



IN BETWEEN

Coś mrocznego czai się na ulicach Upsideville. Ludzie znikają bez śladu. Przyjaciele i sąsiedzi patrzą na Ciebie nawiedzonym wzrokiem - widzisz w ich oczach udrękę, o ile w ogóle jesteś w stanie znieść ich spojrzenia. Na ich twarzach dostrzegasz strach oraz coś jeszcze... nieme pytanie zrodzone z desperacji: „Dlaczego nas to spotkało? Błagamy, nie chcemy być następnymi...”

InBetween to gra dla 2 osób rywalizujących ze sobą w walce o mieszkańców Upsideville, która odbywa się między dwoma wymiarami: Ludzkim oraz mrocznym i tajemniczym - Istoty. Jeden z graczy dąży do uratowania mieszkańców miasteczka, drugi do przeciągnięcia jak największej ich liczby na stronę wymiaru złowieszczej Istoty.



OMÓWIENIE GRY

Podczas rozgrywki w InBetween gracz wcielający się w postać Istoty nie będzie szczędzić starań o to, aby mieszkańcy Upsideville dali się pochłoniąć jego wymiarowi, zanurzając się coraz głębiej w czeluści jego świata. W tym samym czasie, gracz mający na celu uratowanie Miasta i jego mieszkańców, dążyć będzie do zwiększenia bezpieczeństwa w Upsideville w wymiarze Ludzkim i nie spocznie, aż zabezpieczy wszystkich przez niecznymi zamiarami Istoty.

Gracze wykonywać będą swoje tury na zmianę, poprzez zagrywanie kart oraz używanie zdolności, które pomogą im osadzić mieszkańców jeszcze głębiej w ich wymiarach. Jednocześnie będą starać się zwiększyć swoją Świadomość o wymiarze przeciwnika (zdobywając przy tym wiedzę o tym, jak z nim walczyć), aby wzmocnić potężną jednorazową umiejętność, mogącą mieć wpływ na wynik gry.

Dróg do zwycięstwa w grze InBetween jest kilka: gracz może wygrać poprzez przeciągnięcie na stronę swojego wymiaru odpowiedniej ilości Postaci lub poprzez zwiększenie swojej Świadomości do maksymalnego poziomu.



KOMPONENTY GRY

18 dwustronnych kart Postaci



- 1 Imię
- 2 Tor Bezpieczeństwa
- 3 Symbole
- 4 Symbol karty startowej
- 5 Zdolność aktywowana podczas Fazy Aktywności
- 6 Postać w wymiarze Ludzkim
- 7 Postać w wymiarze Istoty

Każda karta Postaci przedstawia osobę żyjącą i pracującą w Upsideville. Karty Postaci są dwustronne – jedna strona pokazuje daną Postać w wymiarze Ludzkim, druga w wymiarze Istoty. Obie strony karty Postaci posiadają Tor Bezpieczeństwa, dwa różne symbole oraz zdolność, która może być aktywowana w trakcie rozgrywki.

28 kart Miasta oraz 28 kart Istoty



- 1 Nazwa
- 2 Koszt aktywacji
- 3 Symbol
- 4 Zdolność aktywowana po opłaceniu kosztu aktywacji

Podstawowym sposobem oddziaływania na karty Postaci jest zagranie karty Miasta lub karty Istoty - wtedy dochodzi do interakcji. Każdy gracz posiada własną talię, dostosowaną do jego roli w grze. Miasto posiada 28 unikalnych kart (8 z nich stanowi karty Wyposażenia), Istota posiada 7 różnych kart, po 4 kopie każdej z nich.

11 Żetonów symboli



1 Żetony symboli Miasta 2 Żetony symboli Istoty

Kiedy Żeton symbolu zostanie umieszczony na karcie Postaci - potraktuj tę kartę tak, jakby już wcześniej posiadała ten symbol (taki dodatkowy symbol do innych, wydrukowanych na karcie).

