



OSACZENIE



Lato 2023 roku, południe Stanów Zjednoczonych.

Nikt dokładnie nie wie, jak to się zaczęło. Nie było jak w typowym hollywoodzkim filmie: nie wydarzyła się żadna katastrofa nuklearna, nie stworzono potajemnie żadnego wirusa w laboratorium, nie użyto broni chemicznej. Wydaje się, że to sama natura, bez żadnej przyczyny, się zmieniła. Pod koniec tego lata noce zaczęły się robić dłuższe niż normalnie o tej porze roku – pierwszy znak ostrzegawczy dla naukowców. Następnie ściemniały liście na drzewach, a coraz rozleglejsze obszary zaczął pokrywać całun czarnej pleśni. Jego nitki wniknęły w głąb miast i domów, zatruwając rośliny i pozostawiając wszędzie ostry zapach zgnilizny.

Potem wszystko potoczyło się bardzo szybko: szczątki pożartych ofiar znajdowane na pustych placach, historyczne posty publikowane w mediach społecznościowych, pojawienie się pierwszych potworów, coraz więcej potworów, nieskuteczne działania wojska, wyczerpanie zapasów, schrony i niewiele dające kryjówki, nieustające i wszechobecne wycie, upadek świata...

Jakimś cudem udało Ci się ocalić najbliższych i skryć się w centrum handlowym, które to szaleństwo ominęło: metalowe rolety wciąż stanowią dobrą ochronę, a na półkach zostało jeszcze kilka konserw. Wiesz, że walka wkrótce zacznie się od nowa. Słyszycie czasem szelest potworów otaczających centrum handlowe. Ich wtargnięcie do środka jest tylko kwestią czasu. Niebezpieczeństwo czai się też wewnątrz. Rodziny, które znalazły tu schronienie w tym samym czasie co Wy, są gotowe rabować i zdradzać, jeśli zajdzie taka potrzeba. Czy Twojej rodzinie uda się przeżyć?

Gra *Osaczeni* przenosi graczy do straszego świata potworów, o których wiadomo jedynie, że chętnie pożerają małych, wątluch ludzi. To gra semikooperacyjna, co oznacza, że zwycięstwo jest indywidualne, ale gracze muszą współpracować, aby zbliżyć się do wygranej. W tym celu będą zawiązywać tymczasowe sojusze, kłamać i zdradzać – zrobić wszystko, aby to ich rodzina przetrwała.

W niecodziennych okolicznościach każdy może się okazać potworem...

Elementy gry

6 kości **potworów (A)**,
właz **potworów (B)**,
6 kafelków **obszarów**
ponumerowanych od 1 do 6 **(C)**,
kafelki **chłodni (D)**,
25 żetonów **potworów (E)**,
24 żetony **postaci (F)**,
6 kart **ekranów (G)**,
6 kart **map (H)**,
żeton **odznaki ochrony (I)**,
żeton **ofiary (J)**,
6 znaczników ruchu **(K)**,
23 karty **przedmiotów (L)**,
21 kart **epilogów (M)**,
instrukcja.

Słowniczek

Ekran (G) – karta w kolorze gracza przedstawiająca ekran telefonu ze zdjęciem rodziny.

Obszar (C) – przestrzeń centrum handlowego, po której postaci mogą się poruszać.
Każdy kafelek obszaru – z wyjątkiem parkingu (obszar 6) – ma określoną liczbę pól postaci.

Potwór (E) – żeton potwora. Zwrot „Umieść 1 potwora” oznacza, że należy umieścić 1 żeton potwora.

Mapa (H) – karta mapy, na której gracz zaznacza, dokąd poruszy się jego postać.

Postać (F) – żeton postaci. Postacie to członkowie 4-osobowej rodziny o następujących przydomkach: Obrońca, Lider, Beksa i Gapa, które odzwierciedlają słabe albo mocne strony poszczególnych postaci. Nie są powiązane z ich płcią (zob. „Opis członków rodziny” str. 4).

Przygotowanie gry

Witajcie w swoim nowym domu! To wspaniałe centrum handlowe, w którym znajdziecie wszystkie wygody, o jakich tylko moglibyście zamarzyć. Ale uważajcie, żeby nie poślizgnąć się na kałuży krwi...



J

Nieskazitelnie czyste toalety.



Nowoczesne centrum monitoringu.

Sklep z zabawkami - idealne miejsce dla dzieci.



Kolorowy parking, na którym nie da rady się bronić, co może potwierdzić kierowca ciężarówki.



B

Oszklony hol... Świetny pomysł!



A



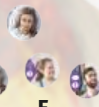
G



H



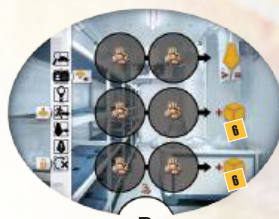
K



F



I



D

Chłdnia, w której trzyma się szczątki ciał po ataku potworów. W przeciwnym razie w całym budynku unosiliby się smród trupów.



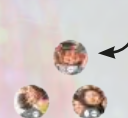
E



M

Sklep odzieżowy Ostatni Krzyk.

W rozgrywce 4-, 5- i 6-osobowej Gapę należy odłożyć do pudełka.



