

A GAME BY DAMIR DEBANIĆ

Fear of the Mark

“FACE
YOUR
PRIMAL
FEAR”



H
INTERHUMAN

Fear of the Dark

Horrorowa gra survivalowa, w której stawiasz czoła swoim pierwotnym lękom!

Wstęp

Jesteś sam w ciemności, mając w kieszeni jedynie kilka zapalek. Używaj ich rozważnie, aby odnaleźć drogę wyjścia z labiryntu.

Zawartość

- 1 płytką startową 
- 15 płytek pomieszczeń 
- 1 pionek Zaginionego
- 13 kart Zagrożeń 
- 9 kart Przedmiotów 
- 9 kart Umystu 
- 9 kart Tajemnic 
- 1 plansza gry 
- 6 żetonów zapalek
- 4 Zamki 
- 10 Przeszkód 
- 2 Tajne drzwi 
- 1 Przeciek 
- 12 
- 13 

Przygotowanie gry

1. Umieść płytkę startową na środku stołu.
Umieść pionek Zaginionego na środkowym polu.
2. Potasuj płytki pomieszczeń. Odłóż 3 zakryte płytki na bok.
3. Umieść wszystkie żetony w zasięgu ręki.
4. Połóż planszę gry na stole.
5. Potasuj talię Przedmiotów. Usuń 1 kartę i włóż ją do pudełka.
Pozostałe karty rozłóż po prawej stronie planszy (po 2 na lokację).
6. Potasuj talię Tajemnic. Usuń 1 kartę i włóż ją do pudełka.
Pozostałe karty rozłóż po lewej stronie planszy (po 2 na lokację).
7. Potasuj talie Zagrożeń oraz Umysłu.
8. Umieść Przeszkodę na polu startowym oznaczonym na czerwono oraz Zamek na polu oznaczonym kolorem magenta.
9. Wybierz poziom trudności.



Poziom trudności

Łatwy – 6 początkowych zapalek i brak natychmiastowej śmierci

Normalny – 6 początkowych zapalek

Trudny – 5 początkowych zapalek

Bardzo trudny – 4 początkowe zapalaki

Cel gry

Odkryj wszystkie pomieszczenia z talii labiryntu i ucieknij przez drzwi, za którymi nie ma kolejnego pomieszczenia, aby wygrać.

Przegrywasz, jeśli:

- wszystkie karty Umysłu zostaną odrzucone;
- aktywujesz 2 karty Grozy*;
- znikniesz w Mrocznym Echu*.

*Nie w trybie łatwym

Podstawy gry

Światło i Ciemność

Rozpoczynasz grę w Ciemności, bez ręki Umysłu.

Wydadz zapałkę, aby wejść w Światło i zbudować rękę Umysłu.

Dopóki posiadasz rękę Umysłu, jesteś w Świetle; w przeciwnym razie znajdujesz się w Ciemności.

Ręka Umysłu

Reprezentuje zaplanowane działania.

Nie dobierasz kart losowo – rękę Umysłu budujesz zawsze do określonej liczby kart.

Zapałki

Zapałki służą do budowania ręki Umysłu:

- wydaj 1 zapałkę, aby dobrać 3 karty Umysłu;
- użyj akcji „Zapał zapałkę”, aby dobrać 5 kart Umysłu.

Ograniczenia ruchu i akcji

Nie ma ruchu po przekątnej; nie możesz wejść na pola z Zamkiem lub Przeszkodą.

Przebieg gry

W grze Strach przed Ciemnością nie ma tur – rozgrywka przebiega w okresach Światła i Ciemności.

W Świetle:

- zagraj kartę Umysłu, aby wykonać jej efekt i odłóż ją do talii Umysłu;
- albo użyj jej, aby poruszyć się o 2 pola i odłóż ją do talii Umysłu;
- możesz odrzucić kartę z ręki Umysłu jako kartę uniwersalną, aby wykonać

W Ciemności:

- odrzuć kartę Umysłu z talii jako kartę uniwersalną, aby wykonać dowolny

Karty

Karty Umysłu stanowią twoją pulę akcji i poczytalność. Korzystaj z nich rozważnie - raz utraconych kart nie można odzyskać.

Karty Przedmiotów to użyteczne znaleziska w labiryncie: skrawki papieru, zapalki, dzwignie i klucze.

Karty Tajemnic można odkrywać wyłącznie w Świetle. Zapewniają informacje, takie jak mapy lub lokalizacje zapatek.

Karty Zagrożeń to ukryte niebezpieczeństwa labiryntu. Odkrywa się je za każdym razem, gdy wejdiesz do niebezpiecznego pomieszczenia.