2 Karty Świadomości oraz 2 Znaczniki Świadomości



1 Poziomy Świadomości 2 Zdolności dostępne na poszczególnych poziomach Świadomości 3 Dwustronny znacznik Świadomości Miasta – aktywny/nieaktywny 4 Dwustronny znacznik Świadomości Istoty – aktywny/nieaktywny

Każdy z graczy posiada swoją własną Kartę Świadomości oraz dwustronny Znacznik Świadomości. Umieszczone na Kartach Tory Świadomości odzwierciedlają dla każdego z graczy co innego: postęp na Torze gracza ratującego Miasto pokazuje postępy w zdobywaniu wiedzy o Istocie i jej złych zamiarach, podczas gdy postęp na Torze Istoty pokazuje jej coraz bardziej świadomą naukę ludzkich zwyczajów (dzięki czemu odkrywa sposoby na bardziej swobodne przemieszczanie się pomiędzy wymiarami).

1 Znacznik Aktywności



Znacznik Aktywności co turę przemieszcza się pomiędzy kartami Postaci wskazując nam w ten sposób, która Postać będzie miała aktywowaną zdolność w bieżącej turze. Znacznik ten jest dwustronny, dzięki czemu dodatkowo wskaże nam również, który gracz rozgrywać będzie daną turę.

1 Żeton Kierunku



Ten dwustronny Żeton wskazuje kierunek, w którym przemieści się Znacznik Aktywności na koniec tury gracza.

10 Znaczników Bezpieczeństwa



Znaczniki te używane są do oznaczania Stanu Bezpieczeństwa na kartach Postaci.

20 Kostek Energii, po 10 w kolorze każdego gracza



1 kostki Energii Miasta 1 kostki Energii Istoty

Energia jest ważnym elementem w grze. Gracze wykorzystują ją do aktywowania zdolności przedstawionych na zagrywanych kartach oraz do zwiększania poziomu Świadomości. Wykorzystane lub utracone przez graczy kostki Energii trafiają do wspólnej puli. Pozyskiwanie ich w trakcie gry możliwe jest głównie poprzez Odpoczynek.

2 Karty Pomocy



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Graczem ratującym Miasto zostaje osoba, która ostatnio uruchomiła jakikolwiek alarm, druga osoba kieruje poczynaniami Istoty. Alternatywnie – możecie użyć jakiegokolwiek innej metody do ustalenia, kto gra Miastem a kto Istotą.
- 2 Weź karty Postaci, potasuj je i z dziesięciu z nich ułóż okrąg. Pierwsza karta powinna być ułożona wymiarem Ludzkim do góry, następna - stroną wymiaru Istoty i dalej naprzemiennie, aż wykorzystanych zostanie wszystkie 10 kart. Pozostałe karty odłóż do pudełka, nie będą brały udziału w rozgrywce.

Kiedy wyłożona zostanie pierwsza karta Postaci z symbolem gwiazdki w prawym dolnym rogu – natychmiast umieść na niej Znacznik Aktywności. Jeśli Znacznik umieszczony zostanie na karcie Postaci w wymiarze Ludzkim – umieść Znacznik kolorem Istoty do góry i na odwrot (jeśli Znacznik umieszczony zostanie na karcie Postaci w wymiarze Istoty - umieść Znacznik kolorem Miasta do góry).

- 3 Umieść Żeton Kierunku w środku pola gry tak, aby pokazywał kierunek zgodny z ruchem wskazówek zegara.
- 4 Każdy gracz bierze swoją Kartę Świadomości oraz Znacznik Świadomości, umieszcza Kartę w pobliżu i kładzie na niej znacznik na poziomie Świadomości „0”, aktywną stroną do góry.
- 5 Umieść Żetony symboli, kostki Energii oraz Znaczniki Bezpieczeństwa we wspólnej puli, aby każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp (np. w środku okręgu utworzonego z 10 kart Postaci biorących udział w rozgrywce).
- 6 Każdy gracz bierze 28 kart swojego wymiaru, tasuje je i kładzie w pobliżu, rewersem do góry - będzie to jego talia.
- 7 Każdy gracz dobiera następnie ze swojej talii 3 karty – w ten sposób powstaje „startowa ręka”. Pamiętajcie, aby w trakcie rozgrywki nie ujawniać posiadanych przez siebie na ręce kart przeciwnikowi!
- 8 Każdy gracz bierze ze wspólnej puli 5 kostek Energii w swoim kolorze i umieszcza je obok swojej Karty Świadomości - jest to ilość Energii, którą na początku gry dysponuje każdy z graczy.
- 9 Aktywnym graczem zostaje osoba, której kolor pokazuje Znacznik Aktywności.



