

NEMESIS

INSTRUKCJA

NEMESIS

POKŁOSIE

AUTOR:

ADAM KWAPIŃSKI

AUTOR DODATKU:

PAWEŁ SAMBORSKI



rebel

ELEMENTY GRY

- 2** ELEMENTY GRY
- KOMPONENTY
- 3** KTÓRY TRYB GRY MAM WYBRAĆ?
- 3** NOWE CECHY I POSTACI
- 5** POZOSTAŁE KOMPONENTY POKŁOSIA
- KARTY ALARMÓW
- NOWE POMIESZCZENIA
- NOWA PLANSZA – WAHADŁOWIEC
- ŻETONY EKSPLOACJI POKŁOSIA
- 6** TRYB EPILOGU
- 7** TRYB MISJI BADAWCZEJ
- 8** KORZYSTANIE Z KLEPSYDRY



1 plansza wahadłowca



5 plansz postaci



4 kafelki pomieszczeń „2”

FIGURKI:



5 figurek postaci i 1 figurka psa
(CEO, android, łowca nagród, psycholog, skazaniec)



3 wieżyczki



1 klepsydra



1 kotonauta

KARTY:



6 nowych niebieskich
kart przedmiotów (samoróbek)



6 kart startowych
przedmiotów postaci



10 kart osobistych
przedmiotów postaci



53 karty akcji



13 kart zadań prywatnych



1 karta kuszącej propozycji



10 kart alarmów



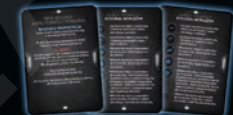
11 kart cech
(5 dla postaci z Pokłosa,
6 dla postaci z gry podstawowej)



2 karty głębokich ran „Nadtopiony”



10 kart wydarzeń Pokłosa



5 kart pomocy

ZNACZNIKI I ŻETONY:



9 żetonów statusu wieżyczki
(3 nieaktywna,
3 intruzy,
3 wszyscy)



23 żetony eksploracji Pokłosa



3 żetony eksploracji wieżyczek

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

AUTOR GRY: Adam Kwapiński

AUTOR DODATKU POKŁOSIE: Paweł Samborski

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

INSTRUKCJA: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILUSTRACJE: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos

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

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

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Marcin Świerkot

PODZIĘKOWANIA:

Specjalne podziękowania dla wszystkich osób,
które wsparły nas na Kickstarterze i dzięki którym ta gra miała szansę powstać.

Podziękowania dla tych, którzy testowali Nemesis w ArBarze
i za pomocą Tabletop Simulator.

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: Andrzej Betkiewicz

KOREKTA: Hervé Daubet,

z nieocenioną pomocą naszych wspierających.

NOWE CECHY I POSTACI

KTÓRY TRYB GRY MAM WYBRAĆ?

Głównym trybem gry dodatku **Nemesis: Pokłosie** jest tryb **Epilogu**. Jest to krótka (45-60 minutowa) rozgrywka trwająca 5 tur, która następuje po standardowej partii **Nemesis**.

Epilog rozpoczyna się w nieokreślonym czasie po tym, jak zakończyły się wydarzenia z poprzedniej rozgrywki.

Gracze korzystają z **postaci**, które nie brały udziału w poprzedniej rozgrywce i wkracają właśnie na pokład **Nemesis**, żeby odkryć, co się stało. Statek nosi wiele bliźni i pamiątek po poprzedniej grze, które mają wpływ na Epilog.

Epilog jest krótszy od standardowej gry, jednak jest znacznie bardziej wymagający oraz oferuje bardziej dynamiczną rozgrywkę.

Zamiast celów gracze otrzymują **zadania prywatne**, które mogą wydawać się dość proste, jednak ich wykonanie będą utrudniać **niebezpieczne alarmy**. Dodatkowo gracze mogą wybrać bardziej egoistyczny cel i skorzystać z **kuszającej propozycji**.

Gracze używają dodatkowej planszy wahadłowca, przedstawiającej mniejszy statek, który zadokował do **Nemesis**. Plansza zawiera 4 pola na pomieszczenia. Ponadto dodatek **Pokłosie** dodaje **4 nowe pomieszczenia „2”**.

W Epilog można zagrać z mniejszą liczbą graczy niż ta, która brała udział w poprzedniej rozgrywce.

CECHY

Nemesis: Pokłosie dodaje **kartę cechy** dla każdej postaci (zarówno z dodatku, jak i z gry podstawowej). Karty cech oferują postaciom różnorakie wady i zalety.

Karta cechy umieszczana jest obok planszy postaci i jej zasady obowiązują przez całą rozgrywkę.

NOWE POSTACI

Nemesis: Pokłosie dodaje 5 nowych postaci do gry.

W trakcie wybierania postaci gracze mogą zdecydować się na postać z gry podstawowej albo z dodatku na podstawie koloru dobranej karty.

Przykładowo czerwona postać z Pokłosia (skazaniec) może zostać wybrana zamiast czerwonej postaci z gry podstawowej (żołnierza).

Po wyborze postaci każdy gracz zachowuje dobraną kartę wyboru postaci, żeby uniemożliwić innym graczom wybranie postaci o tym samym kolorze.

Dwie postaci tego samego koloru (np. żołnierz i skazaniec) nigdy nie mogą brać udziału w tej samej rozgrywce.

Postaci z Pokłosia różnią się od postaci z gry podstawowej. W następnej sekcji znajdziesz opisy ich stylu gry oraz wad i zalet.


CEO (NIEBIESKI)


CEO jest właścicielem nie tylko Nemesis, ale i całej jej załogi. I wielkiej korporacji, która czeka na jego powrót.


