

A GAME BY DAMIR DEBANIĆ

# Fear of the Mark

“FACE  
YOUR  
PRIMAL  
FEAR”



**H**  
INTERHUMAN

# Strah od Tame

Horror survival igra u kojoj se suočavaš sa svojim  
iskonskim strahom!

## Uvod

Sam si u tami s tek nekoliko šibica u džepu.  
Koristi ih mudro kako bi pronašao izlaz iz labirinta.

## Komponente

1 1 početna Pločica



2 15 pločica Soba

3 1 figurica Izgubljenog



4 13 karata Opasnosti

5 9 karata Predmeta

6 9 karata Uma

7 9 karata Tajni

8 1 ploča rasporeda igre



9 6 žetona šibica

10 4 oznaka brave

11 10 oznaka Prepreka

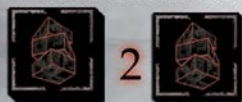
12 2 oznake Tajnih vrata

13 1 oznaka Curenja



# Priprema igre

1. Postavite početnu pločicu u središte stola.  
Postavite figuricu Izgubljenog na središnje polje.
2. Promiješajte pločice soba.  
Uklonite 3 pločice licem prema dolje i stavite ih sa strane.
3. Držite sve žetone na dohvat ruke.
4. Postavite ploču igre na stol.
5. Promiješajte špil Predmeta. Uklonite 1 kartu i vratite je u kutiju.  
Preostale karte rasporedite desno od ploče igre (2 po lokaciji).
6. Promiješajte špil Tajni. Uklonite 1 kartu i vratite je u kutiju.  
Preostale karte rasporedite lijevo od ploče igre (2 po lokaciji).
7. Promiješajte špilove Opasnosti i Uma.
8. Postavite Prepreku na početno polje označeno crvenom bojom, a Bravu na polje označeno magenta bojom.
9. Odaberite razinu težine.



2



7



7



3



Težina igre:

- Lako – 6 početnih šibica i nema trenutne smrti  
Normalno – 6 početnih šibica  
Teško – 5 početnih šibica  
Vrlo teško – 4 početne šibice

# Cilj igre

Otkrijte sve sobe iz špila labirinta i pobjegnite kroz vrata iza kojih nema sobe kako biste pobijedili!

Gubite ako:

- Sve karte Uma budu odbačene
- Aktivirate 2 Karte Užasa\*
- Nestanete u Tamnom Odjeku\*

*\*Osim na lakoj težini*

# Osnove igre

**Svjetlo i Tama:**

- Igru započinjete u Tami, bez ruke Uma.
- Potrošite šibicu kako biste ušli u Svjetlo i izgradili ruku Uma.
- Dok imate ruku Uma nalazite se u Svjetlu; ako je nemate, nalazite se u Tami.

**Ruka Uma:**

- Ona predstavlja planirane radnje.
- Nikad ne vučete dodatne karte – ruku Uma uvijek gradite do unaprijed određenog broja karata.

**Šibice se koriste za izgradnju ruke Uma:**

- Potrošite šibicu kako biste izgradili ruku Uma s 3 karte.
- Upotrijebite radnju Zapali šibicu kako biste izgradili ruku Uma s 5 karata.

**Ograničenja radnji i kretanja:**

- Nema dijagonalnog kretanja;
- Ne možete ući na polja s oznakom Brave ili Prepreke.

# Tijek igre

U igri Fear of the Dark nema rundi a igra se odvija kroz razdoblja Tame i Svjetla.

**Dok ste u Svjetlu:**

- Odigrajte Kartu Uma kako biste izvršili njezinu radnju i vratili je u špil Uma ili kako biste se pomaknuli 2 koraka te je zatim vratili u špil Uma.
- Odbacite kartu iz ruke Uma kao Joker kartu kako biste izvršili bilo koju radnju.

**Dok ste u Tami:**

- Odbacite Kartu Uma iz špila kao zamjensku kartu kako biste izvršili bilo koju radnju dostupnu u Tami.

