

# STRANGER THINGS



NETFLIX

- PO DRUGIEJ STRONIE -  
Instrukcja





## SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	2
WPROWADZENIE.....	2
TWÓRCY.....	2
KOMPONENTY.....	3
PODSTAWOWE POJĘCIA.....	4
• PLANSZA.....	4
• POSTACIE I ICH PLANSZE.....	5
• KARTY AKCJI.....	5
• KARTY SCEN.....	5
• ŻETONY TRUDNOŚCI.....	6
• STOSY.....	6
• PRZECIWNICY.....	7
• KARTY SOJUSZNIKÓW.....	7
• KARTY PRZEDMIOTÓW.....	7
• MOCE JEDENASTKI.....	7
SEZON 1 – PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI.....	8
SEZON 2 – PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI.....	9
PRZEBIEG ROZGRYWKI.....	10
1. PORUSZANIE SIĘ.....	10
2. WYKONANIE AKCJI.....	10
3. DOBRANIE KART.....	10
4. POSTĘP FABUŁY.....	11
Pojawienie się Demopsa.....	11
ZWYCIĘSTWO I PORAZKA.....	11
AKCJE.....	11
• BEZPIECZNE AKCJE.....	11
Wyluzuj i Wyluzuj +2.....	11
Zdobądź Przedmiot	
i Zdobądź Przedmiot +2.....	12
Zbierz Informacje.....	12
• RYZYKOWNE AKCJE.....	13
Zyskaj Sojusznika.....	13
Pomóż Jedenastce.....	13
Eksploruj Laboratorium.....	13
Ratuj Willa.....	13
Walcz.....	14
Usuń Pnącza.....	15
Zamknij Bramę.....	15
PODSUMOWANIE.....	16

## WSTĘP

6 listopada 1983, Hawkins w stanie Indiana

Po długiej, 10-godzinnej sesji RPG młody Will Byers wyrusza rowerem w drogę do domu, jednak nigdy do niego nie dociera. Znika gdzieś między ulicami Cornwallis i Kerly, w obszarze zwanym Mroczną Puszcza. Ten wstrząsający incydent jest jedynie pierwszym z serii dziwnych zdarzeń, które dotyczą Hawkins: niewyjaśnione samobójstwo Benny'ego Hammonda, niezrozumiałe telefony i mrugające światła w domu Byersów, tuszowanie zaginięcia Barbary Holland, a także nagłe pojawienie się Jedenastki – dziewczynki o krótko obciętych włosach, z nadnaturalnymi zdolnościami, która najwyraźniej jest powiązana ze ściśle strzeżonym Laboratorium Departamentu Energii.

Krok po kroku odstaniają się nowe elementy tej nadprzyrodzonej układanki, która na zawsze wywróci życia niektórych mieszkańców Hawkins na drugą stronę.

## WPROWADZENIE

**Stranger Things: Po Drugiej Stronie** to kooperacyjna gra dla 2 do 4 osób, w której wcielicie się w role bohaterki i bohaterów serialu. Na początku zdecydujecie, jakie Postacie poprowadzicie, a następnie wybierzeć jeden z dwóch Sezonów, który rozegracie. W każdym Sezonie czeka na was inna plansza, akcje i wyjątkowe karty. Będziecie używać kart Akcji do poruszania się między znanymi z serialu Lokacjami, zdobywania Przedmiotów, kontrolowania waszego Strachu, a także wykonywania ryzykownych testów. Pozwolą one waszym Postaciom zyskać Sojuszników, uciec tajnej rządowej organizacji, walczyć z koszmarami przybywającymi z Drugiej Strony oraz pomóc Jedenastce aktywować jej moce. Akcje będziecie wykonywać w serii tur, aż osiągniecie swój cel – powstrzymacie siły Drugiej Strony i uratujecie Willa... chyba że wcześniej ogarnie was Zgroza.

## TWÓRCY

**PROJEKT GRY:** Rob Daviau

**OPRACOWANIE:** Leo Almeida (kierownictwo), Jordy Adan, Noah Cohen i Brian Neff

**PRODUKCJA:** Isadora Leite (kierownictwo), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan oraz Gregory Varghese

**KOREKTA:** Robert Fulkerson i Jason Koepp

**KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:** Mathieu Harlaut

**ILUSTRACJE:** Giovanna Guimarães (kierownictwo)

**GRAFIKA NA PLANSZY:** Henning Ludvigsen

**KOLORYZACJA GRAFIK NA PUDEŁKU**

**I REWERSACH KART:** Giorgia Lanza

**RZEźBIARZ:** Irek Zieliński

**PRZYGOTOWANIE MODELI:** Vincent Fontaine i Aragorn Marks

**RENDERING:** Edgar Ramos

**PROJEKT GRAFICZNY:** Louise Combal (kierownictwo), Marc Brouillon i Júlia Ferrari

**LICENCJE:**

CMON: Geoff Skinner

NETFLIX: Aristides „Arrow” Membreno

**WYDAWCA:** David Preti

**TESTERZY:** Rafael Assaf, Davi Augusto, Euclides Cantidiano oraz Felipe Galeno

**EDYCJA POLSKA:** Zespół Portal Games

**TŁUMACZENIE:** Anna Skup, Piotr A. Wesotowski

**SKŁAD:** Creatika Łukasz Kempiański

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 nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/stranger-things>



**PORTAL GAMES Sp. z o.o.**

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

Wszystkie prawa zastrzeżone



NETFLIX



© 2023 Portal Games Sp. z o.o. © 2023 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. STRANGER THINGS™/© Netflix. Użyte za zgodą. Nazwa CMON oraz logo CMON są zarejestrowanym znakiem towarowym należącym do CMON Global Limited.



# KOMPONENTY

## 6 POSTACI



Lucas Sinclair



Mike Wheeler



Dustin Henderson



Jim Hopper



Nancy Wheeler



Joyce Byers



1 znacznik Jedenastki

## 7 PRZECIWNIKÓW



1 Demogorgon



4 Demopsy



2 Patrole



25 kart Scen – sezon 1



8 kart Sojuszników – sezon 1



27 kart Scen – sezon 2



8 kart Sojuszników – sezon 2



6 planse Postaci



15 kart Przedmiotów



48 kart Akcji



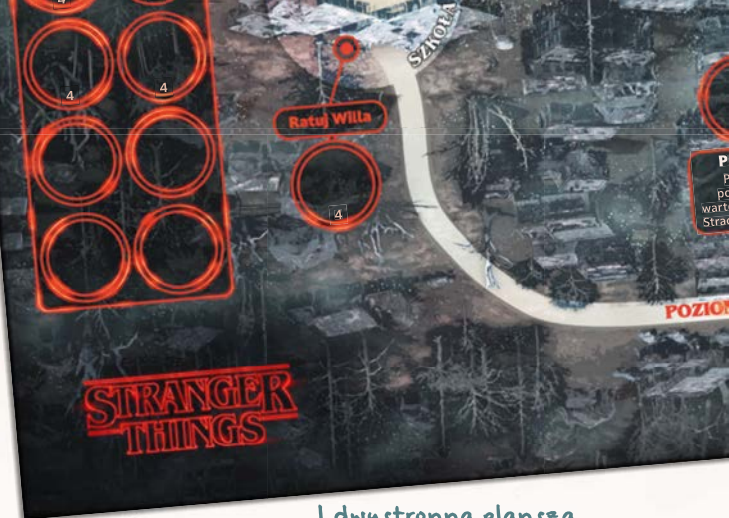
77 dwustronnych żetonów Trudności



4 znaczniki Strachu



2 plastikowe podstawki





# PODSTAWOWE POJĘCIA

## PLANSZA

Każdy z Sezonów gry przedstawiony jest na innej stronie planszy. Górna połowa każdej ze stron planszy przedstawia Hawkins, a dolna – albo Drugą Stronę (Sezon 1), albo Tunele (Sezon 2). Chociaż każda strona jest inna, na obu znajdują się takie same podstawowe elementy, wymienione poniżej.