Jego obecność na statku podkreśla, jak ważna jest dla niego cała misja. Możesz się założyć, że doskonale wie, po co pozostali przybyli z nim na Nemesis. I zapewne wiele więcej...


CEO to stary, wąty mężczyzna. Gdyby nie jego robot pielęgniarski, nie byłby w stanie wykonywać większości prostych czynności. W grze przedstawione jest to poprzez rozpoczęcie gry z głęboką raną „całe ciało”.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA PRZEDMIOTÓW:

● Robot pielęgniarski towarzyszy CEO. **Robot** sprawia, że stos akcji CEO składa się z większej liczby kart niż 10. Niektóre akcje oznaczone są ikoną  i wykonywane są właśnie przez robota.

● Większość z tych akcji zużywa **Energię** robota, która przedstawiona jest znacznikami amunicji/obrażeń. Gdy zagrywasz kartę z ikoną , odrzuć 1 znacznik Energii z robota.

Karty z ikoną , która znajduje się w miejscu ikony kosztu w kartach akcji, są od tego wyjątkiem. Nie mają kosztu w Energii, ale mogą być użyte tylko raz i następnie są usuwane z puli kart akcji CEO (są usuwane z gry).

● Jeżeli **robotowi** skończy się Energia, nie możesz zagrywać kart z ikoną . Te karty wciąż mogą zostać odrzucone, żeby zapłacić za inne akcje. Żeby odnowić znacznik Energii robota, odrzuć ładunek energetyczny i użyj 1 kartę akcji ze swojej ręki (tak samo, jak w przypadku załadowania broni).

● Oba przedmioty **Kod dostępu** wyglądają tak samo dla pozostałych graczy, więc nie mogą być pewni, który z przedmiotów został aktywowany przez CEO. W momencie aktywacji jednego Kodu dostępu, CEO umieszcza go w swoim plecaku i odrzuca drugi.

● Przedmiot **Kontrola napędu** pozwala na zdalne wystrzelenie kapsuły ratunkowej (łącznie z ewentualnymi postaciami, które w niej są) albo na zdalne ustawienie statusu jednego z silników.

● Przedmiot **Zdalny dostęp** pozwala na podmianę karty koordynat na wybraną przez siebie (z dowolnego miejsca na planszy) albo na dobranie wybranej karty przedmiotu w kolorze pomieszczenia, w którym CEO się znajduje. Jest to niezwykle potężna karta w białych pomieszczeniach, gdyż CEO może wybrać tam dowolną kartę przedmiotu z zielonego, żółtego albo czerwonego stosu.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART AKCJI:

● Usunięcie karty **Obrońca** z gry jest jedynym kosztem wykonania tej akcji.

● Żeby zagrać **Robotyczne ramię**, musisz najpierw odrzucić znacznik Energii, a następnie rzucić kością walki. Jeżeli trafisz intruza, możesz odrzucić dodatkowe znaczniki Energii, żeby zadać 1 dodatkowe obrażenie temu intruzowi za każdy odrzucony znacznik. Następnie sprawdź efekt obrażeń.

● **Jeszcze tylko jedno...** pozwala na wykonanie dodatkowej tury w tej samej rundzie po tym, jak już spasowałeś. Jeżeli pasujesz w danej rundzie jako ostatni, nie możesz użyć tej akcji.

● **Demolka** kosztuje 1 Energii.

● **Szybkie naprawy** kosztują 1 Energii.

● Usunięcie karty **Ratuj mnie!** z gry jest jedynym kosztem wykonania tej akcji. Pozwala zignorować atak intruza niezależnie od jego źródła (atak z zaskoczenia, atak intruzów w fazie wydarzeń itd.).

● Gdy zagrywasz **Autorytet**, musisz najpierw zdecydować, do jakiego pomieszczenia ma przemieścić się cel tej akcji, zanim inni gracze będą mogli zagrać kartę Przeszkodzenie.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA CECHY:

● Dopóki posiadasz znacznik Energii na karcie robota, twoja głęboka rana „całe ciało” traktowana jest jak opatrzona. Może zostać wyleczona w standardowy sposób.

● Sprawdzenie **celów korporacyjnych** innych graczy jest możliwe tylko w Misji badawczej albo standardowej grze. Nie można tego wykonywać w Epilogu, gdyż nie wykorzystuje on celów korporacyjnych.

Więcej o Misji badawczej na następnej stronie.

ANDROID (ZIELONY)

Android nie jest człowiekiem. To sztucznie stworzona istota, która zachowuje się inaczej niż jej biologiczni towarzysze. Jest nieskończenie lojalna wobec swojego twórcy i właściciela jednej z wielkich korporacji na Ziemi.

Android to syntetyczny organizm – dlatego nie może korzystać z zielonych przedmiotów, żeby wyleczyć czy opatrzyć swoje rany. Dopóki android nie powróci do fabryki, może się naprawiać, korzystając z konkretnych przedmiotów oraz za pomocą akcji **Samonaprawa**.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA PRZEDMIOTÓW:

● **Broń scalona** jest częścią ramienia androida. Dlatego też na początku rozgrywki android ma obie ręce wolne.

● Android jest niezwykle potężny, ale ma ograniczoną funkcjonalność. Kiedy znacznik czasu znajdzie się na 5 polu toru czasu, systemy androida wyłączają się – gracz kontrolujący tę postać jest wyeliminowany. Aktywacja **Awaryjnego ognia energetycznego** pozwala androidowi na dłuższą grę. Aby spełnić swój cel, android musi się zahibernować albo skończyć grę w kapsule ratunkowej.

● **Moduł wyłączający** działa w trakcie ataku intruzów w fazie wydarzeń.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART AKCJI:

● **Samonaprawa** jest jedyną możliwością wyleczenia androida. Musisz odrzucić odpowiedni przedmiot, żeby wyleczyć jakiegokolwiek rany.