6



7



8



4



6



7



8



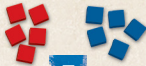
4



5



5



3



5



2



9



4



8



7



6



STRUKTURA GRY

Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie. Każda tura składa się z 4 faz, które wykonywane są w następującej kolejności:

- 1 Faza Świadomości** – gracz aktywny może użyć zdolności z Karty Świadomości.
- 2 Faza Akcji** – gracz aktywny **musi** wykonać jedną z 3 dostępnych akcji.
- 3 Faza Aktywności** – aktywowana zostaje karta Postaci, na której znajduje się Znacznik Aktywności.
- 4 Faza Ruchu** – Znacznik Aktywności przeniesiony zostaje na następną kartę Postaci (w kierunku zdefiniowanym przez Znacznik Kierunku) oraz obrócony na drugą stronę.

Rozgrywka toczy się do momentu, aż spełniony zostanie którykolwiek z warunków końca gry. W trakcie rozgrywki gracze muszą zwracać uwagę na to, czy któryś z takich warunków nich nastąpił ponieważ jeśli tak się stanie – gra natychmiast ulega zakończeniu i wyłaniany zostaje zwycięzca.

1 Faza Świadomości

Raz na całą rozgrywkę gracz może wykorzystać **jedną** ze zdolności przedstawionych na Karcie Świadomości. Warunkiem aktywacji umiejętności jest to, aby Znacznik Świadomości gracza znajdował się na jednym z poziomów pomiędzy 1 a 5 i był zwrócony stroną aktywną ku górze.

Szósty poziom Świadomości nie dodaje żadnej zdolności, jeśli któryś z graczy dojdzie na swoim torze do tego poziomu - automatycznie wygrywa (nie jest istotne, czy znacznik jest aktywny, czy nieaktywny).

2 Faza Akcji

Gracz **musi** w tej fazie wykonać jedną z akcji:

- **Zagrać kartę**
- **Przygotować się**
- **Odpuścić**

Zagranie karty

Gracz aktywny wybiera, którą kartę z ręki zagrać. Po zagranie karty, musi wybrać jedną z poniższych opcji:

A Przesunąć Znacznik Bezpieczeństwa na karcie Postaci o 1 pole. Gracz wybiera kartę Postaci z symbolem pasującym do tego, który znajduje się na zagranej karcie, po czym przesuną Znacznik Bezpieczeństwa na tej karcie Postaci o 1 pole. Więcej informacji na temat Toru Bezpieczeństwa i przesuwania Znacznika Bezpieczeństwa na tym Torze znajdziecie na stronie 14.

B Umieścić Żeton symbolu na dowolnej karcie Postaci. Gracz pobiera ze wspólnej puli Żeton z symbolem pasującym do symbolu na karcie, którą zagrał i umieszcza go na jednej z kart Postaci. Jeśli Żeton, którego chcemy użyć, znajduje się już na jakiejś karcie Postaci – gracz musi go z tej karty zabrać, aby następnie umieścić go na innej karcie Postaci swojego wyboru. Na każdej karcie Postaci może znajdować się więcej niż 1 Żeton symbolu, nie można jednak umieścić na niej Żetonu z symbolem, który jest na karcie nadrukowany.





Żetony na karcie Postaci dają jej dodatkowe symbole. Kładąc żetony bądź ostrożny, aby nie zakryć żadnego znajdującego się na niej symbolu.

Jeżeli jakiś efekt powoduje, że z gry należy usunąć kartę Postaci – zanim ją usuniesz, zwróć do wspólnej puli Żetony, które zostały wcześniej na niej umieszczone.

Dodatkowo, po zagranii karty oraz dokonaniu wyboru 1 z powyższych opcji (A lub B), gracz może aktywować zdolność nadrukowaną na tej karcie. Aby to zrobić, musi wydać Energię (zwrócić kostki Energii do wspólnej puli) w ilości równej kosztowi aktywacji karty. Na koniec, karta ta trafia na stos kart odrzuconych jej posiadacza.

Jeśli gracz nie ma dostatecznej ilości Energii do aktywowania zdolności, w dalszym ciągu może zagrać kartę i po prostu przesunąć Znacznik Bezpieczeństwa lub umieścić Żeton symbolu.

