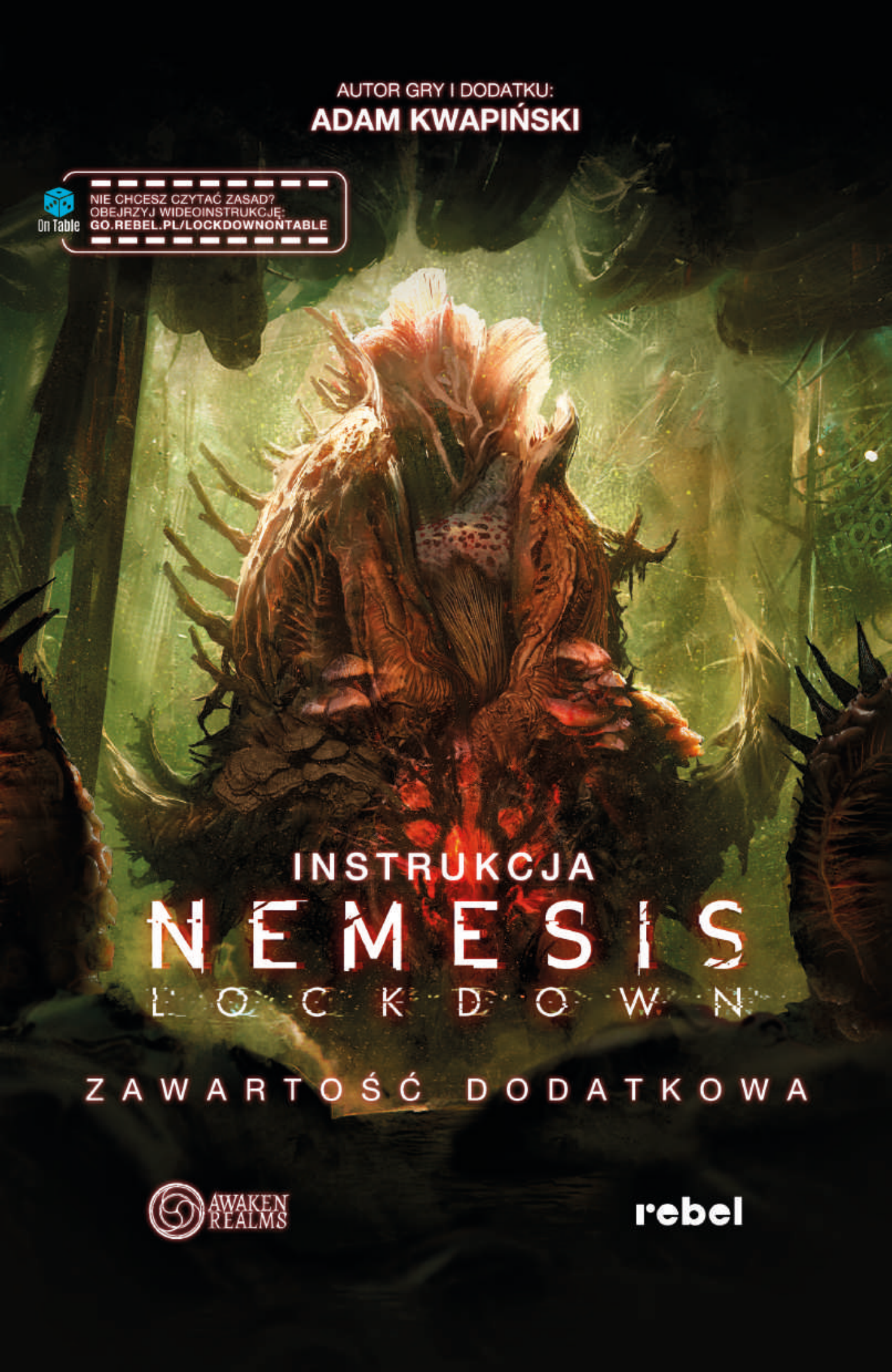
AUTOR GRY I DODATKU:
ADAM KWAPIŃSKI

On Table
NIE CHCESZ CZYTAĆ ZASAD?
OBEJRZYJ WIDEOINSTRUKCJĘ:
GO.REBEL.PL/LOCKDOWNONTABLE



INSTRUKCJA
NEMESIS
LOCKDOWN

ZAWARTOŚĆ DODATKOWA

AWAKEN REALMS

rebel

WPROWADZENIE

Chytrydzi to nowa, wyjątkowa rasa intruzów, której będziecie musieli stawić czoła podczas rozgrywki. Te ociekające śluzem, żarłoczne grzyby pokrywają ściany pomieszczeń bazy marsjańskiej, a ich zarodniki docierają nawet tam, gdzie nie sięga wyobraźnia.

2 WPROWADZENIE
4 **ZASADY CHYTRYDÓW**
5 EKSPLORACJA
KOLONIA CHYTRYDÓW
FAZA WYDARZEŃ
6 **RODZAJE CHYTRYDÓW**
8 **POZOSTAŁE ZASADY CHYTRYDÓW**
SPRAWDZANIE SKAŻENIA I LARWA
SPOTKANIE Z CHYTRYDĄ
ROZGRYWKA W „NEMESIS" Z DODATKIEM „CHYTRYDZI"
10 **ZASADY KOSZMARÓW**
12 **ZASADY KARNOMORFÓW**
13 **POSTACIE Z DODATKU „POKŁOSIE"**
16 **PODSUMOWANIE ZASAD CHYTRYDÓW**

TWÓRCY

AUTOR GRY „NEMESIS: LOCKDOWN": Adam Kwapiński

AUTOR DODATKU „CHYTRYDZI": Adam Kwapiński

OPRACOWANIE I TESTY: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Krzysztof Belczyk, Łukasz Krawiec, Adrian Krawczyk, Jan Truchanowicz, Konrad Sulżycki

INSTRUKCJA: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Krzysztof Piskorski,Konrad Sulżycki, Tomasz Zawadzki

ILUSTRACJE: Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Pamela Łuniewska, Dominik Mayer, Maxymilian Shiller

PROJEKT GRAFICZNY: Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

DTP: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec

MODELE 3D: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Marcin Świerkot

PODZIĘKOWANIA:
Specjalne podziękowania dla Kena Cunninghama.
Specjalne podziękowania dla wszystkich osób, które wsparły nas na Kickstarterze i dzięki którym ta gra miała szansę powstać.
Podziękowania dla tych, którzy uczestniczyli w testach i testowali grę na Tabletop Simulator.

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: zespół Rebel
Wykorzystano fragmenty z dodatków *Koszmary*, *Karnomorfy* i *Pokłosie* w tłumaczeniu Andrzeja Betkiewicza.

REDAKCJA: zespół Rebel

ELEMENTY GRY

‹‹‹ ZAWARTOŚĆ DODATKOWA ›››

KARTY

20 wymiennych kart wydarzeń z dodatku *Karnomorfy*

10 wymiennych kart akcji Łowcy nagród z dodatku *Pokłosie*

20 wymiennych kart wydarzeń z dodatku *Koszmary*

2 wymienne karty przedmiotów startowych z dodatku *Pokłosie*

5 wymiennych kart pomocy z dodatku *Karnomorfy*

4 wymienne karty przedmiotów osobistychh z dodatku *Pokłosie*

5 wymiennych kart pomocy z dodatku *Koszmary*

2 wymienne karty celów osobistych Łowcy nagród z dodatku *Pokłosie*

10 wymiennych kart akcji Androida z dodatku *Pokłosie*

1 wymienna karta przedmiotu osobistego Medyka

POZOSTAŁE

1 figurka bramy głównej

11 figurek drzwi

1 figurka pierwszego gracza

1 żeton wiedzy Medyka

1 figurka łazika

3 żetony eksploracji podziemnej „leże"

1 dwustronna plansza laboratorium (karnomorfów i koszmarów)

‹‹‹ DODATEK „CHYTRYDZI” ›››

KARTY

20 kart wydarzeń

20 kart ataku chytrydów

6 kart słabości chytrydów

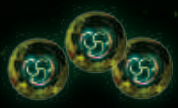
10 kart pomocy

ŻETONY I PLANSZE

8 żetonów chwytników

1 pusty żeton

3 żetony owocników

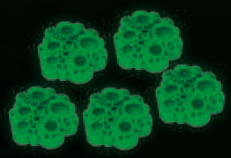


3 żetony królowej

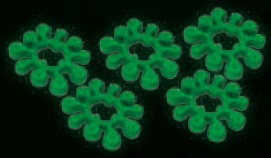
1 dwustronna plansza (laboratorium chytrydów i plansza chytrydów)

1 plansza królowej

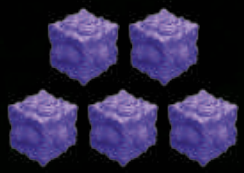
ZNACZNIKI



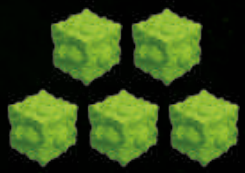
15 znaczników zarodników



8 znaczników grzybni



5 fioletowych znaczników pełzaków



5 zielonych znaczników pełzaków

FIGURKI

8 figurek chwytników

3 figurki owocników

1 figurka królowej

ZASADY CHYTRYDÓW

*Jednym z najstarszych i największych organizmów żyjących na powierzchni Ziemi jest grzybnia opieńki żółtawej (*Armillaria gallica*), która zajmuje powierzchnię ponad 36 hektarów. Szacuje się, że ma 2500 lat, a jej masa to około 400 ton.*

Gdy myślimy o istotach pozaziemskich, oczami wyobraźni widzimy albo niebezpiecznych kosmitów, albo formy życia podobne do ludzi – organizmy z kończynami, zmysłami i wolną wolą.