- **Sezon.** Wskazuje, który Sezon rozgrywany jest na danej stronie planszy.
- **Lokacje.** Miejsca znane z serialu. Każda Lokacja powiązana jest z co najmniej 1 Akcją.

• **Akcja Lokacji.** Prezentuje Akcje, które można wykonać w danej Lokacji. Zależnie od typu Akcji, mogą być do niej przypisane pola (patrz str. 11).

• **Pola na żetony Trudności.** Na tych okrągłych polach planszy – przypisanych do konkretnych Akcji Lokacji lub Przeciwników – umieszczane są stopy żetonów Trudności (patrz str. 6). Pola z oznaczeniem wielkości stopy (pola z liczbami) wypełniane są podczas przygotowania rozgrywki (patrz str. 8 i 9).

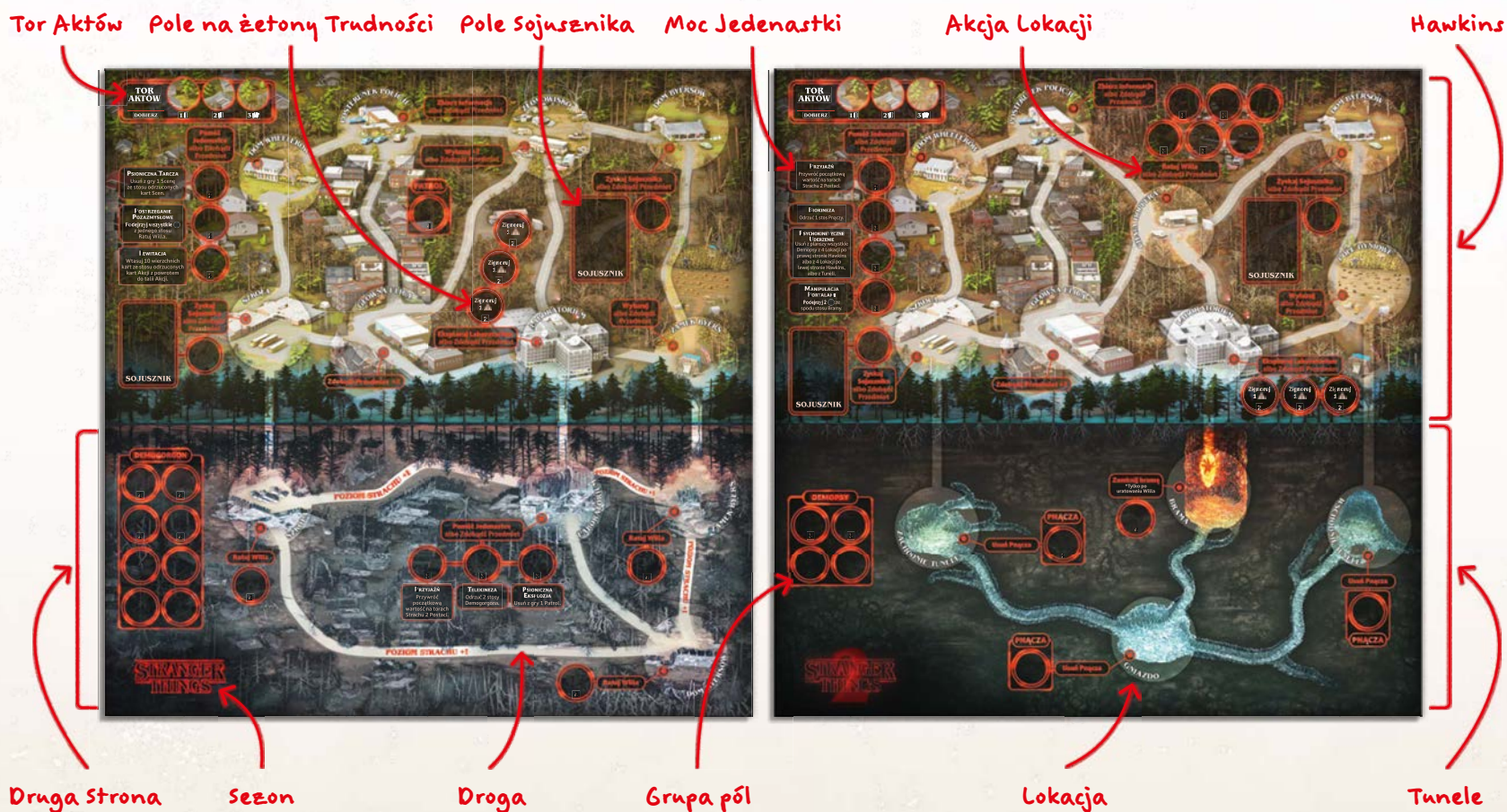
• **Grupa pól.** Grupa dowolnej liczby pól zamknięta w ramce i oznaczona nagłówkiem.

• **Pola Sojuszników.** Pola, na których umieszczane są karty Sojuszników. Są one zawsze powiązane z Akcją „Zyskaj Sojusznika” (patrz str. 13) i z polem na żetony Trudności.

• **Moce Jedenastki.** Moce, które można aktywować, wykonując Akcję „Pomóż Jedenastce” (patrz str. 13). Każda z Mocy ma swój opis na planszy i jest powiązana z polem na żetony.

• **Drogi.** Lokacje połączone są drogami, po których przemieszczają się Postacie i Przeciwnicy. Lokacje sąsiadują ze sobą, jeśli są bezpośrednio połączone drogą. Gdy Postacie poruszają się po oznaczonych drogach po Drugiej Stronie (patrz str. 10), muszą zwiększyć swój poziom Strachu.

• **Tor Aktów.** Określa minimalną liczbę kart Scen, które gracze odkrywają na koniec swoich tur (patrz str. 11). Znacznik Jedenastki przesuwany jest na kolejne pole toru Aktów za każdym razem, gdy talia Akcji jest tasowana. Gdy znacznik Jedenastki miałby przesunąć się poza 3 Akt, gra natychmiast kończy się porażką (patrz str. 11).





## POSTACIE I PLANSZE POSTACI

Na planszy każdej Postaci znajduje się jej Lokacja Początkowa, tor Strachu, podstawowa Szybkość oraz wyjątkowa Zdolność. **Jedenastka nie jest Postacią i nie można nią grać.** Wskazuje ona bieżący Akt na torze Aktów i pomaga Postaciom, używając swoich Mocy (patrz str. 7).

• **Lokacja Początkowa.** Lokacja, w której dana Postać rozpoczyna grę.