● **Efektywność** pozwala na użycie akcji pomieszczenia, jeżeli w tym pomieszczeniu nie ma znacznika awarii.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA CECHY:

● **Cele korporacyjne** są wykorzystywane w Misji badawczej i standardowej grze. Co oznacza, że w tych trybach gry CEO zna oba możliwe cele androida.

● Pamiętaj, że android wciąż może dobrać zielone przedmioty, żeby, przykładowo, handlować nimi z innymi graczami.

● Android może używać Ubrań, żeby odrzucić znacznik śluzu.

● Rany androida mogą zostać opatrzone albo wyleczone tylko za pomocą akcji **Samonaprawa**. Przedmioty, akcje pomieszczeń czy karty akcji medyka nie działają.

● Przeskanuj kartę skażenia od razu po jej dobraniu.

Jeżeli jest ZARAŻONA, otrzymujesz 1 powierzchowną ranę i usuwasz tę kartę skażenia ze swojego stosu kart akcji (tak, jak po użyciu akcji Odpoczynek dla NIEZARAŻONEJ karty).

Jeżeli NIE JEST ZARAŻONA, usuń tę kartę skażenia ze swojego stosu kart akcji (tak, jak po użyciu akcji Odpoczynek).

Następnie dobrać 1 kartę akcji.

PSYCHOLOG (BIAŁY)

Pomimo inhibitorów agresji członkowie załogi są podatni na stres w trakcie długich podróży. Żeby zminimalizować ryzyko poważnych napięć wśród załogi, CEO postanowił zabrać ze sobą psycholożkę.

Granie psycholożką to wyjątkowe doświadczenie. Aby odnaleźć się w trudnej sytuacji na statku, musi polegać na pozostałych członkach załogi. Jest jednak w stanie wpływać na ich decyzje – korzystając ze swoich kart akcji albo poprzez „grę nad stołem”. Jej zdolności są w stanie wesprzeć towarzyszy, jednak gdy nadejść jej na odcisk...

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA PRZEDMIOTÓW:

- Kiedy **Dron obserwacyjny** zostanie przekazany innej postaci, wszystkie podejrzania wykonywane przez tę postać (jak sprawdzenie koordynat) oraz decyzje (jak podmiana statusu silników) są znane psycholożce.

- Pamiętaj, że **Analizator emocji** nie działa, jeżeli korytarz między dwoma pomieszczeniami ma zamknięte drzwi.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART AKCJI:

- Możesz zagrać na siebie **Pomocną dłoń**. Dobierasz 2 karty i odrzucasz 1. Pozostałe postaci w pomieszczeniu dobierają 1 kartę i odrzucają 1 kartę.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA CECHY:

- Aby przetrwać, warto mieć ze sobą jakiegoś towarzysza. Pamiętaj, żeby przemieszczać się z inną postacią, jeżeli wokół jest niebezpiecznie,

- Ruch wynikający z twojej cechy rozpatrywany jest następująco:
 - inna postać wybiera pomieszczenie, do którego chce się przemieścić i płaci za tę akcję,

- psycholog deklaruje chęć użycia cechy **Obserwacja** i odrzuca kartę akcji z ręki,

- obie figurki przesuwać się do wybranego pomieszczenia i wykonywana jest sekwencja ruchu (aktywny gracz wykonuje rzut na szmery i jego ewentualne rezultaty).

ŁOWCA NAGRÓD (FIOLETOWY)

Łowca nagród znajduje się na statku głównie przez jego zdobycz – skazańca. Eskortuje go do więzienia, a jeżeli skazaniec nie bierze udziału w grze, to łowca nagród podróżuje w celu jego schwytania. Jeżeli skazaniec jest obecny, łowca nagród otrzymuje jedyny zestaw kluczy do kajdanek, który może posłużyć za wartościowy argument w przekonaniu skazańca do pomocy w trudnych sytuacjach.

Najwierniejszą towarzyszką łowcy nagród jest Łajka, jego udomakowany wieloma wsczepami pies. Wysoki poziom cybernetyzacji Łajki pozwala na wyjątkowo skuteczną współpracę z łowcą nagród.

Na początku gry umieść figurkę Łajki na planszy postaci łowcy nagród.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA PRZEDMIOTÓW:

- Łajka wraca na planszę postaci łowcy nagród po tym, jak wykonasz akcję Przeszukanie za pomocą **Modułu tropiącego**. Zdobyty przedmiot umieszczony jest w plecaku łowcy nagród.

- **Wzbudzenie agresji** pozwala zadać 1 obrażenie intruzowi w pomieszczeniu, w którym znajduje się łowca nagród za każdym razem, gdy może on przemieścić Łajkę, ale decyduje się tego nie robić (za pomocą akcji **Do dzieła!** oraz z cechy **Łajka** przed wykonaniem pierwszej akcji w rundzie).

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART AKCJI:

- **Taktyka** pozwala wybrać 1 intruza w pomieszczeniu, w którym jesteś i przesunąć swoją postać do sąsiedniego pomieszczenia, zabierając ze sobą tego intruza. Pozostali intruzi w tym samym pomieszczeniu nie atakują cię.

- Druga ze zdolności karty **Najlepszy przyjaciel** sprawia, że Łajka zostanie usunięta z gry. Nie będziesz mógł już z niej korzystać. Użyj tej akcji tylko w ostateczności. Akcją ta działa na dowolny atak intruza bez względu na jego źródło (atak z zaskoczenia, atak intruza w fazie wydarzeń itd.).

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA CECHY:

- Możesz przemieszczać Łajkę do pomieszczeń sąsiednich z pomieszczeniem, w którym się znajduje.

