch żetonów Skażenia z **jednej lub dwóch** kart Ocalałych wykonujących akcję.



Usuń do dwóch żetonów Uszkodzenia ze swojego Konwoju.



Weź jeden znacznik Żywności i dodaj jeden żeton Uszkodzenia do swojego Konwoju **ALBO** zdoładź jeden znacznik Amunicji i dodaj jeden żeton Uszkodzenia do swojego Konwoju.



Weź jeden znacznik Paliwa i dodaj jeden żeton Skażenia na kartę Ocalałego **wykonującego** akcję.

### PRZYKŁAD 7: WYKONANIE AKCJI DODATKOWEJ

**Szymon** wysyła swojego Lidera, aby eksplorował miejsce trzecie. Chce zebrać Zasoby z lewego bloku, ale nie ma miejsca w swoim Konwoju. Postanawia więc najpierw wykonać Akcję Dodatkową: usuwa 2 żetony Uszkodzenia, a następnie zbiera 2 Surowce z lewego bloku.



## SKAŻENIE

Kiedy otrzymujesz żeton Skażenia, musisz umieścić go na jednej ze swoich kart Ocalałych. Każdy żeton Skażenia obniża umiejętność Eksploracji karty o 1 punkt. Jeśli umiejętność Eksploracji osiągnie zero (tzn. liczba żetonów Skażenia jest równa sumie umiejętności Eksploracji Ocalałego oraz wszelkich znaczników Żywności użytych do nakarmienia Ocalałego), musisz odrzucić kartę Ocalałego i jeden znacznik Ocalałego ze swojego Konwoju.

**Uwaga:** jeśli Ocalały otrzymuje żeton Skażenia, który zabija go podczas wykonywania akcji z karty, nadal realizuje akcję, którą wykonywał, ale nie może wykonać po niej żadnej Akcji Dodatkowej w tej turze. Jeśli Ocalały otrzymuje żeton Skażenia, który zabija go podczas wykonywania Akcji Dodatkowej, nadal realizuje Akcję Dodatkową, którą wykonywał, ale nie może wykonać akcji karty (mógł ją jednak wykonać przed tą Akcją Dodatkową).

### PRZYKŁAD 8: SKAŻENIE

**Andrzej** chciałby zebrać Paliwo ze Skażonego Magazynu w pierwszym miejscu Strefy Eksploracji. W tej turze do użycia został mu tylko Nawigator. Ponieważ lokacja jest Skażona, jego Ocalały umarłby natychmiast po zebraniu Surowców (ponieważ umiejętność Eksploracji Nawigatora wynosi tylko 1, pierwszy żeton Skażenia, który otrzyma, byłby śmiertelny) i nie byłby w stanie użyć Akcji Dodatkowej do usunięcia Skażenia.

**Andrzej** postanawia więc dać Nawigatorowi 1 znacznik Żywności, aby podnieść jego umiejętność Eksploracji do 2. Teraz może zebrać 2 znaczniki Paliwa i otrzymać 1 żeton Skażenia oraz może użyć Akcji Dodatkowej, aby usunąć żeton Skażenia, który właśnie otrzymał. Po zakończeniu akcji znacznik Żywności jest odrzucany, a umiejętność Eksploracji Nawigatora wraca do 1. Ocalały nie umiera i zostaje przeniesiony do Strefy Wyczerpania.





## ZDOLNOŚCI OCALAŁYCH

Każdy z Ocalałych posiada specjalną zdolność, która może być użyta we wskazanej fazie. Gracz może użyć zdolności Ocalałego **tylko** wtedy, gdy Ocalały znajduje się w Strefie Aktywnej.

Użycie takiej zdolności w żaden sposób nie wyczerpuje Ocalałego. (patrz „Dodatek 2: Zdolności Ocalałych” na **stronie 15**)

## PAS

Jeśli zdecydujesz się na spasowanie w swojej turze, musisz przenieść **JEDNĄ** swoją kartę Ocalałego ze Strefy Aktywnej do Strefy Odpoczynku. Następnie możesz usunąć ze swojego Konwoju liczbę żetonów Uszkodzenia równą umiejętności Eksploracji na przeniesionej karcie Ocalałego. Jeśli nie masz już Ocalałych w swojej Strefie Aktywnej, po prostu pasujesz w swojej turze (jeśli chcesz, możesz nadal zagrywać karty Przedmiotów).

**Uwaga:** nawet jeśli zdecydujesz się spasować, w kolejnej turze możesz ponownie wykonać akcję Eksploracji, o ile masz choć 1 Ocalałego w Strefie Aktywnej.

## KONIEC FAZY EKSPLOKACJI

Jeśli wszyscy nie macie już żadnych Ocalałych w swoich Strefach Aktywnych pod koniec tury któregośkolwiek z was, faza Eksploracji kończy się natychmiast.

## FAZA 2: ODPOCZYNEK

Podczas fazy Odpoczynku, Ocalali odzyskują siły na późniejsze fazy i rundy. Wszyscy gracze muszą w następującej kolejności:

1. (Opcjonalnie) Nakarmić swoich Ocalałych, jeśli chcą (patrz „Żywność” na **str. 4**);
2. Przenieść wszystkie swoje karty Ocalałych ze Strefy Odpoczynku do Strefy Aktywnej;
3. Przenieść wszystkie swoje karty Ocalałych ze Strefy Wyczerpania do Strefy Odpoczynku.

**Uwaga:** ta faza jest wykonywana przez wszystkich graczy jednocześnie.

### PRZYKŁAD 9: PASOWANIE W TURZE

**Asia** ● decyduje się spasować w swojej turze. Przenosi Odkrywcę ze swojej Strefy Aktywnej do Strefy Odpoczynku. Umiejętność Eksploracji Poszukiwacza wynosi 2, więc usuwa 2 żetony Uszkodzenia ze swojego Konwoju.



## FAZA 3: RUCH

W tej fazie możecie przesunąć znaczniki swoich Konwojów na planszy Trasy. Rozgrywacie swoje tury zgodnie ze **Standardową Kolejnością tur**.

W swojej turze musisz:

1. Sprawdzić, czy masz przynajmniej jeden znacznik Ocalałego na swojej Ciężarówce. Jeśli na Ciężarówce nie masz znacznika Ocalałego, w tej rundzie nie możesz poruszyć swojego Konwoju;
2. Wydać jeden znacznik Paliwa ze swojego Konwoju, jeśli chcesz wykonać Ruch. Jeśli nie masz żadnego Paliwa lub nie chcesz go wydać, nie możesz Ruszyć swojego Konwoju w tej rundzie;
3. Poruszyć znacznik swojego Konwoju na planszy Trasy o liczbę pól równą lub mniejszą od liczby punktów twojego Ruchu. Liczba ta jest równa sumie:
  - prędkości Ciężarówki, plus
  - wszystkich premii otrzymanych z efektów, zdolności Postaci i/lub Przedmiotów, które zagraasz oraz
  - jeden punkt Ruchu za każde dodatkowe Paliwo, które wydasz.
4. Jeśli Konwój zakończy swój Ruch na polu z żetonem Specjalnego Postoju, zastosuj się do jego efektu.

### PRZYKŁAD 10: RUCH

**Dawid** ● oblicza swoją bieżącą liczbę punktów Ruchu:

1. Wydaje 1 Paliwo, aby wykonać Ruch;
2. Zaczyna od prędkości swojej Ciężarówki (3);
3. Dodaje 1 punkt za pole Specjalne swojej Ciężarówki;
4. Dodaje 1 punkt za zdolność Nawigatora;
5. Dodaje 1 punkt za działanie Podtlenku Azotu;
6. Na koniec wydaje 1 dodatkowe Paliwo, aby dodać kolejny punkt – łącznie ma 7 punktów Ruchu;





## SPECJALNE POSTOJE



Jeśli zakończysz swój Ruch na znaczniku Zasobu, możesz odrzucić go z gry i dodać wskazany Zasób do swojego Konwoju.



Jeśli zakończysz swój Ruch na żetonie Przedmiotu, możesz odrzucić go z gry i dobrać jedną kartę Przedmiotu.



Jeśli zakończysz ruch na żetonie Skażenia, musisz dodać jeden żeton Skażenia na jedną ze swoich kart Ocalałego. **Nie odrzucaj** żetonu z planszy.