Gatunek znany jako chytrydzi zdecydowanie przeczy tym założeniom. Spokrewniony raczej z opieńką żółtawą niż z rasą ludzką, stanowi olbrzymie zagrożenie. Choć bez wątpienia należy do królestwa grzybów, które powstało w jakimś odległym zakamarku Wszechświata, jego przedstawiciele to drapieżniki z samego szczytu łańcucha pokarmowego.

Podczas kilku spotkań chytrydzi okazali się na tyle inteligentnymi przeciwnikami, że potrafili przewidzieć i udaremnić każdy nasz ruch. Jak przystało na pasożyta, ten gatunek z łatwością przedostaje się do wnętrza budynków i statków bez naruszania ich konstrukcji. Gdy zacznie się rozrastać, nic nie zdoła go powstrzymać. Wystarczy kawałek żywej grzybni, aby w kilka dni grzyb zaatakował wszystko dookoła. Co gorsza, okazuje się, że jego śmiercionośne owocniki i uwalniane przez nie zarodniki są w stanie pokonać nawet najbardziej zaprawiony w bojach oddział.

Z analizy spotkań z chytrydami wynika, że jedynie najnowszej generacji wytrzymałe skafandry kosmiczne i przemysłowe miotacze ognia mogą przechylić szalę zwycięstwa na stronę rasy ludzkiej. I choć myśl o opracowaniu chemicznego środka grzybobójczego wydaje się kusząca, lepiej zachować ostrożność. Próba przeprowadzenia szczegółowych badań na tym gatunku w środowisku laboratoryjnym może się zakończyć o wiele gorzej niż stratą kolejnego statku kosmicznego…

Podczas rozgrywki z tym dodatkiem traktujcie słowa „intruz”, „nocny łowca” i „chytryda” jako jednoznaczne.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zamiast używać kart wydarzeń, kart ataku nocnych łowców, kart słabości nocnych łowców i kart pomocy z gry *Nemesis: Lockdown* przygotujcie odpowiednie karty z dodatku *Chytrydzi*.

1] Połóżcie **planszę główną** na stole stroną podstawową ku górze.

2] Umieśćcie następujące **kafelki pomieszczeń** odkryte na odpowiednich polach na planszy:

A) Izolatkę,
B) Magazyn,
C) Zasilanie awaryjne.

3] Potasujcie wszystkie **kafelki pomieszczeń „II”** i losowo rozłóżcie zakryte na polach na planszy oznaczonych cyfrą II.

Pozostałe pomieszczenia „II” odłóżcie do pudełka.

4] Następnie tą samą metodą rozłóżcie **kafelki pomieszczeń „I”** na polach oznaczonych cyfrą I.

5] Potasujcie **żetony eksploracji podziemnej**, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym zakrytym kafelku pomieszczenia.

Pozostałe żetony eksploracji podziemnej odłóżcie do pudełka.

6] Ustawcie **figurkę bramy głównej** i **figurkę łazika** na odpowiednich polach na planszy, a **żeton windy** połóżcie obok planszy.

7] Losowo rozłóżcie **żetony zasilania** – 3 na odpowiednich polach w sektorach i 1 na żetonie windy. Żetony o numerach 1 i 2 połóżcie niebieską stroną ku górze, a żetony o numerach 3 i 4 czerwoną stroną ku górze.

Niebieska strona żetonu zasilania oznacza, że dany sektor bazy ma aktywne zasilanie, a czerwona – że jest pozbawiony zasilania.

8] Potasujcie **żetony SWC**, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym polu pod torem czasu.

Pozostały żeton SWC odłóżcie do pudełka.

9] Obok planszy głównej połóżcie **planszę laboratorium chytrydów**, a na niej na odpowiednich polach następujące elementy:

- 5 **żetonów jaj** na polu „Gniazdo”,
- **znaczniki pełzaków** stroną z 1 wypustką ku górze na odpowiednich kolorowych polach. Gdy podczas rozgrywki macie umieścić pełzaka w pomieszczeniu, zawsze wybierajcie pierwszy znacznik od lewej (kolor nie ma znaczenia).
- 3 losowe **karty słabości chytrydów**. Odkryjcie pierwszą kartę od lewej, a pozostałe zostawcie zakryte.

Wszystkie pozostałe karty słabości odłóżcie do pudełka.

Obok planszy głównej połóżcie także **planszę królowej**, a na niej na odpowiednich polach umieśćcie **figurkę królowej** i **figurki chwytników** (figurka królowej powinna stać na środku, a figurki chwytników dookoła niej).

10] Włóżcie do **kolonii chytrydów** (woreczka) wszystkie **żetony chytrydów**. Obok planszy połóżcie **żetony trucheł** – będziecie nimi zaznaczać chytrydów zabitych w trakcie rozgrywki.

11] Potasujcie i połóżcie obok planszy następujące stosy kart (zakryte): 3 **stosy kart przedmiotów** (każdy w innym kolorze), **stos kart skażenia** i **stos kart głębokich ran**.

Zamieńcie **stos ataku nocnych łowców** i **stos wydarzeń** na ich odpowiedniki z dodatku *Chytrydzi*. Potasujcie stosy i połóżcie obok planszy.

Potasujcie **stos kart akcji komputera** i połóżcie na odpowiednim polu na planszy. Następnie odkryjcie wierzchnią kartę ze stosu. Jeśli odkryliście kartę „Lockdown”, odkryjcie kolejną kartę, a tę wtasujcie z powrotem do stosu.

Połóżcie **stos kart samoróbek** obok 3 stosów kart przedmiotów.

Połóżcie **skaner** obok stosu kart skażenia.

12] Połóżcie pozostałe znaczniki, żetony, kości i figurki obok planszy:

- **znaczniki pożaru**,
- **znaczniki awarii**,
- **znaczniki szmerów**,
- **znaczniki amunicji/obrażeń/użycia**,
- **znaczniki statusów** (używane jako powierzchowne rany/śluz/sygnał),
- **znaczniki zarodników** i **znaczniki grzybni**,
- **figurki owocników**,
- **figurki drzwi**,
- **żetony zwłok postaci**,
- 2 **kości walki**,
- 2 **kości szmerów**,
- 2 **kości przewagi**,
- **figurkę pierwszego gracza**.

13] Połóżcie **żeton procedury alarmowej**, **żeton autodestrukcji** i **żeton wentylacji** obok planszy. Mogą być potrzebne podczas rozgrywki.

14] Połóżcie **żeton czasu** nieaktywną (czerwoną) stroną ku górze na (zielonym) polu „15” na torze czasu.

Zasady dotyczące przygotowania postaci nie zmieniają się.

EKSPLORACJA

Za każdym razem, gdy gracz eksploruje nowe pomieszczenie i odwraca kafelek pomieszczenia i żeton eksploracji podziemnej, wykonuje poniższe kroki:

1] Gracz przygotowuje liczbę dostępnych przedmiotów w pomieszczeniu według standardowych zasad.

2] Następnie umieszcza znacznik zarodnika w sąsiednim pomieszczeniu, którego korytarz ma taki sam numer jak liczba na żetonie eksploracji podziemnej.

Jeśli jest to wejście do korytarza technicznego, nie umieszcza znacznika zarodnika.

Jeśli w korytarzu znajduje się figurka drzwi, niszczy drzwi i nie umieszcza znacznika zarodnika.

Jeśli w tym pomieszczeniu jest znacznik zarodnika, zamienia go na znacznik pełzaka z planszy laboratorium chytrydów i nie umieszcza znacznika zarodnika.

Jeśli w tym pomieszczeniu jest znacznik pełzaka albo znacznik grzybni, nie umieszcza znacznika zarodnika.

3] Gracz rozpatruje efekt specjalny żetonu eksploracji podziemnej. Wykonuje rzut na szmery według standardowych zasad.

GNIAZDO

Dodatkowo, gdy gracz eksploruje Gniazdo, umieszcza w nim znacznik grzybni. Oznacza to, że grzyby już porastają tę część bazy.

KOLONIA CHYTRYDÓW

CHWYTNIK – włóżcie ten żeton z powrotem do woreczka. Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery. Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z chytrydą, gracz **nie wykonuje** rzutu na szmery.

OWOCNIK – włóżcie ten żeton z powrotem do woreczka. Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery. Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z chytrydą, gracz **nie wykonuje** rzutu na szmery.

KRÓLOWA – włóżcie ten żeton z powrotem do woreczka. Umieśćcie znacznik pełzaka w każdym pomieszczeniu sąsiadującym z pomieszczeniem z królową. Jeśli królowej nie ma na planszy, zarodnik znajdujący się na pierwszym polu od lewej na planszy laboratorium chytrydów rozrasta się o 1.

PUSTY ŻETON – włóżcie ten żeton i wszystkie żetony chytrydów z powrotem do woreczka. Jeśli jakikolwiek chwytnik został zabity, umieśćcie 1 figurkę chwytnika na planszy królowej.

FAZA WYDARZEŃ

Faza wydarzeń nie różni się od fazy wydarzeń z gry *Nemesis: Lockdown*. Kroki 4–7 i 10–11 wykonuje się w taki sam sposób. Różnice dotyczące przeprowadzenia pozostałych kroków są opisane poniżej.