- Łajka ignoruje efekty znaczników pożarów w pomieszczeniach, w których jest, jednak ta zdolność nie wpływa na postaci – mogą one zostać ranne, nawet jeżeli w tym samym pomieszczeniu znajduje się Łajka.

- Łajka ignoruje wieżyczki.

- Łajka wraca na planszę postaci łowcy nagród, gdy zostanie przywołana, bez względu na dystans dzielący ją od łowcy nagród.

SKAZANIEC (CZERWONY)

Skazaniec jest skuty na początku gry. Jeden z graczy otrzymuje Klucz do kajdanek – jedyny przedmiot, który jest w stanie zdjąć kajdanki skazańca. Skazaniec będzie musiał grozić, handlować albo w inny sposób przekonać gracza, żeby ten uwolnił jego ręce.

Zdolności skazańca odzwierciedlają lata spędzone w przestępczym świecie. Jest uzdolnionym wojownikiem, który nie boi się improwizować w najtrudniejszych chwilach. Jest jedynym na tyle odważnym – albo szalonym – żeby stanąć naprzeciwko intruza z gazrurką w ręce. Gazrurką, którą wyrwał właśnie ze ściany.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA PRZEDMIOTÓW:

- **Wzmocnione ramię** pozwala wykonać akcję odpoczynku w podobny sposób jak akcję podstawową. Efekt opisany jest na karcie Odpoczynek.

Głęboka rana nie jest uznawana za opatrzoną, kiedy jej efekt jest ignorowany przez Wzmocnione ramię. Pamiętaj też o tym, że możesz używać Wzmocnionego ramienia do odpoczynku, nawet jeżeli używasz go już do ignorowania efektu głębokiej rany.

- Kiedy chybiasz w trakcie walki wręcz, **Gazrurka** pozwala otrzymać powierzchowną ranę zamiast głębokiej.

Możesz zdobyć Gazrurkę w dowolnym pomieszczeniu. Kiedy masz odrzucić Gazrurkę, odwróć kartę na drugą stronę. Nie możesz przehandlować Gazrurki. Dla wszystkich innych jest bezużyteczna.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART AKCJI:

- **Dawaj to** nie jest Przeszkodzeniem, dlatego inni gracze nie mogą wykorzystać przeciwko niej Przeszkodzenia.

- Rzut na szmery przy **Wybuchu złości** jest wykonywany po skorzystaniu z akcji pomieszczenia (przykładowo po uprzednim rzucie na szmery w wyniku wykonania akcji Gniazda).

- **Oportunista** wciąż działa, nawet jeżeli drzwi w korytarzu, przez którzy wykonałeś ruch, są zniszczone.

- W trakcie **Potężnego ciosu** najpierw rzucaś kością walki, potem dodajesz 1 dodatkowe obrażenie i sprawdzasz efekt obrażeń.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA CECHY:

- Twoja cecha pozwala na przetrwanie większej liczby głębokich ran, ale wciąż musisz uważasz. Ataki intruzów, takie jak ugryzienie, wciąż mogą cię zabić!



DODATKOWE TRYBY GRY

TRYB MISJI BADAWCZEJ (120 MINUT)

Jest to gra o standardowej długości, którą można rozegrać zamiast standardowej rozgrywki. Gra trwa 15 tur, a gracze mogą korzystać tylko z postaci z dodatku Pokłosie. Gracze używają planszy wahadłowca oraz celów z gry podstawowej. Nowe postaci, wydarzenia Pokłosia i żetony eksploracji Pokłosia oferują odmienną rozgrywkę.

DODAWANIE KOMPONENTÓW POKŁOSIA DO GRY PODSTAWOWEJ

Gracze w trakcie standardowej rozgrywki mogą wymienić dowolną postać z gry podstawowej z postacią z dodatku Pokłosie, o ile ich kolor jest taki sam.

Warto jednak zauważyć, że postaci z dodatku Pokłosie nadają się lepiej do rozgrywki Epilogu i Misji badawczej niż do standardowej gry Nemesis.

4 nowe pomieszczenia „2”, 3 żetony eksploracji „wieżyczki” oraz karty cech mogą być dowolnie dodawane do standardowej gry.

Tryb Epilogu można rozegrać po Misji badawczej (albo po zwykłej rozgrywce Nemesis z postaciami z Pokłosia), jednak postaci, które brały w niej udział nie mogą brać udziału w Epilogu.

POZOSTAŁE ELEMENTY POKŁOSIA



KARTY ALARMÓW

Nemesis: Pokłosie dodaje do gry nowy stos alarmów.

Alarmy są krótkimi zadaniami, które muszą zostać wykonane przez załogę. Jeżeli alarm nie zostanie wykonany w określonym czasie, gra kończy się przegraną wszystkich graczy, których postaci znajdują się jeszcze na planszy. Czas na wykonanie alarmu zależy od trybu gry, co zostanie opisane za chwilę.



Kiedy alarm wymaga umieszczenia żetonu Specjalnego celu, korzystajcie z żetonów Specjalnego celu dołączonych do Nieznanych Historii #1. Specjalny cel uznawany jest za ciężki obiekt.



- ikona alarmu

ETAPY ALARMÓW

Niektóre z alarmów podzielone są na dwa kroki. Aby wykonać drugi krok (kończąc tym samym alarm), musisz najpierw ukończyć pierwszy. Jeżeli alarm ma tylko jeden krok, wystarczy go wykonać, żeby zakończyć alarm.

Po wykonaniu pierwszego kroku alarmu zaznacz to na karcie alarmu, umieszczając znacznik amunicji/obrażeń na ikonie etapu

AKCJA AKTYWACJI

Niektóre alarmy wymagają wykonania akcji **aktywacji**.