**Uwaga:** każde pole na planszy jest reprezentowane przez małą grupę budynków przeciętych przez drogę.



**SKRÓTY:** jeśli Konwój posiada symbol , może użyć Skróót zaznaczonych na Mapie, aby Ruszać się szybciej. W przeciwnym razie, musi jechać dłuższą drogą.

## AKTUALIZACJA KOLEJNOŚCI TUR

Po **zakończeniu** fazy Ruchu, musicie zaktualizować tor Kolejności: gracz, którego Konwój jest wysunięty najbardziej do przodu, przesuwa swój żeton Kolejności najdalej w prawo, następnie gracz na drugiej pozycji przesuwa swój żeton na następne wolne pole, i tak dalej.

W przypadku remisu, pozycje remisujących graczy na torze Kolejności nie ulegają zmianie.

**Ważne:** przy ustalaniu Kolejności nigdy nie bierzcie pod uwagę Skróót żadnego rodzaju.

## FAZA 4: OSTRZAŁ

W tej fazie, musicie rozpatrzyć ataki wszystkich ujawnionych Wrogów, ewentualnie zadając i otrzymując Obrażenia. Ta faza jest podzielona na trzy etapy, które muszą być wykonane w następującej kolejności:

- Zasadzka:** jeśli w Strefie Eksploracji znajduje się przynajmniej jedna karta Wroga, następuje Zasadzka (patrz „Zasadzka” poniżej).
- Strzały Konwojów:** każdy z was może zaatakować Wrogów w tym samym regionie co ich znacznik Konwoju (patrz „Strzały Konwojów” na str. 10).
- Strzały Wrogów:** w każdym regionie zajmowanym przez choć jednego Wroga, Konwoje są atakowane (patrz „Strzały Wrogów” na str. 11).

## ZASADZKA

Jeśli w Strefie Eksploracji znajduje się przynajmniej jedna karta Wroga, następuje Zasadzka. Przesuń Wroga nad region planszy Trasy, w którym znajduje się pierwszy znacznik Konwoju (ustalony w ten sam sposób, co **Standardowa Kolejność tur**). Te trzy regiony są oznaczone białymi prostokątami.

Następnie, weź zakrytą wierzchnią kartę z talii Łupów i umieść ją rewersem do góry w pobliżu Wroga. Pola Obrony na tej karcie pokazują liczbę Obrażeń potrzebnych do pokonania Wroga.

Liczba pól Obrony, które ma Wróg, różni się w zależności od liczby graczy w grze. Użyj karty Wroga, aby zakryć nadwyżkowe pola w rozgrywkach dla 2 lub 3 graczy.



## ROZPATRYWANIE ZASADZKI

Efekty Zasadzki pokazane na karcie Wroga dotyczą wszystkich graczy, których Konwoje znajdują się obecnie w regionie zajmowanym przez kartę Wroga (efekty są rozpatrywane w **Standardowej Kolejności tur**).

Jeśli w Strefie Eksploracji znajduje się więcej niż jedna karta Wroga, należy rozpatrzyć po jednej Zasadzce dla każdej z kart, zaczynając od tej po lewej stronie. Wszyscy ci Wrogowie przenoszą się do tego samego regionu planszy Trasy. Nie ma żadnego ograniczenia co do liczby Wrogów, którzy mogą znajdować się w tym samym regionie.

Uszkodzenia zadane przez Wrogów w trakcie Zasadzki są umieszczane w strefie Konwoju oznaczonej na czerwono i pokazanej na karcie Wroga (górny rząd - Urządzenia, dolny rząd - Ciężarówka lub Przyczepy, przednie karty Konwoju - Ciężarówka lub Urządzenie na Ciężarówce. Jeżeli Konwój nie ma kart w oznaczonej strefie, lub są one w pełni uszkodzone, nic się nie dzieje.

**Uwaga:** po rozpatrzeniu Zasadzki, nie dodawaj żadnych kart do Strefy Eksploracji, w celu zapalenia miejsca opróżnionego przez usunięcie Wrogów. Zostaną one uzupełnione na końcu rundy.

## PRZYKŁAD 11: ZASADZKA

Na początku fazy Ostrzału, w Strefie Eksploracji jest 1 karta Wroga. Nocne Wilki są przenoszone do Doliny, regionu, do którego dotarł Konwój znajdujący się na czele. Wróg rozpatruje efekt swojej Zasadzki: każdy z graczy znajdujących się obecnie w Dolinie musi położyć 1 Uszkodzenie na dowolne pole Ładunku w dolnym rzędzie swojego Konwoju (■ ■ ■ ■).





## STRZAŁY KONWOJÓW

W **Standardowej Kolejności tur**, każdy z was może wydać jeden lub więcej znaczników Amunicji, by zaatakować Wrogów w regionie, w którym znajduje się jego znacznik Konwoju. Przy każdym ataku musicz:

- Odrzucić jeden znacznik Amunicji ze swojego Konwoju;
- Wybrać jedną Broń w swoim Konwoju, która nie jest Uszkodzona i która nie została jeszcze w tej fazie użyta do ataku;
- Wybrać Wroga, którego chcesz zaatakować;
- Odwrócić wierzchnią kartę talii Wyników i sprawdzić Wynik Ataku, aby określić, czy atak się powiódł. Są trzy możliwe wyniki:
  - Uszkodzenie** 🎯 : Umieść pokazane żetony Uszkodzenia na polach Obrony Wrogów;
  - Zacięcie** 🗡️ : Broń użyta do ataku jest uszkodzona: musicz natychmiast umieścić żeton Uszkodzenia na polu Ładunku z właśnie użytą Bronią;
  - Pudło** : Nie czynisz żadnego Uszkodzenia.

Otrzymujesz jeden punkt Sławy ★ za każdy atak, w którym zadasz Wrogowi co najmniej jedno Uszkodzenie. Następnie przesuń

### PRZYKŁAD 12: STRZAŁY KONWOJU



**Andrzej** 🟠 wydaje 1 znacznik Amunicji, aby ostrzelać Nocne Wilki swoją Bronią poziomu 2 🗡️. Odkrywa pierwszą kartę Wyniku i patrzy na rząd dla Broni, z której strzelał: zadaje Wrogowi 2 Uszkodzenia, ale także uszkadza swoją Broń. Następnie umieszcza swój żeton Celu na pierwszym pustym polu Celu karty Wroga, umieszcza 1 żeton Uszkodzenia na swojej Broni i zdobywa 1 punkt Sławy.

jeden ze swoich dwóch żetonów Celu na pierwsze puste pole Celu Wroga, którego właśnie trafiłeś, zaczynając od lewej.

Po rozpatrzeniu ataku, możesz wykonać kolejny atak używając innej Broni w swoim Konwoju (jeśli ją masz), i możesz kontynuować atak tak długo, jak długo masz niewykorzystaną Broń (i Amunicję), lub przestać atakować i zakończyć swoją turę.

Po tym jak wszyscy gracze mieli szansę zaatakować, ten krok się kończy.

**Uwaga:** aby oznaczyć użytą Broń, możesz tymczasowo, przed jego odrzuceniem, umieścić znacznik Amunicji wydany na atak na odpowiednim polu Ładunku.

## POKONANIE WROGA

Jeśli wszystkie pola Obrony Wroga są oznaczone żetonami Uszkodzenia, to Wróg zostaje pokonany. Jeśli tak się stanie, należy **natychmiast** ustalić, którzy z graczy, którzy uszkodzili tego Wroga (tj. ci, którzy mają co najmniej jeden żeton Celu na karcie Wroga)

### PRZYKŁAD 13: POKONANIE WROGA



**Andrzej** 🟠 właśnie pokonał Nocne Wilki, zadając 2 decydujące punkty Uszkodzeń. Następnie odkrywa górną kartę Wyniku, aby ustalić, kto zabierze Łup, **Asia** 🟡 (która również brała udział w eliminacji) czy on.

Karta pokazuje najpierw literę **D**, ale ponieważ na polu **D** nie ma żetonu Celu, przechodzą oni do drugiej litery: **B**.

Na polu **B** leży żeton **Asi** 🟡, więc to ona bierze kartę Łupu. Doda ją do swojego Konwoju na końcu kroku Strzały Konwojów.