G



- Należy rozłożyć pośrodku stołu 6 kafelków obszarów w sposób przedstawiony na ilustracji powyżej.
- W pobliżu należy umieścić pulę żetonów potworów.
- Karty przedmiotów należy potasować i umieścić w zakrytym stosie przy dolnej krawędzi kafelka parkingu (obszar 6). Karty epilogów należy zostawić w pudełku – będą potrzebne dopiero na koniec rozgrywki. Nie należy ich czytać przed otrzymaniem stosownych instrukcji.
- Kafelki chłodni należy położyć w obszarze gry. Na każdym polu z symbolem kości należy umieścić po 1 kości potwora.
- Najmłodszy gracz otrzymuje żeton ofiary.
- Najstarszy gracz otrzymuje żeton odznaki ochrony, a także wąż potworów i 4 pozostałe kości potworów.
- Każdy z graczy wybiera kolor i bierze następujące elementy w tym kolorze: kartę ekranu ze zdjęciem swojej rodziny, 4 żetony postaci i kartę mapy. Następnie każdy dobiera po 1 karcie przedmiotu ze stosu i ogląda ją w tajemnicy przed pozostałymi graczami.
- Obszary startowe.** Zaczynając od gracza z żetonem odznaki ochrony i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy:
 - Rzuca tyłoma kośćmi potworów, ile ma żetonów postaci.
 - Odkłada 1 wybraną kość na bok, a następnie umieszcza 1 ze swoich żetonów postaci na obszarze z numerem widocznym na tej kości. Jeśli nie może tego zrobić, ponieważ wszystkie pola na wskazanym obszarze są już zajęte, żeton postaci umieszcza na parkingu (obszar 6) (zob. „Opis obszarów” str. 4).

Ważne! Tej samej kości można użyć do umieszczenia tylko 1 postaci.

Gracz rozmieszcza w ten sposób wszystkie swoje postaci, a następnie przekazuje kości graczowi po lewej. Należy kontynuować tak długo, aż wszyscy gracze rozmieszczą wszystkie swoje postaci na obszarach.

- Przybycie potworów.** Należy rzucić 4 kośćmi potworów i umieścić po 1 żetonie potwora przy każdym wskazanym obszarze. Następnie:
 - Umieszcza się 1 potwora przy obszarze, na którym znajduje się najwięcej Beks. Jeśli kilka obszarów spełnia ten warunek, należy umieścić po 1 potworze przy każdym z nich.
 - Umieszcza się 1 potwora przy obszarze, na którym znajduje się najwięcej postaci. Jeśli kilka obszarów spełnia ten warunek, należy umieścić po 1 potworze przy każdym z nich.



W rozgrywce 4-, 5- i 6-osobowej Gapę należy odłożyć do pudełka.

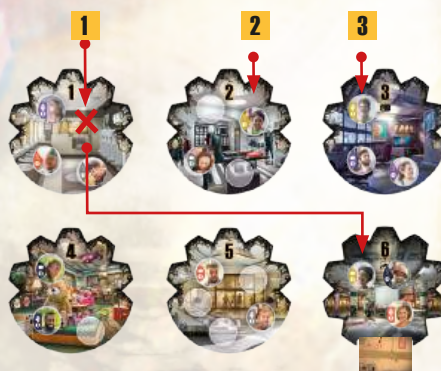
Przykład rozgrywki 5-osobowej.

Norbert rozmieszcza swoje postacie jako ostatni z graczy. Ma 3 postacie, więc rzuca 3 kośćmi potworów. Obrońcę umieszcza na obszarze 3, a Bekę na obszarze 2. Lidera powinien umieścić na obszarze 1, ale wszystkie pola są zajęte, więc umieszcza tę postać na obszarze 6.

Kolejny krok to przybycie potworów. Gracze rzucają 4 kośćmi potworów i rozmieszczają potwory zgodnie z wynikami: 1 potwora umieszczają przy obszarze 1, kolejnego potwora przy obszarze 3 i 2 potwory przy obszarze 5.

Na obszarze 1 znajduje się najwięcej Beks, dlatego gracze umieszczają tam jeszcze 1 potwora. Na obszarach 1, 3 i 6 znajduje się najwięcej postaci, więc gracze umieszczają po 1 potworze przy każdym z tych 3 obszarów.

rozmieszczenie postaci Norberta



przybycie potworów



Opis obszarów

Każdy z tych kafelków reprezentuje inny obszar centrum handlowego.

Na każdym obszarze znajduje się określona liczba pól postaci

Wyjątkiem jest parking (obszar 6), który może pomieścić dowolną liczbę postaci, ale nie zapewnia żadnej ochrony przed potworami.



zamknięty obszar (rewers)

Opis członków rodziny



portret

zdolność

punkty zwycięstwa za przeżycie



punkty zwycięstwa za przeżycie (awers)



postać nieuczestnicząca w głosowaniu (rewers)



OBROŃCA

- siła 2.
- Ma 1 głos podczas głosowania.
- Zapewnia 5 punktów zwycięstwa, jeśli wciąż żyje na koniec gry.

Cechuje się życzliwością i pozytywnym nastawieniem. Wierzy, że wzajemna pomoc Was ocali. Roztacza wokół siebie aurę solidarności, dzięki czemu skutecznie utrudnia potworom wejście na obszary.



LIDER

- Siła 1.
- Ma 2 głosy podczas głosowania.
- Zapewnia 3 punkty zwycięstwa, jeśli wciąż żyje na koniec gry.

Dwie bronie, po które najchętniej sięga, to charyzma i talent oratorski. Chce ocalić swoją rodzinę. Jeśli ktoś musi zginąć, niech to będą inni.



BEKSA

- Siła 1.
- Ma 1 głos podczas głosowania.
- Obszary, na których jest najwięcej Beks, przyciągają potwory.
- Zapewnia 7 punktów zwycięstwa, jeśli wciąż żyje na koniec gry.

Dzieci to przyszłość, więc ich życie jest bardzo cenne. Są pełne dobrych chęci, ale nie pasują do tego potwornego świata. Na dodatek dużo płaczą, a płacz zwraca uwagę potworów. Czasem, aby przetrwać, trzeba dokonać wyboru...