• **Podstawowa Szybkość.** Liczba Lokacji, o które dana Postać może się poruszyć w swojej turze. Szybkość Postaci można zwiększyć za pomocą kart Akcji (patrz str. 10).

• **Zdolność.** Wyjątkowa Zdolność danej Postaci. W trakcie gry Zdolność Postaci cały czas jest aktyw-

na, chyba że jest ona związana z wykonywaniem konkretnej Akcji albo konkretnym krokiem w turze (patrz str. 10).

• **Tor Strachu.** Wskazuje, jak bardzo dana Postać się boi. Poziom Strachu Postaci zwiększa się w trakcie gry. Może to nastąpić podczas rozpatrywania kart Scen (patrz str. 11), bądź gdy Postać porusza się po drogach na Drugiej Stronie, albo gdy Postaci nie uda się wykonać ryzykownej Akcji (patrz str. 13). Za każdym razem, gdy poziom Strachu Postaci zwiększa się o 1, należy przesunąć znacznik Strachu tej Postaci o 1 pole w prawo na torze Strachu. Jeśli znacznik Strachu dowolnej Postaci dotrze na ostatnie pole toru Strachu, tę Postać ogarnia Zgroza, a gra natychmiast kończy się porażką.



Imię i nazwisko

Lokacja Początkowa

Podstawowa Szybkość

Umiejętność

Tor Strachu

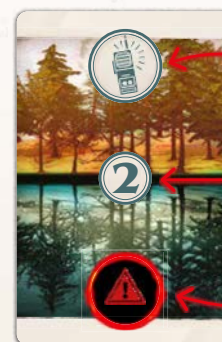
## KARTY AKCJI

Karty Akcji reprezentują determinację Postaci. Gracze używają ich do zwiększania Szybkości Postaci i do wykonywania Akcji. W każdym momencie gracze mogą ujawniać innym swoje karty Akcji i rozmawiać o nich. Na każdej karcie Akcji może znajdować się do 3 różnych oznaczeń.

• **Ikona Przyjaciół.** Występuje na niektórych kartach. Każda zapewnia +1 do całkowitej wartości Akcji, jeśli wykonująca ją Postać znajduje się w Lokacji z co najmniej 1 inną Postacią.

• **Wartość Akcji.** Znajduje się na wszystkich kartach. Wartość Akcji na danej karcie może wynosić od 1 do 3. Całkowita wartość Akcji na kartach zagryanych przez Postać w danym kroku tury wpływa albo na jej całkowitą Szybkość, albo na rezultat wykonywanej Akcji (patrz str. 11).

• **Ikona Zagrożenia.** Występuje na niektórych kartach. Zwiększa niebezpieczeństwo, na jakie wystawiają się Postacie. Na koniec swojej tury gracz musi dobrać po 1 dodatkowej karcie Sceny za każdą na zagryanych kartach (patrz str. 11).



Ikona Przyjaciół

Wartość Akcji

Ikona Zagrożenia

## KARTY SCEN

Karty Scen reprezentują niebezpieczne wydarzenia, które przytrafiają się Postaciom. Na koniec swojej tury każdy gracz dobiera karty Scen i pojedynczo rozpatruje ich efekty. Mogą one m.in. przemieszczać Przeciwników po planszy, zwiększać poziom Strachu, usuwać Sojuszników z gry, wykluczać Moce Jedenastki oraz tworzyć albo zwiększać stopy żetonów.

O ile nie napisano inaczej, jeśli karta Sceny pozwala wybrać sposób jej rozpatrywania, aktywny gracz (ten, który rozgrywa swoją turę) decyduje, co robić.

Za każdym razem, gdy karta Sceny każe przemieścić Przeciwnika, należy przemieścić go najkrótszą możliwą trasą. Jeśli jest kilka możliwych najkrótszych tras, aktywny gracz wybiera jedną z nich.

Jeśli Przeciwnik może dotrzeć do wskazanej na karcie Sceny Lokacji docelowej w liczbie ruchów mniejszej niż wskazana na tej karcie, kończy ruch w Lokacji docelowej. Oznacza to, że jeśli Przeciwnik ma się przemieścić do Lokacji, w której już jest, nie przemieszcza się.



Nazwa Sceny

Efekt



## ŻETONY TRUDNOŚCI



Żetony Trudności (❶) umieszczane są jeden na drugim na polach na planszy. Tworzą w ten sposób stosy, reprezentujące wyzwania, którym muszą sprostać Postacie. Rewers każdego (❶) jest taki sam – niebieski z wykrzyknikiem. Ich awersy natomiast dzielą się na dwa rodzaje, wymienione poniżej.

- **Awers z liczbą.** Znajduje się na nim liczba z przedziału od 0 do 5 na czerwonym tle.

- **Awers z Demogorgonem.** Znajduje się na nim czerwona paszcza Demogorgona. Wartość takiego żetonu wyznaczana jest przez liczbę stosów w grupie pól Demogorgona (od 0 do 8). Żetony z Demogorgonem używane są tylko w Sezonie 1.

O ile nie napisano inaczej, żetony zawsze umieszczane są na polach zakryte (niebieską stroną ku górze). Niektóre efekty w grze mogą kazać je odkryć. W takim przypadku odkryj wierzchni (❶) ze wskazanego stosu. Jeśli wierzchni (❶) jest już odkryty, nic się nie dzieje. Jeśli efekt gry káže podejrzeć (❶), sprawdź wartości na awersie wskazanych żetonów i odtóż je na ich stos w tej samej kolejności, w jakiej były, bez odkrywania ich.

## STOSY



Stosy to ułożone jeden na drugim (❶), które umieszczane są na polach. Mogą one liczyć od 1 do 4 (❶) (puste pola **nie są** stosami). W trakcie gry Postacie zagrywają karty Akcji, by pokonywać całkowite wartości konkretnych stosów i usuwać je z planszy. Dzięki temu Postacie będą wykonywać Akcje, które przybliżą was do zwycięstwa (patrz str. 11).

Niektóre stosy tworzone są podczas przygotowania gry (patrz str. 8 i 9), a inne powstają w wyniku efektu kart Scen (patrz str. 11).

Ponadto w trakcie gry żetony mogą być dodawane do istniejących już stosów. O ile nie napisano inaczej, (❶) zawsze umieszczane są zakryte na wierzchu wskazanego stosu. Jeśli w danym stosie wierzchni żeton jest odkryty, a gra káže umieścić na nim kolejny, zamiast tego nowy (❶) umieść zakryty na spodzie tego stosu.

**Przykład:** Na koniec swojej tury Nancy odkrywa Scenę „Rozrastające się Pnącza”. Efekt karty káže jej dołożyć po 1 (❶) do każdego stosu Pnączy. W stosie w Zachodnich Tunelach znajdują się 4 żetony, w stosie we Wschodnich Tunelach jest 1 odkryty żeton, a pole w Gnieździe jest puste. Nancy przechodzi do rozpatrywania efektu karty. Ponieważ w Zachodnich Tunelach został już wypełniony limit 4 (❶), Nancy odkłada żeton do wspólnej puli, a poziom Strachu każdej Postaci w grze (w tym przypadku jej i Joyce) zwiększa się o 1. Następnie Nancy dodaje 1 zakryty (❶) na spód stosu we Wschodnich Tunelach, ponieważ wierzchni żeton jest już odkryty. Nancy nie może dodać żetonu w Gnieździe, ponieważ na tym polu nie ma stosu.