Ta nowa akcja może być wykonana tylko w pomieszczeniach wyróżnionych w alarmie. Może zostać wykonana zarówno w walce, jak i poza nią. Jej koszt wynosi zawsze 1 kartę akcji.

Efekt aktywacji jest opisany na karcie alarmu.

NOWE POMIESZCZENIA

Dodatek Pokłosie zawiera 4 nowe **pomieszczenia „2”**.

Mogą one zostać dodane do puli kafelków pomieszczeń w grze podstawowej.

Wraz z nowymi pomieszczeniami do gry dodane są także nowe **przedmioty samoróbek** (związane z jednym z nowych pomieszczeń): Dron bojowy, Kombinezon i Laserowy wskaźnik celu. Tych przedmiotów nie można otrzymać inaczej niż w wyniku akcji pomieszczenia Pracownia.

Zrobienie tych przedmiotów ma inne wymagania niż zrobienie przedmiotów z gry podstawowej.



PRACOWNIA

ZRÓB SPECJALNY PRZEDMIOT:

Postać w Pracowni może wykonać akcję podstawową "Zrób przedmiot", żeby wymienić przedmioty na następujące samoróbki:

- Ładunek energetyczny = Laserowy wskaźnik celu
- Narzędzia = Dron bojowy
- Ubrania = Kombinezon

Nie można wykonać tych przedmiotów, jeżeli w pomieszczeniu znajduje się znacznik awarii.



SERWEROWNIA

UŻYJ INNEGO KOMPUTERA:

Użyj akcji dowolnego odkrytego pomieszczenia z komputerem, w którym nie ma znacznika awarii.



CENTRUM BEZPIECZEŃSTWA

1 WŁĄCZ ALARM:

Wybierz 1 dowolne pomieszczenie, w którym nie ma postaci. Wykonaj tam rzut na szmery.

Może to wywołać spotkanie z intruzem, jednak nie zostanie wykonany atak z zaskoczenia.



KONTROLA WIEŻYCZEK

2 ZMIEŃ STATUS WIEŻYCZKI:

Wybierz dowolny żeton wieżyczki na planszy i zmień jego status. Zmieniony status jest umieszczany zakryty na górze stosu statusu.

WIEŻYCZKI

Figurka wieżyczki umieszczana jest w pomieszczeniu, gdy zostanie odsłonięty żeton eksploracji „wieżyczka”. Na planszy mogą znajdować się wieżyczki, nawet jeżeli nie ma Kontroli wieżyczek i vice versa.

Wieżyczka nie może zostać umieszczona w Pomieszczeniu pokrytym śluzem ani w Gnieździe.

Startowy status wieżyczki określany jest losowo poprzez przetasowanie 3 różnych żetonów statusu i umieszczenie ich zakrytych w stosie obok figurki. Górny żeton określa status wieżyczki. Status wieżyczki odkrywany jest w momencie pierwszego wejścia postaci/intruza do pomieszczenia.

Wieżyczka może zostać zniszczona akcją Demolka.

W trakcie skutków pożarów w fazie wydarzeń intruzi zawsze niszczą aktywną wieżyczkę w pomieszczeniu, w którym są. Dzieje się to w tym samym momencie, w którym wieżyczka strzela, więc może się zdarzyć, że intruz zniszczy wieżyczkę i zginie.

Ignorowanie kroku skutków pożarów w fazie wydarzeń nie wpływa na wieżyczki.

Zniszczone wieżyczki są usuwane z planszy.

STATUS WIEŻYCZEK:



Nieaktywna – Wieżyczka jest nieaktywna i nie może zostać zniszczona.



Cel: wszyscy – Wieżyczka strzela we wszystko, co **wchodzi** do pomieszczenia (intruzi pojawiający się w pomieszczeniu uznawani są za wchodzących do pomieszczenia). Dodatkowo wieżyczki strzelają w kroku skutków pożarów w fazie wydarzeń.

Postaci otrzymują 1 **powierzchnową ranę**, intruzi otrzymują 1 **obrażenie**.



Cel: intruzi - działa podobnie jak Cel: wszyscy, jednak tylko na intruzów, nie na postaci.

Jeżeli chcesz korzystać z wieżyczek w podstawowej grze Nemesis, musisz dodać 3 nowe żetony eksploracji „wieżyczka” do puli żetonów eksploracji oraz umieścić figurki i żetony statusów wieżyczek obok planszy do gry.

NOWA PLANSZA – WAHADŁOWIEC

Wahadłowiec zawiera 4 pomieszczenia.

Główne pomieszczenie jest wydrukowane na planszy.

Na pozostałych 3 pola na pomieszczenia losowo umieszcza się kafelki pomieszczeń „2”. Pomieszczenia wahadłowca nie mają licznika przedmiotów i nie można na nich znaleźć przedmiotów za pomocą akcji Przeszukanie.

Główne pomieszczenie nie ma swojej akcji pomieszczenia, jednak wiele alarmów korzysta z tego pomieszczenia.

Wahadłowiec ma nowe zasady ruchu:

• Kiedy postać jest w Głównym pomieszczeniu, może wykonać akcję ruchu do dowolnego pomieszczenia z wejściem do korytarzy technicznych na statku Nemesis.

• Kiedy postać znajduje się w pomieszczeniu z wejściem do korytarzy technicznych na statku Nemesis, może wykonać akcję ruchu do dowolnego pomieszczenia „2” na wahadłowcu.

• Nemesis i wahadłowiec uznawane są za jeden statek przy rozpatrywaniu akcji i zasad.

Wahadłowiec posiada także nowy tor czasu, który składa się z 5 pól.

ŻETONY EKSPLOKACJI POKŁOSIA

Żetony eksploracji Pokłosia działają w podobny sposób do tych z gry podstawowej. Jedyną różnicą jest to, że nie ustawiają one licznika przedmiotów.