## Karte

- **Karte Uma** čine špil Uma i predstavljaju vašu prisebnost te skup dostupnih radnji. Koristite ih mudro, jer jednom izgubljena Karta Uma ne može se vratiti u igru!
- **Karte Predmeta** predstavljaju razne korisne predmete koje možete pronaći u labirintu. To uključuje komadiće papira, šibice te čak skrivene poluge ili ključeve koji mogu otvoriti zaključana vrata.
- **Karte Tajni** mogu se otkriti isključivo u Svjetlu te pružaju važne informacije, poput karte ili lokacija šibica.
- **Karte Opasnosti** predstavljaju skrivene prijetnje u labirintu. Karta Opasnosti otkriva se svaki put kada uđete u opasnu sobu te se aktivira ako su ispunjeni uvjeti.

# Ploča igre

Ploča igre služi kao pomoć igraču i kao karta lokacija za Tajne i Predmete.

Predmeti (smješteni desno) mogu se istraživati i u Svjetlu i u Tami, dok se Tajne (smještene lijevo) mogu istraživati samo u Svjetlu.

Ploča igre podijeljena je u 3 dijela.

1. Svjetlo: radnje koje se mogu izvoditi u Svjetlu.
2. Posebne radnje:
  3. Upotrijebite šibicu kako biste izgradili ruku Uma s 3 Karte Uma;
  4. Odigrajte bilo koju Kartu Uma iz ruke Uma kako biste se pomaknuli za dva koraka;
5. Tama: radnje koje se mogu izvoditi i u Tami.



# Podaci na kartama

## 1. Uvjet:

Ako nije ispunjen:

karta se ne može odigrati (Karta Uma ili Predmeta) ili se ne aktivira (Karta Opasnosti);

## 2. Učinak / posljedice:

Što ova karta čini;

## 3. Trenutna aktivacija:

Odmah riješite (samo Predmeti) i odbacite kartu (Karte Opasnosti i Tajne uvijek se aktiviraju odmah).



# Karte Uma

## Zapali šibicu

Izgradite ruku Uma s 5 Karata Uma.



## Kretanje

Možete se kretati i u Svjetlu i u Tami do 4 polja.

## Hodanje na prstima

Možete se kretati preko rupa i običnih polja, ali samo dok ste u Svjetlu.



# Karte Uma

## Izviđanje

Može se izvesti samo u Svjetlu kako bi se otkrila sljedeća soba.

Izviđanje (dok stojite pokraj vrata) otkriva sljedeću sobu bez aktiviranja Opasnosti.



## Istraživanje

Može se igrati i u Svjetlu i u Tami, ali se Tajne mogu otkriti samo u Svjetlu.

Morate stajati pokraj Tajne ili Predmeta.

Istraživanjem otkrivete Kartu Tajne ili Predmeta s odgovarajuće lokacije na Ploči igre. Svaka se lokacija može istražiti dva puta.

## Uklanjanje prepreka

Omogućuje vam da uklonite jednu oznaku

Prepreke sa polja pokraj vas..



# Opasnosti

Sljedeće Opasnosti utječu izravno na vas.



**Užas** – odbacite jednu Kartu Uma. Zadržite svaku aktiviranu Kartu Užasa; ako imate 2 Karte Užasa, gubite igru – trenutna smrt (osim na lakoj težini)!

**Nokaut** – dodajte jednu pločicu u špil labirinta među 3 pločice uklonjene tijekom pripreme igre.



**Propuh** – vratite cijelu ruku Uma u špil Uma; nalet vjetra ugasio je vaše svjetlo.

# Opasnosti

Ove Opasnosti utječu na sobe.

**Urušavanje** – postavite oznaku Prepreke na polje koje ste upravo napustili.



**Zaključavanje** – postavite oznaku Brave na polje koje ste upravo napustili.



**Curenje** – Curenje utječe na otkrivenu sobu. Postavite oznaku Curenja na pločicu. Dok se nalazite u ovoj sobi, vratite ruku Uma u špil Uma i ne možete koristiti šibice.



# Tajne



## Tajna vrata

Postavite oznaku vrata na bilo koji prazni zid u bilo kojoj sobi.

Ova oznaka služi kao vrata do kraja igre.

## Karta

Odaberite nekorištena vrata, zatim otkrijte sljedeću sobu i postavite je povezanu s tim vratima.

Sve Opasnosti u toj sobi se zanemaruju.



## Informacije

Pogledajte oba Predmeta s odgovarajuće lokacije na Ploči igre bez njihovog uzimanja.

# Predmeti

## Šibica

Odbacite kako biste dodali žeton Šibice.



