



AUTOR:

ADAM KWAPIŃSKI

AUTOR DODATKU:

PAWEŁ SAMBORSKI

INSTRUKCJA

NEMESIS

KARNOMORFY



rebel

SPIS TREŚCI

- 2** WPROWADZENIE
- 3** PRZYGOTOWANIE
- 4** MUTACJE
 - KARTY MUTACJI POSTACI
 - AKCJA MUTACJI
 - KARTY SKAŻENIA
- 5** ZASADY KARNOMORFÓW
 - SYMBOLE KARNOMORFÓW
 - ATAK INTRUZA
 - OBRAŻENIA I ŚMIERĆ KARNOMORFÓW
 - ADAPTACJE KARNOMORFÓW
- 6** PRZEBIEG GRY
 - SPOTKANIE Z INTRUZEM
 - FAZA WYDARZEŃ
- 7** SPRAWDZANIE SKAŻENIA NA KONIEC GRY
- 8** PODSUMOWANIE ZASAD

Podczas rozgrywki z tym dodatkiem traktujcie słowa „Intruz” i „karnomorf” jako jednoznaczne.

WPROWADZENIE

Wszystko zaczęło się od kota.

Musiał dostać się na pokład statku naukowego Andraste w trakcie przygotowań do wyprawy na protoplanetę DB-198. Gdy pobraliśmy próbki z DB-198, zapakowaliśmy się do komór hibernacyjnych i wykonaliśmy statkiem skok w kierunku domu. Nie przypuszczaliśmy, że czyha na nas niebezpieczeństwo...

Dziwięć żyć nie wystarczyło, aby go uratować. Gdy statek przyspieszył, przeciążenie wzrosło do 1000 g, a biedne futrzaste stworzenie zamieniło się w czterokilogramowy pocisk, który strącił pojemniki z próbkami i ostatecznie zamienił się w ciekłą warstwę białka na metalowej przegrodzie. W sumie nie wydarzyło się nic strasznego, prawda? Okazało się jednak, że w uszkodzonych próbkach znajdował się osobliwy wirus – jego żarłoczne, pasyżnicze XNA łączyło się z łańcuchami DNA i RNA i replikowało je w nikomu nieznanym sposób. Gdy wymieszał się ze szczątkami kota, przeobraził się w nową istotę, która pochłonęła całą biomasę z naszych zapasów żywności. W końcu znalazła nas szczelnie zamkniętych w komorach hibernacyjnych. Dla niej nie byliśmy niczym więcej, jak puszkowanym mięsem...

Wkrótce rozpętało się piekło! Próbowaliśmy walczyć z namnażającymi się istotami, ale im bardziej słabiliśmy, tym stawały się większe i silniejsze. Ostatni z nas planują teraz zniszczyć statek, zabierając te wygłodniałe potwory ze sobą do grobu. Jednak drogę do generatora blokuje pierwotny nosiciel wirusa – olbrzymia góra mięcha ze zniekształconym kocim łbem. Zgłosiłem się na ochotnika i ruszę na niego ze skłonym na szybko miotaczem ognia. To irracjonalne, ale ten cholerny zwierzak musi zapłacić za wszystko, co przytrafiło się mojej załodze!

Karnomorfy to rasa szybko adaptujących się potworów, które pożerają dosłownie wszystko, co stanie im na drodze – członków załogi, zwłoki, a nawet inne karnomorfy. Gra z karnomorfami jest bardziej wymagająca niż z intruzami z gry podstawowej. Jeśli chcecie przetrwać ten okrutny wyścig w osiągnięciu celów z rosnącymi w siłę karnomorfami, powinniście poważnie podejść do kooperacyjnego aspektu gry. I oczywiście pamiętajcie, aby w odpowiednim momencie wbić swoim rywalom nóż w plecy.