**Andrzej** 🟠 dostaje w zamian dwie karty Przedmiotów.





otrzyma Łup. Odkryj wierzchnią kartę z talii Wyników i spójrz na pola Celu (oznaczone literami A, B, C i D) znajdujące się na dole karty. Zaczynając od lewej strony, znajdź pierwszą literę, która pasuje do pola Celu na tym Wrogu, które jest zajęte przez żeton Celu gracza: właściciel tego żetonu odwraca kartę Łupu Wroga i dodaje ją do swojego Konwoju na **końcu** kroku Strzały Konwojów (patrz „PRZYKŁAD 13” na **str. 10**). Karta Wroga jest odrzucana i natychmiast odzyskujecie swoje żetony Celu.

Każdy z **pozostałych** graczy z żetonami Celu na pokonanym Wrogu otrzymuje po jednej karcie Przedmiotu **za każdy** swój żeton Celu na **końcu** kroku Strzały Konwoju.

Po rozdaniu Łupu, odrzućcie kartę Wroga.

**Uwaga:** jeśli musisz umieścić żeton Celu, ale wszystkie twoje żetony Celu znajdują się już na kartach Wroga, możesz wybrać dowolny ze swoich już umieszczonych żetonów Celu i umieścić go na Wrogu, którego właśnie trafiłeś. Jeśli to konieczne przesuń w lewo żetony na karcie Wroga, z której zdykałeś swój żeton.

**Uwaga:** jeśli musisz umieścić żeton Celu na Wrogu, ale wszystkie jego pola Celu są już zajęte, usuń z niego jeden wybrany żeton i oddaj go właścicielowi, a następnie umieść własny żeton na jego miejscu.

**Uwaga:** jeśli talia Wyników wyczerpie się, przetasuj wszystkie odrzucone karty Wyniku i stwórz nową talię Wyników.

## STRZAŁY WROGÓW

Zaczynając od prawej strony planszy Trasy, ujawnij jedną kartę Wyniku dla każdego regionu zajmowanego przez co najmniej jednego Wroga. Kolumna Wróg po prawej stronie karty pokazuje efekty ataków Wrogów, a każdy wiersz jest powiązany z typem Wroga czerwoną cyfrą. Każdy Konwój w zaatakowanym regionie otrzymuje Uszkodzenia i/lub ponosi inne skutki ataku Wrogów, pokazane na karcie.

**Uwaga:** dla każdego regionu ujawniona jest tylko jedna karta Wyniku, nawet jeśli jest tam więcej niż jeden Wróg: efekty ataków wszystkich pokazanych na karcie Wrogów są sumowane.

Istnieją trzy możliwe skutki ataku Wrogów:

- **Uszkodzenie** : Gracze otrzymujący Uszkodzenia muszą dodać do swojego Konwoju liczbę żetonów Uszkodzeń pokazaną na karcie Wyniku. Rewers kolejnej karty Wyniku, teraz na górze talii, pokazuje (w kolorze czerwonym), między którymi kartami Konwoju gracze muszą rozdzielić swoje Uszkodzenia;
- **Zasadzka:** Rozpatrzcie efekt Zasadzki pokazany na karcie Wroga (jak opisano w Kroku 1);
- **Pudło:** Wróg nie czyni żadnych Uszkodzeń.

**Uwaga:** atak nie przynosi żadnych skutków, jeśli obrażenia dotyczą pozycji w Konwoju, na której nie ma karty lub na której jest całkowicie Uszkodzona karta.

## ODRZUCANIE WROGÓW

Jeśli w danym regionie znajduje się Wróg, który nie został pokonany przez graczy, ale nie ma znaczników Konwoju (ponieważ gracze już opuścili ten region), odrzuć go wraz z kartą Łupu (bez ujawniania jej). Wszyscy gracze natychmiast odzyskują swoje żetony Celu z tej karty Wroga (jeśli je tam mieli).

## FAZA 5: KONIEC RUNDY

Jeśli przynajmniej jeden z graczy osiągnął (lub przekroczył) pole, na którym zacumowała Aurora, lub jeśli Aurora znajduje się na polu oznaczonym białą lub czerwoną szóstką, gra się kończy i ustalacie zwycięzcę. Jeśli żaden z powyższych warunków nie jest spełniony, wówczas:

1. Przesuńcie Aurorę o jedno pole do przodu.
2. Jeśli w Strefie Eksploracji znajdują się więcej niż **trzy** karty (**dwie** karty w grze dla 2 graczy), odrzućcie nadmiar kart, zaczynając od pierwszego miejsca po lewej. Następnie przesuńcie pozostałe karty w lewo i uzupełnijcie wszystkie puste miejsca, odkrywając odpowiednią liczbę kart z talii Eksploracji.

### PRZYKŁAD 14: STRZAŁY WROGA

Gracze nie pokonali Wilków Wojny i Nocnych Wilków, więc obaj Wrogowie atakują graczy w swoim regionie. Odkrywacie kartę Wyniku, a wiersze z odpowiadającymi im numerami Wrogów (I i II) pokazują 1 Uszkodzenie za każdego. Każdy z graczy w tym regionie otrzymuje 2 Uszkodzenia, które musi rozdysponować na karty Konwoju oznaczone na czerwono na odwrocie wierzchniej karty talii Wyników (  ).





## KONIEC GRY

Po zakończeniu gry, zwycięzcą jest gracz, który zebrał najwięcej punktów Sławy. Każdy z graczy dostaje:

- Jeden punkt Sławy za każde pole, o które jego Konwój wyprzedza ten, który znajduje się obecnie na ostatniej pozycji (biorąc pod uwagę Skróty tylko jeśli ostatni Konwój ma możliwość skorzystania z nich);
- Aktualny poziom punktów Sławy (tj. liczba gwiazdek (★ / ★) na polu toru Sławy, w którym znajduje się żeton Sławy);
- Jeden punkt Sławy za każdą niewykorzystaną kartę Przedmiotu, którą posiada;
- Wszelkie punkty Sławy (★) pokazane na **Nieuszkodzonych** polach Ładunku kart swojego Konwoju i na zdolnościach jego kart Ocalałych (nawet jeśli nie znajdują się w Strefie Aktywnej).

Ponadto, gracze otrzymują dodatkowe punkty Sławy, w zależności od ogólnego wyniku scenariusza:

- Jeśli **przynajmniej jeden** gracz **dotarł do statku Aurora**, każdy gracz dodaje jeden punkt Sławy za każdego **Nieskażonego** Ocalałego, którego posiada (niezależnie od tego, w której Strefie znajduje się jego karta), **ALBO**
- Jeśli **żaden z graczy nie dotarł do statku**, każdy gracz dodaje jeden punkt Sławy za każdą kartę Konwoju, którą posiada, a na której nie ma żadnych żetonów Uszkodzeń.

Zwycięzcą jest gracz z największą liczbą punktów Sławy! W przypadku remisu, zwycięzcą jest gracz zajmujący najdalej wysuniętą pozycję na planszy Trasy. Jeśli nadal jest remis, zwycięzcą jest gracz, którego żeton Kolejności znajduje się najdalej po prawej stronie na torze Kolejności.

## UTRATA WSZYSTKICH OCALAŁYCH

Prawie niemożliwe jest, aby gracz stracił wszystkich swoich Ocalałych. Jeżeli jednak taki przypadek nastąpi, odpada on z gry i musi usunąć wszystkie swoje żetony i znaczniki.

## PRZYKŁAD 15: OBLICZANIE PUNKTÓW SŁAWY



**Szymon** ● Szymon oblicza swój ostateczny wynik. Otrzymuje:

- 3 punkty Sławy za prowadzenie na planszy Trasy;
- -1 punkt Sławy (★) za swój tor Sławy;
- 2 punkty Sławy za 2 niewykorzystane karty Przedmiotów;
- 2 punkty Sławy premii za Reaktor dołączony do jego Konwoju;
- 2 punkty Sławy za zdolność Łowcy Nagród;
- Ponieważ udało się dotrzeć do Aurory, zyskuje 1 dodatkowy punkt Sławy za uratowanie Ocalałego bez Skażenia.

Jego całkowity wynik to 9 punktów Sławy.

## OPCJONALNA KARTA PRZEDMIOTU: MINA

### DODATKOWE ELEMENTY GRY

1 Karta Przedmiotu, 2 żetony Min

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Po prostu dodaj tę kartę do talii Przedmiotów, a dwa żetony Min do rezerwy.

### ZAGRYWANIE MIN

Po ruchu możesz zagrać kartę Myny, aby wziąć **jeden** żeton Myny z rezerwy i umieścić go na **drodze** (a nie na polu), którą

właśnie przejechałeś. Następnie, natychmiast dobierz kolejną kartę Przedmiotu. Gdy inny gracz przejedzie drogą z żetonem Myny, musi dodać jeden żeton Uszkodzeń do swojej karty **Ciężarówki**. Następnie usuń żeton Myny z planszy.