GAPA

- Siła 1.
- Ma 1 głos podczas głosowania.
- Nie ma żadnej zdolności.
- Zapewnia 1 punkt zwycięstwa, jeśli wciąż żyje na koniec gry.

Nie ma wystarczającej siły, aby powstrzymać potwory. Nie ma wystarczającej pewności siebie, aby zmienić bieg wydarzeń w trudnych sytuacjach. Każdy rodzic kocha swoje dzieci, ale w tym koszmarze naprawdę nie ma z nich żadnego pożytku. Może trzeba było poprzestać na jednym!

W rozgrywce 4-, 5- i 6-osobowej Gapę należy odłożyć do pudełka.

Przebieg rundy



1. KTO PRZESZUKA CIĘŻARÓWKĘ NA PARKINGU (OBSZAR 6)?

Gracze głosują, kto przeszuka ciężarówkę. Wybrany w głosowaniu gracz dobiera 3 karty przedmiotów: 1 z nich zachowuje, 1 przekazuje dowolnemu z pozostałych graczy, a 1 odkłada zakrytą do pudełka.



2. KTO W CENTRUM MONITORINGU (OBSZAR 3) WEŹMIĘ ODZNAKĘ OCHRONY?

Gracze głosują, kto weźmie żeton odznaki ochrony. Wybrany w głosowaniu gracz kładzie kości potworów pod włazem potworów, potrząsa nim, a następnie podgląda wyniki na kościach bez ujawniania ich pozostałym graczom.



3. DOKĄD IŚĆ?

Gracz z żetonem odznaki ochrony wskazuje, dokąd się poruszy, kładąc znacznik ruchu na swojej mapie. Pozostali gracze słuchają jego wskazówek, a potem w sekrecie wybierają obszar na swojej mapie, na który chcą się poruszyć.



4. TUTAJ!

Gracze podnoszą właz potworów i ujawniają kości. Następnie, zaczynając od gracza z żetonem odznaki ochrony, każdy przynosi 1 ze swoich postaci na obszar, który wskazał na swojej mapie.



5. ZBLIŻAJĄ SIĘ!

Gracze umieszczają po 1 potworze przy każdym z obszarów, którego numer odpowiada wynikom na kościach. Należy też umieścić po 1 potworze przy każdym obszarze, na którym znajduje się najwięcej Beks i najwięcej postaci.



6. PRÓBUJĄ SIĘ DOSTAĆ DO ŚRODKA!

Gracze rozpatrują każdy obszar od najniższego do najwyższego numeru, porównując siłę znajdujących się na nim postaci z siłą potworów wokół tego obszaru. Jeśli potwory dostaną się do środka, gracze głosują, która z postaci zostanie pożarta. Wyjątkiem jest parking (obszar 6), na którym nie bierze się pod uwagę siły postaci – każdy znajdujący się tam potwór atakuje i wymaga przeprowadzenia głosowania.



7. KONIEC RUNDY / KONIEC GRY

Gracze sprawdzają, czy któryś z obszarów jest całkowicie otoczony przez potwory. Jeśli tak jest, zamykają ten obszar, odwracając kafelek na drugą stronę. Potwory odkłada się do puli, a wszystkie postaci, które się znajdowały na tym obszarze, przynosi się na parking (obszar 6). Następnie należy sprawdzić, czy został spełniony warunek końca gry, czyli czy w grze zostało X albo mniej postaci (X odpowiada liczbie graczy uczestniczących w rozgrywce). Jeśli tak, gracze przechodzą do fazy punktowania i epilogu. Jeśli zostało więcej postaci, gracze rozpoczynają kolejną rundę.

GŁOSOWANIE

Na pewno wszystko będzie dobrze... Nie można tylko dać się zdradzić.

W trakcie rozgrywki gracze będą przeprowadzać głosowanie na różnych obszarach. Aby uczestniczyć w głosowaniu, gracz musi mieć co najmniej 1 postać na obszarze, na którym się ono odbywa. **Przypomnienie.** Każda z postaci ma po 1 głosie. Wyjątkiem jest Lider, który ma 2 głosy.

Głosowanie składa się z 2 kroków:

- Dyskusja.** Gracze mówią o swoich planach, kłamią, proszą o pomoc i zagrywają dowolną liczbę kart przedmiotów z ręki. Mogą obiecywać, co tylko chcą (np. wsparcie w następnym głosowaniu), nawet jeśli nie dotrzymają potem słowa. Gracze nie mogą wymieniać się kartami przedmiotów. Gdy każdy z graczy powie i zrobi wszystko, co chciał, należy przejść do kroku decyzji.
- Decyzja.** W tym kroku nie można zagrywać żadnych kart. Gracze liczą do 3, a następnie jednocześnie wskazują 1 dowolną osobę. Można głosować na siebie. Gracz wskazany przez większość wygrywa głosowanie. Remisy rozstrzyga gracz z żetonem ofiary, nawet jeśli nie ma postaci na obszarze, na którym odbywa się głosowanie.

Zwycięstwo w głosowaniu może być dobrą wiadomością, zwłaszcza w kontekście fazy 1. „KTO PRZESZUKA CIĘŻARÓWKĘ NA PARKINGU (OBSZAR 6)?” i fazy 2. „KTO W CENTRUM MONITORINGU (OBSZAR 3) WEŹMIĘ ODZNAKĘ OCHRONY?”. Ale może też być złą wiadomością, zwłaszcza podczas rozpatrywania ataku potworów w fazie 6. „PRÓBUJĄ SIĘ DOSTAĆ DO ŚRODKA!”.