Kiedy rozpoczynacie grę Epilogu albo Misji badawczej, umieście 1 żeton eksploracji Pokłosia w każdym pomieszczeniu na głównej planszy z mapą statku (włącznie z Hibernatorium, Maszynowniami i Kokpitem).

Kiedy dowolna postać wejdzie do pomieszczenia z żetonem eksploracji Pokłosia, odkrywa go i rozpatruje odpowiedni efekt:



ZATRZAŚNIĘCIE:

Zamknij wszystkie drzwi w korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia, oprócz korytarza, którym właśnie wszedłeś.

Jeżeli korzystałeś z korytarzy technicznych, zamknij wszystkie drzwi w korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia.



NIEBEZPIECZEŃSTWO:

Jak po rzucie na szmery.



JAJO:

Umieść żeton jaja intruza w tym pomieszczeniu.



UWALANE ŚLUZEM:

Zostaw ten żeton na kafelku pomieszczenia. Za każdym razem, gdy postać wejdzie do pomieszczenia z tym żetonem, otrzymuje znacznik śluzu.



LARWA

Umieść figurkę larwy w tym pomieszczeniu. Nie wywołuje to spotkania z intruzem. Nie wykonuj rzutu na szmery.



OGIEŃ:

Umieść znacznik pożaru w tym pomieszczeniu.



ZWŁOKI:

Umieść żeton zwłok intruza w tym pomieszczeniu.



CIAŁO:

Umieść żeton ciała członka załogi w tym pomieszczeniu.

Odrzuć żeton eksploracji Pokłosia po rozpatrzeniu jego efektu (z wyjątkiem żetonu „uwalane śluzem”).

TRYB EPILOGU

PRZYGOTOWANIE DO GRY

01 Przed rozpoczęciem tego trybu gry, musicie najpierw rozegrać pełną grę *Nemesis*. Pamiętajcie, że jeżeli będziecie w nią grali postaciami z dodatku *Pokłosie*, nie będą one dostępne w Epilogu!

Z oczywistych przyczyn, jeżeli *Nemesis* została zniszczona w wyniku rozszczelnienia kadłuba (poprzez dołożenie 9 znacznika pożaru albo awarii), nie można zagrać w Epilog.

11 Usuńcie wszystkich intruzów z planszy i dodajcie odpowiadające im żetony do kolonii intruzów.

Następnie dodajcie:

- dla 2-3 graczy = 1 żeton larwy i 2 żetony dorosłych osobników.
 - dla 4 graczy = 2 żetony larw i 4 żetony dorosłych osobników.
 - dla 5 graczy = 3 żetony larw i 6 żetonów dorosłych osobników.
- Jeżeli nie ma odpowiedniej liczby żetonów, po prostu ich nie dodawajcie.

21 Usuńcie:

- Wszystkie znaczniki pożarów i szmerów z planszy.
- Wszystkie przedmioty, które zostały znalezione albo zrobione przez graczy (usuńcie je z gry).

31 Zostawcie:

- Znaczniki awarii, żetony drzwi, żetony kapsuł ratunkowych, które zostały na planszy.
- Odslonięte i zakryte karty słabości intruzów. Umieśćcie znaczniki na odsloniętych kartach słabości. Są one nieaktywne, dopóki nie zostaną ponownie odslonięte.

Aby ponownie odslonić kartę słabości, musicie raz jeszcze przebadać odpowiedni obiekt.

41 Przetasujcie następujące stosy: ataku intruzów, wydarzeń *Pokłosia*, kart skażenia i głębokich ran. Przetasujcie żetony siłników i karty koordynat i umieśćcie je na planszy tak, jak w przygotowaniu do gry podstawowej.

51 Odkryjcie wszystkie nieodkryte pomieszczenia i odsloncie ich żetony eksploracji – ustawcie licznik przedmiotów i zignorujcie pozostałe efekty żetonów eksploracji.

61 Przetasujcie żetony eksploracji *Pokłosia* i umieśćcie po 1 zakrytym żetonie na każdym pomieszczeniu (z *Hibernatorium*, *Maszynowniami* i *Kokpitem* włącznie).

71 Umieśćcie planszę wahadłowca obok planszy *Nemesis*.

81 Przetasujcie pozostałe kafelki pomieszczeń „2”. Umieśćcie je losowo na polach z numerem 2 na planszy wahadłowca i odsloncie je. Jeżeli jednym z pomieszczeń było Pomieszczenie pokryte śluzem, odrzućcie je i umieśćcie kolejne.

91 Przygotujcie odpowiednią liczbę kart pomocy i rozdajcie losowo po 1 każdemu z graczy. Cyfra na karcie określa kolejność wyboru postaci.

101 Każdy gracz otrzymuje 1 plecak (plastikową podkładkę) o takim samym numerze jak jego karta pomocy.

Następnie wymieńcie karty pomocy na karty pomocy z dodatku *Pokłosie*.

111 Potasujcie karty wyboru postaci. Gracze wybierają postaci 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.

121 Każdy gracz otrzymuje następujące elementy: planszę postaci, figurkę postaci, stos kart akcji, przedmiot startowy, 2 przedmioty osobiste swojej postaci oraz kartę cechy. Pierwszy gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

131 Każdy gracz umieszcza figurkę swojej postaci w Głównym pomieszczeniu.

141 Potasujcie stos kart zadań prywatnych i rozdajcie po 1 każdemu z graczy.

151 Potasujcie stos kart alarmów i umieśćcie obok planszy. Odkryjcie pierwszą kartę alarmu.

161 Umieśćcie odsloniętą kartę kusząca propozycja obok planszy.

171 Umieśćcie znacznik czasu na zielonym polu toru czasu wahadłowca.

ALARMY W EPILOGU

W trakcie tego trybu gry musicie zakończyć 2 alarmy.