8. SKUTKI POŻARÓW

Każdy chytryda (pełzak, chwytnik, owocnik i królowa) znajdujący się w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru otrzymuje 1 obrażenie.

Z pomieszczeń ze znacznikami pożaru należy usunąć wszystkie znaczniki zarodników.

9. KARTA WYDARZENIA

Kartę wydarzenia rozpatruje się w 3 krokach:

A) Ruch i rozsiewanie zarodników – jeśli chytryda ma się przemieścić albo rozsiać zarodniki przez korytarz z zamkniętymi drzwiami, nie wykonuje ruchu ani nie rozsiewa zarodników, a drzwi zostają zniszczone.

Jeśli na karcie wydarzenia widnieje szary symbol pełzaka, wszystkie znaczniki pełzaków i znaczniki grzybni na planszy rozsiewają zarodniki przez odpowiednie korytarze. Umieśćcie znacznik zarodnika w każdym sąsiednim pomieszczeniu, do którego prowadzi korytarz o numerze widniejącym na karcie wydarzenia. Nie umieszczajcie znacznika zarodnika w pomieszczeniu ze znacznikiem pełzaka lub znacznikiem grzybni.

Jeśli na karcie wydarzenia widnieje symbol chwytnika, wszystkie chwytniki przemieszczają się do sąsiedniego pomieszczenia korytarzem o numerze widniejącym na karcie wydarzenia.

Jeśli na karcie wydarzenia widnieje symbol owocnika, zanim się przemieści, sprawdźcie, czy w pomieszczeniu, do którego powinien się poruszyć, znajduje się znacznik pełzaka lub znacznik grzybni. Jeśli w pomieszczeniu jest znacznik pełzaka lub znacznik grzybni, owocnik przemieszcza się do tego pomieszczenia. Jeśli go nie ma, umieśćcie w pomieszczeniu znacznik zarodnika.

Jeśli na karcie wydarzenia widnieje symbol królowej, zanim się przemieści, sprawdźcie, czy w pomieszczeniu, do którego powinna się poruszyć, nie znajduje się znacznik pełzaka lub znacznik grzybni. Jeśli w pomieszczeniu jest znacznik pełzaka lub znacznik grzybni, królowa przemieszcza się do tego pomieszczenia. Jeśli go nie ma, umieśćcie w pomieszczeniu znacznik zarodnika.

Jeśli na karcie znajdują się 2 symbole korytarzy, wykonajcie ten krok 2 razy.

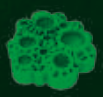
Zawsze rozpatrujcie ten krok, zaczynając od pierwszego symbolu od lewej na karcie.

B) Rozrost pełzaków – jeśli na karcie wydarzenia widnieje symbol wzrostu, wszystkie znaczniki pełzaków w odpowiednim kolorze na planszy głównej rozrastają się. Jeśli na karcie wydarzenia widnieją 2 symbole, wszystkie znaczniki pełzaków danego koloru rozrastają się 2 razy.

Zawsze rozpatrujcie ten krok, zaczynając od pomieszczenia o najniższym numerze.

C) Efekt wydarzenia – wykonajcie ten krok według zasad z gry *Nemesis: Lockdown*.

RODZAJE CHYTRYDÓW



ZARODNIKI – najmniejsze komórki grzybów, dzięki którym kolonia chytrydów się rozrasta. Są bardzo wytrzymałe, ale wrażliwe na ogień.

UMIESZCZANIE ZARODNIKÓW

Znaczniki zarodników umieszcza się w pomieszczeniach w wyniku niektórych efektów gry – w żaden sposób nie wpływają one na postacie graczy. Jeśli macie umieścić na planszy zarodnika, a skończyły się znaczniki, umieśćcie zamiast tego znacznik pełzaka.

Jeśli macie umieścić znacznik zarodnika w pomieszczeniu z zarodnikiem, zamiast tego zamieńcie go na znacznik pełzaka z planszy laboratorium chytrydów. Jeśli skończą się Wam znaczniki pełzaków, zamiast znacznika pełzaka umieśćcie znacznik grzybni.

Gdy zarodnik ma być rozsiany przez korytarz z zamkniętymi drzwiami, nic się nie dzieje, a drzwi zostają zniszczone.

Nie umieszczajcie znacznika zarodnika w pomieszczeniu ze znacznikiem pełzaka lub znacznikiem grzybni.

USUWANIE ZARODNIKÓW

Znacznik zarodnika usuwa się z pomieszczenia w 3 przypadkach:

- Gdy macie umieścić drugi znacznik zarodnika w tym samym pomieszczeniu. Zamiast tego usuńcie znacznik zarodnika z pomieszczenia i umieśćcie tam znacznik pełzaka z planszy laboratorium chytrydów.
- Gdy usuwacie znacznik zarodnika z pomieszczenia podczas kroku skutków pożarów w fazie wydarzenia.
- Gdy umieszczacie znacznik pełzaka albo znacznik grzybni w pomieszczeniu, w którym jest znacznik zarodnika.

PEŁZAKI – galaretowate bryłki, które są bardziej zaawansowaną w rozwoju formą chytrydów. Choć pokrywają część bazy, można je usunąć.

Pełzaki to sześciościenne znaczniki z wypustkami na bokach. Liczba wypustek określa poziom pełzaka, czyli powierzchnię, którą pokrywa w pomieszczeniu. Znaczniki pełzaków występują w 2 kolorach: zielonym i fioletowym. W tych samych kolorach są symbole na kartach wydarzeń i pola na planszy laboratorium chytrydów.

Poziom pełzaków wzrasta zazwyczaj w wyniku efektów kart wydarzeń. Gdy poziom pełzaka wynosi 3 i powinien wzrosnąć, należy zamienić jego znacznik na znacznik grzybni.

Nie umieszczajcie znacznika pełzaka w pomieszczeniu ze znacznikiem grzybni. Gdy macie umieścić znacznik grzybni w pomieszczeniu ze znacznikiem pełzaka, najpierw usuńcie z niego znacznik pełzaka.

Wszystkie fioletowe pełzaki w bazie rozrastają się (ich poziom wzrasta o 1).

Wszystkie zielone pełzaki w bazie rozrastają się (ich poziom wzrasta o 1).

Jeśli na karcie wydarzenia widnieją 2 symbole wzrostu, wszystkie znaczniki pełzaków danego koloru rozrastają się 2 razy.

W grze występują także efekty, które powodują rozrost pełzaków na planszy laboratorium chytrydów. Oznacza to, że czasami na planszy laboratorium będzie się znajdować znacznik pełzaka, którego poziom jest wyższy niż 1. Gdy umieszczacie taki znacznik na planszy, nie zmieniajcie jego poziomu!

UMIESZCZANIE PEŁZAKÓW

Znaczniki pełzaków umieszcza się w pomieszczeniach – w żaden sposób nie wpływają one na postacie graczy. W pomieszczeniu może się znajdować maksymalnie 1 znacznik pełzaka (bez względu na kolor). Jeśli macie dołożyć drugi znacznik, nic się nie dzieje. Jeśli macie umieścić znacznik pełzaka w pomieszczeniu, a na planszy laboratorium chytrydów nie ma znaczników, umieśćcie zamiast tego znacznik grzybni.

Umieszczenie znacznika pełzaka na planszy nie jest traktowane jako spotkanie!

ROZSIEWANIE ZARODNIKÓW

Jeśli na karcie wydarzenia widnieje szary symbol pełzaka, wszystkie znaczniki pełzaków (i znaczniki grzybni) na planszy rozsiewają zarodniki przez odpowiednie korytarze. Umieśćcie znacznik zarodnika w każdym sąsiednim pomieszczeniu połączonym korytarzem o odpowiednim numerze.

Gdy zarodnik ma być rozsiany przez korytarz z zamkniętymi drzwiami, nic się nie dzieje, a drzwi zostają zniszczone.

USUWANIE PEŁZAKÓW

Gdy postać jest w pomieszczeniu ze znacznikiem pełzaka, może wykonać akcję walki wręcz albo akcję strzału, aby spróbować zmniejszyć poziom tego pełzaka. Postać, która przebywa w pomieszczeniu ze znacznikiem pełzaka, **nie jest zaangażowana w walkę**. Pełzak **nie jest** traktowany jako nocny łowca na potrzeby kart przedmiotów i kart akcji. Na pełzaki wpływają znaczniki pożaru, które rozpatruje się podczas kroku skutków pożarów w fazie wydarzeń – każdy pełzak w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru otrzymuje 1 obrażenie.

Akcja strzału zadaje obrażenia pełzakowi, jeśli wyrzucisz co najmniej . Każde obrażenie (niezależnie od źródła) zadane pełzakowi obniża jego poziom o 1.

Gdy poziom pełzaka wynosi 0, usuń go z planszy.

Gdy usuwasz znacznik pełzaka, umieść go ścianką z 1 wypustką ku górze na pierwszym pustym polu w odpowiednim kolorze od prawej na planszy laboratorium chytrydów.

Jeśli wykonujesz akcję walki wręcz i chybiasz, Twoja postać **nie otrzymuje** 1 głębokiej rany. Wciąż dobierasz kartę skażenia według standardowych zasad.

GRZYBNIE – formy, które porastają tak duże powierzchnie, że nie można ich usunąć.

UMIESZCZANIE I USUWANIE GRZYBNI

Znaczniki grzybni umieszcza się w pomieszczeniach – w żaden sposób nie wpływają one na postacie graczy i w żaden sposób nie można usunąć ich z pomieszczenia. W pomieszczeniu może się znajdować maksymalnie 1 znacznik grzybni. Jeśli macie dołożyć drugi znacznik, nic się nie dzieje.