ELEMENTY GRY

- 1 plansza karnomorfów
- 8 żetonów czerwonych metażerców
- 2 żetony niebieskich metażerców
- 1 żeton ścierwojada
- 4 żetony zwłok intruzów
- 20 kart ataku karnomorfów
- 20 kart wydarzeń karnomorfów
- 12 kart mutacji postaci
- 8 kart adaptacji karnomorfów
- 5 kart pomocy



● 8 figurek metażerców



● 8 figurek powłóczących



● 3 figurki ścierwojadów



● 1 figurka rzeźnika



PRZYGOTOWANIE

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



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

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

Pozostałe pomieszczenia „2” odłóżcie do pudełka.

Uwaga! W każdej rozgrywce bierze udział tylko część pomieszczeń „2”, gdyż jest ich więcej niż odpowiednich pól na planszy. Gracze nigdy nie wiedzą, jakie dokładnie pomieszczenia znalazły się na statku.

Uwaga! Odkładając jakiegokolwiek elementy do pudełka, starajcie się nie patrzeć na ich treść.

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 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.

Położcie 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 Sektora A i B.

Kapsuły powinny być zwrócone stroną z napisem „zamknięta” ku górze.

Odłóżcie pozostałe kapsuły 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”.

Ważne! Gracze nie mogą zobaczyć treści żetonów, aby nie wiedzieć, czy dany silnik jest sprawny, czy nie.

9] Obok planszy głównej połóżcie **planszę karnomorfów**, a na niej w odpowiednich miejscach:

- **8 znaczników jaj**,
- **3 losowo zakryte karty adaptacji karnomorfów**.

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

Gdy w trakcie rozgrywki nastąpi pierwsze spotkanie z danym karnomorfem, umieszczacie odpowiednią figurkę na planszy i odkrywacie jej kartę adaptacji.

10] Włóżcie do **woreczka** (kolonii intruzów) następujące **żetony**:

- **1 pusty żeton**,
- **2 żetony niebieskich metażerców**,
- **2 żetony czerwonych metażerców**.

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

11] Potasujcie i połóżcie obok planszy następujące stosy kart (zakryte): **3 stosy przedmiotów** (każdy w innym kolorze), **stos wydarzeń karnomorfów**, **stos ataku karnomorfów**, **stos skażenia**, **stos mutacji postaci** i **2 głębokich ran**.

Obok stosów przedmiotów połóżcie **stos kart samoróbek**.

Obok stosu kart skażenia połóżcie **skaner**.

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

- **znaczniki pożaru**,
- **znaczniki awarii**,
- **znaczniki szmerów**,
- **znaczniki amunicji/obrażeń**,
- **znaczniki statusu** (używane jako powierzchniowe rany/śluz/sygnal/znacznik samozniszczenia/znacznik czasu/znacznik destynacji),
- **żetony drzwi**,
- **czerwone żetony ciał członków załogi**,
- **2 kości walki**,
- **2 kości szmerów**,
- **znacznik pierwszego gracza**.

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

14] Rozdajcie losowo każdemu z graczy 1 **kartę pomocy**. W grze 3-osobowej użyjcie tylko kart o numerach 1–3, w grze 4-osobowej – kart o numerach 1–4 itd. Karty te określają kolejność wyboru postaci (krok 17).

Numer na karcie pomocy i plecaku jest numerem gracza – jest istotny nie tylko podczas wyboru postaci, ale także z uwagi na niektóre karty celów.

Pozostałe karty pomocy odłóżcie do pudełka.

15] Każdy gracz otrzymuje 1 **plecak** (plastikową podkładkę) o takim samym numerze jak jego karta pomocy. Plecak służy do przechowywania kart przedmiotów w sekrecie przed innymi graczami.

Następnie wymieńcie karty pomocy z gry podstawowej na karty pomocy z dodatku *Karnomorfy*.

Oto Twój plecak, czyli miejsce do przechowywania nieciężkich przedmiotów. Masz pełen przegląd swojego ekwipunku, podczas gdy pozostali gracze mogą się go jedynie domyślać.

16] 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 karcie celu korporacyjnego i 1 karcie celu osobistego. Gracze trzymają treść swoich kart celów w tajemnicy przed innymi!

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty celów do pudełka.

Gdy w grze pojawi się pierwszy intruz, każdy gracz musi wybrać, którą ze swoich 2 kart celów chce zachować (drugą odrzucić).