Karty Wyposażenia – Miasto ma w swojej talii 8 wyjątkowych Kart Wyposażenia; karty te używane są tak samo, jak normalne karty: gdy jedna z nich zostanie zagrana, gracz musi przesunąć Znacznik Bezpieczeństwa lub umieścić Żeton symbolu. Następnie może jeszcze wydać Energię, w celu aktywowania tej karty. Jeśli Karta Wyposażenia zostanie aktywowana - zostaje w grze, nie trafia na stos kart odrzuconych. Jej efekt jest stały do czasu, aż zostanie usunięta z gry.

Gracz ratujący Miasto może posiadać w tym samym czasie w grze maksymalnie 3 aktywne Karty Wyposażenia. Kiedy zdecyduje się aktywować czwartą z kolei tego typu kartę, zmuszony będzie najpierw usunąć z gry jedną z trzech aktywowanych wcześniej Kart Wyposażenia.

Zagranie Karty Wyposażenia w celu przesunięcia Znacznika Bezpieczeństwa lub umieszczenia Żetonu Symbolu bez opłacania kosztu aktywacji karty, spowoduje jedynie konieczność odrzucenia tej karty na stos kart odrzuconych, nie usuwa się jej z gry.

Za każdym razem, kiedy z gry ma zostać usunięta karta - należy odłożyć ją do pudełka a NIE na stos kart odrzuconych. Kiedy z gry usunięta zostanie karta Postać, należy "domknąć" krąg, w skład którego wchodziła, nie dokłada się w jej miejsce kolejnej karty Postaci w celu uzupełnienia kręgu.

Przygotowanie

Aktywny gracz może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart, a następnie dobrać tyle kart ze swojej talii, aby mieć ich na ręce 5.

Za każdym razem, kiedy gracz ma dobrać kartę ze swojej talii, a jest ona pusta, bierze wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych i tasuje je, aby utworzyły nową talię, po czym kontynuuje dobieranie kart na rękę.

Odpoczynek

Gracz aktywny zdobywa tyle kostek Energii, ile Postaci znajduje się w jego wymiarze.

Aktywny gracz zlicza karty Postaci ze swojego wymiaru, po czym pobiera kostki Energii (w swoim kolorze) w odpowiadającej im ilości i umieszcza je obok swojej Karty Świadomości. Każdy z graczy może posiadać maksymalnie 10 kostek Energii. Jeżeli w puli nie ma dostatecznej ilości kostek Energii w kolorze gracza - gracz pobiera ich tyle, ile zostało w puli.

Przykład: Jest tura Istoty i gracz kierujący jej poczynaniami decyduje się wykonać Akcję Odpoczynku. W wymiarze Istoty jest 6 Postaci, dlatego gracz może pobrać 6 kostek Energii. Niemniej jednak, w związku z tym, że jest już w posiadaniu 5 kostek Energii a we wspólnej puli pozostało ich już tylko 5 (w kolorze Istoty) – pobiera wszystkie 5, przez co jest teraz w posiadaniu maksymalnie dopuszczalnej ilości kostek Energii.

3 Faza Aktywności

W zależności od Stanu Bezpieczeństwa - karta Postaci, na której leży Znacznik Aktywności, może zostać aktywowana podczas tej Fazy:

- Jeśli Postać znajduje się w InBetween (na karcie nie ma Znacznika Bezpieczeństwa) – nic się nie dzieje.
- Jeśli na karcie znajduje się Znacznik Bezpieczeństwa – gracz, w którego wymiarze znajduje się Postać, **może** podnieść poziom Świadomości o 1. Aby to uczynić, należy wydać ilość kostek Energii równą nowemu poziomowi Świadomości, który chce się osiągnąć (przykład: podniesienie Świadomości na 1 poziom kosztuje 1 kostkę Energii, na poziom 2 – 2 kostki Energii itd.).

Gracz może zwiększać poziom Świadomości niezależnie od tego, czy jego Znacznik Świadomości jest aktywny, czy też nie. Jeżeli gracz osiągnie 6 poziom Świadomości – natychmiast wygrywa grę.

Dodatkowo, jeśli znacznik bezpieczeństwa znajduje się na stanach: Chronionym, Zabezpieczonym, Przerażonym

lub Pochłoniętym (zobacz str. 14) – aktywowana zostaje zdolność przedstawiona na karcie tej Postaci.