Plansza gry

Plansza gry pełni rolę pomocy gracza oraz mapy lokacji Przedmiotów i Tajemnic.

Przedmioty (po prawej stronie) można badać w Świetle i Ciemności, natomiast Tajemnice (po lewej stronie) wyłącznie w Świetle.

Plansza gry podzielona jest na trzy sekcje:

- 1 - Światło,
- 2 - Akcje specjalne
- 3 - Użyj zapalki, aby dobrać 3 karty Umysłu do ręki Umysłu;
- 4 - Zagraj dowolną kartę Umysłu z ręki Umysłu, aby poruszyć się o 2 pola;
- 5 - Ciemność.



Układ karty

1. **Wymaganie** - jeśli nie jest spełnione, karta nie może zostać zagrana (Umysłu lub Przedmiotu) albo nie zostaje aktywowana (Zagrożenia).
2. **Efekt / konsekwencje** - określa działanie karty;
3. **Natychmiastowa aktywacja** (dotyczy wyłącznie kart Przedmiotów i Tajemnic) - rozpatrz efekt karty i natychmiast ją odrzuć (karty Zagrożeń i Tajemnic zawsze aktywują się natychmiast).



Karty Umysłu

Zapal zapałkę

Dobierz 5 kart Umysłu do ręki Umysłu.



Ruch

Możesz poruszać się zarówno w Świetle, jak i w Ciemności, maksymalnie o 4 pola.

Na palcach

Możesz przechodzić przez dziury oraz zwykłe pola, ale tylko w Świetle.



Karty Umysłu

Zwiad

Można wykonać wyłącznie w Świetle, aby odkryć kolejne pomieszczenie. Zwiad (stojąc przy drzwiach) pozwala odkryć następne pomieszczenie bez aktywowania Zagrożeń.



Badanie

Można wykonać zarówno w Świetle, jak i w Ciemności, jednak Tajemnice można odkrywać wyłącznie w Świetle. Musisz stać na polu sąsiadującym z Tajemnicą lub Przedmiotem. Badanie pozwala odkryć kartę Tajemnicy lub Przedmiotu z odpowiadającej jej lokacji na Planszy Gry.

Każdą lokację można zbadać dwukrotnie.



Usuwanie Przeszkód

Pozwala usunąć jedną Przeszkodę z pola sąsiadującego z twoją pozycją.



Zagrożenia

Poniższe Zagrożenia wpływają bezpośrednio na ciebie:



Groza

Odrzuć 1 kartę Umysłu. Zachowaj każdą aktywowaną kartę Grozy. Jeśli posiadasz 2 karty Grozy, natychmiast przegrywasz (natychmiastowa śmierć; nie dotyczy poziomu łatwego).

Nokaut

Dodaj jedną płytkę do talii Labiryntu spośród 3 płytek odłożonych podczas przygotowania gry.



Przeciąg

Odlóż całą swoją rękę Umysłu do talii Umysłu - podmuch wiatru gasi twoje światło.



Zagrożenia

Poniższe Zagrożenia wpływają na pomieszczenia:

Zawalanie

Umieść żeton Przeszkody na polu, które właśnie opuściłeś.



Zablokowanie

Umieść żeton Zamka na polu, które właśnie opuściłeś.

Przeciek

Dotyczy odkrytej płytki. Umieść żeton Przecieku na tej płytce. Jeśli znajdujesz się w tym pomieszczeniu, odłóż całą rękę Umysłu do talii Umysłu i nie możesz używać zapalek.



Tajemnice



Tajne drzwi

Umieść żeton drzwi na dowolnej pustej ścianie w dowolnym pomieszczeniu. Żeton ten traktowany jest jak drzwi do końca gry.

Tajna mapa

Wybierz nieużywane drzwi, następnie odkryj kolejne pomieszczenie i dołącz je do tych drzwi. Wszelkie Zagrożenia w tym pomieszczeniu są ignorowane.



Informacja

Sprawdź oba Przedmioty z odpowiadającej lokacji na Planszy Gry, nie zabierając ich.

Przedmioty

Zapałka

Odrzuć, aby dodać 1 żeton Zapałki.



Skrawek papieru

Odrzuć w Świetle, aby dobrać 3 karty Umysłu do ręki Umysłu.



Klucz

Odrzuć, aby usunąć Zamek z pola sąsiadującego z twoją pozycją.



Dźwignia

Natychmiast usuń 1 żeton Zamka z dowolnego miejsca w Labiryncie, a następnie odrzuć tę kartę. Jeśli na planszy nie ma żadnych Zamków, po prostu odrzuć Dźwignię.