## SEZON 1 – PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Umieśćcie planszę stroną Sezonu 1 ku górze.
2. Weźcie karty Scen z Sezonu 1 oraz karty Sojuszników z Sezonu 1 i potasujcie je osobno. Stworzone w ten sposób dwie talie umieśćcie zakryte obok planszy w zasięgu wszystkich graczy.
3. Potasujcie osobno karty Przedmiotów i karty Akcji. Stworzone w ten sposób dwie talie umieśćcie zakryte obok planszy w zasięgu wszystkich graczy.
4. Pomieszajcie wszystkie zakryte z liczbami (bez 5 żetonów z Demogorgonem). Stworzoną w ten sposób pulę umieśćcie obok planszy w zasięgu wszystkich graczy.
5. Wylosujcie 7 z puli. Bez odkrywania ich pomieszajcie je z 5 zakrytymi z Demogorgonem. Następnie rozłóżcie te żetony losowo między polami Ratuj Willa, tworząc 3 stosy, po 4 żetony każdy.
6. Stwórzcie stosy losowych żetonów na wszystkich polach planszy oznaczonych liczbą (Moce Jedenastki, Laboratorium w Hawkins, Patrol oraz grupa pół Demogorgona). Liczba na polu wyznacza liczbę żetonów w danym stosie. Następnie odkryjcie wierzchnie żetony wszystkich stosów w Hawkins (górną część planszy).
7. Na polach na karty – w Szkole w Hawkins i w Domu Byersów w Hawkins – umieśćcie po 1 odkrytej karcie Sojusznika. Następnie umieśćcie zakryte na każdym polu powiązanim z polem kart Sojusznika. Wskazana na karcie wielkość stosu wyznacza liczbę żetonów w danym stosie. Na koniec odkryjcie wierzchnie tych stosów.
8. Umieśćcie Demogorgona w Szkole po Drugiej Stronie.
9. Umieśćcie 1 Patrol w Zamku Byers w Hawkins i 1 Patrol w Laboratorium po Drugiej Stronie. Upewnijcie się, że Patrole stoją na plastikowych podstawkach.
10. Każdy gracz wykonuje poniższe czynności.
  - Wybiera 1 z Postaci, bierze jej figurkę, planszę Postaci oraz 1 znacznik Strachu (niewykorzystane figurki, plansze Postaci i znaczniki Strachu odłóżcie do pudełka).
  - Umieszcza figurkę swojej Postaci w jej Lokacji Początkowej, wskazanej na planszy Postaci.
  - Umieszcza znacznik Strachu na pierwszym polu toru Strachu na planszy swojej Postaci.
  - Dobiera 5 kart z wierzchu talii Akcji.
11. Umieśćcie znacznik Jedenastki na pierwszym polu toru Aktów na planszy.

**UWAGA!** Jeśli Lucas bierze udział w grze, jego gracz dobiera dodatkowo 1 kartę z wierzchu talii Przedmiotów.





## SEZON 2 – PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Umieśćcie planszę stroną Sezonu 2 ku górze.
2. Weźcie karty Scen z Sezonu 2 oraz karty Sojuszników z Sezonu 2 i potasujcie je osobno. Stworzone w ten sposób dwie talie umieśćcie zakryte obok planszy w zasięgu wszystkich graczy.
3. Potasujcie osobno karty Przedmiotów i karty Akcji. Stworzone w ten sposób dwie talie umieśćcie zakryte obok planszy w zasięgu wszystkich graczy.
4. Pomieszajcie wszystkie zakryte z liczbami. Stworzoną w ten sposób pulę umieśćcie obok planszy w zasięgu wszystkich graczy.
5. Stwórzcie stosy losowych żetonów na wszystkich polach planszy oznaczonych liczbą (Moce Jedenastki, Laboratorium, Ratuj Willa, Pnącza w Zachodnich Tunelach, Brama oraz grupa pół Demopsów). Liczba na polu wyznacza liczbę żetonów w danym stosie. Następnie odkryjcie wierzchnie żetony wszystkich stosów w Hawkins (górną część planszy).
6. Umieśćcie po 1 odkrytej karcie Sojusznika na polach w Szkole i w Domu Byersów. Następnie umieśćcie zakryte na każdym polu powiązanim z polem kart Sojusznika. Wskazana na karcie wielkość stosu wyznacza liczbę żetonów w danym stosie. Na koniec odkryjcie wierzchnie tych stosów.
7. Umieśćcie po 1 Demopsie we Wschodnich Tunelach i w Gnieździe. Pozostałe 2 Demopsy umieśćcie obok planszy, w zasięgu wszystkich graczy.
8. Każdy gracz wykonuje poniższe czynności.
  - Wybiera 1 z Postaci, bierze jej figurkę, planszę Postaci oraz 1 znacznik Strachu (niewykorzystane figurki, plansze Postaci i znaczniki Strachu odtóńcie do pudełka).
  - Umieszcza figurkę swojej Postaci w jej Lokacji Początkowej, wskazanej na planszy Postaci.
  - Umieszcza znacznik Strachu na pierwszym polu toru Strachu na planszy swojej Postaci.
  - Dobiera 5 kart z wierzchu talii Akcji.

**WAŻNE!** Żetony z Demogorgonem nie są używane w Sezonie 2.

**UWAGA!** Jeśli Lucas bierze udział w grze, jego gracz dobiera dodatkowo 1 kartę z wierzchu talii Przedmiotów.





## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Po przygotowaniu rozgrywki dla konkretnego Sezonu gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Zaczyna osoba, która jako ostatnia jechała rowerem. Gracz, który rozgrywa swoją turę, jest aktywnym graczem.

Każda tura gracza składa się z 4 kroków, które należy wykonać w podanej kolejności.

1. Poruszanie się
2. Wykonanie Akcji
3. Dobranie Kart
4. Postępowanie Fabuły

### 1. PORUSZANIE SIĘ

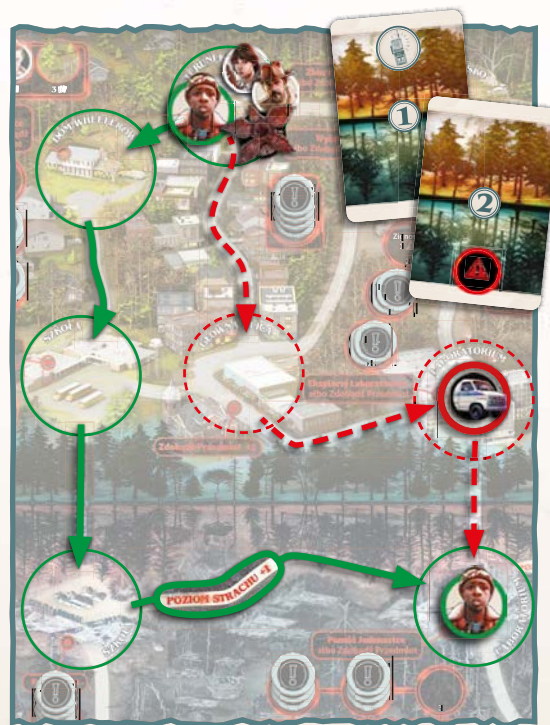
Aktywny gracz może poruszyć swoją Postać. Szybkość Postaci (liczba Lokacji, o które może się poruszyć) podana jest na jej planszy, ale może zostać zwiększona przez zagranie co najmniej jednej karty Akcji przed poruszeniem się. Dodaj wartość zagranych kart do podstawowej Szybkości Postaci i porusz figurkę po drogach o tyle Lokacji, ile wynosi twoja całkowita Szybkość. Zagrane karty umieść obok planszy Postaci, by śledzić liczbę zagranych w tej turze ⚠.