Wskazówka. Gracze otrzymują karty celów, zanim dokonają wyboru postaci, aby mogli wybrać postać, która najlepiej nada się do ich realizacji.

MUTACJE

17] 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 brać udziału w grze.

18] Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:

A) Planszę postaci, którą wybrał w poprzednim kroku.

B) Figurkę swojej postaci, którą umieszcza w Hibernatorium.

Umieść swoją figurkę w kolorowym krążku.

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

D) Przedmiot startowy swojej postaci (broń), który umieszcza w 1 z 2 rąk na planszy postaci. Następnie na karcie przedmiotu należy umieścić wskazaną na niej liczbę **znaczników amunicji**.

E) 2 przedmioty osobiste swojej postaci, które kładzie poziomo obok swojej planszy postaci. Na początku gry przedmioty te są NIEAKTYWNE, ale po spełnieniu określonych warunków gracze mogą je aktywować.

Odłóżcie pozostałe plansze postaci do pudełka. Nie będą używane w grze.

19] Gracz 1 otrzymuje **znacznik pierwszego gracza**.

20] Połóżcie **niebieski żeton ciała członka załogi** w Hibernatorium. Reprezentuje nieszczęśnika leżącego w kałuży krwi obok swojej kapsuły hibernacyjnej.

W trakcie gry żeton ten należy traktować jako obiekt „ciało członka załogi”.

W dodatku **Karnomorfy** postacie mogą ulegać **mutacjom**. Gdy tak się wydarzy, gracz dobiera **kartę mutacji postaci** i kładzie **znacznik mutacji** na swojej **planszy postaci**.

Uwaga! Podczas rozgrywki z dodatkiem „Karnomorfy” nie umieszczajcie figurek intruzów na swojej planszy postaci. Pole na planszy postaci, na które w grze podstawowej stawialiście figurkę larwy, jest teraz używane do zbierania znaczników mutacji.

KARTY MUTACJI POSTACI

Karty mutacji postaci reprezentują zmiany genetyczne spowodowane ekspozycją na wirusa karnomorów.

Za każdym razem, gdy gracz ma dobrać kartę mutacji postaci, dobiera 2 karty i wybiera jedną z nich. Drugą wtasowuje z powrotem do stosu. Gracz kładzie zakrytą wybraną kartę mutacji obok swojej planszy postaci. Gracze trzymają treść kart mutacji w tajemnicy przed innymi do momentu, aż wykonają akcję z karty mutacji. Jeśli gracz ma otrzymać kartę mutacji postaci, gdy ma już taką kartę, nie dobiera kolejnej.

AKCJA MUTACJI

Aby wykonać **akcję mutacji**, gracz musi **przeskanować wybraną kartę skażenia ze swojej ręki i położyć 1 znacznik mutacji na swojej planszy postaci** (niezależnie od wyniku skanowania).

Każda karta mutacji postaci ma 2 efekty:

- Jeśli karta skażenia jest ZARAŻONA, gracz odkłada ją na swój stos kart odrzuconych i wykonuje efekt „ZARAŻENIE”.

- Jeśli karta nie jest ZARAŻONA, gracz usuwa ją ze swojej talii akcji, dobiera nową kartę skażenia i kładzie ją na swoim stosie kart odrzuconych. Następnie wykonuje efekt „BRAK ZARAŻENIA”.

Gdy gracz pierwszy raz wykona akcję z karty mutacji, odkrywa ją, tak aby jej treść była widoczna dla innych graczy.

Uwaga! Gracze nigdy nie mają pewności, jak postacie zareagują na dziwną mutację, która zaszła w ich organizmach.

ZNACZNIKI MUTACJI

Znaczniki mutacji to **znaczniki amunicji/obrażeń** z gry podstawowej. Gdy gracz ma otrzymać znacznik mutacji:

- **Jeśli gracz nie ma karty mutacji postaci**, dobiera tę kartę zamiast znacznika mutacji (dobiera 2 karty i wybiera 1 z nich – zob. „Karty mutacji postaci” powyżej).