Labirynt i ruch

Tworzysz Labirynt, odkrywając nowe pomieszczenia poprzez ruch, zwiad lub odnajdywanie map. Pomieszczenia łącz ze sobą drzwiami. Każde pomieszczenie składa się z 9 pól (3x3).



Rodzaje pól:



1. **Puste** - normalny ruch;
2. **Dziura** - nie możesz wejść na to pole, chyba że użyjesz akcji „Na palcach”;
3. **Przeszkoda** - po odkryciu umieść żeton Przeszkody; dopóki żeton znajduje się na polu, ruch na to pole jest niemożliwy;
4. **Zamek** - po odkryciu umieść żeton Zamka; dopóki żeton znajduje się na polu, ruch na to pole jest niemożliwy;
5. **Tajemnica / Przedmiot**.

Pomieszczenia specjalne:

6. **Zagrożenie** - po odkryciu rozpatrz górną kartę z talii Zagrożeń;
7. **Mroczne Echo** - po odkryciu najpierw rozpatrz wszelkie Zagrożenia, następnie odrzuć tę płytkę, dobierz kolejną z talii i odkryj ją. Jeśli aktywujesz Zablokowanie lub Zawalenie, natychmiast przegrywasz (nie dotyczy poziomu łatwego).



Akcje

Scenariusz 1 – Dostępne opcje:

- Wykonaj 1 pole ruchu w lewo (z maksymalnych 4);
- Wykorzystaj pełny ruch w lewo i odkryj kolejne pomieszczenie bez wykonywania zwiadu;
- Usuń Przeszkodę (w dół);
- Użyj Klucza, aby usunąć Zamek (w prawo);
- Porusz się „Na palcach” o 1 pole w górę (z maksymalnych 2);
- Porusz się „Na palcach” o 2 pola w górę i odkryj kolejne pomieszczenie bez wykonywania zwiadu.



Scenariusz 2 – Dostępne opcje:

- Wykorzystaj pełny ruch w prawo na odkrytą płytkę;
- Usuń Przeszkodę (w lewo);
- Zbadaj Przedmiot (w górę) - weź kartę Przedmiotu z odpowiedniej lokacji na Planszy Gry (lokacja 3).



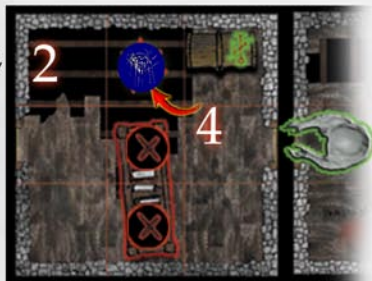
Rozpatrywanie Zagrożeń

Scenariusz 1 Wejście do pomieszczenia.
Odkryłeś niebezpieczne pomieszczenie,
wchodząc do niego.
Dobierz następną kartę z talii
Zagrożeń i odkryj ją.



Odkrytym Zagrożeniem jest Zablokowanie.
Umieść żeton Zamka na polu, które
właśnie opuściliś.

Scenariusz 2 Zwiad.
Odkryłeś niebezpieczne pomieszczenie,
wykonując zwiad. Dobierz
następną kartę z talii Zagrożeń i
odkryj ją.



Odkrytym Zagrożeniem jest Przeciek.
Umieść żeton Przecieku na odkrytym
pomieszczeniu. Drugi efekt nie zostaje
aktywowany, ponieważ nie wszedłeś
do tego pomieszczenia.

Przykład rozgrywki

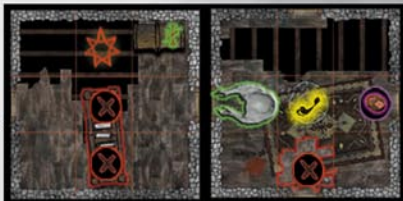
Pierwszy ruch - Ostrożne podejście!

Znajdujesz się na środkowym polu płytki startowej. Odrzuć 1 zapałkę, aby dobrać 3 wybrane przez siebie karty Umysłu.



- 1 - Ruch
- 2 - Zwiad
- 3 - Zapal zapałkę

Wykonujesz 1 pole ruchu w lewo (maksymalnie możesz poruszyć się o 4 pola) i wykonujesz zwiad następnego pomieszczenia.



Kolejną płytką to pomieszczenie z Zagrożeniem, dlatego odkrywasz pierwszą kartę z talii Zagrożeń.