W grze występuje 8 znaczników grzybni. Jeśli macie umieścić kolejny znacznik grzybni, a w puli brakuje znaczników, baza została całkowicie opanowana przez grzyby. Każda postać w bazie (łącznie z postaciami zamkniętymi w Izolatce) umiera i rozgrywka się kończy.

ROZSIEWANIE ZARODNIKÓW

Jeśli na karcie wydarzenia widnieje szary symbol pełzaka, wszystkie znaczniki grzybni (i znaczniki pełzaków) na planszy rozsiewają zarodniki przez odpowiednie korytarze. Umieśćcie znacznik zarodnika w każdym sąsiednim pomieszczeniu połączonym korytarzem o odpowiednim numerze.

Gdy zarodnik ma być rozsiany przez korytarz z zamkniętymi drzwiami, nic się nie dzieje, a drzwi zostają zniszczone.

CHWYTNIKI – długie ramiona królowej, które przemierzają bazę w poszukiwaniu nieproszonych gości.

UMIESZCZANIE CHWYTNIKÓW

Chwytniki zachowują się jak dorosłe osobniki każdej innej rasy intruzów – są umieszczane w pomieszczeniach i przemieszczają się zgodnie z symbolami na kartach wydarzeń. Postać, która przebywa w pomieszczeniu z chwytnikiem, **jest zaangażowana w walkę**. Jeśli masz umieścić chwytnika i nie ma już dostępnych figurek chwytników na planszy królowej, nic się nie dzieje.

ZABIJANIE CHWYTNIKÓW

Gdy zadajesz obrażenie chwytnikowi, dobierz 1 kartę ataku chytrydy i sprawdź efekt obrażeń.

Gdy usuwasz martwego chwytnika z planszy głównej, umieść jego figurkę obok planszy, a następnie umieść żeton truchła w pomieszczeniu, w którym się znajdował. Jeśli usuwasz chwytnika w wyniku innego efektu w grze (np. gdy przemieścił się do wejścia do korytarzy technicznych), umieść jego figurkę na polu o najniższej liczbie na planszy królowej i dołóż do kolonii chytrydów odpowiedni żeton (jeśli to możliwe).

Jeśli dobierzesz żeton chwytnika, a na planszy królowej nie ma figurek chwytników, weź z planszy głównej wszystkie chwytniki, które nie są zaangażowane w walkę, i umieść na planszy królowej. Jeśli chwytniki zostały wcześniej zabite i znajdują się w oddzielnej puli, nic się nie dzieje.

OWOCNIKI – żarłoczne stwory, w których wnętrzach rozwijają się zarodniki. Dzięki nim kolonia chytrydów jeszcze skuteczniej rozprzestrzenia się na coraz to nowe obszary.

UMIESZCZANIE OWOCNIKÓW

Owocniki umieszcza się wyłącznie w pomieszczeniach, w których znajdują się znaczniki pełzaków lub znaczniki grzybni (gdy pełzak w pomieszczeniu z figurką owocnika zostaje zniszczony, nie należy usuwać owocnika). Jeśli masz umieścić owocnika i nie ma już dostępnych figurek owocników, nic się nie dzieje.

PRZEMIESZCZANIE SIĘ OWOCNIKÓW

Jeśli na karcie wydarzenia widnieje symbol owocnika, zanim się przemieści, sprawdźcie, czy w pomieszczeniu, do którego powinien się poruszyć, znajduje się znacznik pełzaka lub znacznik grzybni. Jeśli w pomieszczeniu jest znacznik pełzaka lub znacznik grzybni, owocnik przemieszcza się do tego pomieszczenia. Jeśli go nie ma, umieśćcie w pomieszczeniu znacznik zarodnika. Gdy owocnik ma się przemieścić albo rozsiać zarodniki przez korytarz z zamkniętymi drzwiami, nie robi tego, a drzwi zostają zniszczone. Ta zasada dotyczy także wycofania się owocnika.

Gdy owocnik ma się przemieścić przez korytarz techniczny, nic się nie dzieje i zostaje w obecnym pomieszczeniu.

ZABIJANIE OWOCNIKÓW

Gdy zadajesz obrażenie owocnikowi, dobierz 2 karty ataku chytrydów, dodaj do siebie widniejące na nich liczby i sprawdź efekt obrażeń według standardowych zasad. Gdy zabijesz owocnik, umieść żeton truchła w pomieszczeniu, w którym się znajdował.

KRÓLOWA – najwyższa forma rozwoju i serce kolonii chytrydów.

UMIESZCZANIE KRÓLOWEJ

Królową umieszcza się wyłącznie w pomieszczeniu, w którym znajduje się znacznik pełzaka lub znacznik grzybni (gdy pełzak w pomieszczeniu z figurką królowej zostaje zniszczony, nie należy usuwać królowej).

Jeśli masz umieścić królową na planszy, a jej figurka już się na niej znajduje i królowa nie jest zaangażowana w walkę, umieść ją w nowym pomieszczeniu. Jeśli królowa jest zaangażowana w walkę, nic się nie dzieje.

PRZEMIESZCZANIE SIĘ KRÓLOWEJ

Jeśli na karcie wydarzenia widnieje symbol królowej, zanim się przemieści, sprawdźcie, czy w pomieszczeniu, do którego powinna się poruszyć, znajduje się znacznik pełzaka lub znacznik grzybni. Jeśli w pomieszczeniu jest znacznik pełzaka lub znacznik grzybni, królowa przechodzi do tego pomieszczenia. Jeśli go nie ma, umieśćcie w pomieszczeniu znacznik zarodnika.

Gdy królowa ma się przemieścić przez korytarz techniczny, nic się nie dzieje i zostaje w obecnym pomieszczeniu.

ZABIJANIE KRÓLOWEJ

Gdy zadajesz obrażenie królowej, dobierz 1 kartę ataku chytrydy, dodaj widniejącą na niej liczbę do najmniejszej widocznej liczby na planszy królowej i sprawdź efekt obrażeń. Im więcej figurek chwytników znajduje się na planszy królowej, tym trudniej ją zabić.

Gdy zabijesz królową, umieść żeton truchła w pomieszczeniu, w którym się znajdowała, i połóż znacznik obrażenia na planszy królowej.

Od teraz za każdym razem, gdy podczas spotkania albo podczas kroku kolonii chytrydów w fazie wydarzeń wyciągniecie żeton królowej z kolonii chytrydów, znacznik pełzaka znajdujący się na pierwszym polu od lewej na planszy laboratorium chytrydów rozrasta się – podnieście jego poziom o 1. Jeśli poziom wynosi 3, znacznik pełzaka na następnym polu na planszy laboratorium się rozrasta.

PLANSZA KRÓLOWEJ

Podczas przygotowania umieśćcie figurkę królowej i 8 figurek chwytników na odpowiednich polach na planszy królowej.

Gdy macie umieścić pierwszą figurkę chwytnika na planszy głównej (np. w wyniku spotkania), weźcie ją z pola, które wskazuje strzałka na polu z królową na planszy królowej. Kolejne figurki chwytników pobierajcie z planszy królowej w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Wszystkie pola na planszy królowej są ponumerowane. Gdy zadajesz obrażenie królowej, dobierz 1 kartę ataku chytrydy i dodaj widniejącą na niej liczbę do najmniejszej widocznej liczby na planszy królowej. Porównaj sumę tych liczb z aktualną liczbą znaczników obrażeń na planszy królowej. Jeśli suma jest wyższa niż liczba znaczników obrażeń, królowa wciąż żyje. W przeciwnym razie umiera.

POZOSTAŁE ZASADY CHYTRYDÓW

SPRAWDZANIE SKAŻENIA I LARWA

Sprawdzanie skażenia odbywa się według standardowych zasad. Gdy macie umieścić figurkę larwy na swojej planszy postaci, zamiast tego połóżcie na niej znacznik zarodnika.

Jeśli na Twojej planszy postaci znajduje się znacznik zarodnika i musisz umieścić na niej kolejny taki znacznik, Twoja postać umiera. Umieść znacznik pełzaka i żeton zwłok postaci w pomieszczeniu, w którym zginęła.

Jeśli skończą się znaczniki zarodników, zamieńcie znacznik zarodnika na znacznik pełzaka w pomieszczeniu o najniższym numerze.

SPOTKANIE Z CHYTRYDĄ

Umieść figurkę chwytnika w tym pomieszczeniu i sprawdź, czy następuje atak z zaskoczenia. Odłóż ten żeton na bok.

Jeśli jesteś w pomieszczeniu ze znacznikiem pełzaka lub znacznikiem grzybni, umieść w nim figurkę owocnika i sprawdź, czy następuje atak z zaskoczenia. Jeśli nie jesteś, umieść w nim znacznik pełzaka, a następnie umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, w którym odbyło się to spotkanie. Odłóż ten żeton na bok (bez względu na to, czy umieściłeś figurkę owocnika na planszy).

Jeśli jesteś w pomieszczeniu ze znacznikiem pełzaka lub znacznikiem grzybni, umieść w nim królową i sprawdź, czy następuje atak z zaskoczenia. Jeśli nie jesteś, umieść w nim znacznik pełzaka, a następnie umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, w którym odbyło się to spotkanie. Odłóż ten żeton na bok (bez względu na to, czy umieściłeś figurkę królowej na planszy).

Umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, w którym odbyło się to spotkanie. Odłóż pusty żeton z powrotem do kolonii.

ROZGRYWKA W „NEMESIS" Z DODATKIEM „CHYTRYDZI"

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotujcie kafelki pomieszczeń, żetony eksploracji, karty i postacie z gry *Nemesis*.

Następnie weźcie następujące karty z dodatku *Chytrydzi*:

- karty wydarzeń,
- karty ataku chytrydów,
- karty słabości chytrydów.

1] Połóżcie **planszę główną** na stole stroną podstawową ku górze.

2] Potasujcie wszystkie **kafelki pomieszczeń „2"** i losowo rozłóżcie zakryte na polach planszy oznaczonych cyfrą 2.

Pozostałe pomieszczenia „2" odłóżcie do pudełka.

3] Następnie tą samą metodą rozłóżcie **kafelki pomieszczeń „1"** na polach oznaczonych cyfrą 1.

4] Potasujcie **żetony eksploracji**, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym zakrytym kafelku pomieszczenia.

Pozostałe żetony eksploracji odłóżcie do pudełka.

5] Połóżcie 1 zakrytą losowo dobraną **kartę koordynat** na polu obok Kokpitu.

Pozostałe karty koordynat odłóżcie do pudełka.

6] Połóżcie 1 **znacznik statusu** na polu B na **torze destynacji**. Jest to znacznik destynacji.

7] Weźcie odpowiednią liczbę losowo dobranych **kapsuł ratunkowych**:

- 1–2 graczy: 2 kapsuły,
- 3–4 graczy: 3 kapsuły,
- 5 graczy: 4 kapsuły.

Połóżcie kapsułę o najniższym numerze w Sektorze A. Kapsułę o kolejnym najniższym numerze połóżcie w Sektorze B. Kolejne kapsuły układajcie na przemian i w kolejności rosnącej w Sektorach A i B. Kapsuły powinny być zwrócone stroną z napisem „zamknięta" ku górze.

Pozostałe kapsuły odłóżcie do pudełka.

8] Potasujcie 2 zakryte **żetony silników** o numerze 1 (1 **uszkodzony** i 1 **sprawny**). Połóżcie je zakryte w Maszynowni 01, jeden na drugim. Wierzchni żeton określa status silnika. Powtórzcie tę czynność dla silników „2" i „3".

9] Obok planszy głównej połóżcie **planszę chytrydów**, a na niej na odpowiednich polach:

- 5 **żetonów jaj**,
- **znaczniki pełzaków** stroną z 1 wypustką ku górze na polach w pasujących kolorach. Gdy podczas rozgrywki macie umieścić znacznik pełzaka w pomieszczeniu, zawsze wybierajcie pierwszy znacznik od lewej (kolor nie ma znaczenia).
- 3 losowe zakryte **karty słabości chytrydów**.

Karty słabości pozostają zakryte, dopóki ich nie odkryjecie.

Wszystkie pozostałe karty słabości odłóżcie do pudełka.

Obok planszy głównej połóżcie także **planszę królowej**, a na niej na odpowiednich polach umieśćcie **figurkę królowej** i **figurki chwytników** (figurka królowej powinna stać na środku, a figurki chwytników dookoła niej).

10] Włóżcie do **kolonii chytrydów** (woreczka) wszystkie **żetony chytrydów**. Obok planszy połóżcie także **żetony zwłok intruzów** – będziecie nimi zaznaczać chytrydów zabitych w trakcie rozgrywki.

11] Potasujcie i połóżcie obok planszy następujące stosy kart (zakryte): 3 **stosy kart przedmiotów** (każdy w innym kolorze), **stos kart skażenia** i **stos kart głębokich ran**.

Zamieńcie **stos kart ataku intruzów** i **stos kart wydarzeń** na ich odpowiedniki z dodatku *Chytrydzi*. Usuńcie **kartę wydarzenia „Przepięcie”** z gry. Potasujcie stosy i połóżcie obok planszy.

Połóżcie **stos kart samoróbek** obok 3 stosów przedmiotów.

Połóżcie **skaner** obok stosu kart skażenia.

Odłóżcie wszystkie karty akcji intruzów i karty celów „Solo/Koop” z powrotem do pudełka – te karty są używane wyłącznie podczas rozgrywki w trybie zaawansowanym.

12] Połóżcie pozostałe znaczniki, figurki, żetony i kości obok planszy:

- **znaczniki pożaru**,
- **znaczniki awarii**,
- **znaczniki szmerów**,
- **znaczniki amunicji/obrażeń**,
- **znaczniki statusów** (używane jako powierzchowne rany/śluz/sygnał/znacznik samozniszczenia/znacznik czasu/znacznik destynacji),
- **znaczniki zarodników** i **znaczniki grzybni**,
- **żetony drzwi**,
- **czerwone żetony ciał członków załogi**,
- 2 **kości walki**,
- 2 **kości szmerów**,
- **żeton pierwszego gracza**.

13] Połóżcie 1 **znacznik statusu** na zielonym polu na torze czasu. To **znacznik czasu**.

Zasady dotyczące przygotowania postaci nie zmieniają się.

ZMIANY W ZASADACH

ZMIANY DOTYCZĄCE EFEKTÓW KART

Dodatek *Chytrydzi* został zaprojektowany z myślą o *Nemesis: Lockdown*, dlatego niektóre efekty występujące na kartach odwołują się do elementów z tej gry. Aby dostosować rozgrywkę w *Nemesis* z tymi kartami, rozpatrzcie ich efekty w następujący sposób.

Karta wydarzenia „**Wybuch purchawki**” – słowo „Gniazdo” odnosi się do planszy chytrydów.

Karta wydarzenia „**Wyciek chłodziwa**” – potraktujcie System chłodzenia jako Generator, a „odliczanie do autodestrukcji” jako „odliczanie do samozniszczenia”.

Karta wydarzenia „**Eksplozja**” – potraktujcie System wysyłki cargo A, B i C jako Sektory ewakuacyjne A i B.

Jeśli w treści dowolnego efektu występuje słowo „sektor” albo wyrażenia „sektor z działającym zasilaniem” i „sektor pozbawiony zasilania”, rozpatrzcie go dla całego statku.

Karta słabości „**Wrażliwość na ogień**” – potraktujcie Ładunek termitowy jako Koktajl Mołotowa.

CIEMNOŚĆ I ZASILANIE

Na potrzeby rozgrywki w *Nemesis* z dodatkiem *Chytrydzi* cały statek jest w ciemności i jest pozbawiony zasilania.

ZASADY KOSZMARÓW

ROZGRYWKA W „NEMESIS: LOCKDOWN" Z DODATKIEM „KOSZMARY"

Do rozgrywki w *Nemesis: Lockdown* możecie włączyć dodatek *Koszmary*, w którym występuje gatunek intruzów zaprojektowany z myślą o *Nemesis*. Rozgrywkę z tym dodatkiem przeprowadza się według standardowych zasad z poniższymi zmianami.

Przed rozpoczęciem rozgrywki z dodatkiem „Koszmary" przygotujcie elementy z gry „Nemesis: Lockdown".

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1] Połóżcie **planszę główną** na stole stroną podstawową ku górze.

Uwaga! Strona podstawowa planszy jest oznaczona czerwoną strzałką w prawym górnym rogu.

2] Umieśćcie następujące **kafelki pomieszczeń** odkryte na odpowiednich polach na planszy:

- **A) Izolatkę**,
- **B) Magazyn**,
- **C) Zasilanie awaryjne**.

3] Usuńcie Skażone pomieszczenie z puli pomieszczeń „II".

Potasujcie wszystkie pozostałe **kafelki pomieszczeń „II"** i losowo rozłóżcie zakryte na polach na planszy oznaczonych cyfrą II.

Pozostałe pomieszczenia „II" odłóżcie do pudełka.

4] Następnie tą samą metodą rozłóżcie **kafelki pomieszczeń „I"** na polach oznaczonych cyfrą I.

5] Usuńcie 2 żetony eksploracji podziemnej „śluz" i 2 żetony eksploracji podziemnej „cisza" z puli żetonów eksploracji. Dodajcie 3 żetony eksploracji podziemnej „leże" do puli żetonów eksploracji. Potasujcie **żetony eksploracji podziemnej**, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym zakrytym kafelku pomieszczenia i w każdym Szybie windy (pamiętajcie, że w Szybach windy nie ma przedmiotów).

Pozostałe żetony eksploracji odłóżcie do pudełka.

6] Ustawcie **figurkę bramy głównej** i **figurkę łazika** na odpowiednich polach na planszy, a **żeton windy** połóżcie obok planszy.

7] Losowo rozłóżcie **żetony zasilania** – 3 na odpowiednich polach w sektorach i 1 na żetonie windy. Żetony o numerach 1 i 2 połóżcie niebieską stroną ku górze, a żetony 3 i 4 czerwoną stroną ku górze. Niebieska strona żetonu zasilania oznacza, że dany sektor bazy ma aktywne zasilanie, a czerwona – że jest pozbawiony zasilania.

8] Potasujcie **żetony SWC**, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym polu pod torem czasu.

Pozostały żeton odłóżcie do pudełka.

9] Obok planszy głównej połóżcie **planszę laboratorium koszmarów** (zamiast planszy laboratorium nocnych łowców). Usuńcie z gry karty słabości koszmarów **„Solidne przegrody"** i **„Fala spokoju"**. Umieśćcie następujące elementy na odpowiednich polach:

- 5 **żetonów jaj** na polu „Gniazdo",
- 3 losowe **karty słabości koszmarów**. Odkryjcie pierwszą kartę od lewej, a pozostałe zostawcie zakryte.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty słabości do pudełka.

