

# Instrukcja „Lethal Company”

**Liczba graczy:** 1-2

**Czas rozgrywki:** 120-150 min

## Ogólne założenia:

Gracz wciela się w pracownika firmy, dla której zbiera łupy w opuszczonych i niebezpiecznych placówkach, pełnych przedziwnych stworzeń. Celem rozgrywki jest **przetrwanie trzech quot**, czyli wypłat łupów na rzecz firmy, które z każdym etapem rosną. W przeciwnym wypadku gra się kończy przegraną pracownika.

W wykonywaniu poleceń firmy przeszkadzać będą tajemnicze stworzenia ewidentnie agresywnie nastawione w stosunku do pracowników. Każde z nich może pojawić się w kolejno odkrywanych pokojach, a ich działanie różni się od siebie.

W trakcie rozgrywki gracz ma możliwość rozwoju postaci po każdym dniu oraz oddając część łupów, może zainwestować w przedmioty, zwiększające szanse na przeżycie, a co za tym idzie- zachować więcej waluty na dalszych etapach gry.

## Przygotowanie:

W grze znajdują się następujące elementy:

- 3 kości czterościenne oraz 1 dwudziestościenna
- Karty: przedmiotów, mapy, pracowników oraz stworzeń
- 10 pionków graczy i przeciwników
- 67 żetonów łupów, 1 żeton ulu, 1 żeton maski, 1 żeton boomboxa
- 8 żetonów serc

Na początku należy podzielić karty na cztery kategorie: przedmioty, mapa, pracownicy i stworzenia. Następnie z kart mapy należy wziąć kartę statku (pole start), na której ustawiamy pionki graczy. Żetony mają zostać umieszczone w woreczku (po za żetonami ulu, maski i boomboxa), a reszta podzielonych kart powinna być rozłożona tak, aby wszyscy gracze mieli do nich prosty dostęp.

Każdy gracz musi dobrać jedną kartę pracownika, na której ustawia żetony serc. Pozostałe statystyki można oznaczać za pomocą zwykłych żetonów (nie liczą się one do liczby zebranych łupów!)

### Statystyki początkowe:

- **Zdrowie:** 2
- **Atak:** 1
- **Udźwig:**

<b>Liczba łupów:</b>	7	14	24
<b>Liczba odjętych akcji:</b>	-1	-2	-3

Statystyki na przestrzeni gry mogą ulec zmianie.

## Przebieg rozgrywki:

Jeden z graczy rozpoczyna swoją turę od rzutu trzema kośćmi czterościennymi- ona wyznacza liczbę akcji, jakich można się podjąć, a są nimi:

- Wystawienie karty mapy
- Przemieszczenie się o jedno pole
- Zebranie łupu
- Użycie przedmiotu (jeśli przedmiot tego wymaga)
- Zaatakowanie potwora

Aby wyjść z pola startowego należy wystawić kartę mapy (zużywa to jedną akcję), którą należy dostawić zielonym trójkątem do zielonego trójkąta pola startowego (mapa może być poszerzana do momentu skończenia się kart mapy, albo miejsca na stole). Gracz od razu umieszcza swój pionek na pierwszym polu pokoju (jeżeli ma latarkę może zdecydować czy chce wejść do pomieszczenia na końcu etapu przygotowywania pokoju), a następnie umieszcza odpowiednią ilość łupów na jego polach. Rzuci kostką dwudziestościenną, aby określić czy potwór znajduje się w tym pomieszczeniu. Szansa na pojawienie się stworzenia jest zależna od quote.

Gracz może podnieść łup tylko , gdy stoi na polu z łupem. Zużywa tą jedną akcję, a zebrany łup ma być odłożony przy karcie pracownika.

### Rozmieszczenie łupów w pomieszczeniu:

<b>Pola w pomieszczeniu:</b>	2	3	4
<b>Liczba łupów:</b>	0	1	2

\*Łupy są ustawiane na ostatnim polu pokoju/ dwóch ostatnich polach pokoju.

**Szanse na pojawienie się stworzenia  
w zależności od quote:**

<b>Quota:</b>	1	2	3
<b>Liczba oczek:</b>	1-9	1-12	1-15

**Jeżeli stworzenie pojawi się w pokoju**, po zakończeniu tur wszystkich graczy, następuje tura potwora. Jeden z pracowników rzuca kostką czterościenną, aby określić liczbę tur przeciwnika, po czym wykonuje akcję według priorytetu na karcie stworzenia. Niektórzy przeciwnicy mają swoje specyficzne zachowania określone na ich karcie, na co należy zwrócić uwagę.

