

OUTTUN



Halloween, trwa przyjęcie na balu przebierańców w muzeum filmów grozy. Ty i Twoi przyjaciele jesteście na imprezie, kiedy dziwna burza z piorunami ożywia jednego z potworów ! GONI CIĘ!

Nie możesz prześcignąć potwora, ale możesz prześcignąć swoich przyjaciół !

Potwory



Niedźwiedź podąża za duchem gry, w której przeszkadzasz swoim przyjaciołom aby wygrać. Każdy gracz otrzymuje karty ingerencji i zagrywa je przeciwko innym graczom.



Wampir wpływa na umysły wszystkich graczy oraz dezorientuje ich. Karty ingerencji są używane w centrum rozgrywki i wpływają na wszystkich graczy. (Proponujemy Wampira na Twoją pierwszą grę)



Zombie zaraża wirusem wszystkich graczy, którzy następnie rozprzestrzeniają infekcję. Karty ingerencji zagrywane są przeciwko każdemu zainfekowanemu graczowi, następnie każdy zarażony gracz wybiera innego do zainfekowania. Użyj specjalnej karty antidotum, aby usunąć infekcję.



Smok zjeje palącym ogniem, który przypala wszystkich prócz najszybszego z biegaczy. Najszybszy gracz otrzymuje premię do ruchu, aczkolwiek nie posiada żadnych kart ingerencji. Wszyscy pozostali gracze otrzymują karty ingerencji do zagrania w każdej rundzie, a wszystkie karty zagrane przeciwko nim są usuwane w każdej rundzie.

Zawartość pudełka

60 Kart ingerencji (48 + 12 duplikatów Wampira) :



6 Kart referencyjnych kart ingerencji

48 Kart ścieżek:



6 x 9 kart ruchu (8 + Finish)



6 kart zastępczych/infekcji

6 x 2 żetony graczy

4 maty potworów/pomieszczeń

1 Zasady Gry

Przygotowanie gry

1. Każdy gracz wybiera postać :
 - a. Przygotuj 9 kart ruchu
 - b. Umieść kartę zastępczą/infekcji przed sobą
 - c. Zabierz 2 pasujące żetony postaci
2. Umieść plansze potwora przeciw, któremu chcesz grać.
3. Plansze potworów są zbalansowane dla 2 do 6 graczy. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 6 graczy, możesz użyć odwrotnej strony nieużywanych żetonów graczy i przykryć dodatkowe miejsca zgodnie z poniższą tabelą (wydrukowaną także na odwrocie ostatniej strony zasad gry) :

2	✓	✗	✗	✗	✗	✓
3	✓	✗	✗	✓	✗	✓
4	✓	✗	✓	✓	✗	✓
5	✓	✓	✓	✓	✗	✓

4. Umieść 1, 2 lub 3 plansze pomieszczeń (rewers plansz potworów) w pobliżu obszaru gry (ilość pomieszczeń określa długość gry).
5. Umieść jeden ze swoich żetonów gracza na planszy potwora.
6. Umieść drugi żeton gracza na pozycji Start/1.
7. Potasuj karty ścieżek i umieść je zakryte obok planszy potwora.
8. Utwórz i przetasuj talię ingerencji :
 - a. Niedźwiedź/Smok: Wszystkie karty ingerencji
 - b. Zombie: Wszystkie karty ingerencji z ikoną Zombie
 - c. Wampir : Wszystkie karty ingerencji z ikoną Wampira
9. Tylko Wampir: umieść 12 dodatkowych kart "+" (oraz 3 "+" z ikoną Zombie) w pobliżu. Do wykorzystania jako duplikat karty Wampira "+", jeśli zostanie wylosowana.

Przykładowy układ gry dla 4 graczy :



Zasady gry

Gra podzielona jest na rundy, przy czym każda runda ma następujące etapy :

1. Którędy?
2. Uciekaj!
3. Czy to poprawna droga?
4. Czy byłem szybszy/a niż inni?
5. Poruszaj się!
6. Efekty specjalne!
7. Przeszkadzanie innym graczom!

Które dy ?



Uciekaj!

Gracze mogą układać karty w rzędzie przed sobą lub układać je w stos, o ile zachowana jest kolejność.

2. Po zakończeniu umieść swoją kartę końca („Finish”) na stosie zakończenia.

Jeśli gracz zabiera szczególnie dużo czasu, jako grupa możecie zadeklarować („Koniec Czasu”). W kontekście następnej sekcji, uznaje się, iż ten gracz popełnił błąd.

Czy to poprawna droga ?

1. Porównaj sekwencję kart ruchu osoby po Twojej lewej stronie z kolejnością na karcie ścieżki (włącznie ze wszystkimi modyfikatorami z kart ingerencji). Jeśli gracz popełnił błąd, umieść jego żeton w polu +0 na górze planszy potwora.

Czy byłem szybszy/a niż inni ?