- **Jeśli gracz ma kartę mutacji postaci**, umieszcza znacznik mutacji na polu z wizerunkiem figurki na swojej planszy postaci (w grze podstawowej na tym polu umieszcza się larwy).

Gdy gracz otrzyma czwarty znacznik mutacji, jego postać umiera. Figurkę powłóczącego i żeton ciała członka załogi należy umieścić w pomieszczeniu, w którym umarła postać.

W trakcie gry nie ma możliwości usunięcia znaczników mutacji. Można jednak pozbyć się karty mutacji postaci dzięki wizycie w Komorze dekontaminacyjnej albo używając Antidotum.

Znaczniki mutacji zostają na planszy postaci do końca gry, nawet jeśli graczowi udało się pozbyć karty mutacji.

KARTY SKAŻENIA

Jeśli w trakcie skanowania karty skażenia (w wyniku akcji karty „Odpoczynek” albo akcji Kantyny i Pryszciców) na karcie pojawi się słowo „ZARAŻENIE”, gracz umieszcza na swojej planszy postaci **znacznik mutacji zamiast figurki larwy**.

Pamiętajcie, że gdy gracz nie ma karty mutacji postaci, nie dobiera znacznika mutacji – zamiast tego dobiera kartę mutacji.

Pozostałe zasady dotyczące kart skażenia są takie same jak w grze podstawowej.

ZASADY KARNOMORFÓW

SYMBOLE KARNOMORFÓW

METAŻERCA – gdy macie dołożyć żeton metażercy do kolonii intruzów, zawsze dokładajcie żeton czerwonego metażercy (jeśli jest dostępny) zamiast niebieskiego.

POWŁÓCZĄCY

ŚCIERWOJAD

RZEŹNIK – wyjątkowo wielki okaz karnomorfa. Rzeźnik nie mieści się w wejściu do korytarzy technicznych. Jeśli ma się przemieścić w kierunku wejścia do korytarzy technicznych, zostaje w pomieszczeniu.

Uwaga! W dodatku „Karnomorfy” nie ma odpowiednika larwy.

ATAK INTRUZA

ATAK METAŻERCY

Postać zaatakowana przez metażercę nie dobiera i nie rozpatruje karty ataku karnomorfa. Zamiast tego dobiera 1 kartę mutacji postaci, 1 kartę skażenia i 1 powierzchną ranę.

Dołóżcie żeton powłóczącego do kolonii intruzów i usuńcie figurkę metażercy z pomieszczenia.

Jeśli gracz ma kartę mutacji postaci, otrzymuje tylko 1 kartę skażenia i 1 powierzchną ranę. Żeton powłóczącego należy dołożyć do kolonii intruzów.

Pozostałe zasady dotyczące ataku intruza są takie same jak w grze podstawowej.

OBRAŻENIA I ŚMIERĆ KARNOMORFÓW

Dodatek *Karnomorfy* wprowadza zmiany w zasadach dotyczących wytrzymałości intruzów, które są opisane w sekcji „Obrażenia i śmierć intruzów” w instrukcji do gry podstawowej.

Gdy karnomorf doznaje obrażeń, dobierz 1 kartę ataku karnomorfa i sprawdź efekt obrażeń. Na karcie znajdują się 2 wartości – górna dotyczy metażercy, a dolna pozostałych rodzajów karnomorfów przedstawionych za pomocą symboli. **Jeśli liczba w symbolu krwi jest równa albo niższa od aktualnej liczby obrażeń karnomorfa, karnomorf zostaje zabity.**

Karnomorfy nie umierają tak łatwo:

● **METAŻERCY i POWŁÓCZĄCY** – usuń jego figurkę z plansy i umieść 1 żeton zwłok intruza w pomieszczeniu, gdzie zginął.

● **ŚCIERWOJAD** – usuń jego figurkę z planszy i umieść 1 żeton zwłok intruza i figurkę powłóczącego w pomieszczeniu, gdzie zginął.