Podczas Fazy Aktywności nie ma znaczenia, którą stronę pokazuje Znacznik Aktywności. Jedynie Stan Bezpieczeństwa Postaci, na której znajduje się Znacznik, oraz wymiar, w którym się znajduje, mają znaczenie, ponieważ używane są do określenia, który z graczy (jeśli w ogóle którykolwiek z nich) może zwiększyć swój poziom Świadomości i aktywować zdolność Postaci.

4 Faza Ruchu

Którykolwiek z graczy przesuwa Znacznik Aktywności na sąsiednią kartę Postaci, w kierunku wyznaczonym przez Żeton Kierunku. Następnie, obraca Znacznik Aktywności, aby wskazać nowego aktywnego gracza. Gra toczy się do momentu, aż spełniony zostanie jeden z warunków końca gry.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się natychmiast, w momencie kiedy spełniony zostanie jeden z 4 warunków:

- Jeśli co najmniej 3 karty Postaci będą miały ustawiony Znacznik Bezpieczeństwa na polach Torów Bezpieczeństwa - Zabezpieczony, wygrywa Miasto.
- Jeśli co najmniej 3 karty Postaci będą miały ustawiony Znacznik Bezpieczeństwa na polach Torów Bezpieczeństwa - Pochłonięty, wygrywa Istota.
- Jeśli któryś z graczy osiągnie 6 poziom Świadomości - wygrywa.
- Jeśli w którymkolwiek momencie gry zostanie jedynie 5 kart Postaci, wygrywa gracz z większą ilością kart Postaci w swoim wymiarze.



TOR BEZPIECZEŃSTWA I ZNACZNIK BEZPIECZEŃSTWA

Zamiarem Istoty jest wciągnąć mieszkańców Upsideville w swój wymiar i całkowicie ich pochłonąć. W tym samym czasie Miasto musi stawiać opór Istocie, starając się przeciągnąć swoich mieszkańców z powrotem do wymiaru Ludzkiego – podejmuje próbę uratowania ich. Ta międzywymiarowa walka zobrazowana jest poprzez wzajemne "odbijanie" sobie Postaci między wymiarami oraz przesuwanie Znacznika Bezpieczeństwa na ich kartach.

Obie strony karty Postaci posiadają z lewej strony Tor Bezpieczeństwa, zbudowany z czterech, pionowo ułożonych pól. Rozróżniamy 6 Stanów Bezpieczeństwa, w jakich może znaleźć się przedstawiona na ilustracji Postać. Możliwe Stany Bezpieczeństwa:

Wymiar Ludzki



Zaniepokojony



Nerwowy



Chroniony



Przerażony



Zabezpieczony



Pochłonięty

Znacznik Bezpieczeństwa na karcie Postaci pokazuje, w jak wielkich tarapatkach znajduje się ta Postać i jak wielkie jest ryzyko, że zostanie wciągnięta na zawsze w inny wymiar. Gracze dążyć będą do przesunięcia Znacznika Bezpieczeństwa na Torze Bezpieczeństwa kart Postaci (w ich wymiarze) na najniższe pole (Zabezpieczony lub Pochłonięty). Raz położony Znacznik Bezpieczeństwa na karcie Postaci na polu **Zabezpieczony**, czy **Pochłonięty**, automatycznie zostaje zablokowany i nie może zostać usunięty do końca gry. Jedynymi **wyjątkami od tej zasady są**: zagranie specjalnej karty oraz użycie jednorazowej zdolności przedstawionej na Karcie

Świadomości - w obu tych sytuacjach powyższa zasada "zablokowania" zostaje wyłączona.

Pamiętaj: jeżeli na jakimkolwiek etapie zdarzy się, że Zabezpieczone lub Pochłonięte będą 3 karty Postaci - gra kończy się natychmiast.

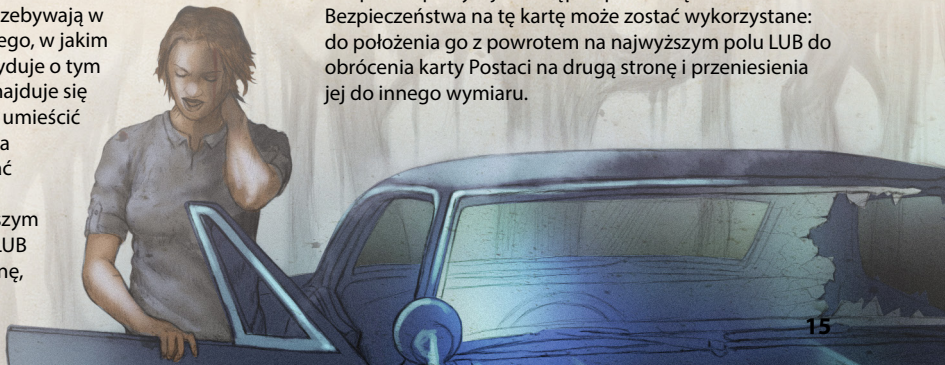
Znacznik Bezpieczeństwa na karcie Postaci można przesunąć na Torze Bezpieczeństwa o 1 pole w górę lub w dół, w zależności od wyboru gracza.