Macie 2 rundy, żeby zakończyć każdy z nich.

Za każdym razem, gdy znacznik czasu znajdzie się na **żółtym polu toru czasu wahadłowca**, sprawdźcie, czy spełniłście warunki alarmu.

Jeżeli tak – usuńcie tę kartę alarmu z gry.

Jeżeli nie – gra kończy się przegraną wszystkich graczy. Sytuacja na *Nemesis* robi się zbyt niebezpieczna, żeby można było kontynuować misję.

Na początku 3 rundy dobierzcie drugą kartę alarmu.

Jeżeli w 5 rundzie nie ma żadnej karty alarmu w grze, jest to dobry czas, żeby uciec z *Nemesis*!

KROK KOLONII INTRUZÓW W FAZIE WYDARZEŃ

Ten krok nie występuje w Epilogu.

WYDARZENIA W EPILOGU

Wydarzenia *Pokłosia* działają tak samo jak w standardowej grze, ale mają jedną dodatkową zasadę: za każdym razem, gdy karta wydarzenia ma ikonę **alarmu** (⚠), każda postać wykonuje rzut na szmery w kolejności rozgrywania.

FAZA WYDARZEŃ

1: TOR CZASU

Przesuńcie znacznik czasu na torze czasu wahadłowca o 1 pole w górę.

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

2: SPRAWDZENIE ALARMU (TYLKO W RUNDZIE 3 I 5)

Sprawdźcie, czy spełnione są warunki ukończenia alarmu.

Następnie, jeżeli jest runda 3, dobierzcie kolejny alarm.

3: ATAK INTRUZÓW

Każdy intruz w pomieszczeniu z postacią wykonuje atak.

4: SKUTKI POŻARÓW

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

5: KARTA WYDARZENIA

Dobierzcie i rozegrajcie 1 kartę wydarzenia:

- 1) Ruch intruzów
- 2) Efekt wydarzenia
- 3) Rzut na szmery (jeżeli na karcie wydarzenia jest ikona alarmu)

6: KONIEC RUNDY

SPRAWDZENIE WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA

Po 5 rundzie wahadłowiec opuszcza *Nemesis* i wraca do bazy bez względu na to, czy postaci wróciły na wahadłowiec.

Aby wygrać w tym trybie gry, gracz musi spełnić następujące warunki:

1) Gracze odkryli wszystkie żetony eksploracji *Pokłosia* na statku *Nemesis*.

• W grze dla 2 graczy można nie odkryć do 3 żetonów eksploracji *Pokłosia*.

Jeżeli ten warunek nie zostanie spełniony, misja zakończyła się niepowodzeniem – wszyscy gracze przegrywają.

2) Gracz musi wykonać swoje zadanie prywatne.

3) Postać gracza musi znajdować się na wahadłowcu, gdy ten wraca do bazy albo zakończyć grę w kapsule ratunkowej.

4) Postać musi przeżyć sprawdzenie skażenia (tak samo, jak w podstawowej grze).

ALBO:

W dowolnym momencie gry gracz może zabrać kartę kuszącej propozycji – odrzuca wtedy kartę zadania prywatnego. Aby wygrać, ten gracz musi spełnić warunki kuszącej propozycji oraz przetrwać sprawdzenie skażenia.

TRYB MISJI BADAWCZEJ

Ten tryb gry został zaprojektowany z myślą o graczach, którzy chcą zagrać w standardową grę **Nemesis**, korzystając z komponentów dodanych w **Pokłosiu**.

Ten tryb gry nie jest rozgrywany po zakończeniu standardowej rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE GRY: KROKI 1-15, PRZYGOTOWANIE PLANSZY

1] Połóżcie **planszę** na stole stroną podstawową ku górze. Połóżcie obok niej planszę **wahadłowca**.

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

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

4] Odkryjcie kafelki pomieszczeń na wahadłowcu. Jeżeli znajduje się tam **Pomieszczenie pokryte śluzem**, odrzućcie je i umieśćcie tam inny losowy kafelek pomieszczenia „2”.

5] Usuńcie z puli **żetonów eksploracji** żetony „drzwi” i „Niebezpieczeństwo”. Dodajcie do puli żetony „wieżyczki”. Potasujcie żetony eksploracji, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym **nieodkrytym** kafelku pomieszczenia.

6] Przygotujcie **żetony eksploracji Pokłosa**, potasujcie je i umieśćcie po 1 na **każdym** nieodkrytym kafelku pomieszczeń oraz w Kokpicie, Hibernatorium i Maszynowniach.

W ten sposób wszystkie pomieszczenia na Nemesis mają 2 różne żetony eksploracji.

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

8] Weźcie odpowiednią liczbę losowo dobranych **kapsułów ratunkowych**:

- **1-2 graczy:** 1 kapsuła.
- **3-4 graczy:** 2 kapsuła.
- **5 graczy:** 3 kapsuła.

9] 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”.

10] Obok planszy głównej połóżcie **planszę intruzów**, a na niej w odpowiednich miejscach:

- 5 **znaczników jaj**
- 3 losowe zakryte **karty słabości intruzów**.

11] Włóżcie do **woreczka (kolonii intruzów)** następujące **żetony**: 1 pusty żeton, 2 larwy, 2 pełzaczy, 3 dorosłych osobników, 1 reproduktora, 1 królową.

Następnie dołóżcie po 1 dorosłym osobnikowi za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce.

Pozostałe żetony intruzów połóżcie obok planszy – będą potrzebne w grze później. Obok planszy połóżcie także **żetony zwłok intruzów** – będziecie nimi zaznaczać intruzów zabitych w trakcie rozgrywki.