Przebieg rundy – opis faz

Każda runda to 1 dzień spędzony w centrum handlowym. Codziennie trzeba realizować obowiązkowe zadania, aby przygotować się na nadejście nocy. Gdy zachodzi słońce, potwory idą na żer, a w centrum handlowym czeka na nie istna ucztą. Muszą się tylko dostać do środka...



1. KTO PRZESZUKA CIĘŻARÓWKĘ NA PARKINGU (OBSZAR 6)?

W tym głosowaniu biorą udział tylko ci gracze, którzy mają na parkingu co najmniej 1 postać.

- Gracze głosują, aby ustalić, który z nich przeszuka ciężarówkę (zob. „Głosowanie” str. 5).
- Wybrany w głosowaniu gracz dobiera 3 karty przedmiotów: 1 z nich zachowuje, 1 przekazuje dowolnemu z pozostałych graczy, a 1 odkłada zakrytą do pudełka.

Przedmioty dadzą Ci znaczną przewagę i zwiększą szansę, że Twoja rodzina przeżyje. Aby je zdobyć, możesz kłamać, zdradzać i zawierać sojusze!



- Można przekazać kartę przedmiotu graczowi, który nie ma żadnej postaci na parkingu.
- Nie ma limitu posiadanych kart przedmiotów.
- Gracze nie mogą ujawniać swoich kart przedmiotów. Mogą je w dowolnym momencie oglądać, ale powinni je trzymać zakryte. Pokazują je pozostałym graczom dopiero podczas ich zagrywania.

SYTUACJE SPECJALNE

- Jeśli na parkingu nie ma żadnych postaci, głosowanie się nie odbywa i nikt nie przeszukuje ciężarówki.
- Jeśli stos kart przedmiotów jest pusty, głosowanie się nie odbywa i nikt nie przeszukuje ciężarówki.
- Jeśli w stosie kart przedmiotów zostały tylko 2 karty, wybrany w głosowaniu gracz zachowuje jedną z nich, a drugą przekazuje dowolnemu z pozostałych graczy.
- Jeśli w stosie kart przedmiotów została tylko 1 karta, wybrany w głosowaniu gracz zachowuje ją albo przekazuje dowolnemu z pozostałych graczy.



2. KTO W CENTRUM MONITORINGU (OBSZAR 3) WEŹMIE ODZNAKĘ OCHRONY?

WEŹMIE ODZNAKĘ OCHRONY?

W tym głosowaniu biorą udział tylko ci gracze, którzy mają w centrum monitoringu co najmniej 1 postać.

- Gracze głosują, aby ustalić, który z nich weźmie żeton odznaki ochrony (zob. „Głosowanie” str. 5).
- Wybrany w głosowaniu gracz natychmiast bierze żeton odznaki ochrony i umieszcza przed sobą.
- Gracz z odznaką kładzie dostępne kości potworów pod włazem potworów i potrząsa nim. Następnie podgląda wyniki na kościach, unosząc nieznacznie właz. Pozostali gracze nie mogą zobaczyć kości.

Znaleźliście tę cenną odznakę w zakrwawionej i podartej na strzępy kurtce szefa ochrony centrum handlowego. Ten, kto ma odznakę, ma dostęp do monitoringu. A to znaczy, że zobaczy, gdzie pojawiają się potwory, czym zyska przewagę w walce o przetrwanie.



SYTUACJE SPECJALNE

- Jeśli w centrum monitoringu nie ma żadnych postaci, głosowanie się nie odbywa, a żeton odznaki ochrony zachowuje gracz, który miał go do tej pory. Krok C przebiega wtedy według standardowych zasad, ale gracz, który zachował żeton odznaki, nie może podejrzeć kości.



3. DOKĄD IŚĆ?

Omówcie sytuację i podzielcie się swoimi planami. Możecie się umówić w grupie, że razem dostaniecie się na określony obszar. Ale przede wszystkim cały czas bądźcie czujni i nikomu nie ufajcie!

- Gracz z żetonem odznaki ochrony umieszcza znacznik ruchu na swojej mapie w taki sposób, aby wszyscy gracze mogli zobaczyć, gdzie planuje się poruszyć, i ogłasza swój wybór.
- Pozostali gracze zasłaniają swoje mapy ekranami i każdy z nich w sekrecie umieszcza znacznik ruchu na obszarze, na który planuje się poruszyć.



- Gracz z żetonem odznaki może powiedzieć, przy których obszarach pojawiają się potwory, nie zdradzając ich dokładnej liczby. Nie musi jednak mówić prawdy. Być może rzeczywiście zechce pomóc towarzyszom niedoli, ale może też skłamać, aby zwabić ich prosto w pułapkę. Pamiętaj, że liczy się tylko przetrwanie Twojej rodziny!
- Podczas sekretnej wylosowania obszaru docelowego gracze mogą powiedzieć głośno, który obszar wybrali, a nawet zachęcać pozostałych, aby wybrali ten sam obszar. Oczywiście można skłamać i poruszyć się gdzie indziej.

Sprawdźcie, gdzie pojawiają się potwory.
Teraz też się okaże, kto kłamie, a kto mówi prawdę!



4. TUTAJ!

- Gdy wszyscy wybiorą obszary docelowe, każdy z graczy odstawia swoją mapę i pokazuje, gdzie umieścił swój znacznik ruchu.
- Gracze podnoszą włąz potworów i ujawniają kości.
- Zaczynając od gracza z żetonem odznaki ochrony, każdy z graczy musi przenieść 1 ze swoich postaci na obszar, który wskazał na swojej mapie. Jeśli ten obszar jest już pełny, postać należy umieścić na parkingu (obszar 6). **Każdy gracz musi przenieść 1 ze swoich postaci, nawet jeśli jest to dla niego niekorzystne.**

SYTUACJE SPECJALNE

- Jeśli gracz może przenieść tylko postać znajdującą się na parkingu (obszar 6), a obszar docelowy jest już pełny, ta postać pozostaje na parkingu.