● **RZEŹNIK** – usuń jego figurkę z planszy i umieść 2 figurki powłóczących w pomieszczeniu, gdzie zginął. Zabity rzeźnik nie wraca do gry – odłóżcie jego figurkę do pudełka.

Uwaga! Powłóczący umieszczeni na planszy w wyniku śmierci rzeźnika nie są dobierani z kolonii intruzów! Liczba żetonów powłóczących w kolonii intruzów się nie zmienia.

ADAPTACJE KARNOMORFÓW

Karty adaptacji karnomorfów zastępują karty słabości intruzów – dzięki nim karnomorfy stają się coraz silniejsze.

Za każdym razem, gdy w trakcie rozgrywki nastąpi pierwsze spotkanie z danym rodzajem karnomorfa, umieśćcie odpowiednią figurkę z planszy karnomorfów na planszy. Następnie odkryjcie kartę adaptacji tego karnomorfa.

Z pojawieniem się pierwszego powłóczącego w grze została odkryta karta adaptacji powłóczącego – będzie można ją odrzucić po przebadaniu ciała członka załogi.



Gracze mogą skorzystać z akcji Laboratorium, aby przebadać 1 obiekt (ciało członka załogi, zwłoki intruza, jajo intruza) i odrzucić odkrytą kartę adaptacji z gry.



PRZEBIEG GRY

SPOTKANIE Z INTRUZEM

Dodatek *Karnomorfy* wprowadza zmiany w zasadach dotyczących spotkania z intruzem.



PUSTY ŻETON – jeśli gracz dobierze z kolonii pusty żeton, umieszcza znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, w którym nastąpiło spotkanie.

Jeśli pusty żeton był ostatnim żetonem w kolonii, dołóż 1 żeton metażercy do kolonii. Następnie włóż pusty żeton z powrotem do woreczka.

Pozostałe zasady spotkania z intruzem są takie same jak w grze podstawowej.

Przypomnienie. Gdy macie dołożyć żeton metażercy do kolonii intruzów, zawsze dokładajcie żeton czerwonego metażercy (jeśli jest dostępny) zamiast niebieskiego.

FAZA WYDARZEŃ

1. TOR CZASU

Przesuńcie znacznik czasu na torze czasu o 1 pole w prawo.

Jeśli tor samozniszczenia jest aktywny, przesuńcie także znacznik samozniszczenia o 1 pole w prawo.

2. ATAK INTRUZÓW – ŻER

Żer to nowa mechanika, dzięki której karnomorfy rosną i stają się silniejsze. Każdy karnomorf zaangażowany w walkę z postacią wykonuje atak.

Jeśli karta adaptacji „Żarłocznik” jest odslonięta, karnomorfy żerują przed atakiem.

Gdy karnomorf **nie jest zaangażowany w walkę**, żeruje, jeśli znajduje się w pomieszczeniu z ciężkim obiektem (ciałem członka załogi, zwłokami intruza, jajem intruza) lub metażercą.

Jeśli w pomieszczeniu znajduje się więcej niż 1 karnomorf, rozpatrz żerowanie w następującej kolejności: rzeźnik > ścierwojad > powłóczęga > metażerca.

Żer przebiega następująco:

1) Leczenie. Usuń wszystkie obrażenia żerującego karnomorfa.

2) Ewolucja. Zamień jego figurkę na figurkę karnomorfa o wyższym poziomie rozwoju:

- **metażerca** staje się **powłóczęgą**;
- **powłóczęga** staje się **ścierwojadem**;
- **ścierwojad** staje się **rzeźnikiem**.

Uwaga! Zabity rzeźnik nie wraca do gry. Gdy żeruje ścierwojad, a rzeźnik już zginął, usuńcie tylko obrażenia ścierwojada.

Uwaga! Rzeźnik nie ewoluje. Gdy żeruje rzeźnik, usuńcie tylko jego obrażenia.

3) Żywnienie. Usuń ciężki obiekt albo figurkę metażercy z pomieszczenia.

Jeśli w pomieszczeniu znajduje się więcej niż 1 ciężki obiekt lub kilku metażerców, usuń w następującej kolejności: czerwone ciało członka załogi > jajo intruza > zwłoki intruza > > metażerca > niebieskie ciało członka załogi.