**Uwaga:** Jeśli chcesz położyć żeton Myny, ale nie ma go w rezerwie, zamiast niego użyj żetonu Myny, który leży najdalej z tyłu na mapie.





# ZAŁĄCZNIK

## WROGOWIE

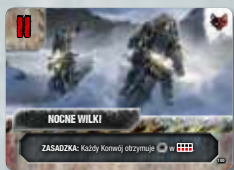


**Wilki Wojny (Zasadzka)** zadają 1 Uszkodzenie w górnym rzędzie każdemu Konwojowi w regionie.



**Rendall i Randall (Zasadzka)** zmuszają każdego z graczy w regionie do wyboru:

- Odrzucenie 1 Zasobu (dowolnego), **ALBO**
- Położenie 1 żetonu Uszkodzenia w pierwszej kolumnie swojego Konwoju.



**Nocne Wilki (Zasadzka)** zadają 1 Uszkodzenie w dolnym rzędzie każdemu Konwojowi w regionie.



**Ulmar, Metalowy Wilk (Zasadzka)** zadaje 1 Uszkodzenie w pierwszej kolumnie i 1 Uszkodzenie w górnym rzędzie każdego Konwoju w tym regionie.



**Ostatnie Wycie (Zasadzka)** zmusza każdego gracza w regionie do dodania 1 żetonu Skażenia do jednego ze swoich Ocalałych. Zamiast tego możesz dodać 2 żetony Uszkodzenia w dolnym rzędzie każdego Konwoju w tym regionie.



**Nieśmiertelny Wilk (Zasadzka)** zadaje 1 Uszkodzenie w pierwszej kolumnie i 1 Uszkodzenie w dolnym rzędzie każdego Konwoju w tym regionie.

## KARTY ŁUPÓW

Oto wyjaśnienie efektów niektórych z kart Łupu. Pamiętaj, że karty Łupu są umieszczane w grze tylko na końcu kroku Strzały Konwojów, podczas którego można je pozyskać.



**Opancerzony Bagażnik** to Urządzenie, które posiada specjalne pole Ładunku, które daje jeden punkt Sławy na koniec gry, jeśli nie jest uszkodzone.



**Działko Gaussa** to Urządzenie, które ma Broń poziomu 4 i specjalne pole Ładunku, które daje jeden punkt Sławy na koniec gry, jeśli nie jest uszkodzone.



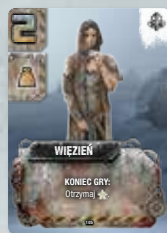
**Sztuczny Ekosystem** to Urządzenie, które posiada specjalne pole Ładunku, które zapewnia jeden punkt Sławy na koniec gry, jeśli nie jest uszkodzone, oraz drugie pole, które zapewnia jeden punkt Sławy za każdy znacznik Żywności w Konwoju na koniec gry (maksymalnie do 2 punktów Sławy), jeśli nie jest uszkodzone.



**Reaktor Nuklearny** to Urządzenie, które posiada specjalne pole Ładunku, które daje dwa punkty Sławy na koniec gry, jeśli nie jest uszkodzone.



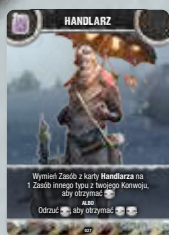
**Turbo Ciężarówka na Bio-paliwo** to Ciężarówka, która ma specjalne pole Recyklingu: podczas fazy Ruchu możesz wydać dowolną kombinację Żywności i/lub Paliwa, aby dodać 1 punkt Ruchu do swojej Ciężarówki za każdy wydany znacznik (musisz jeszcze wydać 1 Paliwo, aby się Ruszyć). Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz nią zastąpić swoją obecną Ciężarówkę.



**Więzień** jest Ocalałym, który daje graczowi jeden punkt Sławy na koniec gry. Po zdobyciu tej karty, umieść ją w swojej Strefie Odpoczynku i dodaj znacznik Ocalałego do swojego Konwoju. W razie potrzeby, możesz odrzucić tę kartę (oraz znacznik Ocalałego).

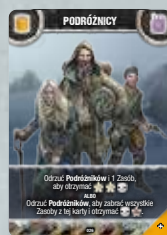


## KARTY SPOTKAŃ



Po odkryciu karty **Handlarza**, połóż na niej 1 znacznik Paliwa.

Gdy spotkasz **Handlarza** możesz oddać mu 1 Zasób ze swojego Konwoju, inny niż ten, który posiada (połóż go na jego karcie), a w zamian wziąć jego Zasób oraz dobrać 1 kartę Przedmiotu; **ALBO** odrzucić 1 kartę Przedmiotu, aby dobrać 2 karty Przedmiotu.



Po odkryciu karty **Podróżników**, połóż na niej po 1 znaczniku Żywności i Paliwa.

Gdy spotkasz **Podróżników** możesz odrzucić 1 Zasób ze swojego Konwoju, aby zdobyć 2 punkty Sławy i 1 kartę Przedmiotu; **ALBO** zabrać wszystkie Zasoby z karty Podróżników i dobrać 1 kartę Przedmiotu, tracąc jednak 1 punkt Sławy. Odrzucić Podróżników po rozpatrzeniu spotkania.

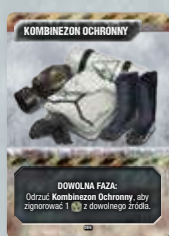
## KARTY PRZEDMIOTÓW



**Lek Przeciw Odmrożeniom** pozwala na zwiększenie umiejętności Eksploracji jednego Ocalałego do 3, do końca obecnej fazy.



**Kroplówka Odkazająca IV** pozwala na usunięcie łącznie do 2 żetonów Skażenia z jednego lub dwóch Ocalałych w Konwoju.



**Kombinezon Ochronny** zapobiega dobraniu przez jednego Ocalałego 1 żetonu Skażenia z dowolnego źródła.



**Pociski Zapalające** pozwalają na atakowanie Wroga bez wydawania 1 znacznika Amunicji. Dodatkowo, jeśli atak skutkuje co najmniej 1 Uszkodzeniem, karta ta dodaje do ataku 1 dodatkowe Uszkodzenie.



**Racja Żywnościowa** pozwala na natychmiastowe przywrócenie 1 Ocalałego.

Jeśli zagrasz ją podczas Fazy Eksploracji, możesz natychmiast ponownie użyć tej karty Ocalałego.

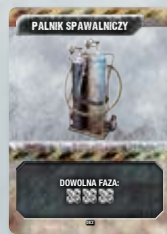
**Uwaga:** podczas fazy Eksploracji możesz użyć Racji Żywnościowej, aby przywrócić 1 Ocalałego, nawet jeśli spasowałeś już w jednej lub więcej tur, i możesz natychmiast użyć go do eksploracji. Pamiętaj, że możesz zagrać kartę Przedmiotu tylko w swojej turze, a jeśli faza skończy się na końcu tury innego gracza, nie możesz użyć Racji Żywnościowej, w celu przywrócenia Ocalałego i wymuszenia kontynuacji fazy Eksploracji.



**Nitrometan** pozwala na przesunięcie Konwoju bez wydawania 1 znacznika Paliwa. Nadal możesz zwiększać swoją liczbę punktów Ruchu, wydając w normalnym trybie dodatkowe znaczniki Paliwa. Po zakończeniu Ruchu musisz położyć 1 żeton Uszkodzenia na dowolne pole Ładunku na swojej Ciężarówce.



**Podtlenek Azotu** pozwala na zwiększenie prędkości Ciężarówki o 1.



**Palnik Spawalniczy** pozwala na usunięcie do 3 żetonów Uszkodzeń z dowolnych pól Ładunku w Konwoju.



## KARTY OCALAŁYCH

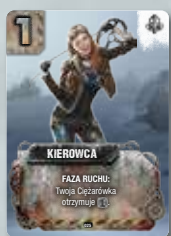


Na koniec gry, jeśli twój **Łowca Nagród** ma co najmniej jedną kartę Łupu, otrzymujesz 2 punkty Sławy.



Podczas fazy Ruchu, **Nawigator** zwiększa prędkość twojej Ciężarówki o 1.