## Komadić papira

Odbacite dok ste u Svjetlu kako biste izgradili ruku Uma s 3 karte.

## Ključ

Odbacite kako biste uklonili Bravu s polja pokraj vas.



## Poluga

Odbacite i odmah uklonite jednu oznaku Brave s bilo kojeg mjesta u labirintu, zatim odbacite ovu kartu.

Ako u labirintu nema Brava, samo odbacite Polugu.

# Labirint i kretanje

Labirint stvarate otkrivanjem novih soba kretanjem, izviđanjem ili pronalaskom karata. Sobe se povezuju vrata-na-vrata. Svaka soba ima 9 polja (3×3).



## Vrste polja:

1. **Prazno** – normalno kretanje;
2. **Rupa** – ne možete se kretati na ovo polje osim pomoću radnje Hodanja na prstima;
3. **Prepreka** – pri otkrivanju postavite oznaku Prepreke; kretanje nije moguće dok je oznaka na polju;
4. **Brava** – pri otkrivanju postavite oznaku Brave; kretanje nije moguće dok je oznaka na polju;
5. **Tajna/Predmet**.

## Posebne sobe:

6. **Opasnost** – pri otkrivanju riješite gornju kartu iz špila Opasnosti;
7. **Tamni Odjek** – pri otkrivanju najprije riješite sve Opasnosti, zatim odbacite pločicu, povucite sljedeću pločicu i otkrijte je.

Ako aktivirate Zaključavanje ili Urušavanje, odmah gubite igru (osim na lakoj težini)!



# Primjer igre

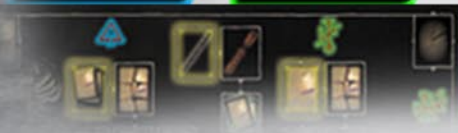
Scenarij 1 – Vaše mogućnosti su:

- Hodajte jedan korak ulijevo (od ukupno 4);
- Iskoristite cijelo kretanje ulijevo i otkrijte sljedeću sobu bez izviđanja.
- Uklonite prepreku (dolje);
- Upotrijebite ključ za uklanjanje brave (dolje);
- Krećite se Na prstima jedan korak gore (od ukupno 2);
- Krećite se Na prstima 2 koraka gore i otkrijte sljedeću sobu bez izviđanja.



Scenarij 2 – Vaše mogućnosti su:

- Iskoristite cijelo kretanje udesno do već otkrivene pločice;
- Uklonite prepreku lijevo;
- Istražite Predmet gore / uzmite kartu Predmeta s odgovarajuće lokacije na Ploči igre.



# Primjer Opasnosti

Scenarij 1 – Ulazak u sobu.

Opasnu sobu otkrili ste ulaskom u nju.

Povucite sljedeću Kartu Opasnosti i otkrijte je.

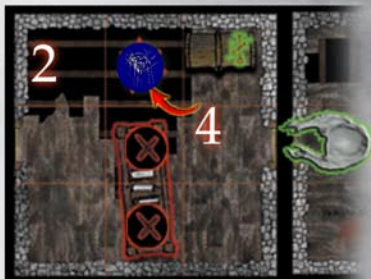


Otkrivena Opasnost je Zaključavanje. Postavite oznaku Brave na polje koje ste upravo napustili.

Scenarij 2 – Izviđanje.

Opasnu sobu otkrili ste izviđanjem.

Povucite sljedeću Kartu Opasnosti i otkrijte je.



Otkrivena Opasnost je Curenje. Postavite oznaku Curenja na otkrivenu sobu.

Drugi učinak se ne aktivira jer niste ušli u sobu.

# Primjer igranja

Prva runda – igranje na sigurno!

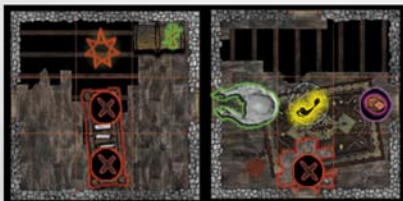
Nalazite se na središnjem polju početne pločice.

Odbacite jednu šibicu kako biste uzeli 3 Karte Uma po vlastitom izboru.