10] Włóżcie do **kolonii koszmarów** (woreczka) następujące **żetony koszmarów**: 1 pusty żeton i 2 losowe żetony.

Następnie dołóżcie po 1 losowym **żetonie koszmaru** za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce.

Pozostałe żetony koszmarów połóżcie obok planszy – będą potrzebne podczas rozgrywki.

11] Potasujcie i połóżcie obok planszy następujące stosy kart (zakryte): 3 **stosy kart przedmiotów** (każdy w innym kolorze), **stos kart skażenia** i **stos kart głębokich ran**.

Zamieńcie stos kart ataku nocnych łowców na stos kart ataku koszmarów z dodatku *Koszmary*. Zamieńcie stos kart wydarzeń na stos wymiennych kart wydarzeń z dodatku *Koszmary* z pudełka z zawartością dodatkową. Potasujcie stosy i połóżcie obok planszy.

Potasujcie **stos kart akcji komputera** i połóżcie na odpowiednim polu na planszy. Następnie odkryjcie wierzchnią kartę ze stosu. Jeśli odkryliście kartę „Lockdown", odkryjcie kolejną kartę, a tę wtasujcie z powrotem do stosu.

Połóżcie **stos kart samoróbek** obok 3 stosów przedmiotów.

Połóżcie **skaner** obok stosu kart skażenia.

12] Połóżcie pozostałe znaczniki, figurki, żetony i kości obok planszy:

- **znaczniki pożaru**,
- **znaczniki awarii**,
- **znaczniki szmerów**,
- **znaczniki amunicji/obrażeń /użycia**,
- **znaczniki statusów** (używane jako powierzchowne rany/śluz/sygnał),
- **figurki drzwi**,
- **żetony zwłok postaci**,
- 2 **kości walki**,
- 2 **kości szmerów**,
- 2 **kości przewagi**,
- **figurkę pierwszego gracza**.

13] Połóżcie **żeton procedury alarmowej**, **żeton autodestrukcji** i **żeton wentylacji** obok planszy. Mogą być potrzebne podczas rozgrywki.

14] Połóżcie **żeton czasu** nieaktywną (czerwoną) stroną ku górze na (zielonym) polu „15" na torze czasu.

15] Weźcie tyle **kart pomocy** i **kart opisu planów awaryjnych**, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce, i rozdajcie po 1 losowej karcie danego rodzaju każdemu z nich. Karty pomocy określają kolejność wyboru postaci (krok 19). W grze 3-osobowej użyjcie tylko kart o numerach 1–3, w grze 4-osobowej – kart o numerach 1–4 itd.

Pozostałe karty pomocy i karty opisu planów awaryjnych odłóżcie do pudełka.

16] Każdy gracz otrzymuje 1 **plecak** (plastikową podstawkę) o takim samym numerze jak jego karta pomocy. Następnie gracze zamieniają obecne karty pomocy na wymienne karty pomocy z dodatku *Koszmary* z pudełka z zawartością dodatkową (nie używajcie kart pomocy z dodatku *Koszmary*).

17] Usuńcie z obu **stosów kart celów** (**korporacyjnych** i **osobistych**) karty oznaczone większą liczbą niż liczba graczy uczestniczących w rozgrywce.

Potasujcie osobno oba stosy i rozdajcie graczom po 1 zakrytej karcie celu korporacyjnego i 1 zakrytej karcie celu osobistego. Gracze trzymają treść swoich kart celów w tajemnicy przed innymi graczami!

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty celów do pudełka.

18] Potasujcie **żetony planów awaryjnych** i rozdajcie po 1 zakrytym żetonie każdemu z graczy. Gracze trzymają treść swoich żetonów planów awaryjnych w tajemnicy przed innymi graczami!

W rozgrywce 2-osobowej rozdajcie każdemu z graczy po 2 zakryte żetony planów awaryjnych. Następnie połóżcie 1 zakryty żeton planu awaryjnego na polu za torem czasu. Jest to obowiązujący plan awaryjny, którego treść pozostaje tajemnicą do końca rozgrywki.

Pozostałe żetony planów awaryjnych umieśćcie w zakrytym stosie na odpowiednim polu obok Centrum szybkiego reagowania na planszy głównej – stanowią pulę neutralną.

19] Potasujcie **karty wyboru postaci**. Gracze wybierają postacie w następującej kolejności: gracz 1 odkrywa 2 losowe karty i wybiera jedną z nich. Drugą kartę wtasowuje z powrotem do stosu. Teraz gracz 2 wybiera swoją postać w taki sam sposób, następnie gracz 3 itd.

Gracz może kontrolować jedynie postać, którą wybrał podczas wyboru postaci.

Po wyborze postaci odłóżcie karty niewybranych postaci z powrotem do pudełka. Nie będą używane w grze.

20] Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:

A) **Planszę postaci**, którą wybrał w poprzednim kroku.

B) **Figurkę** swojej postaci, którą umieszcza w odpowiednim pomieszczeniu. Ocalali z Nemesis rozpoczynają grę w Izolatce, a pracownicy bazy – w Magazynie.

Ocalała, Królik doświadczalny, Medyk i wszystkie postacie z gry „Nemesis" i dodatku „Pokłosie" są uważani za ocalałych. Wszystkie pozostałe postacie są pracownikami bazy.

C) Stos **kart akcji** swojej postaci, który tasuje i kładzie zakryty po lewej stronie planszy postaci.

D) **Kartę przedmiotu startowego** swojej postaci (jeśli taka występuje), którą umieszcza odkrytą w 1 z 2 rąk na planszy postaci (nie dotyczy Astrobiolożki, której kartę kładzie się z boku). Następnie na karcie przedmiotu należy umieścić wskazaną na niej liczbę **znaczników amunicji/użycia**. Niektóre z postaci (np. Królik doświadczalny i Ocalała) rozpoczynają grę bez przedmiotów startowych!

E) **Kartę przedmiotu osobistego** swojej postaci, którą kładzie poziomo obok swoich kart celów. Na początku gry ten przedmiot jest **nieaktywny**, ale po spełnieniu określonych warunków gracz może go aktywować.

Odłóżcie pozostałe plansze postaci i przypisane im elementy do pudełka. Nie będą używane w grze.

F) Zostaw miejsce na stos kart odrzuconych z prawej strony swojej planszy postaci. Tu będziesz odrzucać swoje karty akcji i dokładać karty skażenia.

G) **Tor szaleństwa**, który kładzie na planszy postaci, tak aby zakrywał pola larwy i śluzu. Następnie umieszcza znacznik statusu na polu „1" na torze szaleństwa. **Żeton wiedzy**, który umieszcza nieaktywną stroną (z pustą kolbą) ku górze na planszy laboratorium koszmarów. Jeśli Twoja postać jest pracownikiem bazy, umieść swój żeton wiedzy na polu „1" na torze wiedzy. W innym przypadku umieść żeton na polu „3".

21] Gracz 1 otrzymuje **figurkę pierwszego gracza**.

MECHANIKA SZALEŃSTWA

Zasady dotyczące mechaniki szaleństwa są takie same jak w dodatku *Koszmary*.

ŻETON TRUCHŁA

Koszmary nie umierają ani nie zostawiają po sobie żetonu truchła, więc karta Astrobiolożki „Robotyczne ramię" nie ma na nie wpływu. Można jednak skorzystać z efektu tej karty, aby pobrać żeton truchła po zniszczonym leżu.

ZMIANY W ZASADACH

ŚLUZ

Śluz nie występuje w dodatku *Koszmary*. Zignorujcie wszystkie zasady dotyczące znaczników śluzu.

AKCJA „ODPOCZYNEK"

Gdy wykonujesz akcje „Odpoczynek" i „Pobieżna analiza" albo akcję pomieszczenia Komora dekontaminacyjna, możesz obniżyć poziom szaleństwa swojej postaci o 1 lub przeskanować karty skażenia, które masz na ręce. Pozostałe zasady dotyczące akcji „Odpoczynek" są takie same jak w dodatku *Koszmary*.

PRZEDMIOT „NEUTRALIZATOR"

Gdy wykonujesz akcję przedmiotu „Neutralizator", obniż poziom szaleństwa swojej postaci do 3 zamiast usuwać figurkę larwy ze swojej planszy postaci.

Pozostałe zasady dotyczące karty „Neutralizator" są takie same jak w grze *Nemesis: Lockdown*.

ALTERNATYWNA STRONA PLANSZY

SKRZYŻOWANIA I ŚCIEŻKI

Ścieżki należy traktować jak korytarze wyłącznie w celu ruchu. Jeśli dowolny efekt w grze (np. karta paniki „Szalona odwaga" albo karta wydarzenia „Szepty") wpływa na postać będącą na skrzyżowaniu, zignorujcie zasady dotyczące korytarzy.

ZASADY KARNOMORFÓW

ROZGRYWKA W „NEMESIS: LOCKDOWN" Z DODATKIEM „KARNOMORFY"

Do rozgrywki w *Nemesis: Lockdown* możecie włączyć dodatek *Karnomorfy*, w którym występuje gatunek intruzów zaprojektowany z myślą o *Nemesis*. Rozgrywkę z tym dodatkiem przeprowadza się według standardowych zasad z poniższymi zmianami.