**Stworzenie może zaatakować gracza** tylko w przypadku, gdy znajdują się na tym samym polu. Atak zużywa jedną akcję, tak samo jak przemieszczenie o jedno pole. Gdy gracz zostanie zaatakowany zmniejsza swoją statystykę zdrowia o liczbę ataku stworzenia. Jeżeli zdrowie spadnie do zera, gracz nie może poruszać się już w danym dniu, a cały jego zebrany łup i przedmioty spoczywają na miejscu, w którym został pokonany. Inny gracz może podnieść łup pozostawiony po graczy, tylko gdy stanie na polu jego przegranej. **Przedmiotów nie można odzyskać!**

**Gracz może zaatakować lub „zebrać” stworzenie**, na co zużywa akcję. Jeśli gracz zdecyduje się zaatakować, musi najpierw stanąć na tym samym polu, co przeciwnik, a następnie zużyć kolejną akcję, by zaatakować i zadać określoną na karcie postaci liczbę obrażeń (+ modyfikatory w postaci kart przedmiotów). Niektóre stworzenia można zebrać tak jak łup na co również zużywa się akcję.

**Dzień kończy się w następujących przypadkach:**

- Wszyscy gracze zostali pokonani
- Wszyscy gracze wrócili na pole start
- Niektórzy gracze zostali pokonani a inni wrócili na pole start

**Po skończonym dniu** należy zebrać wszystkie karty mapy i wtasować je w stos kart mapy. Potwory oraz niezebrane żetony również trafiają na odpowiadające im stosy. Po wykonanych zakupach i ulepszeniu statystyk zaczyna się kolejny dzień, na tych samych zasadach co poprzedni.

Po skończonym dniu graczowi przysługuje rozwój stałych statystyk. Wybiera on którą statystykę chce ulepszyć i. Jeżeli dana statystyka zostanie ulepszona do końca nie można jej dalej rozwijać.

Pracownicy mogą kupić przedmioty, pomagające w kolejnym rozłożeniu mapy. W tym celu muszą oddać odpowiednią liczbę żetonów łupu do woreczka i wziąć wybraną kartę przedmiotu.

Każda karta przedmiotu ma własne unikalne zastosowanie wyjaśnione na niej. Gracz nie ma limitu posiadanych przedmiotów, nie mogą się jedynie powtarzać. Jeżeli zostanie on pokonany przez stworzenie, traci wszystkie przedmioty.

Po upływie trzech dni przychodzi czas na rozliczenie z firmą. Odpowiednią liczbę łupów należy z powrotem oddać do woreczka z żetonami. Jeżeli gracze mają ich niewystarczająco gra się kończy, w przeciwnym wypadku zaczyna się kolejna quota.

Liczba graczy:	1	2
Liczba łupów do oddania z zależności od quoty:	Quota 1: 5 Quota 2: 10 Quota 3:	Quota 1: 8 Quota 2: 18 Quota 3:

Jeżeli graczom uda się oddać wystarczającą liczbę łupów w trzecią quotę, gra kończy się zwycięstwem.

## Glosariusz:

**Quota** – przedział trzech dni, po których należy oddać na rzecz firmy ustaloną liczbę łupów

**Dzień** - jeden rozkład mapy

**Runda** - jeden zestaw wszystkich tur graczy i przeciwników

**Tura** - jeden zestaw akcji gracza

**Akcja** - przemieszczenie, podniesienie łupu, atak, użycie niektórych kart przedmiotów

**Łupy**- waluta zdobywana na przestrzeni gry

**Statystyki dnia**- statystyki obowiązujące danego dnia. Mogą one ulec zmianie w jego trakcie (np. utrata hp)

**Statystyki stałe**- statystyki, które ulegają zmianie, jedynie na koniec dnia, jeżeli gracz chce je ulepszyć. W trakcie dnia nie zmienia się.

**Priorytet ruchu**: każde stworzenie ma swój specyficzny sposób wykonywania akcji, co ukazane jest w kolejności na jego karcie.

**Pracownik**: gracz

**Stworzenie**: przeciwnik