Uwaga! Niebieskie ciało członka załogi może zniknąć z planszy w trakcie rozgrywki, przez co 1 z celów może stać się niemożliwy do wykonania.

Gdy karnomorf ma zacząć żer, a nie ma dostępnych figurek następnego poziomu karnomorfa, nie może ewoluować. Usuń jego obrażenia i 1 ciężki przedmiot albo metażercę z pomieszczenia.

Uwaga! Jeśli na planszy karnomorów znajdują się jaja intruzów, każdy karnomorf w gnieździe żywi się 1 z nich w kroku ataku intruzów.

Pozostałe zasady ataku intruzów są takie same jak w grze podstawowej.

PRZYKŁADOWY PRZEBIEG ŻERU

KRÓTKI PRZYKŁAD 1

Dwóch metażerców znajduje się w pokoju bez postaci. Podczas kroku ataku intruzów należy usunąć obie figurki i umieścić w pomieszczeniu figurkę powłóczęgo.

SZCZEGÓŁOWY PRZYKŁAD 1

Dwóch metażerców znajduje się w pokoju bez postaci. Podczas kroku ataku intruzów jeden z nich żeruje na drugim. Należy usunąć obrażenia jednego metażercy, a następnie zamienić jego figurkę na figurkę powłóczęgo. Na koniec usuwa się figurkę metażercy, na którym żerował obecny powłóczęga.

KRÓTKI PRZYKŁAD 2

Ścierwojad i metażerca znajdują się w gnieździe. Na planszy karnomorów znajduje się 6 znaczników jaj. Podczas kroku ataku intruzów ścierwojad żeruje pierwszy, więc należy usunąć jego obrażenia, zamienić jego figurkę na figurkę rzeźnika i usuwać 2 znaczniki jaj z planszy karnomorów.

SZCZEGÓŁOWY PRZYKŁAD 2

Ścierwojad i metażerca znajdują się w gnieździe. Na planszy karnomorów znajduje się 6 znaczników jaj. Podczas kroku ataku intruzów ścierwojad żeruje pierwszy, więc należy usunąć jego obrażenia. Następnie jego figurkę zamienia się na figurkę rzeźnika i usuwa się 1 znacznik jaja z planszy karnomorów. Jako drugi żeruje metażerca – należy usunąć jego obrażenia, zamienić jego figurkę na figurkę powłóczęgo i usunąć z planszy karnomorów 1 znacznik jaja.

KRÓTKI PRZYKŁAD 3

Powłóczęga, metażerca, zwłoki intruza i czerwone ciało członka załogi znajdują się w tym samym pomieszczeniu. Należy usunąć figurki powłóczęgo i metażercy wraz z ich obrażeniami. W pomieszczeniu umieszcza się figurki powłóczęgo i ścierwojada.

SZCZEGÓŁOWY PRZYKŁAD 3

Powłóczęga, metażerca, zwłoki intruza i czerwone ciało członka załogi znajdują się w tym samym pomieszczeniu. Podczas kroku ataku intruzów powłóczęga żeruje pierwszy na czerwonym ciele członka załogi, więc należy usunąć jego obrażenia, zamienić jego figurkę na figurkę ścierwojada i usunąć ciało członka załogi z planszy. Jako drugi żeruje metażerca – należy usunąć jego obrażenia, zamienić jego figurkę na figurkę powłóczęgo i usunąć zwłoki intruza z planszy.

3. SKUTKI POŻARÓW

Każdy intruz znajdujący się w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru otrzymuje 1 obrażenie.

4. KARTA WYDARZENIA

Dobierzcie i rozegrajcie 1 kartę wydarzenia.

Przypomnienie. Rzeźnik nie może korzystać z wejść do korytarzy technicznych.

5. KOLONIA INTRUZÓW

Dobierzcie 1 żeton intruza z woreczka.

Efekt zależy od wybranego żetonu:



NIEBIESKI METAŻERCA – wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery.

Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery. Usuńcie ten żeton z woreczka i dołóżcie do kolonii 1 żeton metażercy.