Krzysztof ma 2 postaci: jedną na obszarze 3 i drugą na obszarze 6. Chciał poruszyć się na obszar 5, ale niestety jest już pełny. Musi przenieść postać, która znajduje się na obszarze 3, co oznacza, że trafi na obszar 6.

Gdyby Krzysztof miał tylko 1 postać znajdującą się na obszarze 6, ta postać pozostałaby na tym obszarze, ponieważ obszar 5 jest już pełny.





5. ZBLIŻAJĄ SIĘ!

Zapadła noc i potwory zgromadziły się przy różnych obszarach.
Im jest Was więcej, tym łatwiej Was wyczuwają...! Niech dzieci wreszcie się uciszą!



- Gracze umieszczają po 1 potworze przy każdym z obszarów, którego numer odpowiada wynikowi na kościach.
- Gracze umieszczają 1 potwora przy obszarze, na którym znajduje się najwięcej Beks. Jeśli kilka obszarów spełnia ten warunek, należy umieścić po 1 potworze przy każdym z nich.
- Gracze umieszczają 1 potwora przy obszarze, na którym znajduje się najwięcej postaci. Jeśli kilka obszarów spełnia ten warunek, należy umieścić po 1 potworze przy każdym z nich.

UMIESZCZANIE POTWORÓW

Pierwszego potwora zawsze umieszcza się we wcięciu z symbolem strzałki  po lewej stronie kafelka, a następne w kolejnych wcięciach aż do wcięcia z symbolem kłódki  po prawej stronie kafelka.

NADMIAR POTWORÓW

Jeśli obszar, przy którym ma się pojawić potwór, nie ma już wolnych wcięć albo jest zamknięty, potwora należy umieścić przy parkingu (obszar 6).

Jeśli na parkingu też nie ma wolnych wcięć, potwora należy zostawić w puli.

6. PRÓBUJĄ SIĘ DOSTAĆ DO ŚRODKA!

Potwory próbują się dostać na każdy obszar centrum handlowego i pożreć ludzi, którzy szukają tam schronienia. Zróbcie, co w Waszej mocy, aby zatrzymać te monstra na zewnątrz!

Gracze rozpatrują obszary po kolei od obszaru 1 do obszaru 6.

- Jeśli na obszarze nie ma żadnej postaci, potwory nie atakują i pozostają na swoich miejscach. Należy przejść do rozpatrywania następnego obszaru.
- Jeśli na obszarze są postacie, należy porównać siłę potworów (liczbę potworów wokół rozpatrywanego obszaru) z siłą postaci (czyli zwykle liczbą postaci na rozpatrywanym obszarze). Przypomnienie. **Obrońca ma siłę 2.**

Możliwe są 2 sytuacje:

- Jeśli **siła potworów jest niższa albo równa sile postaci**, nic się nie dzieje.
- Jeśli **siła potworów jest wyższa niż siła postaci**, potwory dostają się do środka. Gracze muszą przeprowadzić głosowanie, aby ustalić, kto zostanie rzucony potworom na pożarcie (zob. „Głosowanie” str. 5).





Jeśli **po kroku dyskusji siła potworów jest niższa albo równa sile postaci**, potwory nie dostają się do środka. Należy przejść do rozpatrywania następnego obszaru.

Jeśli **po kroku dyskusji siła potworów jest wciąż wyższa niż siła postaci**, gracze przechodzą do kroku decyzji. Wybrany w głosowaniu gracz musi wskazać 1 ze swoich postaci na rozpatrywanym obszarze. Ta postać zostaje pożarta przez potwory – należy umieścić ją w chłodni. Następnie gracz, do którego należała ta postać, bierze żeton ofiary i umieszcza przed sobą.

Obszar 4 jest otoczony przez 4 potwory. Aga i Filip mają na tym obszarze po 1 postaci. Potwory mogłyby się dostać do środka. Aga zagrywa kartę *zgnitego mięsa*, aby ocalić swoją postać. Filip nie chce, aby jego postać została pożarta żywcem, więc zagrywa kartę *piły łańcuchowej* i zabija 2 potwory. Zostały tylko 2 potwory. Nie udaje im się dostać do środka, ponieważ ich siła wynosi teraz 2, czyli tyle samo, ile wynosi siła postaci na tym obszarze. Aga niepotrzebnie zagrała kartę *zgnitego mięsa*...



Jeśli potwory dostaną się na dowolny z obszarów od 1 do 5, jedna z postaci zostaje przez nie pożarta, a potem **wszystkie potwory wokół tego obszaru odchodzą** (należy je odłożyć do puli).



ATAK POTWORÓW NA PARKING (OBSZAR 6)

Na parkingu **nie porównuje się siły potworów i siły postaci**. Każdy znajdujący się tam potwór atakuje i wymaga przeprowadzenia głosowania. Po **kroku decyzji**:

- Pożartą postać należy przenieść do chłodni.
- Do puli należy odłożyć 1 z potworów znajdujących się przy obszarze 6.
- Żeton ofiary przekazuje się graczowi, którego postać została pożarta.