Przed rozpoczęciem rozgrywki z dodatkiem „Karnomorfy" przygotujcie elementy z gry „Nemesis: Lockdown".

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1] Połóżcie **planszę główną** na stole stroną podstawową ku górze.

Uwaga! Strona podstawowa planszy jest oznaczona czerwoną strzałką w prawym górnym rogu.

2] Umieśćcie następujące **kafelki pomieszczeń** odkryte na odpowiednich polach na planszy:

- **A) Izolatkę**,
- **B) Magazyn**,
- **C) Zasilanie awaryjne**.

3] Potasujcie wszystkie **kafelki pomieszczeń „II"** i losowo rozłóżcie zakryte na polach na planszy oznaczonych cyfrą II.

Pozostałe pomieszczenia „II" odłóżcie do pudełka.

4] Następnie tą samą metodą rozłóżcie **kafelki pomieszczeń „I"** na polach oznaczonych cyfrą I.

5] Potasujcie **żetony eksploracji podziemnej**, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym zakrytym kafelku pomieszczenia.

Pozostałe żetony eksploracji odłóżcie do pudełka.

6] Ustawcie **figurkę bramy głównej** i **figurkę łazika** na odpowiednich polach na planszy, a **żeton windy** połóżcie obok planszy.

7] Losowo rozłóżcie **żetony zasilania** – 3 na odpowiednich polach w sektorach i 1 na żetonie windy. Żetony o numerach 1 i 2 połóżcie niebieską stroną ku górze, a żetony 3 i 4 czerwoną stroną ku górze. Niebieska strona żetonu zasilania oznacza, że dany sektor bazy ma aktywne zasilanie, a czerwona – że jest pozbawiony zasilania.

8] Potasujcie **żetony SWC**, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym polu pod torem czasu.

Pozostały żeton odłóżcie do pudełka.

9] Obok planszy głównej połóżcie **planszę laboratorium karnomorfów** (zamiast planszy laboratorium nocnych łowców). Umieśćcie następujące elementy na odpowiednich polach:

- 8 **żetonów jaj** na polu „Gniazdo",
- 3 losowe zakryte **karty adaptacji karnomorfów**.

Przygotujcie po 1 figurce powłóczącego, ścierwojada i rzeźnika, a następnie umieśćcie je na odpowiednich kartach adaptacji.

Uwaga! W odróżnieniu do „Nemesis: Lockdown" od początku rozgrywki wszystkie karty adaptacji karnomorfów są zakryte.

10] Włóżcie do **kolonii karnomorfów** (woreczka) następujące **żetony karnomorfów**: 1 pusty żeton, 2 żetony niebieskich metażerców i 2 żetony czerwonych metażerców.

Następnie dołóżcie po 1 **żetonie czerwonego metażercy** za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce.

Pozostałe żetony karnomorfów połóżcie obok planszy – będą potrzebne podczas rozgrywki.

11] Potasujcie i połóżcie obok planszy następujące stosy kart (zakryte): 3 **stosy kart przedmiotów** (każdy w innym kolorze), **stos kart skażenia** i **stos kart głębokich ran**.

Zamieńcie stos kart ataku nocnych łowców na stos kart ataku koszmarów z dodatku *Karnomorfy*. Zamieńcie stos kart wydarzeń na stos wymiennych kart wydarzeń z dodatku *Karnomorfy* z pudełka z zawartością dodatkową.

Potasujcie **stos kart akcji komputera** i połóżcie na odpowiednim polu na planszy. Następnie odkryjcie wierzchnią kartę ze stosu. Jeśli odkryliście kartę „Lockdown", odkryjcie kolejną kartę, a tę wtasujcie z powrotem do stosu.

Połóżcie **stos kart samoróbek** obok 3 stosów przedmiotów.

Połóżcie **skaner** obok stosu kart skażenia.

12] Połóżcie pozostałe znaczniki, figurki, żetony i kości obok planszy:

- **znaczniki pożaru**,
- **znaczniki awarii**,
- **znaczniki szmerów**,
- **znaczniki amunicji/obrażeń/użycia**,
- **znaczniki statusów** (używane jako powierzchowne rany/śluz/sygnał),
- **figurki drzwi**,
- **żetony zwłok postaci**,
- 2 **kości walki**,
- 2 **kości szmerów**,
- 2 **kości przewagi**,
- **figurkę pierwszego gracza**.

13] Połóżcie **żeton procedury alarmowej**, **żeton autodestrukcji** i **żeton wentylacji** obok planszy. Mogą być potrzebne podczas rozgrywki.

14] Połóżcie **żeton czasu** nieaktywną (czerwoną) stroną ku górze na (zielonym) polu „15" na torze czasu.

15] Weźcie tyle **kart pomocy** i **kart opisu planów awaryjnych**, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce, i rozdajcie po 1 losowej karcie danego rodzaju każdemu z nich. Karty pomocy określają kolejność wyboru postaci (krok 18). W grze 3-osobowej użyjcie tylko kart o numerach 1–3, w grze 4-osobowej – kart o numerach 1–4 itd.

Pozostałe karty pomocy i karty opisu planów awaryjnych odłóżcie do pudełka.

16] Każdy gracz otrzymuje 1 **plecak** (plastikową podstawkę) o takim samym numerze jak jego karta pomocy. Następnie gracze zamieniają obecne karty pomocy na wymienne karty pomocy z dodatku *Karnomorfy* z pudełka z zawartością dodatkową (nie używajcie kart pomocy z dodatku *Karnomorfy*).

17] Usuńcie z obu **stosów kart celów** (**korporacyjnych** i **osobistych**) karty oznaczone większą liczbą niż liczba graczy uczestniczących w rozgrywce.

Potasujcie osobno oba stosy i rozdajcie graczom po 1 zakrytej karcie celu korporacyjnego i 1 zakrytej karcie celu osobistego. Gracze trzymają treść swoich kart celów w tajemnicy przed innymi graczami!

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty celów do pudełka.

18] Potasujcie **żetony planów awaryjnych** i rozdajcie po 1 zakrytym żetonie każdemu z graczy. Gracze trzymają treść swoich żetonów planów awaryjnych w tajemnicy przed innymi graczami!

W rozgrywce 2-osobowej rozdajcie każdemu z graczy po 2 zakryte żetony planów awaryjnych. Następnie połóżcie 1 zakryty żeton planu awaryjnego na polu za torem czasu. Jest to obowiązujący plan awaryjny, którego treść pozostaje tajemnicą do końca rozgrywki.

Pozostałe żetony planów awaryjnych umieśćcie w zakrytym stosie na odpowiednim polu obok Centrum szybkiego reagowania na planszy głównej – stanowią pulę neutralną.

19] Potasujcie **karty wyboru postaci**. Gracze wybierają postacie w następującej kolejności: gracz 1 odkrywa 2 losowe karty i wybiera jedną z nich. Drugą kartę wtasowuje z powrotem do stosu. Teraz gracz 2 wybiera swoją postać w taki sam sposób, następnie gracz 3 itd.

Gracz może kontrolować jedynie postać, którą wybrał podczas wyboru postaci.

Po wyborze postaci odłóżcie karty niewybranych postaci z powrotem do pudełka. Nie będą używane w grze.

20] Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:

A) **Planszę postaci**, którą wybrał w poprzednim kroku.

B) **Figurkę** swojej postaci, którą umieszcza w odpowiednim pomieszczeniu. Ocalali z Nemesis rozpoczynają grę w Izolatce, a pracownicy bazy – w Magazynie.

Ocalała, Królik doświadczalny, Medyk i wszystkie postacie z gry „Nemesis" i dodatku „Pokłosie" są uważani za ocalałych. Wszystkie pozostałe postacie są pracownikami bazy.

C) Stos **kart akcji** swojej postaci, który tasuje i kładzie zakryty po lewej stronie planszy postaci.

D) **Kartę przedmiotu startowego** swojej postaci (jeśli taka występuje), którą umieszcza odkrytą w 1 z 2 rąk na planszy postaci (nie dotyczy Astrobiolożki, której kartę kładzie się z boku). Następnie na karcie przedmiotu należy umieścić wskazaną na niej liczbę **znaczników amunicji/użycia**. Niektóre z postaci (np. Królik doświadczalny i Ocalała) rozpoczynają grę bez przedmiotów startowych!

E) **Kartę przedmiotu osobistego** swojej postaci, którą kładzie poziomo obok swoich kart celów. Na początku gry ten przedmiot jest **nieaktywny**, ale po spełnieniu określonych warunków gracz może go aktywować.

Odłóżcie pozostałe plansze postaci i przypisane im elementy do pudełka. Nie będą używane w grze.

F) Zostaw miejsce na stos kart odrzuconych z prawej strony swojej planszy postaci. Tu będziesz odrzucać swoje karty akcji i dokładać karty skażenia.

G) **Żeton wiedzy**, który umieszcza nieaktywną stroną (z pustą kolbą) ku górze na planszy laboratorium karnomorfów. Jeśli Twoja postać jest pracownikiem bazy, umieść swój żeton wiedzy na polu „1" na torze wiedzy. W innym przypadku umieść żeton na polu „3".

21] Gracz 1 otrzymuje **figurkę pierwszego gracza**.

22] Połóżcie żeton zwłok postaci w Centrum szybkiego reagowania.

MUTACJE

Zasady dotyczące mutacji są takie same jak w dodatku *Karnomorfy*.