Na początku gry żadna karta Postaci nie posiada Znaczników Bezpieczeństwa. Oznacza to, że wszystkie Postacie przebywają w InBetween niezależnie od tego, w jakim znajdują się wymiarze (decyduje o tym strona karty). Jeśli Postać znajduje się w InBetween, a gracz może umieścić Znacznik Bezpieczeństwa na jej karcie, pozostaje dokonać wyboru: umieścić Znacznik Bezpieczeństwa na najwyższym polu Toru Bezpieczeństwa LUB obrócić kartę na drugą stronę,

przenosząc Postać do innego wymiaru.

Jeżeli na karcie Postaci znajduje się Znacznik Bezpieczeństwa – gracz może przesunąć znacznik o 1 pole w dół (jeżeli zależy mu na wciągnięciu Postaci bardziej w głąb aktualnego wymiaru) LUB 1 pole w górę (jeśli stara się wydostać Postać z aktualnego wymiaru i obrócić jej kartę na stronę wymiaru przeciwnego).

Jeśli Znacznik Bezpieczeństwa znajduje się na najwyższym polu Toru Bezpieczeństwa i gracz decyduje się przesunąć go o 1 pole w górę – należy usunąć ten Znacznik, Postać trafia do InBetween. I tak jak zostało to opisane powyżej – następne przesunięcie Znacznika Bezpieczeństwa na tę kartę może zostać wykorzystane: do położenia go z powrotem na najwyższym polu LUB do obrócenia karty Postaci na drugą stronę i przeniesienia jej do innego wymiaru.



Przykład: Sam ma status Chronionego (Znacznik Bezpieczeństwa znajduje się na drugim polu od góry na Torze Bezpieczeństwa w wymiarze Ludzkim Postaci). Jeśli Istota chciałaby wciągnąć Sam'a do swojego wymiaru, musiałby wykorzystać trzy przesunięcia Znacznika Bezpieczeństwa:

- 1 Pierwszym, przesunąć Znacznik o jedno pole, aby Sam poczuł się Zaniepokojony
- 2 Następnie, usunąć Znacznik Bezpieczeństwa i spowodować, że Sam znajdzie się w InBetween
- 3 Trzecim przesunięciem, obrócić jego kartę Postaci na stronę wymiaru Istoty, Sam w dalszym ciągu byłby w InBetween, ale w wymiarze Istoty.




WYJAŚNIENIA KART

Złota zasada: Jeśli efekt wynikający z karty lub jakaś zdolność Postaci stoją w sprzeczności z niniejszą instrukcją – potraktujcie zapisy na kartach, jak również tę zdolność, priorytetowo (będą miały pierwszeństwo przed zapisami instrukcji).

Karty Stwora:

Ukrycie – Umieść tę kartę w taki sposób, aby nie zakryć żadnych symboli na karcie Postaci. Symbol z karty Ukrycia nie liczy się jako dodatkowy symbol od tych, które są nadrukowane na karcie Postaci. Jeżeli Znacznik Aktywności powinien być położony na tej karcie Postaci – nie stanie się tak, a zamiast tego Znacznik ten umiejscowiony zostanie na następnej karcie Postaci, zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez Żeton Kierunku. Zdolność karty Ukrycia można wykorzystać także na karcie Postaci ze Znacznikiem Aktywności. W takim wypadku Znacznik Aktywności nie jest automatycznie przesuwany dalej, ominię on tę kartę Postaci dopiero następnym razem, w sytuacji



opisanej powyżej (kiedy miałby zostać umieszczony na karcie Postaci z Ukryciem).