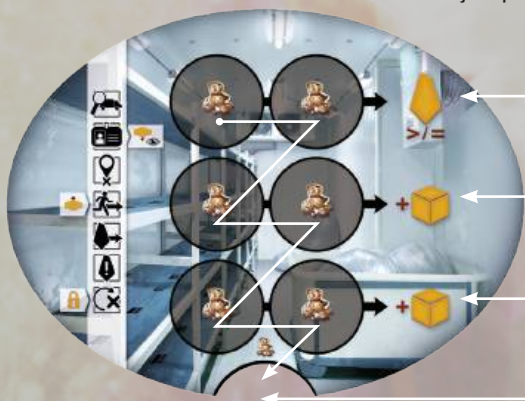
Następnie rozpatruje się atak kolejnego potwora, przeprowadzając głosowanie. Nie robi się tego w poniższych sytuacjach:

- Wszystkie postacie zostały pożarte albo się ukryły (zob. „Zgnite mięso” str. 10). Jeśli tak się stało, wszystkie potwory należy odłożyć do puli.
- Wokół obszaru nie ma więcej potworów.

Każda z tych sytuacji oznacza koniec rozpatrywania parkingu.

CHŁODNIA

Gdy któraś z postaci zostanie pożarta, należy ją umieścić na 1. dostępnym polu w chłodni. Postacie umieszcza się od góry do dołu, od lewej do prawej.



Gdy wszystkie pola danego rzędu zostaną wypełnione, aktywuje się jego efekt.

Rząd 1. Od teraz do końca gry potwory dostają się na obszary i atakują, jeśli ich **siła jest wyższa albo równa sile postaci**.

Uwaga! Ten efekt zaczyna działać natychmiast po aktywacji, czyli już podczas rozpatrywania kolejnych obszarów.

Rząd 2. Kość umieszczoną obok tego rzędu dokłada się pod właz potworów. Od następnej rundy do końca gry będzie używana z pozostałymi kośćmi potworów.

Rząd 3. Kość umieszczoną obok tego rzędu dokłada się pod właz potworów. Od następnej rundy do końca gry będzie używana z pozostałymi kośćmi potworów.

Gdy wszystkie pola danego rzędu zostaną wypełnione, kolejne martwe postacie należy układać w stosie przy wyciętym polu u dołu kafelka.

Uroczy pluszak zawieruszył się gdzieś na półkach. Lepiej sobie nie wyobrażać, co się stało dziecku, które miało nadzieję, że zabawka ochroni je przed potworami.



ŻETON OFIARY

Gracz z żetonem ofiary rozstrzyga wszystkie remisy podczas głosowania, czyli wtedy, gdy ustala się, kto przeszuka ciężarówkę, kto weźmie żeton odznaki ochrony i kogo zaatakują potwory, nawet jeśli nie ma postaci na obszarze, na którym się ono odbywa. Żeton ofiary otrzymuje gracz, którego postać została pożarta przez potwory jako ostatnia. Gdy gracz straci swoją ostatnią postać, też bierze żeton ofiary. Potem przekazuje go kolejnemu graczowi, który straci postać. Oznacza to, że nawet jeśli gracz straci wszystkie swoje postaci, wciąż może wpływać na rozgrywkę do czasu, aż zginie następna postać.

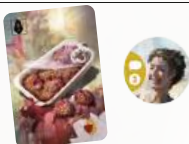
SYTUACJE SPECJALNE



- **Gracz z żetonem odznaki ochrony traci swoją ostatnią postać.**
Gracz natychmiast przekazuje żeton odznaki ochrony graczowi po lewej, który wciąż ma postaci, a sam bierze żeton ofiary.



- **Na zaatakowanym obszarze znajduje się tylko 1 rodzina.**
Jeśli wszystkie postaci na zaatakowanym obszarze należą do tej samej rodziny, przeprowadza się **krok dyskusji**, w którym gracz kontrolujący tę rodzinę może zagrać karty przedmiotów, aby ocalić swoje postaci. Jeśli po kroku dyskusji potwory wciąż będą mogły wejść na obszar, gracz kontrolujący tę rodzinę decyduje, która postać zostanie pożarta.



- **Na obszarze znajduje się tylko 1 postać, a grający nią gracz zagrał kartę zgnitego mięsa.**
Potwory dostają się na obszar, ale nikogo tam nie znajdują. Należy odłożyć do puli wszystkie potwory znajdujące się wokół tego obszaru. Ta zasada dotyczy wszystkich obszarów (od 1 do 6).



7. KONIEC RUNDY / KONIEC GRY

Gdy wszystkie obszary zostaną rozpatrzone, runda dobiega końca.

Nastaje świt... Dopiero teraz widać zniszczenia.
Spróbujcie przetrwać kolejny dzień grozy.

ZAMKNIĘTY OBSZAR



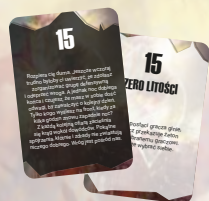
Jeśli na koniec rundy wokół dowolnego z obszarów od 1 do 5 znajduje się 6 potworów, należy go zamknąć. Kafelki obszaru odwraca się na drugą stronę, a postaci, które się na nim znajdowały, przenosi się na parking (obszar 6). Potwory znajdujące się wokół tego obszaru odkłada się do puli. Na zamkniętym obszarze nie można umieszczać postaci. Nie można też umieszczać wokół niego potworów. Potwory, które miałyby tam trafić, należy umieszczać przy parkingu (obszar 6).

Jeśli wciąż żyje więcej postaci, niż wynosi liczba graczy uczestniczących w rozgrywce, należy rozpocząć nową rundę. Jeśli na koniec rundy zostało mniej albo tyle samo postaci co graczy, rozgrywka dobiega końca. Każdy z graczy liczy punkty zwycięstwa, które zapewniają mu żyjący członkowie rodziny. Gracz, który zgromadził najwięcej punktów, wygrywa rozgrywkę. W razie remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Na koniec należy sprawdzić w tabeli epilogów (zob. str. 11), czy został spełniony któryś z warunków. Warunki sprawdza się od góry, pomijając epilogi, które zostały wcześniej odblokowane.