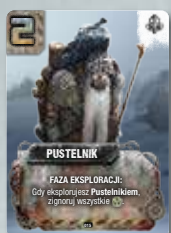
Jeśli twój znacznik Konwoju znajduje się 6 lub więcej pól za znacznikiem Konwoju gracza prowadzącego, zwiększ prędkość Ciężarówki o dodatkowy punkt. Przy sprawdzaniu odległości zawsze należy brać pod uwagę najkrótszą drogę (łącznie ze Skrótami, jeśli możesz ich użyć, nawet jeśli nie planujesz nimi jechać!).



Podczas fazy Ruchu **Kierowca** zwiększa prędkość twojej Ciężarówki o 1.



**Poszukiwacz** pozwala ci na wykonywanie Akcji Dodatkowej z dowolnego z pięciu miejsc w Strefie Eksploracji, niezależnie od tego, które miejsce zdecydujesz się nim eksplorować.

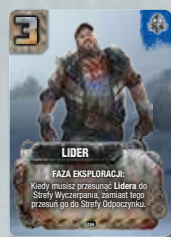


Kiedy eksploryjesz **Pustelnikiem**, nie umieszczasz żadnych żetonów Skażenia na nim lub innych Ocalałych, którzy razem z nim wykonują dowolną Akcję Karty i Akcję Dodatkową.



**Cwaniak** pozwala ci na zabranie 1 Zasobu z rezerwy, który nie znajduje się jeszcze w twoim Konwoju.

Zdolność tego Ocalałego jest oczywiście bezużyteczna, jeśli posiadasz co najmniej 1 Zasób każdego typu.



Zdolność **Lidera** oznacza, że nigdy nie zostanie on przeniesiony do Strefy Wyczerpania.

W konsekwencji zawsze wraca do Strefy Aktywnej w każdej rundzie podczas fazy Odpoczynku.

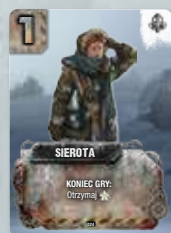


Podczas fazy Odpoczynku, **Mechanik** pozwala ci usunąć do 2 żetonów Uszkodzeń z dowolnych pól Ładunku w Konwoju.



Podczas fazy Ruchu, **Sanitariusz** może przesunąć 1 kartę Ocalałego z twojej Strefy Odpoczynku do Strefy Aktywnej.

Jeśli wybrany Ocalały ma zdolność, która jest aktywowana w fazie Ruchu, możesz ją natychmiast wykorzystać.



Na koniec gry **Sierota** daje ci 1 punkt Sławy.



Jeśli eksploryjesz **Kaznodzieją**, nie tracisz Punktów Sławy przy wykonywaniu Akcji Karty, którą właśnie eksploryjesz.

Ta karta nie pozwala zignorować jakiejkolwiek straty punktów Sławy spowodowanej Akcją Dodatkową.



Na początku fazy Ostrzału, **Renegat** pozwala tobie wybrać 1 Wroga: musisz zignorować efekt Zasadzki i atak wybranego Wroga w tej fazie.

Podczas kolejnych rund, możesz swobodnie zmieniać cel tej zdolności.



Podczas fazy Ostrzału, **Strzelec** zwiększa Uszkodzenia zadawane przez twój pierwszy udany strzał do Wroga o 1.



# MAPA BETA



Mapa Beta wprowadza do gry nowe zasady. Zastosuj się do następujących zmian, gdy korzystasz z niej zamiast Mapy Alfa.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ planszę na środku stołu, stroną Beta ku górze, a następnie przygotuj wszystkie elementy tak jak przy Mapie Alfa, z następującym dodatkowym krokiem:

- Połóż trzy żetony Lawiny na odpowiednich polach na planszy Trasy.

## FAZA 1: EKSPLORACJA

### NOWE AKCJE DODATKOWE

W Strefie Eksploracji na poszczególnych miejscach znajdują się nowe Akcje Dodatkowe:



1. Usuń jeden żeton Uszkodzeń z Konwoju **ALBO** usuń jeden żeton Skażenia z Ocalałego **wykonującego** akcję **ALBO** wydaj jeden znacznik Paliwa, aby natychmiast przesunąć swój Konwój do 2 pól na planszy Trasy.

Podczas wykonywania Ruchu dzięki Akcji Dodatkowej:

- Rozpatrujesz wszystkie efekty na mapie tak, jak przy standardowym Ruchu (np. żetony Specjalnego Postoju, promieniowanie itp.).
- Ten Ruch jest wykonywany natychmiast, podczas fazy Eksploracji, w ramach tej akcji.
- Ponieważ akcja ta jest wykonywana podczas fazy Eksploracji, nie możesz korzystać ze zdolności lub Przedmiotów, które mogą być używane tylko podczas fazy Ruchu (np. zdolność Nawigatora). Z drugiej strony, możesz korzystać ze zdolności, które mogą być użyte tylko podczas fazy Eksploracji - jeśli wykonujesz akcję na przykład Pustelnikiem, możesz użyć jego zdolności do zapobiegania promieniowaniu, jeśli poruszasz się po napromieniowanej drodze lub zatrzymujesz się na Skażonym Postoju.



2. Usuń łącznie do 2 żetonów Skażenia z jednego lub dwóch Ocalałych **wykonujących** akcję **ALBO** ulepsz swój Konwój, biorąc ze stosu kart odrzuconych kartę Ciężarówkę, Przyczepę lub Urządzenie.

**Ważne:** ze stosu kart odrzuconych nie można zabrać karty Konwoju w kolorze przeciwnika.





3. Usuń do 2 żetonów Uszkodzeń z Konwoju **ALBO** możesz wydać 1 znacznik Amunicji, aby aktywować 1 Broń i natychmiast **jednokrotnie** zaatakować Wroga w swoim regionie.

**Uwaga:** nie możesz atakować Wroga w innym regionie lub będącego nadal w Strefie Eksploracji.

**Uwaga:** jeśli w tym ataku zabijesz Wroga, natychmiast wykonaj kroki z sekcji **POKONANIE WROGA** (patrz **str. 10**). W tym przypadku gracz, który zbiera Łup, otrzymuje go natychmiast.

**Uwaga:** użyta w ten sposób Broń **może być** użyta do późniejszych akcji i/lub podczas fazy Ostrzału.



4. Zdobądź 1 znacznik Żywności i dodaj 1 żeton Uszkodzenia do swojego Konwoju **ALBO** zdobądź 1 znacznik Amunicji i dodaj żeton Uszkodzenia do swojego Konwoju **ALBO** zdobądź 1 znacznik Paliwa i strać 1 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. Weź 1 znacznik Paliwa i dodaj 1 żeton Skażenia do Ocalałego wykonującego akcję.

## DODATKOWA AKTUALIZACJA KOLEJNOŚCI TUR

Po zakończeniu fazy Eksploracji, gracze muszą zaktualizować tor Kolejności: gracz, którego Konwój znajduje się najdalej z przodu, przesuwając swój żeton Kolejności na pierwsze pole po prawej stronie, a następnie drugi gracz przesuwając swój żeton na następne pole, i tak dalej.

## FAZA 3: FAZA RUCHU

Po zakończeniu Fazy Ruchu, gracze muszą **ponownie** zaktualizować tor Kolejności.

**Uwaga:** gdy grasz na Mapie Beta, w każdej rundzie tor Kolejności jest aktualizowany dwa razy (pierwszy raz na końcu fazy Eksploracji i drugi raz na końcu fazy Ruchu).

### SKRÓTY

Mapa Beta wprowadza nowe rodzaje Skrótów:

**Niebezpieczne Skrót:** kiedy wybierzesz tę drogę, musisz natychmiast położyć wszystkie wskazane żetony Skażenia na swoich Ocalałych i dodać wszystkie pokazane żetony Uszkodzeń do swojego Konwoju.

**Skrót Zagrożony Lawiną:** kiedy wybierzesz tę drogę, musisz natychmiast rozpatrzyć wskazany efekt i przesunąć żeton Lawiny, aby zablokować tę drogę. Ten Skrót nie jest już dostępny do końca gry.

**Uwaga:** skróty bez  mogą być wykorzystywane przez dowolny Konwój.

### PRZYKŁAD 16: NIEBEZPIECZNY SKRÓT

Gracz, który zdecyduje się skorzystać z tego Skrótu, musi dodać 1 żeton Skażenia do jednego ze swoich Ocalałych i 1 żeton Uszkodzeń do swojego Konwoju.