Przemieszczenie – Istota wybiera 1 kartę Postaci i kładzie ją pomiędzy dwie inne karty Postaci niż dotychczas. Po dokonaniu Przemieszczenia popraw wszystkie karty Postaci tak, aby leżały w równych odstępach. Wszystkie znaczniki oraz karty leżące wcześniej na karcie Postaci pozostają na niej po dokonaniu Przemieszczenia.

Karty Miasta:

Ewakuacja – Po usunięciu karty Postaci z gry, popraw pozostałe karty tak, aby leżały w równych odstępach.

Przygotowania – Porównajcie ilość kostek Energii po tym, jak wydasz 2 kostki swojej Energii na aktywowanie zdolności tej karty.

Zmiana trasy – Zobacz "Ukrycie" w celu poznania zasad, które również odnoszą się do zagrania tej karty.

Rewolwer – Zdolność tej karty może zostać aktywowana podczas Fazy Akcji Istoty. Gracz broniący Miasta musi ogłosić zamiar skorzystania z tej zdolności natychmiast po tym, jak Istota zdecyduje się aktywować

zdolność swojej karty ALE zanim dowie się, w jaki sposób Istota ma zamiar wykorzystać tę zdolność.

Strzelba – Zobacz "Ukrycie" w celu poznania zasad, które również odnoszą się do zagrania tej karty. Karta Strzelby sama w sobie w dalszym ciągu może ulec efektom wynikającym z innych kart - Istota może na tę kartę oddziaływać.

Krótkofalówka – Zdolność ta może być uruchomiona w każdej Fazie Aktywności (podczas tury któregokolwiek z graczy), od momentu aktywowania tej karty.

Karty Postaci:

Bob, Carl, Mandi oraz Rodney (wymiar Ludzki)

– jeśli w bezpośrednim sąsiedztwie nie znajduje się karta Postaci w wymiarze Istoty - zdolność ta nie ma żadnego efektu.

Carl (wymiar Istoty) – oprócz przesunięcia Znacznika Bezpieczeństwa, czy też umieszczenia Żetonu symbolu (po zagranie karty), Istota może dodatkowo wydać kostki Energii, w celu aktywowania zdolności zagranej karty.

Sam (wymiar Istoty) – Istota może swobodnie wybrać jedną z opcji, w efekcie Miasto doznaje uszczerbku, na tyle, na ile to możliwe. Dla przykładu: jeśli Miasto posiada 3 kostki Energii oraz 1 kartę na rękę, a Istota zdecyduje, aby Miasto odrzuciło 2 karty - Miasto odrzuci wyłączenie tę jedną posiadaną kartę. Nie można stracić więcej, niż się posiada.

CREDITS

Autor gry:

Adam Kwapiński

Ilustracje kart:

Seweryn Borkowski, Sebastian Zakrzewski, Tomasz Kalisz

Projekt graficzny:

Paweł Niziołek

Instrukcja oraz teksty na kartach:

Matt Dembek and Paul Grogan (Gaming Rules!)

Tłumaczenie:

Barbara Kaczmarek

Edycja i redakcja:

Barbara Kaczmarek oraz Matt Dembek

Od Autora:

InBetween powstało podczas trwającej 16 godzin jazdy na Essen Spiel 2015. Pomysł na grę pojawił się zniemacka, a ponieważ w tamtych czasach byłem jedyną osobą w Fabryce Gier Historycznych, która nie posiadał prawa jazdy – mogłem skupić się na grze. Od tamtego czasu gra przeszła sporo zmian. Otrzymała również, dzięki kreatywności Board & Dice (specjalne podziękowania dla Matt Dembek), zupełnie nowy temat przewodni. Tworzenie gry od momentu, kiedy jest jeszcze samym pomysłem do czasu, aż uzyska ostateczny kształt to długi i pracowity proces. Z tego też względu chciałbym podziękować paru osobom, które zechciały brać udział w testach gry zanim InBetween zostało naprawdę ciekawą grą: Małgorzata Boryczka, Jakub Wasilewski, Jakub Polkowski, Joanna Gień, Marcin Gień, Piotr Żuchowski, Michał Sieńko, Barbara Sanecka – Sieńko, Bartłomiej Hysyk.



**GAMING
RULES!**



ZDOLNOŚCI KART POSTACI

■ Strona wymiaru Ludzkiego

■ Strona wymiaru Istoty

Bob:

- Miasto wybiera sąsiednią kartę Postaci, znajdującą się w wymiarze Istoty, i przesuwa na niej Znacznik Bezpieczeństwa o 1 pole.
- Jeśli to możliwe, Istota obniża poziom Świadomości Miasta o 1.