Nie musisz w pełni wykorzystywać całkowitej Szybkości, lecz wtedy reszta twojego możliwego ruchu przepadnie (wartość zagranych kart nie przechodzi do następnego kroku tury). Jeśli podczas poruszania się Postać wejdzie do Lokacji z Przeciwnikiem, jej ruch kończy się, nawet jeśli nie dotarła do zamierzonego celu (także i w tym przypadku niewykorzystany ruch przepada). O ile nie napisano inaczej, Postacie mogą opuścić Lokację z Przeciwnikiem tylko wtedy, gdy rozpoczynają swoją turę w takiej Lokacji.

Gdy Postać dotrze do wybranej przez gracza Lokacji, wyczerpie swój ruch albo znajdzie się w Lokacji z Przeciwnikiem, aktywny gracz przechodzi do kolejnego kroku tury.

**PAMIĘTAJ!** Postacie poruszające się niektórymi drogami po Drugiej Stronie, zwiększają swój poziom Strachu o 1 za przebycie każdego odcinka między Lokacjami, oznaczonego: **POZIOM STRACHU +1**.

**Przykład:** Lucas rozpoczyna swoją turę w Posterunku Policji z Demogorgonem, Hopperem i Mikiem. Chce dotrzeć do Laboratorium po Drugiej Stronie. Najkrótsza i najlepsza trasa do tej Lokacji wymaga Szybkości 3 – po drodze jego poziom Strachu nie zwiększyłby się. Jednak w Laboratorium w Hawkins znajduje się Patrol, który zmusiłby Lucasa do zakończenia ruchu w tej Lokacji zamiast po Drugiej Stronie. Lucas zagrywa więc 2 karty Akcji – jedną o wartości 1 z 🚗, a drugą o wartości 2 z ⚠. Jego całkowita Szybkość wynosi zatem 5 – 1 z podstawowej Szybkości + 4 (3 z wartość kart + 1 za 🚗, ponieważ jest w Lokacji z innymi Postaciami) – co oznacza, że może przemieścić się o 5 Lokacji. Postanawia poruszać się dłuższą trasą, która wymaga pokonania 4 Lokacji. Lucas dociera do Laboratorium po Drugiej Stronie, ale jego poziom Strachu zwiększa się o 1, ponieważ poruszał się po drodze po Drugiej Stronie, oznaczonej: **POZIOM STRACHU +1**. Niewykorzystana możliwość poruszenia się o jeszcze 1 Lokację przepada.



## 2. WYKONANIE AKCJI

Jeśli Postać zakończy poruszanie się w Lokacji **bez** Przeciwnika, aktywny gracz może wykonać 1 dostępną w tej Lokacji Akcję (Mike może skorzystać ze swojej Zdolności). Akcje pozwalają m.in. na zdobywanie Przedmiotów, zyskiwanie Sojuszników, obniżanie poziomu Strachu czy na korzystanie z Mocy Jedenastki. Wykonanie Akcji Lokacji jest opcjonalne.

Jeśli jednak Postać zakończy poruszanie się w Lokacji z co najmniej 1 Przeciwnikiem, nie może wykonać Akcji Lokacji. Zamiast tego **musi** wykonać 1 Akcję „Walcz” (patrz str. 14).

By wykonać wybraną Akcję, zagraj co najmniej 1 kartę Akcji oraz dodaj wszystkie stosowne bonusy z Przedmiotów, Sojuszników lub Zdolności, by wyznaczyć **całkowitą wartość Akcji**. Zagrane karty umieść przy planszy Postaci razem z kartami zagranych podczas poruszania się. Następnie wykonaj Akcję (patrz str. 11).

Po wykonaniu Akcji gracz przechodzi do kolejnego kroku tury.





## 3. DOBRANIE KART

Aktywny gracz dobiera z talii Akcji tyle kart, by w sumie mieć ich na ręce 5. Jeśli w talii Akcji zabraknie kart, przetasuj stos odrzuconych kart Akcji wraz z kartami odłożonymi obok planszy Postaci (pamiętaj, by wcześniej policzyć wszystkie zagrane ⚠), tworząc nową talię Akcji. Następnie przesunź znacznik Jedenastki o jedno pole w prawo na torze Aktów i kontynuuj dobieranie kart do 5.






## 4. POSTĘP FABUŁY

Aktywny gracz dobiera i rozpatruje karty Scen. Najpierw określi liczbę kart Scen do rozpatrzenia, dodając numer bieżącego Aktu (1, 2 albo 3) do całkowitej liczby  zagrzanych w tej turze (od 0 do 5). Karty Akcji odrzucone w wyniku innego efektu gry nie wliczają się do liczby kart Scen do rozpatrzenia. Od liczby  odejmij wszystkie działające w tym przypadku bonusy (np. zapewnienie przez Sojuszników lub puste pola Laboratorium).



Następnie dobieraj karty z talii Scen i rozpatruj je pojedynczo. Każdą rozpatrzoną Scenę odłóż na stos odrzuconych kart Scen. Jeśli dobierzesz kartę „Koniec Dnia”, rozpatrz jej efekt, odłóż ją na stos odrzuconych kart Scen i wtasuj ten stos w talię Scen. Nie dobieraj kolejnych kart Scen.

Po zakończeniu rozpatrywania Scen (poprzez dobranie określonej liczby kart albo w wyniku pojawienia się karty „Koniec Dnia”) tura gracza się kończy. Jeśli podczas kroku „Dobranie Kart” talia Akcji nie była tasowana, odrzuć zagrane w tej turze karty Akcji na stos odrzuconych kart Akcji. Następnie tura przechodzi na kolejnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**WAŻNE!** Gdy efekt każe usunąć kartę z gry, należy ją odłożyć do pudełka. Taka karta nie będzie już dostępna do końca rozgrywki.

**Przykład:** Lucas zagrał 1  podczas Poruszania się i 1  podczas Wykonywania Akcji. Powinien rozpatrzyć 4 karty Scen – po 1 za każdy  + 2, ponieważ Jedenastka znajduje się na 2 polu toru Aktów.




Jednak w Laboratorium w Hawkins jest 1 puste pole, co pozwala Lucasowi zignorować 1 , a ponieważ oficer Powell jest jego Sojusznikiem, może zignorować kolejną 1 .



Dlatego ostatecznie Lucas rozpatrzy tylko 2 karty Scen, każdą z osobna.



### ■ POJAWIENIE SIĘ DEMOPSA

W Sezonie 2 karty Scen mogą sprawić, że na planszy pojawi się Demopsa. W każdym takim przypadku na pustym polu Demopsa stwórz 1 stos złożony z 3  i umieść we wskazanej Lokacji 1 figurkę Demopsa spoza planszy. Jeśli wszystkie 4 Demopsy są na planszy, nic się nie dzieje. Przejdź do rozpatrywania innych efektów karty (jeśli jakieś są).

## ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

**Stranger Things: Po Drugiej Stronie** to gra kooperacyjna – gracze albo wspólnie odnoszą zwycięstwo, albo wspólnie ponoszą porażkę. Gra kończy się natychmiastowym zwycięstwem graczy, gdy tylko:

- **Sezon 1** – uratujecie Willa, usuwając wszystkie stopy z pół Ratuj Willa,
- **Sezon 2** – uratujecie Willa, po czym zamkniecie Bramę. Musicie najpierw pokonać wszystkie stopy z pół Ratuj Willa, a następnie – stos Bramy.

Gra kończy się natychmiastową porażką graczy, jeśli co najmniej jedną Postać ogarnie Zgroza lub jeśli dojdzie do przetasowania talii Akcji, gdy Jedenastka znajduje się na trzecim polu toru Aktów.

## AKCJE

Akcje wykonywane są przez Postać podczas jej tury, zależnie od Lokacji, w której się znajduje, Zdolności (w przypadku Mike'a) lub obecności Przeciwników. W grze są 2 typy Akcji:

**BEZPIECZNE AKCJE:** Postać wykonuje je bez żadnych przeszkód.

**RYZYKOWNE AKCJE:** Postać musi pokonać wartość stosu, by wykonać Akcję. Jeśli tego nie zrobi, nie udaje się jej wykonać Akcji, a poziom jej Strachu się zwiększa.

### BEZPIECZNE AKCJE

W grze są 3 bezpieczne Akcje, z których każda zapewnia wyjątkowy efekt.

### ■ WYLUZUJ I WYLUZUJ +2

Możesz obniżyć swój poziom Strachu o tyle, ile wynosi całkowita wartość twojej Akcji.

- **Lokacje:** Złomowisko i Zamek Byers w Hawkins (Sezon 1) oraz Pole Dyniowe (Sezon 2). Złomowisko zapewnia +2 do wartości tej Akcji.



## ■ ZDOBĄDŹ PRZEDMIOT I ZDOBĄDŹ PRZEDMIOT +2

Dobierz z talii Przedmiotów tyle kart, ile wynosi wartość twojej Akcji. Zachowaj 1 wybraną kartę, a pozostałe wtasuj z powrotem do talii Przedmiotów. Wszystkie Lokacje w Hawkins, a także Laboratorium po Drugiej Stronie, pozwalają Postaciom na wykonanie Akcji „Zdobądź Przedmiot”. Ponadto Główna Ulica zapewnia +2 do wartości tej Akcji.

**PAMIĘTAJ!** Dana Postać może mieć tylko 2 Przedmioty naraz. Jeśli Postać miałaby zdobyć trzeci Przedmiot, musi wybrać 1, który odrzuci.

**Przykład:** Nancy znajduje się w Lokacji „Główna Ulica”. Zagrywa 1 kartę o wartości 3 i dodaje bonus +2 z Lokacji, więc wartość jej Akcji wynosi 5. Dobiera 5 kart z talii Przedmiotów. Postanawia zatrzymać Benzynę, a pozostałe karty wtasowuje z powrotem do talii Przedmiotów.

**GŁÓWNA ULICA**

Zignoruj 1

2

Laborat

Zdobądź Przed

**Zdobądź Przedmiot +2**

MAGNETOFON +3 do Akcji Walki

NÓŻ Z OWÓZDZIŁAMI +2 do Akcji Walki

LATARKA +1 do Akcji Walki

BENZYNA +2 do Akcji Walki

DESKOROLKA +1 do Akcji Walki

**NANCY WHEELER**

• Lokacja Początkowa: Główna Ulica  
• Podstawowa Siła: 1

Na początku swojej tury możesz przemieścić 1 dowolnego Przeciwnika do 1 Lokacji.

**TOR STRACHU**

START

**PRZEDMIOTY (MAKS. 2) | SOJUSZNICZY**

BENZYNA +2 do Akcji Walki

## ■ ZBIERZ INFORMACJE

Odkryj wierzchni żeton z tyłu stosów, ile wynosi wartość twojej Akcji (jeśli to możliwe).

• **Lokacja:** Posterunek Policji (Sezony 1 i 2).

**Przykład:** Hopper znajduje się w Lokacji „Posterunek Policji” i chce Zebrać Informacje. Zagrywa 2 karty – jedną o wartości 1, a drugą o wartości 2.




Może teraz odkryć żetony z 3 różnych stosów. Wybiera 3 stopy Ratuj Willa.







## RYZYKOWNE AKCJE


W przypadku ryzykownych Akcji gracz musi pokonać stos, by móc je wykonać. Aby pokonać stos, wartość Akcji musi być równa sumie wartości wszystkich  w stosie albo od niej większa. W przeciwnym wypadku próba wykonania Akcji kończy się porażką, a Postać musi zwiększyć poziom swojego Strachu.

Gdy chcesz wykonać ryzykowną Akcję, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności.



1. Zagraj karty Akcji i oblicz całkowitą wartość Akcji.
2. Odkryj wszystkie  z powiązanego z Akcją stosu (patrz str. 4; wierzchni żeton może być już odkryty) i zsumuj ich wartości. Pamiętaj, że w przypadku stosu Zamknij Bramę do wartości stosu dodawany jest jeszcze bonus (patrz str. 15).



**PAMIĘTAJ!** Wartość każdego  z Demogorgonem równa jest liczbie stosów w grupie pół Demogorgona.

3. Porównaj całkowitą wartość Akcji z wartością stosu.

• **Jeśli wartość Akcji jest równa albo wyższa od wartości stosu**, odnosisz sukces. Odrzuć ten stos z jego pola, a wszystkie  odtóż zakryte do puli. Następnie rozpatrz Akcję.

• **Jeśli wartość Akcji jest niższa od wartości stosu**, zawodzisz i nie możesz wykonać Akcji. Zamiast niej wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności.


1. Zwiększ poziom Strachu swojej Postaci o tyle, ile wyniosła różnica między całkowitą wartością Akcji a wartością stosu.
2. Zakryj wszystkie  ze stosu i pomieszaj je. Następnie losowo usuń 1  i odtóż go do puli, nie podglądając go.
3. Pozostałe żetony umieść z powrotem zakryte w stosie na jego polu.

**WAŻNE!** Jeśli w stosie znajduje się tylko 1 , Postać odnosi sukces, nawet jeśli jej całkowita wartość Akcji jest niższa niż wartość na żetonie. Następnie odrzuca  i wykonuje Akcję. Nadal jednak Postać musi zwiększyć swój poziom Strachu, jeśli całkowita wartość jej Akcji była niższa od wartości na żetonie.

W grze jest 7 ryzykownych Akcji. Każda z nich zapewnia wyjątkowy efekt, ale wymaga pokonania powiązanego z nią stosu.

### ZYSKAJ SOJUSZNIKA

Z każdym Sojusznikiem powiązany jest tylko 1 stos. Pokonaj stos w powiązanej Lokacji.