1. Odwróć stos kart końca (Finish).
2. Po kolei zwróć każdą kartę końca (Finish) graczom, jeden po drugim, umieszczając ich żeton na pierwszej – od prawej strony - wolnej pozycji (żetony znajdujące się w sekcji +0, powinny być uporządkowane w tej sekcji w porządku od najszybszego do najwolniejszego).
3. Ostatni gracz, który poprawnie ułożył karty ruchu może zdecydować się na umieszczenie jego żetonu na dalszej pozycji - jeśli jest wolna, lub pozostać tam gdzie się obecnie znajduje (*Ostatnia pozycja posiada czasami przydatne efekty kosztem ruchu !*) :



Poruszaj się !

1. Przesuń swój żeton o liczbę pomieszczeń pokazaną na planszy potwora.

Upewnij się, że przesuwasz je w kolejności od najszybszego do najwolniejszego gracza, ponieważ może to zadecydować o wygranej lub przegranej !

Efekty specjalne !

Niektóre plansze potworów posiadają efekty specjalne. Wypełnij je teraz :

- Niedźwiedź  : Zraniony gracz usuwa sprzed siebie wszystkie karty ingerencji.
- Smok  : Podpaleni gracze usuwają sprzed siebie wszystkie karty ingerencji
- Zombie  : Jeśli żeton znajduje się na pozycji biologicznego zagrożenia, gracz zostaje zarażony (odwróć kartę zastępczą na czerwoną stronę). Jeśli jesteś już zarażony, wybierz sąsiadującego gracza na planszy potwora, którego chcesz zainfekować.

Przeszkadzanie innym graczom !

Szczegóły działania każdej karty ingerencji znajdują się na ostatniej stronie.

Usuń wszelkie  karty, które zostały zagrane (opis kart znajduje się poniżej).

Niedźwi
edź



Każdy gracz dobiera jedną kartę z talii ingerencji.



Zaczynając od najszybszego do najwolniejszego gracza w danej rundzie (najpierw gracze, którzy poprawnie ukończyli bieg, następnie pozostali) gracze mogą zagrać dowolne posiadane karty ingerencji (na siebie bądź przeciwko innym

graczom) albo zatrzymać do wykorzystania w późniejszych rundach lub w momencie wskazanym na karcie.

Smok



Każdy gracz na pozycji z symbolem karty dobiera dwie karty z talii interferencji.



Zaczynając od najszybszego do najwolniejszego gracza w danej rundzie, gracze mogą zagrać dowolne posiadane karty ingerencji (na siebie bądź przeciwko innym graczom) albo zatrzymać je do wykorzystania w późniejszych rundach lub w momencie wskazanym na karcie.

Wampir



Dobierz jedną kartę i umieść ją na środku obszaru gry. Ta karta dotyczy wszystkich graczy. Jeśli zostanie wylosowana karta „+”, każdy gracz bierze pasującą kopię karty z dodatkowej talii kart „+”.

Zombie



Każdy zarażony gracz dobiera jedną kartę i kładzie ją przed sobą. Ta karta dotyczy tylko tego gracza.



karty: Tylko jedna karta ingerencji z tą ikoną w lewym dolnym rogu może zostać zagrana na danego gracza w tym samym czasie (bądź wszystkich graczy jeśli gra toczy się przeciw Wampirowi). Kiedy nowa jest wyciągnięta, zastępuje starą.



1 karty: Kiedy zagrane, pozostają w grze tylko na jedną rundę. Zostaną usunięte, zanim więcej kart ingerencji jest dobranych w następnej rundzie.

Duplikaty: Gracz nie może mieć przed sobą 2 takich samych kart ingerencji

Zombie - Specjalne zasady

Antidotum: kiedy zobaczysz na  karcie ścieżki, zagraj kartę antidotum po ostatniej karcie na Twojej drodze, aby wyleczyć infekcję i usunąć wszystkie karty ingerencji znajdujące się przed Tobą. Do końca tej rundy jesteś odporny na infekcje.

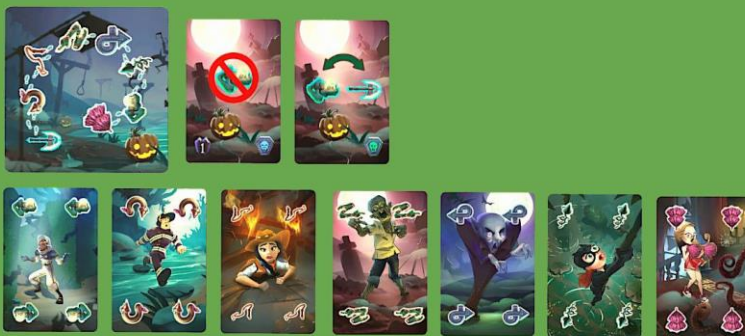
Zwycięstwo

Zwycięzcą jest pierwsza osoba, której żeton opuści plansze pomieszczeń. Gratulacje! Udało Ci się prześcignąć wszystkich przeciwników.