### PRZYKŁAD 17: SKRÓT ZAGROŻONY LAWINĄ

**Szymon** ● korzysta ze Skrótu Zagrożonego Lawiną: przesuwa swój Konwój na wskazane pole i natychmiast dodaje 2 żetony Uszkodzeń do swojego Konwoju.



Następnie, przesuwa żeton Lawiny na Skrót. Żaden inny gracz nie może z niego skorzystać do końca gry.





## OSTATNIA AUTOMA TRYB DLA JEDNEGO GRACZA

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę dwuosobową, według standardowego rozstawienia dla Mapy Alfa (poziom normalny) lub Mapy Beta (poziom trudny). Postępuj zgodnie z instrukcjami, aż dojdiesz do kroku 11 (patrz str. 3). Komponenty wymienione w kroku 11 weź tylko dla siebie.

Następnie:

12. Umieść planszę Konwoju Automy w pobliżu planszy Trasy. Potasuj karty Akcji Automy i umieść je zakryte w Strefie Tali (po prawej stronie planszy), tworząc z nich talię Akcji.
13. Umieść żeton Automy na polu oznaczonym „1” na planszy Konwoju Automy.
14. Używając żetonów Uszkodzeń, zakryj każde pole ładunku w drugim rzędzie planszy Konwoju Automy (rzęd A), z wyjątkiem pola najdalej wysuniętego w lewo.
15. Wybierz elementy w jednym kolorze dla Automy i wykonaj następujące czynności:
  - 1 żeton Sławy połóż na polu o wartości zero toru Sławy na planszy Konwoju Automy (tym bez gwiazdek);
  - 2 żetony Celu połóż na odpowiednich miejscach planszy Konwoju Automy;
  - 1 znacznik Konwoju połóż na pierwszym polu planszy Trasy (po lewej stronie);
  - Weź 2 znaczniki Ocalałych, 1 znacznik Żywności, 1 znacznik Paliwa i 1 znacznik Amunicji (z rezerwy) i połóż je na odpowiednich polach ładunku na planszy Konwoju Automy (zaczynając od lewej).

### FAZA 1: EKSPLORACJA

Zanim zaczniesz wykonywać swoje tury, dobrać tyle kart Akcji Automy, ile jest Ocalałych w Konwoju Automy (łącznie z Ocalałymi z ) i utwórz z nich zakryty stos po lewej stronie Strefy Akcji. Jeśli talia Akcji skończy się, utwórz nową talię, przetwarzając odrzucone karty Akcji.

Automa postępuje jak normalny gracz, wykonując akcję (jeśli to możliwe) podczas swojej tury. Gdy wykonuje turę, odkrywa następną kartę Akcji ze stosu w **Strefie Akcji**, kładąc ją na prawo od ostatniej ujawnionej karty Akcji.

Karta Akcji pokazuje wartość umiejętności Eksploracji, która określa miejsce w Strefie Eksploracji, które Automa będzie eksplorowała podczas danej tury.

### KARTY AKCJI AUTOMY

Automa może wykonywać cztery rodzaje akcji, w zależności od karty znajdującej się na miejscu Strefy Eksploracji i swojej aktualnej karty Akcji:



#### ZEBRANIE ZASOBÓW I/LUB PRZEDMIOTÓW

1. Rozpatrz efekt (jeśli występuje) pokazany w lewej górnej części karty Lokacji (patrz „efekty Karty Lokacji” na str. 5);
2. Weź wszystkie znaczniki Zasobów i Przedmiotów z bloku wskazanego przez strzałkę na aktualnej karcie Akcji ( : weź lewy blok,  : weź prawy blok);
3. Umieść wszystkie znaczniki Zasobów zgromadzone na planszy Konwoju Automy na pasujących polach ładunku (zaczynając od wolnego pola najbardziej po lewej);
4. Przenieś dowolne znaczniki Przedmiotów do rezerwy i dobrać z talii Przedmiotów taką samą liczbę kart, umieszczając je w Strefie Przedmiotów/Łupów bez ich ujawniania;
5. Jeśli na karcie nie ma znaczników Zasobów, odłóż kartę Lokacji na stos odrzuconych kart Eksploracji.

### PRZYKŁAD 18: EKSPLORACJA

Automa odkrywa kartę Akcji z umiejętnością Eksploracji równą 3, więc wykonuje swoją akcję Eksploracji na miejscu z Kosztem Eksploracji 3.





## PRZYKŁAD 19: ZEBRANIE ZASOBÓW



Automa gromadzi Zasoby z Lokacji na piątym miejscu. Traci 1 Punkt Sławy z powodu efektu karty Lokacji, a następnie gromadzi Zasoby z drugiego bloku (ponieważ karta Akcji pokazuje ).

**Uwaga:** poczynawszy od pierwszej rundy, plansza Konwoju Automy może pomieścić do siedmiu znaczników Zasobów każdego typu.

**Uwaga:** jeśli karta Lokacji ma tylko jeden blok z Zasobami, Automa zawsze wybiera ten blok, ignorując strzałkę na karcie Akcji.

## ZDOBYWANIE PRZEDMIOTÓW I KART ŁUPÓW

Za każdym razem, gdy Automa zdobędzie kartę Przedmiotu lub Łupu, umieszcza ją w odpowiedniej Strefie, nie ujawniając jej.



### ULEPSZENIE KONWOJU

Automa odrzuca kartę Konwoju (Ciężarówkę, Przyczepę lub Urządzenie) i natychmiast usuwa jeden żeton Uszkodzenia ze swojego Konwoju (patrz „Naprawa Uszkodzeń” na str. 21).



### REKRUTACJA OCALAŁEGO

Automa odrzuca kartę Ocalałego i dodaje jeden znacznik Ocalałego do pasującego pustego pola Ładunku najdalej po lewej stronie na planszy Konwoju Automy.

**Uwaga:** poczynawszy od pierwszej rundy, plansza Konwoju Automy może pomieścić do sześciu znaczników Ocalałych.

**Uwaga:** jeśli Automa zrekrutuje siódmego Ocalałego, odrzuca jego kartę i przenosi jednego Ocalałego ze swojej Strefy Skażenia do pasującego pola Ładunku (jeśli takie posiada) zamiast dodawać znacznik Ocalałego.

## ROZPATRZENIE SPOTKANIA

Automa po prostu odrzuca kartę Spotkania.

## INTERAKCJA Z WROGIEM

Jeżeli w miejscu eksplorowanym przez Automę znajduje się karta Wroga, Automa wprowadza efekty pokazane na karcie Akcji Automy (jeśli są).

**Uwaga:** Automa nigdy nie może wchodzić w interakcję z Wrogiem na miejscu, którego Koszt Eksploracji wynosi 2.

## EKSPLOROWANIE MIEJSC O KOSZCIE 2

Po odkryciu karty Akcji o wartości Eksploracji 2, Automa musi określić, które miejsce należy eksplorować, postępując zgodnie z tabelą Priorytetów przedstawioną na karcie Akcji.

1. Zaczynając od góry, sprawdza pierwszy typ akcji i ustala, czy pasuje on do jednej z kart na miejscach, których Koszt Eksploracji wynosi 2.
2. Jeśli nie ma karty odpowiadającej pierwszemu typowi akcji, sprawdźcie drugi typ akcji w tabeli Priorytetów i tak dalej, aż znajdzie dopasowanie;
3. Gdy znajdzie dopasowanie, wykonuje tę akcję

W przypadku wielu kart, które pasują do danego typu akcji, Automa wybiera kartę znajdującą się najbardziej po lewej stronie, jeśli karta Akcji pokazuje lub kartę znajdującą się najbardziej po prawej stronie, jeśli karta Akcji pokazuje .

## AKCJE DODATKOWE

Automa zawsze ignoruje Akcję Dodatkową na eksplorowanym przez siebie miejscu.

## SPASOWANIE

Po tym jak skończą się zakryte karty w jej Strefie Akcji, Automa pasuje w każdej turze.

## ZDOLNOŚCI KART AKCJI

Karty Akcji mają zdolności, które zaczynają działać we wskazanej fazie tej rundy. Zaczynając od najdalszej po lewej stronie, Automa rozpatruje wszystkie zdolności na wszystkich odkrytych kartach Akcji, odpowiednio do sytuacji (patrz „Załącznik 6: Karty Akcji Automy” na str. 22).