Jeśli zostanie odblokowany nowy epilog, należy go zaznaczyć w tabeli, a następnie wyjąć z pudełka kartę z odpowiednim numerem i odczytać na głos jej treść. Epilog opowiada, jak skończyła się ta historia. Dodatkowo na odwrocie karty jest przedstawiony wariant zasad, który można wprowadzić do kolejnych rozgrywek.

W każdej rozgrywce gracze mogą stosować standardowe zasady albo użyć 1 z wariantów opisanych na kartach epilogów, które już odblokowali.



Efekty kart przedmiotów



KARTY, KTÓRE MOŻNA ZAGRAĆ W KROKU C FAZY 2. „KTO W CENTRUM MONITORINGU (OBSZAR 3) WEZMIĘ ODZNAKĘ OCHRONY?”



WALKIE-TALKIE

Możesz zajrzeć pod wąż potworów.

Nie ma to jak znaleźć częstotliwość ochrony. Słyszysz wszystkie informacje przekazywane członkom innej rodziny. Wspaniale!



KARTY, KTÓRE MOŻNA ZAGRAĆ W KROKU C FAZY 4. „TUTAJ!”



NAPÓJ ENERGETYCZNY

Przenieś 1 ze swoich postaci z obszaru, na którym się znajduje, na dowolny obszar z wolnym polem. Nie musisz zagrywać tej karty dla postaci, którą właśnie przenieś.

Nie ma to jak zastrzyk energii, który pozwala w ostatniej chwili przenieść się gdzie indziej!



KARTY, KTÓRE MOŻNA ZAGRAĆ PODCZAS DOWOLNEGO GŁOSOWANIA W KROKU DISKUSJI, ALE PRZED KROKIEM DECYZJI



BRON

W tym głosowaniu masz 1 dodatkowy głos. W trakcie ataku potworów na parking (obszar 6) ten efekt jest aktywny podczas każdego głosowania aż do końca ataku.

I co? Dalej będziesz się wymądrzać?
Naprawdę chcesz wiedzieć, czy jest natadowany?



KARTY, KTÓRE MOŻNA ZAGRAĆ PODCZAS GŁOSOWANIA W KROKU DISKUSJI FAZY 6. „PRÓBUJĄ SIĘ DOSTAĆ DO ŚRODKA!”



KONSERWA

Przenieś 1 potwora z rozpatrywanego obszaru, na którym masz co najmniej 1 postać, na inny obszar z wolnym wcięciem na potwora. Nie ma znaczenia, czy ten nowy obszar był już rozpatrywany, czy nie.

Całkiem „smaczne"! Pustymi puszkami można narobić sporo hałasu.
A hałas wabi wygłodniałe potwory.



KIJ BEJSBOLOWY

Odtóż do puli 1 potwora z rozpatrywanego obszaru, jeśli masz na nim co najmniej 1 postać.

Te bestie są naprawdę silne! Ale uderzenie prosto w paszczę powinno skutecznie je zatrzymać!



PIŁA ŁAŃCUCHOWA

Odtóż do puli 2 potwory z rozpatrywanego obszaru, jeśli masz na nim co najmniej 1 postać.

Prawdziwa masakra piłą mechaniczną, jak w moim ulubionym horrorze.
Odrobina przyjemności w tym koszmarnym śniecie.



KOKTAJL MOŁOTOWA

Odtóż do puli wszystkie potwory z rozpatrywanego obszaru, jeśli masz na nim co najmniej 1 postać.

Dodam to, to i to... i jeszcze to. Taka mieszanka na pewno będzie siał niezłe zniszczenie!



ZGNIŁE MIĘSO

Wybierz 1 ze swoich postaci na rozpatrywanym obszarze i odwróć jej żeton na drugą stronę. Tej postaci nie można wskazać w kroku decyzji podczas głosowania w trakcie całej fazy 6. **Ta postać nie ma prawa głosu w głosowaniu, ale jej siłę bierze się pod uwagę podczas porównywania siły postaci i siły potworów.**

Na parking (obszar 6) ten efekt jest aktywny podczas każdego głosowania aż do końca rozpatrywania ataku.

To obrzydliwe, ale skuteczne. Postaraj się nie zwymiotować, rozłóż mięso na sobie i się nie ruszaj. Te potwory nie są padlinozercami.



KARTY, KTÓRE SIĘ UJAWNIA PODCZAS LICZENIA PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA NA KONIEC GRY



KLUCZYKI DO CIĘŻARÓWKI

Ujawnij tę kartę na koniec gry. Jeśli Twoja dowolna postać przeżyła, otrzymujesz 1 dodatkowy punkt zwycięstwa.

Jej! Patrzcie, co tu mamy! Wreszcie można zasmakować odrobiny wolności!