Przypomnienie. Gdy macie dołożyć żeton metażercy do kolonii intruzów, zawsze dokładajcie żeton czerwonego metażercy (jeśli jest dostępny) zamiast niebieskiego.



CZERWONY METAŻERCA – umieśćcie figurkę metażercy w każdym pomieszczeniu, w którym jest metażerca (nawet zaangażowany w walkę) lub ciężki obiekt (nawet jeśli ciężki obiekt znajduje się w ręce postaci).

Jeśli gniazdo zostało odkryte i nie jest zniszczone, umieśćcie w nim metażercę.

Włóżcie żeton czerwonego metażercy z powrotem do woreczka.

Uwaga! Metażercy umieszczani w ten sposób na planszy nie są dobierani z kolonii, więc nie atakują z zaskoczenia. Liczba żetonów metażerców w woreczku się nie zmienia. Jeśli pierwszy karnomorf pojawi się na planszy podczas kroku kolonii intruzów, każdy gracz natychmiast wybiera 1 z 2 kart celów. Niewybrane karty należy usunąć z gry, nie ujawniając ich treści.



POWŁÓCZĄCY – włóżcie żeton powłóczącego z powrotem do woreczka. Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery.

Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery.



ŚCIERWOJAD – włóżcie żeton ścierwojada z powrotem do woreczka. Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery.

Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery.



RZEŹNIK – umieśćcie figurkę rzeźnika w pomieszczeniu z postacią, która ma znacznik śluzu i rozpatrzenie spotkanie.

Jeśli więcej niż 1 postać ma znacznik śluzu, umieśćcie rzeźnika w pomieszczeniu z postacią, która ma najmniej kart na ręce.

W razie remisu rzeźnika należy umieścić w pomieszczeniu z postacią, która jest najwcześniej w kolejności rozgrywania.

Jeśli żadna postać nie ma znacznika śluzu, umieśćcie figurkę rzeźnika w pomieszczeniu z postacią pierwszego gracza.

Usuńcie ten żeton z woreczka.



PUSTY ŻETON – włóżcie pusty żeton z powrotem do woreczka. Usuńcie z planszy wszystkich powłóczących, którzy nie znajdują się w pomieszczeniu z postacią. Włóżcie ich żetony z powrotem do woreczka.

Dołóżcie 1 żeton metażercy do woreczka. Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery.

Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery.

SPRAWDZANIE SKAŻENIA NA KONIEC GRY

Każda żywa postać (zahibernowana w Hibernatorium albo ewakuowana w kapsule ratunkowej) sprawdza swoje karty skażenia.

Jeśli gracz ma kartę mutacji, pomija krok A i od razu przechodzi do kroku B.

A) Gracz sprawdza za pomocą skanera wszystkie karty w swoim stosie kart akcji, stosie kart odrzuconych i na ręce. Jeśli chociaż 1 karta wskazuje ZARAŻENIE, gracz dobiera kartę mutacji postaci.

B) Gracz tasuje wszystkie swoje karty akcji i skażenia i tworzy z nich nowy stos. Następnie dobiera z niego 4 wierzchnie karty. Za każdą kartę skażenia (ZARAŻONA bądź nie) postać otrzymuje 1 znacznik mutacji. Jeśli postać ma 4 albo więcej znaczników mutacji, umiera. Jeśli ma ich mniej, ma szczęście i przeżywa.



AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

AUTOR GRY: Adam Kwapiński

AUTORZY DODATKU „KARNOMORFY”: Paweł Samborski, Adam Kwapiński

TESTY I ROZWÓJ DODATKU: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

INSTRUKCJA: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILUSTRACJE: Łukasz Jaskólski, Michał Sałata, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos, Anna Myrcha, Jakub Mathia, Marcin Basta

PROJEKT GRAFICZNY: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

MODELE 3D: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski
DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Marcin Świerkot

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: Ken Cunningham i Jordan Luminais

Specjalne podziękowania dla wszystkich osób, które wsparły nas na Kickstarterze i dzięki którym ta gra miała szansę powstać. Podziękowania dla wszystkich, którzy testowali *Nemesis* w ArBarze i na Tabletop Simulator.