## PRZYKŁAD 20: EKSPLOROWANIE MIEJSCA O KOSZCIE 2



Automa ujawnia kartę Akcji o umiejętności Eksploracji równej 2. Sprawdza pierwszą akcję na tabeli Priorytetów: Zebranie Zasobów. Ponieważ nie ma dostępnej odpowiedniej karty Lokacji, sprawdza drugą akcję w tabeli: Rekrutacja Ocalałego. Jest 2 Ocalałych, więc można wykonać tę akcję. Automa rekrutuje Mechanika, ponieważ na karcie Akcji znajduje się .



## FAZA 2: ODPOCZYNEK

Automa odrzuca 1 Żywność (jeśli to możliwe), aby dobrać kartę Akcji z talii Akcji i umieszcza ją odkrytą po prawej stronie ostatniej karty Akcji użytej w fazie Eksploracji. Powtarza ten proces dla każdego znacznika Żywności, który posiada, ale natychmiast zatrzymuje się, jeśli w talii nie ma już kart.

**Uwaga:** karty Akcji ujawnione w ten sposób dają efekty tylko w pozostałych fazach bieżącej rundy i nie pozwalają Automie na Eksplorację.

## FAZA 3: RUCH

Podczas swojej tury, Automa przesuwa swój Konwój według następujących zasad:

1. Zawsze się Rusza, nawet jeśli nie ma Paliwa w swoim Konwoju.
2. Ruch jest obliczany w następujący sposób:
  - Prędkość podstawowa (2); plus
  - 1 punkt Ruchu za każde 1 z nieuszkodzonych pól Konwoju na planszy Konwoju Automy; plus
  - 1 punkt Ruchu za każdy znacznik Paliwa, który ma w swoim Konwoju – Automa **zawsze** zużywa całe swoje Paliwo, aby przyspieszyć ruch Konwoju; plus
  - 1 punkt Puchu, jeśli konwój Automy jest 6 lub więcej pól za Twoim Konwojem.

Automa **zawsze** porusza się z maksymalną prędkością na Mapie, wykorzystując najbliższy Skrót, jeśli ma odkrytą odpowiednią kartę Akcji (patrz „Załącznik 6: Karty Akcji Automy” na str. 22), rozpatrując standardowo wszelkie efekty Specjalnych Postojów.

### SKAŻENIE

Kiedy Automa otrzymuje 1, przenosi najbardziej wysunięty w prawo znacznik Ocalałego z pola Ładunku do Strefy Skażonej na planszy Konwoju Automy.

**Uwaga:** w przypadku, gdy Automa otrzyma 1 i ma tylko Skażonych Ocalałych, musi zwrócić jeden znacznik Ocalałego ze Strefy Skażonej do rezerwy.

### PRZYKŁAD 21: SKAŻENIE



Automa otrzymuje 1. Przesuwa swój najdalej na prawo wysunięty znacznik Ocalałego do swojej Strefy Skażenia.

## FAZA 4: OSTRZAŁ

### ZASADZKA

Automa wpada w Zasadzki tak, jak gracz. Jeśli Zasadzka pozwala graczowi wybrać jedną z opcji, Automa **zawsze** wybiera pierwszą.

### OTRZIMYWANIE USZKODZEŃ

Kiedy Konwój Automy otrzymuje Uszkodzenia, Automa odkrywa kartę z talii Wyników. Litera najbardziej po lewej stronie na dole określa, który rząd jest uszkodzony: umieść żeton Uszkodzeń we wskazanym rzędzie, zaczynając od kolumny pod pozycją żetonu Automy i przesuując się w lewo.

**Uwaga:** Automa ignoruje siatkę pól Konwoju używaną do umieszczania Uszkodzeń w Konwoju gracza.

Automa musi odkryć jedną kartę Wyniku dla każdego punktu Uszkodzenia, nawet jeśli pochodzą one z tej samej karty.

### PRZYKŁAD 22: ZASADZKA



Nieśmiertelny Wilk wykonuje Zasadzkę. Efekt mówi o dodaniu 1 Uszkodzenia do pierwszej kolumny i 1 Uszkodzenia do dolnego rzędu Konwojów w jego regionie, co daje łącznie 2 Uszkodzenia, więc Automa ujawnia 2 karty Wyniku – po jednej na każde Uszkodzenie.

Pierwsza karta pokazuje „C”, więc Automa dodaje 1 żeton Uszkodzenia do rzędu C, na pole Ładunku bezpośrednio pod żetonem Automy.

Następnie ujawnia drugą kartę, która pokazuje „D”, więc dodaje 1 żeton Uszkodzeń do rzędu D. Ponieważ rząd D ma już żeton Uszkodzeń na polu Ładunku bezpośrednio poniżej żetonu Automy, umieszcza żeton Uszkodzeń na następnym nieuszkodzonym polu Ładunku po lewej stronie.



## STRZAŁY KONWOJÓW

Podczas swojej tury Automa strzela z Broni na nieuszkodzonych polach Ładunku w swoim Konwoju. Zawsze zużywa wszystkie posiadane znaczniki Amunicji (jeśli to możliwe) i może użyć każdej ze swoich Broni tylko raz podczas tej fazy.

W swojej turze musi:

1. Wyznaczyć Wroga, którego zaatakuje, sprawdzając strzałkę na **pierwszej** karcie Akcji odkrytej podczas ostatniej fazy Eksploracji: Taka strzałka  zmusza Automę do ataku na Wroga z **najwyższą** liczbą, a taka  do ataku na Wroga z **najniższą** liczbą; następnie
2. Odrzuca 1 znacznik Amunicji (z pola Ładunku najdalej po prawej) ze swojego Konwoju. Jeśli nie może odrzucić Amunicji, natychmiast przestaje strzelać w turze; w przeciwnym przypadku
3. Strzela z widocznej, nieuszkodzonej Broni znajdującej się najdalej po prawej stronie w Konwoju, zgodnie z normalną procedurą (opisaną w punkcie „Strzały Konwojów” na **str. 10**), łącznie z talią Wyników, zdobywając punkty Sławy oraz karty Przedmiotów lub Łupów.

## STRZAŁY WROGÓW

Po odkryciu karty Wyniku w celu określenia efektu ataku Wrogów, Automa sumuje wszystkie Uszkodzenia zadane przez Wrogów i umieszcza je w wierszu wskazanym przez literę na dole karty.

## FAZA 5: KONIEC RUNDY

Automa rozpatruje wszystkie zdolności na koniec rundy z odkrytych kart Akcji, zaczynając od tej najbardziej po lewej (patrz Załącznik: Karty Akcji Automy na **str. 22**)

Następnie Automa przenosi wszystkie odkryte karty Akcji ze swojej Strefy Akcji na Stos Kart Odrzuconych.

Na koniec, jeśli nie jest to ostatnia runda, przesun żeton Automy o jedno pole w prawo i natychmiast usuń żeton Uszkodzeń poniżej niego w Rzędzie A.



**Uwaga:** ponieważ ostatnia runda Automy przebiega zgodnie z zasadami dla gier dwuosobowych, zachowujesz tylko **dwie** karty w Strefie Eksploracji i odrzucasz resztę pod koniec tej fazy.

## PRZYKŁAD 23 STRZAŁY KONWOJÓW



Automa wykonuje swoją turę. Postanawia zaatakować Rendall i Randall, ponieważ ma  na swojej pierwszej karcie Akcji. Wydaje 1 znacznik Amunicji, aby strzelić z , ponieważ jej  jest uszkodzona.

## USUWANIE USZKODZEŃ

Kiedy Automa usuwa Uszkodzenia, zawsze usuwa **pierwszy** napotkany żeton Uszkodzeń, zaczynając od kolumny pod żetonem Automy, od góry do dołu i przesuwając się w lewo.

**Uwaga:** Automa **nigdy** nie usunie uszkodzeń z pola Ładunku po **prawej** stronie żetonu Automy.

## PRZYKŁAD 24: USUWANIE USZKODZEŃ



Automa może naprawić 1 Uszkodzenie. Zaczynając od swojego żetonu Automy, idzie w dół tej kolumny. Ponieważ nie ma żadnych Uszkodzeń w tej kolumnie, przesuwa się o 1 kolumnę w lewo i przechodzi z góry na dół. Napotyka i usuwa żeton Uszkodzenia w rzędzie C.