Tabela epilogów

Tabelę można pobrać ze strony produktu na www.wydawnictworebel.pl i www.rebel.pl

Żadna postać nie przeżyła.	11 <input type="checkbox"/>
Wszystkie postacie co najmniej 1 z graczy przeżyły.	02 <input type="checkbox"/>
Przeżyła tylko 1 postać.	17 <input type="checkbox"/>
Dwoje graczy współdzielili zwycięstwo.	19 <input type="checkbox"/>
Co najmniej 1 z graczy, którego postać albo postacie przeżyły, posiada 2 karty broni (<i>kij bejsbolowy, piła łańcuchowa lub koktajl Mołotowa</i>).	05 <input type="checkbox"/>
Przeżyły tylko 2 postacie.	04 <input type="checkbox"/>
Jeden z graczy, którego postać albo postacie przeżyły, na koniec gry posiada co najmniej 2 karty.	14 <input type="checkbox"/>
Przeżyły co najmniej 3 Beksy.	03 <input type="checkbox"/>
Żaden obszar nie został zamknięty.	18 <input type="checkbox"/>
Co najmniej 2 obszary zostały zamknięte.	08 <input type="checkbox"/>
Wszystkie postacie znajdują się na parkingu (obszar 6).	16 <input type="checkbox"/>
Wszystkie Beksy znajdują się w chłodni.	12 <input type="checkbox"/>
Przeżyło co najmniej 3 Obrońców.	10 <input type="checkbox"/>
Jeden z graczy, którego postać albo postacie przeżyły, posiada kartę <i>kluczyków do ciężarówki</i> .	01 <input type="checkbox"/>
Wszystkie postacie, które przeżyły, znajdują się na tym samym obszarze (innym niż parking).	07 <input type="checkbox"/>
Dwoje graczy straciło wszystkie swoje postacie.	09 <input type="checkbox"/>
Przeżyło co najmniej 3 Liderów.	15 <input type="checkbox"/>
Gracz, który wygrał rozgrywkę, ma 1 postać w centrum monitoringu (obszar 3).	06 <input type="checkbox"/>
Jeden z graczy, którego postać albo postacie przeżyły, na koniec gry nie posiada żadnych kart.	20 <input type="checkbox"/>
Stos kart przedmiotów jest pusty.	13 <input type="checkbox"/>
Nie został spełniony żaden z powyższych warunków.	21 <input type="checkbox"/>

• Opracowanie •



Autor Nicolas Normandon
Ilustracje Vincent Lefèvre
Tekst Richard Normandon
Projekt graficzny Valériane Holley
Instrukcja GRRRE Games i Nicolas Normandon
Tłumaczenie Agnieszka Chrzanowska i Magda Gamrot
Redakcja zespół Rebel
Fonty HAETTENSCHWEILER – Microsoft,
Shadows Into Light – Kimberly Geswein,
Changa – Eduardo Tunni

Podziękowania autora

Dla Croca i Flo, wielkiego fana od samego początku, bez których gra *Osaczeni* nigdy by się nie ukazała.
Dla moich rodziców (bez których nie byłoby mnie na świecie), którzy jako pierwsi testowali wszystkie wersje gry.
Richardowi za ponury i mroczny tekst.
Gwen, która pewnego dnia pozwoli mi wygrać...

Podziękowania dla korektorów

Sebastien Argyriadés, Stéphane Belot, Lennon, Even Liauzu, Remi Petermann, Philippe Jacquier-Roux

Podsumowanie rundy



1. KTO PRZESZUKA CIĘŻARÓWKĘ NA PARKINGU (OBSZAR 6)?

Gracze głosują, kto przeszuka ciężarówkę. Wybrany w głosowaniu gracz dobiera 3 karty przedmiotów, 1 z nich zachowuje, 1 przekazuje dowolnemu z pozostałych graczy, a 1 odkłada zakrytą do pudełka.



2. KTO W CENTRUM MONITORINGU (OBSZAR 3) WEŹMIĘ ODZNAKĘ OCHRONY?

Gracze głosują, kto weźmie żeton odznaki ochrony. Wybrany w głosowaniu gracz kładzie kości potworów pod włazem potworów, potrząsa nim, a następnie podgląda wyniki na kościach bez ujawniania ich pozostałym graczom.



3. DOKĄD IŚĆ?

Gracz z żetonem odznaki ochrony wskazuje, dokąd się poruszy, kładąc znacznik ruchu na swojej mapie. Pozostali gracze słuchają jego wskazówek, a potem w sekrecie wybierają obszar na swojej mapie, na który chcą się poruszyć.



4. TUTAJ!

Gracze podnoszą właz potworów i ujawniają kości. Następnie, zaczynając od gracza z żetonem odznaki ochrony, każdy przenosi 1 ze swoich postaci na obszar, który wskazał na swojej mapie.



5. ZBLIŻAJĄ SIĘ!

Gracze umieszczają po 1 potworze przy każdym z obszarów, którego numer odpowiada wynikom na kościach. Należy też umieścić po 1 potworze przy każdym obszarze, na którym znajduje się najwięcej Beks i najwięcej postaci.



6. PRÓBUJĄ SIĘ DOSTAĆ DO ŚRODKA!

Gracze rozpatrują każdy obszar od najniższego do najwyższego numeru, porównując siłę znajdujących się na nim postaci z siłą potworów wokół tego obszaru. Jeśli potwory dostaną się do środka, gracze głosują, która z postaci zostanie pożarta.

Wyjątkiem jest parking (obszar 6), na którym nie bierze się pod uwagę siły postaci – każdy znajdujący się tam potwór atakuje i wymaga przeprowadzenia głosowania.



7. KONIEC RUNDY / KONIEC GRY

Gracze sprawdzają, czy któryś z obszarów jest całkowicie otoczony przez potwory. Jeśli tak jest, zamykają ten obszar, odwracając kafelek na drugą stronę. Potwory odkładają się do puli, a wszystkie postaci, które się znajdowały na tym obszarze, przenosi się na parking (obszar 6). Następnie należy sprawdzić, czy został spełniony warunek końca gry, czyli czy w grze zostało X albo mniej postaci (X odpowiada liczbie graczy uczestniczących w rozgrywce).

Jeśli tak, gracze przechodzą do fazy punktowania i epilogu. Jeśli zostało więcej postaci, gracze rozpoczynają kolejną rundę.