- **Sukces:** Odrzuć stos z danej Lokacji i weź z niej kartę Sojusznika. Umieść ją odkrytą poniżej swojej planszy Postaci. Karta Sojusznika zaczyna działać natychmiast (jeszcze w tej samej turze). Następnie dobierz wierzchnią kartę z talii Sojuszników i umieść ją odkrytą na pustym polu Sojusznika. Na powiązonym polu umieść  w liczbie wskazanej przez wielkość stosu na karcie Sojusznika, tworząc nowy stos. Jeśli talia Sojuszników jest pusta, nie można już dokładać ani zyskiwać Sojuszników w danej Lokacji.
- **Lokacje:** Szkoła w Hawkins i Dom Byersów w Hawkins (Sezon 1 i 2).


### POMÓŻ JEDENASTCE

Wybierz 1 niewykorzystaną (ze stosem) Moc Jedenastki dostępną w danej Lokacji i pokonaj powiązany z nią stos.

- **Sukces:** Odrzuć stos i natychmiast rozpatrz wybraną Moc Jedenastki. Do końca rozgrywki nie można jej użyć ponownie.
- **Lokacje:** Laboratorium po Drugiej Stronie (Sezon 1) i Dom Wheelerów (Sezon 1 i 2).

### EKSPLORUJ LABORATORIUM


Wybierz 1 stos w Laboratorium i pokonaj go.

- **Sukces:** Odrzuć stos. Każde puste pole w Laboratorium w Hawkins pozwala Postaciom zignorować 1  podczas rozpatrywania kart w kroku „Postęp Fabuły” (patrz str. 11), niezależnie od Lokacji, w której się znajdują. Efekt ten zaczyna działać natychmiast, jeszcze w tej samej turze.
- **Lokacja:** Laboratorium w Hawkins (Sezon 1 i 2).

**WAŻNE!** Jeśli efekt karty każe utworzyć stos żetonów na pustym polu w Laboratorium w Hawkins, nie wpływa to na liczbę rozpatrywanych przez aktywne go gracza kart Scen (gracz wciąż otrzymuje bonus za puste pole). Nowy stos zaczyna działać dopiero w kolejnej turze.

### RATUJ WILLA

- **Sezon 1:** Do każdej Akcji „Ratuj Willa” przypisany jest tylko 1 stos. Pokonaj stos w odpowiedniej Lokacji.
- **Sezon 2:** Wybierz 1 dowolny stos w Chacie Hoppera i pokonaj go. Wszystkie stosy w Chacie Hoppera muszą zostać pokonane przed wykonaniem Akcji „Zamknij Bramę”.
- **Sukces:** Odrzuć stos. Wszystkie stosy Ratuj Willa muszą być puste, by gracze mogli odnieść zwycięstwo (patrz str. 11).
- **Lokacje:** Szkoła po Drugiej Stronie, Dom Byersów po Drugiej Stronie i Zamek Byers po Drugiej Stronie (Sezon 1) oraz Chata Hoppera (Sezon 2).

**WAŻNE!** W Sezonie 1 żetony z Demogorgonem z pokonanego stosu odrzucają się do puli. Oznacza to, że te  – początkowo obecne tylko w stosach Ratuj Willa – mogą pojawić się w dowolnym stosie na planszy w wyniku działania kart Scen (gdy dokładane są żetony albo tworzone nowe stosy).





## WALCZ

Akcja „Walcz” wykonywana jest w dowolnej Lokacji z Przeciwnikiem, w której znajduje się twoja Postać. Zawsze walczysz tylko z 1 Przeciwnikiem naraz. Jeśli w twojej Lokacji jest więcej Przeciwników, wybierz 1, z którym będziesz walczyć. Przebieg tej Akcji zależy od tego, z jakim Przeciwnikiem walczysz.

### DEMOGORGON – SEZON 1

Wybierz 1 dowolny stos z grupy pól Demogorgona i pokonaj go. Nawet jeśli wszystkie pola Demogorgona są puste i tak musisz walczyć. W takim przypadku zagrywasz co najmniej 1 kartę Akcji i odnosisz natychmiastowy sukces.

- **Sukces:** Odrzuć wybrany wcześniej stos i przemieść Demogorgona na sąsiednią Lokację. Jeśli przed walką wszystkie pola Demogorgona były puste, przemieść Demogorgona o tyle Lokacji, ile wyniosła wartość twojej Akcji. Demogorgona nie da się wyeliminować ani usunąć z planszy.

### PATROLE – SEZON 1

Patrole mają tylko 1 powiązany z nimi stos. Pokonaj stos w grupie pól Patroli.

- **Sukces:** Odrzuć stos, przemieść Patrol do dowolnej Lokacji na planszy i natychmiast uzupełnij pole Patroli 4 zakrytymi z puli. Patroli nie da się wyeliminować Akcją „Walcz”, ale mogą zostać usunięte z planszy dzięki Mocy Psioniczna Eksplozja (patrz str. 13).

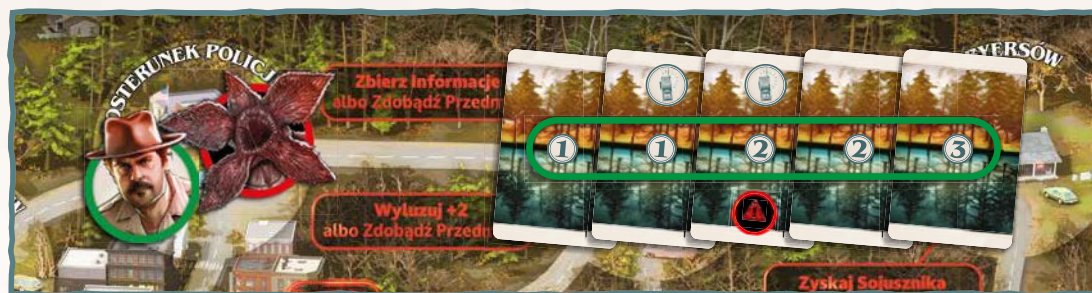
### DEMOPSY – SEZON 2

Wybierz 1 dowolny stos z grupy pól Demopsów i pokonaj go.

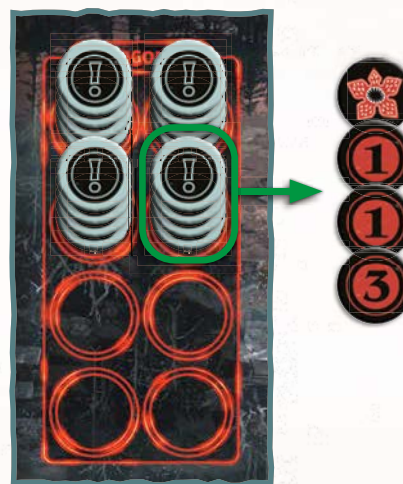
- **Sukces:** Odrzuć wybrany stos i usuń wyeliminowanego Demopsa z planszy. Choć Demopsy można wyeliminować w walce oraz usunąć z planszy za pomocą różnych efektów, w trakcie gry może pojawić się ich więcej, więc z pewnością powrócą na planszę (patrz str. 11).

**UWAGA!** Jeśli Postać znajduje się w Lokacji z Przeciwnikiem, musi wykonać Akcję „Walcz”. W rzadkim przypadku, gdy gracz nie ma żadnych kart Akcji na ręce, wartość jego Akcji wynosi 0.