FAQ

Q: Co mam zrobić, jeśli mam przed sobą *Zamianę* (A, B) i pasujący symbol (A) na karcie *Nie tędy droga*.

A: *Nie tędy droga* odnosi się do sekwencji na karcie ścieżki. Kiedy masz zagrać (A) według karty ścieżki, nie zagrywasz żadnej karty ruchu z ręki. Kiedy masz zagrać (B) według karty ścieżki, zastosuj *Zamianę*, więc zagrywasz kartę ruchu (A) z ręki:



Q: Czy mogę użyć *Przyspieszenie* dwa razy w tej samej rundzie?

A: Nie możesz zagrywać duplikatów kart ingerencji, więc możesz zagrać tylko jedno *Przyspieszenie* naraz.

Objaśnienie planszy potwora

Kluczowe obszary plansz potworów:

1. Obszar +0: miejsce, w którym umieszczasz żetony graczy, którzy umieścili karty ruchu w złej kolejności lub nie zmieścili się w czasie
2. Pozycje kolejności:
 - a. Pozycja nieaktywna
 - b. Najwolniejszy gracz po lewej
 - c. Najszybciej po prawej
3. Lewy górny róg: Kto otrzymuje kartę ingerencji / ile?
4. Lewy dolny róg : Gdzie karty ingerencji mogą/muszą być zagrane?
5. Prawy górny róg : Co usuwa karty ingerencji?



Przykład

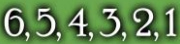
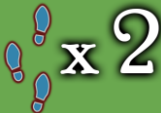
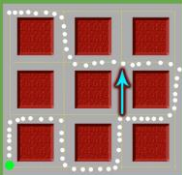


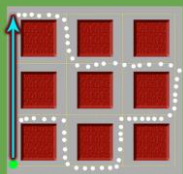
Podziękowania

Szczególne podziękowania kierujemy do osób, bez których gra nie byłaby dzisiaj z Wami:

- Ian Barrow: Oryginalna koncepcja *Outrun* i mechaniki gry
- Szymon Stuglik Główna mechanika gry *Outrun* / Interakcja z dostawcami
- Paul Hunter: Mechanika gry i media społecznościowe
- Nasi artyści Pablo Blayker & Kamila Szutenberg
- Testerzy
 - Pracownicy Conversis
 - *Library Pot* (Richmond, London)
 - *Thirsty Meeples* (Oxford) grupa testerów
 - Ekipa z Krakowa
 - Uczestnicy Essen Spiel 2019
- Dostawcy prototypów *BoardGamesmaker.com*
- Rodziny Paula, Iana i Szymona (za ich cierpliwości i zrozumienie)

Opisy kart ingerencji

	Cofaj Połóż karty ruchu w odwrotnej kolejności
	Przyspieszenie Podwój liczbę pomieszczeń, przez które poruszasz się na planszy w tej rundzie
	Uczciwa wymiana? Zamień zagrane przed Tobą karty ingerencji z innym graczem
	Koncentracja Możesz odrzucić wszystkie karty ingerencji znajdujące się przed Tobą
	Weź moje Przekaz znajdujące się przed Tobą karty ingerencji innemu graczowi (zastąp karty  swoimi)
	Mały skrót W tej rundzie, zagraj o jedną mniej – wybraną przez Ciebie - kartę ruchu
	Długa droga Zagraj tę kartę po zagraniu pierwszej karty ruchu z ręki (istnieją podobne karty, które wymagają zagrania po drugiej, bądź trzeciej karcie ruchu). Kiedy ta karta zostanie wylosowana podczas gry z Wampirem, każdy gracz powinien wziąć do ręki duplikat tej karty.



Wielki skrót

Zamiast zagrywać karty ruchu w tej turze, zagraj tę kartę i swoją kartę zakończenia (Finish)



Nie tędy droga

Zignoruj ten ruch (kartę ruchu z tym symbolem) jeśli pojawi się na karcie ścieżki



Tarcza

Nowe karty ingerencji nie mogą zostać zagrane przeciwko Tobie



Kradzież

Zabierz wszystkie karty ingerencji z ręki innego gracza



Dziurawa Ścieżka (parzyste, następnie nieparzyste)

Zagraj parzyste ruchy (karty ruchu) z karty ścieżki, a następnie nieparzyste ruchy np. 2, 4, 6, następnie 1, 3, 5



Dziurawa Ścieżka (nieparzyste, następnie parzyste)

Zagraj nieparzyste ruchy (karty ruchu) z karty ścieżki a następnie nieparzyste ruchy np. 1, 3, 5 następnie 2, 4, 6



Zamiana

Kiedy musisz zagrać pierwszy z tych ruchów (kart ruchu) z ręki, zagraj drugi

5

4

3

2