Carl:

- Miasto wybiera sąsiednią kartę Postaci, znajdującą się w wymiarze Istoty, i przesuwa na niej Znacznik Bezpieczeństwa o 1 pole.
- Istota może zagrać 1 kartę z ręki.

Earl:

- Miasto zyskuje 2 kostki Energii i dobiera 1 kartę.
- Istota może użyć zdolności innej (ale tylko jednej) Prerażonej lub Pochłoniętej karty Postaci.

Jayne:

- Miasto może zagrać 1 kartę (nie może jednak aktywować jej zdolności).
- Istota może odrzucić z ręki 1 kartę, aby przesunąć Znacznik Bezpieczeństwa o 1 pole na każdej karcie Postaci posiadającej taki sam symbol, co odrzucana karta.

Jeremy:

- Miasto może przesunąć Znacznik Aktywności maksymalnie o 2 karty Postaci, w kierunku wskazanym przez Żeton Kierunku.
- Istota może obrócić Żeton Kierunku.

Julie:

- Miasto może przesunąć Znacznik Aktywności maksymalnie o 2 karty Postaci, w kierunku wskazanym przez Żeton Kierunku.

- Istota dobiera 2 karty.

Lance:

- Miasto może zagrać 1 kartę (nie może jednak aktywować jej zdolności).
- Istota zyskuje 3 kostki Energii.

Maggie:

- Miasto zyskuje 2 kostki Energii i dobiera 1 kartę.
- Istota może podnieść swój poziom Świadomości o 1, przy użyciu połowy potrzebnej do tego Energii (zaokrąglając w dół).

Mandi:

- Miasto wybiera sąsiednią kartę Postaci, znajdującą się w wymiarze Istoty, i przesuwa na niej Znacznik Bezpieczeństwa o 1 pole.
- Istota może obrócić do 2 kart Postaci, które są w InBetween, ze strony wymiaru Ludzkiego na stronę wymiaru Istoty.

Max:

- Miasto może zagrać 1 kartę (nie może jednak aktywować jej zdolności).
- Istota może usunąć z gry sąsiednią kartę Postaci.

Mina:

- Miasto może zagrać 1 kartę (nie może jednak aktywować jej zdolności).
- Istota może wybrać jedną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych i wziąć ją na rękę.

Natalie:

- Miasto zyskuje 2 kostki Energii i dobiera 1 kartę.
- Istota może przesunąć Znacznik Bezpieczeństwa na sąsiedniej karcie Postaci o 1 pole.

Richard:

- Miasto może przesunąć Znacznik Aktywności o

maksymalnie 2 karty Postaci, w kierunku wskazanym przez Żeton Kierunku.

- Istota może usunąć z gry 1 aktywną kartę Wyposażenia i zyskać Energię równą kosztowi aktywacji tej karty.

Rodney:

- Miasto wybiera sąsiednią kartę Postaci, znajdującą się w wymiarze Istoty, i przesuwa na niej Znacznik Bezpieczeństwa o 1 pole.
- Istota ogląda wszystkie karty z ręki Miasta i odrzuca 1 z nich.

Sam:

- Miasto zyskuje 2 kostki Energii i dobiera 1 kartę.
- Istota wybiera jedną z opcji: Miasto musi odrzucić 2 karty LUB Miasto traci 3 kostki Energii.

Scott:

- Miasto zyskuje 2 kostki Energii i dobiera 1 kartę.
- Istota otrzymuje 1 kostkę Energii za każdą kartę Postaci ze Znacznikiem Bezpieczeństwa, znajdującą się w wymiarze Istoty.

Timmy:

- Miasto może przesunąć Znacznik Aktywności maksymalnie o 2 karty Postaci, w kierunku wskazanym przez Żeton Kierunku.
- Istota może przesunąć Znacznik Bezpieczeństwa na Zabezpieczonej karcie Postaci o 2 pola.

Tom:

- Miasto może zagrać 1 kartę (nie może jednak aktywować jej zdolności).
- Istota może odrzucić z ręki 1 kartę, aby uzyskać Energię w ilości równej trzykrotnemu kosztowi aktywacji tej karty.