12] Aby utworzyć stos **wydarzeń Misji badawczej**, potasujcie karty wydarzeń Pokłosa z **następującymi kartami wydarzeń**: *Observacja z ukrycia, Krótkie spięcie, Polowanie (wskaźnik kierunku: 3), Woń ofiary, Uszkodzenie, Awaria systemu podtrzymującego życie, Przeobrażenie, Niszczycielski ogień*.

13] Potasujcie i połóżcie obok planszy następujące stopy kart (zakryte): 3 stopy przedmiotów (każdy w innym kolorze), stos **wydarzeń Misji badawczej**, stos **kart ataku intruzów**, stos **kart skażenia**, stos **alarmów** i stos **głębokich ran**.

Obok stosów przedmiotów połóżcie stos **samoróbek**.

Obok stosu kart skażenia połóżcie **skaner**.

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

- **znaczniki pożaru,**
- **znaczniki awarii,**
- **znaczniki szmerów,**
- **znaczniki amunicji/obrażeń,**
- **znaczniki statusu** (używane jako powierzchowne 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.**

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

Przygotowanie planszy jest zakończone. Przejdźmy do przygotowania postaci.

PRZYGOTOWANIE GRY: KROKI 16-22, PRZYGOTOWANIE POSTACI

16] 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 19).

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

17] 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.

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

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

19] Potasujcie **karty wyboru postaci**. Gracze wybierają postaci 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.

Gracz kontrolujący androida odrzuca swój zakryty cel osobisty i doбира kolejny cel korporacyjny.

20] Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:

- A) Planszę postaci**, którą wybrał w poprzednim kroku.
- B) Figurkę** swojej postaci, którą umieszcza w Głównym pomieszczeniu na wahadłowcu. 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 (oprócz Broni scalonej androida i Robota CEO, które kładzie się obok przedmiotów osobistych). 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 NIE-AKTYWNE, ale po spełnieniu określonych warunków gracze mogą je aktywować.
- F) Kartę cechy** swojej postaci, którą kładzie obok swojej planszy postaci.

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

22] Połóżcie **niebieski żeton ciała członka załogi** w Hibernatorium.

WYDARZENIA W MISJI BADAWCZEJ

Wydarzenia działają tak samo jak w Epilogu, jednak ikona alarmu (▲) powoduje dobranie karty alarmu zamiast rzutu na szmeru.

ALARMY W MISJI BADAWCZEJ

W trakcie Misji badawczej niektóre z wydarzeń wywołują alarmy. Za każdym razem, gdy dobrana zostanie karta wydarzenia z ikoną **alarmu** (▲), zamiast wykonywać rzut na szmery (jak w Epilogu), dobierzcie 1 kartę alarmu i umieśćcie znacznik czasu na 5 polu **torze czasu wahadłowca**. Jeżeli znacznik czasu znajduje się już na tym torze, zignorujcie ikonę alarmu.

Macie 5 rund na ukończenie każdego z alarmów.

Kiedy znacznik czasu na **torze czasu wahadłowca** osiągnie ostatnie, czerwone pole, sprawdźcie, czy spełniście wymagania alarmu. Jeżeli nie, gra kończy się i wszystkie postaci na planszy giną. Jeżeli tak, odrzućcie znacznik czasu i kartę alarmu.

Jeżeli w momencie zakończenia gry, w grze znajduje się nie ukończony alarm, sprawdźcie, czy spełniście jego wymagania. Jeżeli nie, gra kończy się i wszystkie postaci na planszy giną.

KOLONIA INTRUZÓW

Ten krok fazy wydarzeń jest taki sam jak w podstawowej grze Nemesis.

FAZA WYDARZEŃ

1: TOR CZASU

Przesuńcie **znacznik czasu** na **torze czasu** i na **torze czasu wahadłowca** (jeżeli jest na nim znacznik czasu) o 1 pole.

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

2: SPRAWDZENIE ALARMU

Sprawdźcie, czy spełnione są warunki ukończenia alarmu.

3: ATAK INTRUZÓW

Każdy intruz w pomieszczeniu z postacią wykonuje atak.

4: SKUTKI POŻARÓW

5: KARTA WYDARZENIA

Dobierzcie i rozegrajcie 1 kartę wydarzenia:

- Ruch intruzów
- Efekt wydarzenia

6: KOLONIA INTRUZÓW

7: KONIEC RUNDY

CELE GRACZY I KONIEC GRY

Ten krok jest taki sam jak w podstawowej grze Nemesis.

KLEPSYDRA W GRZE NEMESIS

Jeżeli chcecie dodać kolejny czynnik zwiększający napięcie w grze, możecie wykorzystać dołączoną do dodatku klepsydrę.

Obróćcie ją za każdym razem, gdy rozpoczyna się nowa runda.

Kiedy dowolny z graczy zauważy, że przesypał się w niej piasek, może ją podnieść. Gracz, który podniósł klepsydrę, wybiera jedno pomieszczenie na planszy i wykonuje rzut na szmery, stosując standardowe zasady.

Jeżeli w wyniku rzutu wystąpi spotkanie z intruzem, atak z zaskoczenia będzie dotyczył postaci z najmniejszą liczbą kart na ręce. Jeżeli nie ma żadnej postaci w tym pomieszczeniu, atak z zaskoczenia nie będzie miał miejsca.

Po wykonaniu rzutu na szmery odłóżcie klepsydrę na bok, gdzie będzie czekała na odwrócenie na początku kolejnej rundy.

Jeżeli gracz nie chce podnosić klepsydry, nie musi tego robić.

Jeżeli dowolny z graczy uzna, że korzystanie z klepsydry mu się nie podoba, klepsydra może zostać usunięta z gry po rzucie na szmery.