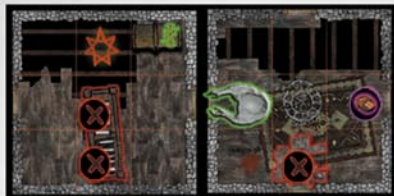


Odkrytym Zagrożeniem jest Nokaut, który aktywuje się wyłącznie, jeśli został odkryty poprzez wejście na tę płytkę (ikona w lewym górnym rogu).

Twoją ostatnią akcją jest Zapal zapałkę.

Przykład rozgrywki

Kolejna płytka zawiera zarówno Przeszkody, jak i Przedmioty, dlatego odpowiednio planujesz swoje działania.



1. Ruch
2. Badanie
3. Usunięcie Przeszkody
4. Ruch
5. Zapal zapałkę



Ponownie poruszasz się o 1 pole, usuwasz Przeszkodę i badasz Przedmiot - weź kartę Przedmiotu z odpowiedniej lokacji na Planszy Gry i odkryj ją. Następnie wykorzystujesz ostatnią kartę Ruchu, aby przejść na kolejną płytkę - tym razem bez wcześniejszego sprawdzenia.



Masz szczęście - kolejne pomieszczenie nie zawiera Zagrożenia. Nadszedł czas, aby zapalić następną zapałkę.

W Ciemności

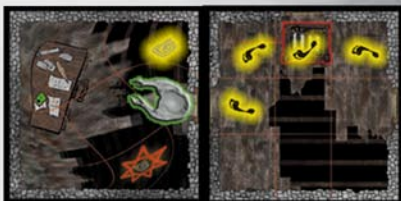
Znajdujesz się w ciemności! Nie masz już zapalek i możesz polegać wyłącznie na tym, co pozostało z twojego Umysłu.



Możesz odrzucić dowolną kartę z talii Umysłu, aby wykonać dowolną akcję dostępną w Ciemności.

Odrzucasz pierwszą kartę, aby usunąć Przeszkodę, a drugą, aby wykonać Ruch.

To jest Mroczne Echo, które jest jednocześnie płytką z Zagrożeniem. Najpierw rozpatrz kartę Zagrożenia, a następnie efekt Mrocznego Echa. Jeśli Zagrożeniem jest Zawalenie lub Zablockowanie, następuje natychmiastowa śmierć (nie dotyczy poziomu łatwego).



Po rozpatrzeniu Zagrożenia odrzuć płytkę Mrocznego Echa i ustaw swoją postać przed drzwiami. Następnie odkryj kolejną płytkę i dołącz ją do tych drzwi tak, jakby została odkryta poprzez zwiad.



Możesz kontynuować grę, odrzucając karty, dopóki nie wygrasz, nie znajdziesz zapalek lub nie utracisz wszystkich kart Umysłu.



Jeśli była to ostatnia płytką w talii Labiryntu, możesz po prostu odrzucić jeszcze jedną kartę, aby poruszyć się o 4 pola i opuścić Labirynt.

Szybki przewodnik po Labiryncie

- Używaj zapalek lub papieru, aby pozostać w Świetle;
- Planuj swoje działania;
- Odrzucaj karty Umysłu oszczędnie (jako karty uniwersalne);
- Nie możesz poruszać się ani wchodzić w interakcje po przekątnej;

Podczas odkrywania pomieszczenia:

- Wejść do pomieszczenia, jeśli wykonujesz Ruch;
- Dokończ Ruch, jeśli nie ma Zagrożenia;
- Rozpatrz Zagrożenia, jeśli występują;
- Rozpatrz Mroczne Echa, jeśli występują;
- Umieść żetony zgodnie z oznaczeniami na płycie pomieszczenia.

Aby wygrać - Odkryj wszystkie pomieszczenia z talii Labiryntu i wyjdź przez drzwi, za którymi nie ma kolejnego pomieszczenia;

Aby przegrać - Odrzuć wszystkie karty Umysłu przed zwycięstwem;

- Zniknij w Mrocznym Echu (natychmiastowa śmierć);
- Aktywuj 2 Zagrożenia Grozy (natychmiastowa śmierć).



Akcja możliwa wyłącznie w Świetle;



Zagrożenie aktywuje się, jeśli pomieszczenie zostanie odkryte poprzez wejście do niego;



Rozpatrywane natychmiast;



Zachowaj tę kartę Grozy, jeśli została aktywowana;



Niebezpieczne pomieszczenie;



Pomieszczenie Mrocznego Echa.

Autorzy

Wydawca: InterHuman Games Projektant gry: Damir Debanić

Ilustracje i oprawa graficzna: Endi Oblak i Zdravko Lović

Projektant miniatury: Davor Kajtar