ADAPTACJE KARNOMORFÓW

Karty adaptacji karnomorfów zastępują karty słabości nocnych łowców – dzięki nim karnomorfy stają się coraz silniejsze. Zdobywana przez postacie wiedza w żaden sposób nie wpływa na karnomorfy, jak ma to miejsce w przypadku nocnych łowców w grze *Nemesis: Lockdown*. Gracze mogą skorzystać z akcji pomieszczenia w Laboratorium, aby przebadać 1 obiekt, czyli podnieść poziom wiedzy swojej postaci o 3 i dodatkowo usunąć odkrytą kartę adaptacji z gry.

ALTERNATYWNA STRONA PLANSZY

OBSZARY

Żaden efekt, w którego treści są wspomniane korytarze techniczne, nie może być zastosowany do obszarów, więc zasada mówiąca, że rzeźnik nie przemieszcza się przez korytarze techniczne, nie ma zastosowania w wypadku obszarów. Jeśli rzeźnik ma się przemieścić na obszar, usuńcie jego figurkę z planszy i dołóżcie żeton rzeźnika do kolonii karnomorfów.

POSTACIE Z DODATKU „POKŁOSIE"

ROZGRYWKA W „NEMESIS: LOCKDOWN" Z POSTACIAMI Z DODATKU „POKŁOSIE"

Jeśli macie dodatek *Pokłosie*, możecie użyć występujących w nim postaci do rozgrywki w *Nemesis: Lockdown* i sprawdzić, jak sobie poradzą z zagrożeniami w bazie marsjańskiej. Pamiętajcie, że rozgrywka z ocalałymi z Nemesis może być bardziej wymagająca i że drużyna złożona wyłącznie z postaci z dodatku *Pokłosie* będzie musiała stawić czoła prawdziwemu wyzwaniu.

WYBÓR POSTACI

Na karcie wyboru postaci znajduje się nazwa postaci występująca w grze *Nemesis: Lockdown* i nazwy postaci wymiennych tego samego koloru występujących w grze *Nemesis* albo w dodatku *Pokłosie*. Na przykład czerwona postać z dodatku *Pokłosie* (Skazaniec) może zastąpić czerwoną postać z *Nemesis: Lockdown* (Ocalałą).

Gdy wybierzecie postacie, każde z Was zatrzymuje wybraną przez siebie kartę wyboru postaci, aby żaden inny gracz nie wybrał postaci tego samego koloru. Na przykład 2 czerwone postacie (Ocalała i Skazaniec) nie mogą razem uczestniczyć w rozgrywce.

Postacie z dodatku *Pokłosie* należą do grupy ocalałych z Nemesis. Zawsze rozpoczynają rozgrywkę w Izolatce, a ich poziom wiedzy wynosi 3.

Więcej o różnicach między postaciami – zob. opisy na następnej stronie.

ANDROID

Do rozgrywki z tą postacią użyjcie wymiennych kart akcji Androida z pudełka z zawartością dodatkową.

Android rozpoczyna grę z wymienną kartą przedmiotu startowego z pudełka z zawartością dodatkową, a nie z dodatku *Pokłosie*.

Ta postać korzysta z karty cechy z dodatku *Pokłosie*.

ŁOWCA NAGRÓD

Do rozgrywki z tą postacią użyjcie wymiennych kart akcji Łowcy nagród z pudełka z zawartością dodatkową.

Łowca nagród rozpoczyna grę bez karty przedmiotu startowego.

Ta postać korzysta z wymiennych kart przedmiotów osobistych z pudełka z zawartością dodatkową.

Podczas kroku 20E przygotowania gracz, który wybrał tę postać, losuje 1 kartę przedmiotu osobistego – to przedmiot osobisty Łowcy nagród podczas tej rozgrywki. Nie odwracajcie tej karty na drugą stronę. Pozostałą kartę przedmiotu osobistego Łowcy nagród odłóżcie do pudełka.

Weźcie 2 wymienne karty celów osobistych Łowcy nagród z pudełka z zawartością dodatkową. Po wykonaniu kroku 20E umieśćcie je obok planszy postaci Łowcy nagród. Będą potrzebne na późniejszym etapie rozgrywki.

Ta postać **nie korzysta** z karty cechy z dodatku *Pokłosie*.

CEO

Do rozgrywki z tą postacią użyjcie talii kart akcji CEO z dodatku *Pokłosie*.

CEO rozpoczyna grę z wymienną kartą przedmiotu startowego z pudełka z zawartością dodatkową, a nie z dodatku *Pokłosie*.

Ta postać **nie korzysta** z karty cechy z dodatku *Pokłosie*.

POZOSTAŁE POSTACIE

W dodatku *Pokłosie* występują także Psycholog i Skazaniec.

Te postacie rozpoczynają grę bez kart przedmiotów startowych.

Ponadto korzystają z wymiennych kart przedmiotów osobistych z pudełka z zawartością dodatkową.

Te postacie **nie korzystają** z kart cech z dodatku *Pokłosie*.

Opis postaci z gry *Nemesis* znajduje się w instrukcji do gry *Nemesis: Lockdown*.

ROZGRYWKA Z POSTACIĄ MEDYKA

Do rozgrywki z tą postacią użyjcie kart akcji Medyka dołączonych do tej postaci.

Ta postać rozpoczyna grę bez karty przedmiotu startowego.

Ponadto korzysta z wymiennej karty przedmiotu osobistego z pudełka z zawartością dodatkową.

PODSUMOWANIE ZASAD

EKSPLORACJA

1] Ustaw licznik przedmiotów.

2] Umieść znacznik zarodnika w sąsiednim pomieszczeniu, którego korytarz ma taki sam numer jak liczba na żetonie eksploracji.

3] Rozpatrz efekt specjalny żetonu eksploracji.

KARTA WYDARZENIA

A) Ruch chytrydów i rozsiewanie zarodników.

Wszystkie znaczniki pełzaków i znaczniki grzybni rozsiewają zarodniki. Umieść znacznik zarodnika w każdym sąsiednim pomieszczeniu, do którego prowadzi korytarz o odpowiednim numerze.

Wszystkie chwytniki przemieszczają się do sąsiedniego pomieszczenia korytarzem o numerze widniejącym na karcie wydarzenia.

Wszystkie owocniki przemieszczają się do sąsiedniego pomieszczenia korytarzem o numerze widniejącym na karcie wydarzenia. Jeśli w docelowym pomieszczeniu jest znacznik pełzaka lub znacznik grzybni, owocnik przemieszcza się do tego pomieszczenia. Jeśli go nie ma, umieść tam znacznik zarodnika.

Królowa przemieszcza się do sąsiedniego pomieszczenia korytarzem o numerze widniejącym na karcie wydarzenia. Jeśli w docelowym pomieszczeniu jest znacznik pełzaka lub znacznik grzybni, królowa przechodzi do tego pomieszczenia. Jeśli go nie ma, umieść tam znacznik zarodnika.

B) Rozrost pełzaków.

Wszystkie znaczniki pełzaków w odpowiednim kolorze na planszy głównej rozrastają się.

C) Efekt wydarzenia.

RODZAJE CHYTRYDÓW

ZARODNIKI

A) Znajdujące się w pomieszczeniu znaczniki zarodników w żaden sposób nie wpływają na postacie graczy.

B) Jeśli masz umieścić znacznik zarodnika w pomieszczeniu z zarodnikiem, zamiast tego zamień go na znacznik pełzaka z planszy laboratorium chytrydów.

C) Nie umieszczaj znacznika zarodnika w pomieszczeniu ze znacznikiem pełzaka lub znacznikiem grzybni.

PEŁZAKI

A) Gdy poziom pełzaka wynosi 3 i powinien wzrosnąć, zamień go na znacznik grzybni.

B) Nie umieszczaj znacznika pełzaka w pomieszczeniu ze znacznikiem grzybni. Gdy masz umieścić znacznik grzybni w pomieszczeniu ze znacznikiem pełzaka, najpierw usuń z niego znacznik pełzaka.

C) Umieszczenie znacznika pełzaka na planszy nie jest spotkaniem.

D) Gdy usuwasz znacznik pełzaka z pomieszczenia, umieść go na pierwszym pustym polu w odpowiednim kolorze od prawej na planszy laboratorium chytrydów, tak aby 1 wypustka znajdowała się na górnej ściance.

GRZYBNIE

A) Znajdujące się w pomieszczeniu znaczniki grzybni w żaden sposób nie wpływają na postacie graczy i nie mogą zostać usunięte.

B) Jeśli masz umieścić znacznik grzybni, a w puli brakuje znaczników, każda postać w bazie umiera i rozgrywka dobiega końca.

ZABIJANIE CHYTRYDÓW

PEŁZAK – wykonaj akcję walki wręcz lub akcję strzału. Akcja strzału zadaje obrażenia pełzakowi, jeśli wyrzucisz co najmniej . Każde obrażenie obniża poziom pełzaka o 1. Gdy poziom pełzaka wynosi 0, umieść go ścianką z 1 wypustką ku górze na pustym polu w odpowiednim kolorze na planszy laboratorium chytrydów.

CHWYTNIK – dobierz 1 kartę ataku chytrydy i sprawdź efekt obrażeń.

OWOCNIK – dobierz 2 karty ataku chytrydów, dodaj do siebie widniejące na nich liczby i sprawdź efekt obrażeń.

KRÓLOWA – dobierz 1 kartę ataku chytrydy, dodaj widniejącą na niej liczbę do najmniejszej widocznej liczby na planszy królowej i sprawdź efekt obrażeń.