## KONIEC GRY

Po zakończeniu gry, zsumuj punkty Sławy Automy:

- 1 punkt Sławy za każde pole, o które Konwój Automy wyprzedza twój (biorąc pod uwagę Skróty tylko wtedy, gdy masz możliwość ich użycia);
- Aktualny poziom punktów Sławy Automy (tj. liczba gwiazdek na polu toru Sławy Automy, na którym znajduje się żeton punktów Sławy);
- 1 Punkt Sławy za każde **dwie** karty Przedmiotów i/lub Łupów, które posiada (w dowolnej kombinacji, zaokrąglając w dół); oraz
- Jeśli ty lub Automa **dotarliście do statku Aurora**, Automa dodaje 1 punkt Sławy za każdy znacznik **Nieskażonego** Ocalałego, który ma lub
- Jeśli **nikt nie dotarł do statku Aurora**, Automa dodaje 1 punkt Sławy za każdą grupę pól Ładunku, którą ma, a które nie mają na sobie żadnych żetonów Uszkodzenia.

### PRZYKŁAD 25: OBLICZANIE PUNKTÓW SŁAWY



W tym przypadku, Automa otrzymuje:

- 1 punkt Sławy, ponieważ jej Konwój jest o jedno pole przed Konwojem gracza;
- 1 punkt Sławy ze swojego toru Sławy;
- 1 punkt Sławy za posiadanie 2 karty Przedmiotów i/lub Łupów oraz
- Ponieważ nikt nie dotarł do statku Aurora, 4 punkty Sławy za posiadanie 4 grup Nieskażonych pól Ładunku oznaczonych ★.

Końcowy wynik Automy to 7 punktów Sławy.

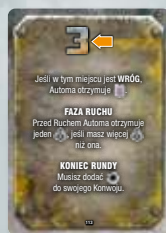
## ZAŁĄCZNIK

### KARTY AKCJI AUTOMY



Jeśli na miejscu 1 znajduje się Wróg, Automa otrzymuje 1 znacznik Amunicji.

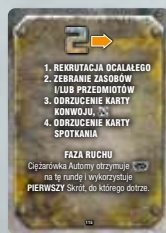
Podczas fazy Ruchu, jeśli Automa nie ma Paliwa, otrzymuje 1 znacznik Paliwa, w przeciwnym razie zyskuje 1 znacznik Amunicji.



Jeśli na miejscu o koszcie 3 znajduje się Wróg, Automa zdobywa 1 znacznik Paliwa.

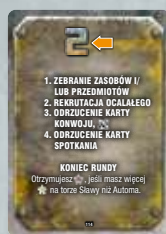
Podczas fazy Ruchu, Automa rekrutuje 1 Ocalałego, jeśli ma mniej Ocalałych niż Ty.

Na koniec rundy dodaj 1 żeton Uszkodzeń do swojego Konwoju.

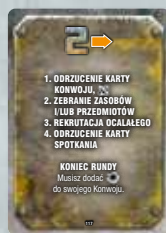


Podczas fazy Ruchu, Automa korzysta z **pierwszego** napotkanego Skrót (ponosząc efekty, jeśli są).

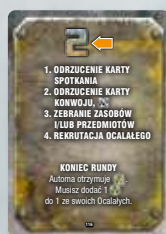
**Uwaga:** jeśli kilka Skrótów jest w tej samej odległości, Automa zawsze wybiera ten, który najbardziej jej odpowiada.



Na koniec rundy tracisz 1 punkt Sławy, jeśli masz więcej punktów Sławy niż Automa (porównujesz pozycje znaczników na torach Sławy).



Na koniec rundy dodaj 1 żeton Uszkodzeń do swojego Konwoju.



Na koniec rundy Automa przenosi jednego Ocalałego ze Strefy Skażenia na pasujące pole Ładunku. Następnie musisz dodać 1 żeton Skażenia na 1 ze swoich Ocalałych.





**Jeden świat. Różne gry. Poznaj je wszystkie!**

### Zespół Pendragon Games

**Gra autorstwa**  
**Mauro Chiabotto**

**Edycja**  
**Andrea Vigiak**

**Projekt graficzny**  
**Davide Corsi**

**Ilustracja na okładce**  
**Skeleton Crew**

**Ilustracje**  
**Skeleton Crew**  
**z Davide Corsi**  
**i Wahtari Studio**

**Wersja angielska**  
**Paolo Robino**

**Korekta wersji angielskiej**  
**William Niebling**

**Produkcja**  
**Silvio Negri-Clementi**

**Podziękowania dla**  
**Mariki Beretta,**  
**Tricii Sloviak**  
**Kelly Stocco**  
**i Roberto Vicario**

Grę chcę zadedykować i podziękować wszystkim dobrym ludziom, którzy pomogli mi ją rozwinąć i udoskonalić.

Mojej dziewczynie Magui, była moim pierwszym punktem konfrontacji we wszystkich aspektach gry (i życia).

Mojej grupie niesamowitych testerów: Andrei, Dario, Davide, Diegowi, Davide, Didierowi, Erikowi, Jeanmar, Joelowi, Marcowi, Mikhaelowi, Patrickowi, bez których gra nie byłaby taka sama.

Alessandro, Flavio, Francesco, Luce, Lorenzo, Marco za wielką pomoc i sugestie, które podnoszą wrażenia z gry na wyższy poziom.

Francesco „Il Folletto” i przyjaciółom z Dado Giallo's Club za entuzjazm i życzliwość w przeprowadzaniu wielu rozgrywek.

Autorom i testerom, których spotkałem na konwentach Ideag, graczom na giocAosta i wszystkim innym niesamowitym ludziom, których na przestrzeni lat poznałem dzięki tej grze.

Specjalne podziękowania dla Andrei Dado, bez którego gra prawdopodobnie nie zostałaby wydana.



©2020 Pendragon Game Studio srl,  
Via Curtatone, 6 - Mediolan 20122 - Włochy  
[www.pendragongamestudio.com](http://www.pendragongamestudio.com) • [info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)  
Last Aurora jest znakiem towarowym Pendragon Game Studio srl.  
Wszelkie prawa zastrzeżone.



Gra wydana w ramach  
obchodów roku Molocha

**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/](http://portalgames.pl/pl/reklamacje/)  
Wyprodukowano w Chinach



# ZAŁĄCZNIK

## IKONY



Znacznik  
Amunicji



Ikona  
Ocalałego



Wartość Holowania Ciężarówki: pokazuje maksymalną liczbę przyczep, które możesz podłączyć do tej Ciężarówki.



Znacznik  
Żywności



Ikona  
Ciężarówki



Prędkość Ciężarówki



Znacznik  
Paliwa



Ikona  
Przyczepy



Prędkość Ciężarówki +1



Znacznik lub karta  
Przedmiotu



Ikona  
Urządzenia



Gąsienice: Konwój może korzystać ze Skrótów



(Otrzymaj)  
1 żeton Uszkodzeń



Ikona  
Lokacji



Pole Pancerza: na tym polu może leżeć tylko żeton Uszkodzeń



Usuń  
1 żeton Uszkodzeń



Ikona  
Wrogiego Klanu



Pole Ładunku: na tym polu może leżeć tylko znacznik Ocalałego (lub żeton Uszkodzenia)



(Otrzymaj)  
1 żeton  
Skażenia



Ikona  
Wydarzenia



Pole Ładunku: na tym polu może leżeć tylko znacznik Żywności lub Paliwa (lub żeton Uszkodzenia)



Usuń  
1 żeton  
Skażenia



Ikona  
Łupów



Pole Specjalne: to pole daje 1 znacznik Żywności na końcu każdej rundy. Umieść ten znacznik na innym pustym polu ładunku.



(Otrzymaj)  
1 punkt Sławy



Identyfikacja Wroga:  
łączy Łup  
i Uszkodzenia  
z kartą Wroga.



Pole z Bronią: to pole pozwala na atak: Pokazuje poziom Broni (1, 2, 3, lub 4)



Strać  
1 punkt Sławy



Wartość umiejętności  
Eksploracji Ocalałego



Cel: pokazuje na czerwono wiersz lub kolumnę kart Konwoju, w której musicie rozdzielić Uszkodzenia.



Zacięcie: Broń użyta  
w tym ataku jest  
uszkodzona,  
umieść żeton  
Uszkodzenia na polu  
z Bronią.



Dodatkowa karta.  
Tylko niektóre karty  
z takim symbolem  
biorą udział w każdej  
rozgrywce.

Górny rząd: uszkodzenie Urządzeń.

Dolny rząd: uszkodzenie Ciężarówki lub Przyczep.

Przednia kolumna: uszkodzenie Ciężarówki lub zamontowanego na niej Urządzenia.

Uszkodzenie Ciężarówki.