TESTERZY: Paweł Czochara, Michał Misztal, Martyna Machnica, Mateusz Gospodarczyk i wszyscy, którzy wsparli nas w testach.

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: Andrzej Betkiewicz

REDAKCJA: zespół Rebel

PODSUMOWANIE ZASAD

ZNACZNIKI MUTACJI

Postać umiera, gdy gracz zbierze 4 znaczniki mutacji na swojej planszy postaci.

KARTY MUTACJI POSTACI

Treść kart mutacji jest trzymana w tajemnicy przed innymi graczami, dopóki nie zostanie wykonana akcja z karty mutacji.

Aby skorzystać z akcji mutacji, należy odrzucić kartę skażenia z ręki i położyć 1 znacznik mutacji na planszy postaci.

ADAPTACJE KARNOMORFÓW

Adaptację odkrywa się w momencie usunięcia z niej figurki karnomorfa.

Kartę adaptacji można odrzucić z gry po analizie odpowiedniego obiektu.

ATAK METAŻERCY

Postać zaatakowana przez metażercę otrzymuje 1 kartę mutacji postaci, 1 kartę skażenia i 1 powierzchowną ranę.

Figurkę metażercy należy usunąć z planszy, a do kolonii intruzów dołożyć 1 żeton powłóczącego.

GNIAZDO I JAJA

Karnomorfy traktują jaja w gnieździe jak swoje pożywienie. Mogą na nich żerować, doprowadzając nawet do zniszczenia gniazda. Dzięki żerowaniu na jajach mogą przeobrazić się w wielkie krwiożercze bestie.

INTERPRETACJA CELÓW

EKSTREMALNA BIOLOGIA TERENOWA:

Co najmniej 2 adaptacje karnomorfów muszą zostać odrzucone.

WIELKIE POLOWANIE:

Wyślij sygnał ORAZ rzeźnik musi zostać zabity.

AB OVO:

Adaptacja jaja intruza musi zostać odrzucona.

NEKROPSJA:

Wyślij sygnał ORAZ adaptacja zwłok intruza musi zostać odrzucona.

PAMIĘTAJcie, ŻE NIEBIESKIE CIAŁO CZŁONKA ZAŁOGI MOŻE ZNIKNAĆ Z PLANSZY W TRAKCIE ROZGRYWKI!

ŻER

Gdy niezaangażowany w walkę karnomorf znajduje się w pomieszczeniu z ciężkim obiektem lub metażercą:

Karnomorfy w tym pomieszczeniu żerują w następującej kolejności:

- 1) rzeźnik,
 - 2) ścierwojad,
 - 3) powłóczący,
 - 4) metażerca.
- Usunięcie obrażenia danego karnomorfa.
 - Zamieńcie jego figurkę na figurkę o wyższym poziomie rozwoju.

Karnomorfy żerują na ciężkich obiektach lub metażercach w następującej kolejności:

- 1) czerwone ciało członka załogi,
 - 2) jajo intruza,
 - 3) zwłoki intruza,
 - 4) metażerca,
 - 5) niebieskie ciało członka załogi.
- Usunięcie z planszy ciężki obiekt albo metażercę, na którym żerował karnomorf.

Powtórzcie te kroki dla wszystkich karnomorfów, które nie są zaangażowane w walkę i znajdują się w pomieszczeniach z ciężkim obiektem lub metażercą.

Pamiętajcie, że metażerca może żerować na innych metażercach!

PIERWSZE SPOTKANIE

Metażerca, który wykona atak z zaskoczenia i od razu zostanie usunięty z planszy, jest traktowany jak spotkanie, więc gracze muszą wybrać jeden ze swoich celów, a drugi odrzucić.

INTERPRETACJA SŁOWA „INTRUZ”

Wiele kart i zasad z gry podstawowej odnosi się do słowa „intruz”. Podczas rozgrywki z tym dodatkiem traktujcie słowa „intruz” i „karnomorf” jako jednoznaczne.