**Przykład:** Hopper znajduje się w Lokacji „Posterunek Policji” z Demogorgonem. Decyduje się nie poruszać, więc musi wykonać Akcję „Walcz”. Zagrywa 5 kart Akcji o łącznej wartości Akcji równej 9.



Następnie wybiera 1 stos Demogorgona i odkrywa znajdujące się w nim 4 żetony: dwa żetony o wartości 1, jeden żeton o wartości 3 oraz 1 żeton z Demogorgonem, którego wartość to 4, ponieważ w grupie pól Demogorgona są 4 stosy. Całkowita wartość stosu to 9. Hopper odnosi sukces!



Odrzuca wybrany wcześniej stos i przemieszcza Demogorgona na Złomowisko.





## ■ USUŃ PNĄCZA

Akcja „Usuń Pnącza” dostępna jest tylko w Sezonie 2. Każda taka Akcja powiązana jest tylko z 1 stosem. Pokonaj stos w odpowiedniej Lokacji.

- **Sukces:** Odrzuć stos. Na stosy Pnączy działają również karty Scen. Usuwanie Pnączy, Postacie zmniejszają ryzyko, że wzrosnie ich poziom Strachu. Dodatkowo liczba żetonów w stosach Pnączy wlicza się do całkowitej wartości stosu Bramy, którą Postacie muszą zamknąć, by odnieść zwycięstwo.
- **Lokacje:** Zachodnie Tunele, Gniazdo, Wschodnie Tunele (Sezon 2).



## ■ ZAMKNIJ BRAMĘ

Akcja „Zamknij Bramę” dostępna jest tylko w Sezonie 2 i można ją wykonać tylko po uratowaniu Willa (patrz str. 13).

Wartość stosu Bramy równa jest całkowitej wartości jej stosu powiększonej o łączną liczbę żetonów we wszystkich stosach Pnączy (0–12) oraz o liczbę Demopsów na planszy (0–4).

- **Sukces:** Odrzuć stos. Pole Bramy musi być puste, by Postacie mogły odnieść zwycięstwo (patrz str. 11).
- **Lokacja:** Brama (Sezon 2).

**Przykład:** Joyce znajduje się w Lokacji „Brama” i chce wykonać Akcję „Zamknij Bramę”. Ponieważ wie, że wieczni żeton stosu Bramy ma wartość 2 (został odkryty przez efekt gry), zagrywa 4 karty Akcji. Jonathan jest jej Sojusznikiem i liczy się jako Postać w Lokacji, więc do wartości Akcji Joyce dolicza +2 (bonus za Sojusznika), otrzymując całkowitą wartość Akcji 10. Joyce odkrywa pozostałe 3 żetony ze stosu Bramy. Ich łączna wartość to 8.



We wszystkich stosach Pnączy są łącznie 4 żetony – 3 w Zachodnich Tunelach i 1 w Gnieździe (pole we Wschodnich Tunelach jest puste), a na planszy znajduje się 1 Demops, więc całkowita wartość stosu wynosi 13. Joyce zawodzi.



Joyce zwiększa poziom swojego Strachu o 3 (różnica między całkowitymi wartościami), miesza zakryte żetony stosu Bramy, usuwa jeden z nich, a pozostałe układa z powrotem w zakryty stos.





# - PODSUMOWANIE -

Wybierzcie Sezon i przygotujcie rozgrywkę wg jego zasad.

## TURA GRACZA

Każda tura gracza składa się z 4 kroków, które należy wykonać w podanej kolejności:

1. Poruszanie się
2. Wykonanie Akcji
3. Dobranie Kart
4. Postęp Fabuły

### ■ 1. PORUSZANIE SIĘ

Poruszaj się po drogach o maksymalnie tyle Lokacji, ile wynosi twoja całkowita Szybkość.

- By ustalić całkowitą Szybkość, do podstawowej Szybkości dodaj wartość zagranych kart Akcji.
- O ile nie napisano inaczej, jeśli Postać poruszy się do Lokacji z Przeciwnikiem, natychmiast kończy Poruszanie się.
- Postacie mogą opuścić Lokację z Przeciwnikiem tylko wtedy, gdy rozpoczynają swoją turę w takiej Lokacji.

### ■ 2. WYKONANIE AKCJI


Zależnie od Lokacji i obecności Przeciwników wykonaj Akcję.


- Jeśli twoja Postać zakończyła Poruszanie się w Lokacji **bez** Przeciwnika, możesz wykonać 1 Akcję Lokacji.
- Jeśli twoja Postać zakończyła Poruszanie się w Lokacji z co najmniej 1 Przeciwnikiem, **musisz** wykonać Akcję „Walczyć”.

### ■ 3. DOBRANIE KART

Dobierz z wierzchu talii Akcji tyle kart, by w sumie mieć ich na ręce 5.

### ■ 4. POSTĘP FABUŁY

Dobierz tyle kart Scen, ile wynosi suma numeru Aktu i liczby zagranych w twojej turze  Karty Scen rozpatruj pojedynczo. Jeśli odkryjesz kartę „Koniec Dnia”, rozpatrz jej efekt i zakończ dobieranie kart. Wtásuj stos odrzuconych kart Scen do talii Scen.

**PAMIĘTAJ:** Jeśli efekt gry każe dołożyć  do stosu, ale spowoduje to przekroczenie maksymalnego limitu 4 żetonów w stosie, zamiast tego poziom Strachu każdej Postaci zwiększa się o 1 za każdy żeton, który z racji przekroczenia limitu nie został dołożony do stosu.

## RODZAJE AKCJI


**BEZPIECZNE:** Nie są powiązane z żadnym stosem i możesz wykonywać je bez przeszkód.

**RYZYKOWNE:** By je wykonać, musisz pokonać stos powiązany z daną Akcją.

1. Zagraj karty Akcji i oblicz całkowitą wartość Akcji.
2. Oblicz wartość stosu.
3. Porównaj całkowitą wartość Akcji z wartością stosu.

• Jeśli wartość Akcji jest równa albo wyższa od wartości stosu, odnosisz sukces. Odrzuć stos i wykonaj Akcję.

• Jeśli wartość Akcji jest niższa od wartości stosu, zawodzisz i nie możesz wykonać Akcji. Zamiast niej:

1. Zwiększ poziom Strachu swojej Postaci o tyle, ile wyniosła różnica między całkowitą wartością Akcji a wartością stosu.
2. Przemieszaj zakryte żetony z tego stosu i usuń losowo 1 .
3. Pozostałe żetony utóż z powrotem w zakrytym stosie na polu.

## ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

Gra kończy się natychmiastowym zwycięstwem:

**SEZON 1** – gdy Will zostanie uratowany poprzez pokonanie wszystkich stosów Ratuj Willa.

**SEZON 2** – gdy uratujecie Willa, po czym zamkniecie Bramę. Musicie pokonać najpierw wszystkie stosy z pól Ratuj Willa, a następnie – stos Bramy.

Gra kończy się natychmiastową porażką, gdy dojdzie do jednego z tych zdarzeń:

- Jedną lub kilka Postaci ogarnie Zgroza.
- Trzeba przetasować talię Akcji, gdy Jedenastka znajduje się na 3. polu toru Aktów.