- 1 – Hodanje
- 2 – Izviđanje
- 3 – Zapali šibicu

Pomaknete se jedan korak ulijevo (maksimalno kretanje je 4) i izviđate sljedeću sobu. Sljedeća pločica je soba Opasnosti, stoga otkrivате prvu kartu iz špila Opasnosti.

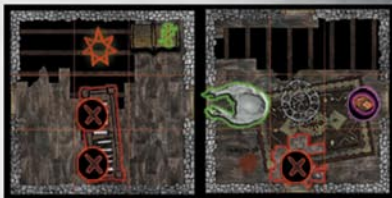


Otkrivena Opasnost je Nokaut, koji se aktivira samo ako je otkriven ulaskom u pločicu (ikona u gornjem lijevom kutu).

Vaša posljednja radnja je paljenje šibice.

## Primjer igranja - nastavak

Sljedeća soba sadrži i prepreke i predmete, pa se u skladu s tim pripremate.



1. Hodanje
2. Istraživanje
3. Uklanjanje
4. Hodanje
5. Zapali šibicu



Ponovno se pomaknete jedan korak, uklonite prepreku i istražite predmet te uzmete kartu Predmeta s odgovarajuće lokacije na Ploči igre i otkrijete je.



Sada koristite posljednju kartu Hodanja kako biste se pomaknuli na sljedeću pločicu – ovaj put bez provjere unaprijed.



Imate sreće i sljedeća soba ne sadrži Opasnost. Vrijeme je da zapalite sljedeću šibicu.

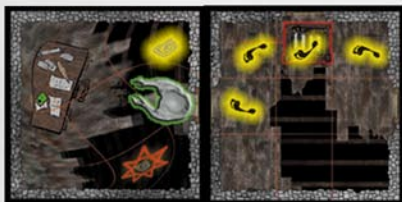
# U mraku

Nalazite se u tami! Nemate više šibica, jedino što vam preostaje jest ono što je ostalo od vašeg Uma kako biste nastavili dalje. Možete odbaciti bilo koju kartu iz špila Uma kako biste izvršili bilo koju radnju dostupnu u Tami.



Odbacujete prvu kartu kako biste uklonili prepreku, a drugu kartu kako biste se kretali.

Ovo je Tamni Odjek koji je ujedno i pločica Opasnosti. Najprije riješite kartu Opasnosti.



Ako je Opasnost Urušavanje ili Zaključavanje, to uzrokuje trenutnu smrt (osim u lakom načinu igre).

Nakon što riješite Opasnost, odbacite pločicu Tamnog Odjeka i postavite se ispred vrata.

Zatim otkrijte sljedeću pločicu i postavite je uz ta vrata, kao da ste je izviđali.



Igru možete nastaviti odbacivanjem karata sve dok ne pobijedite, ne pronađete šibicu ili ne izgubite razum.

Ako je ovo bila posljednja pločica u špilu labirinta, možete jednostavno odbaciti još jednu kartu kako biste se pomaknuli 4 koraka i izašli iz labirinta.



# Kratki vodič kroz Labirint

- Koristite šibice ili papir kako biste ostali u Svjetlu;
- Planirajte svoje radnje;
- Odbacujte Karte Uma štedljivo (kao zamjenske karte);
- Ne možete se kretati niti stupati u interakciju dijagonalno;

## Prilikom otkrivanja sobe:

- Uđite u sobu ako se krećete;
- Dovršite kretanje ako nema Opasnosti;
- Riješite Opasnosti ako ih ima;
- Riješite Tamne Odjeke ako ih ima;
- Postavite oznake prema oznakama na pločici sobe.

## Za pobjedu:

- Otkrijte sve sobe iz špila labirinta i izađite kroz vrata iz kojih nema povezane sobe;

## Za poraz:

- Odbacite sve Karte Uma prije nego što pobijedite;
- Nestanete u Tamnom Odjeku (trenutna smrt);
- Aktivirate 2 Opasnosti Užasâ (trenutna smrt).



Aktivnost moguća samo u svjetlu



Opasnost se aktivira samo ulaskom u prostoriju



Trenutna aktivacija



Zadržite ovu kartu Užasa ako je aktivirana



Opasna prostorija



Tamni odjek

Izdavač: InterHuman Games

Dizajner: Damir Debačić

Umjetnici i ilustratori: Endi Oblak i Zdravko Lović

Dizajner minijatura: Davor Kajtar