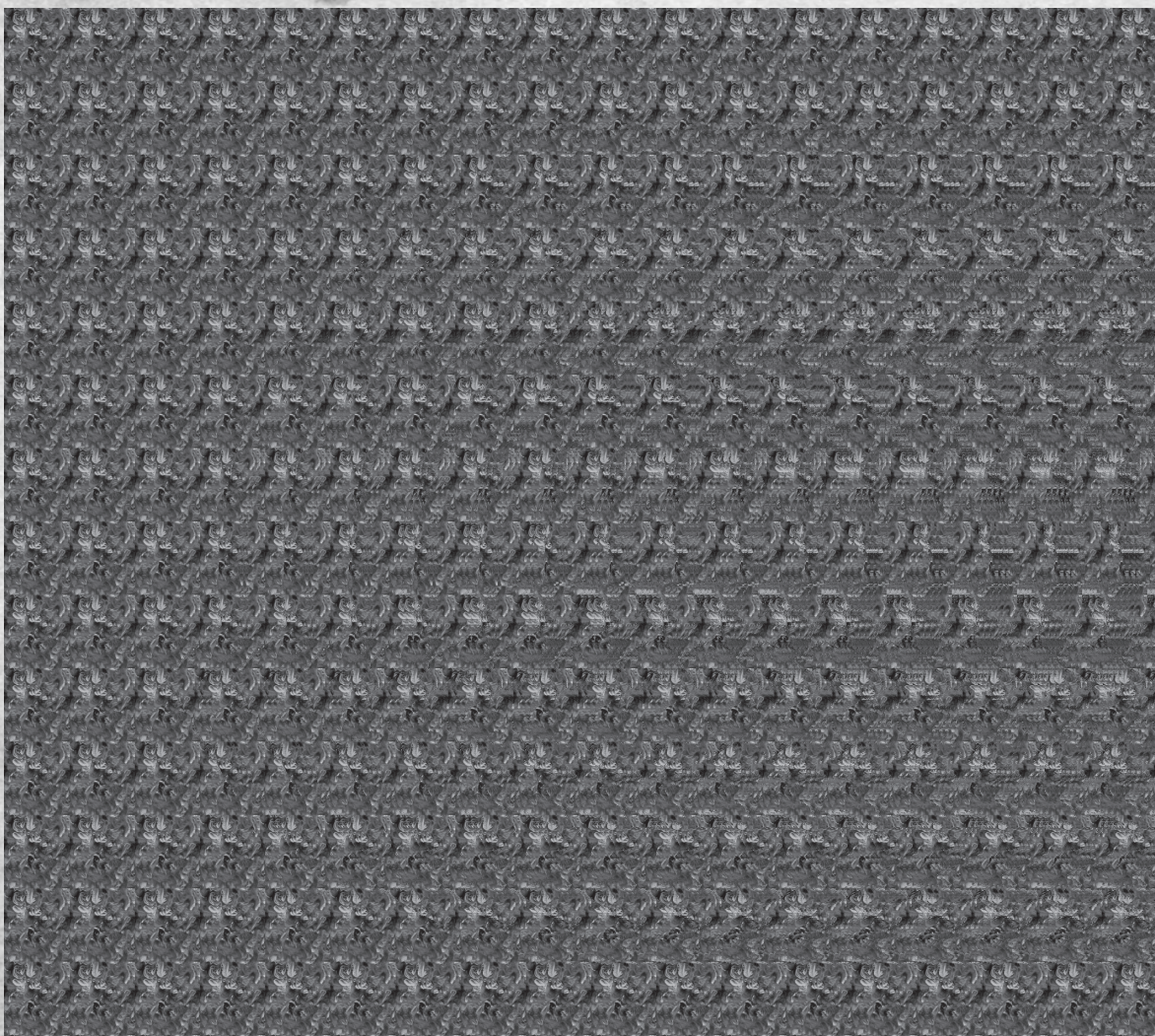
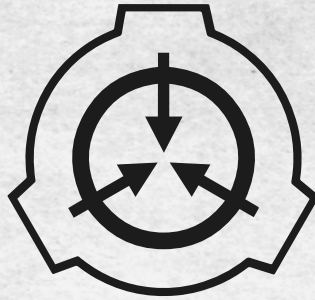




INSTRUKCJA GRY





ZAGROŻENIE MEMETYCZNE

Uwaga! Na kolejnych stronach znajduje się zagrożenie informacyjne opracowane przez Fundację. Dostęp do tego dokumentu powinni mieć jedynie członkowie personelu, którzy na Skali Odporności Wpływów Umysłowych (SOWU) uzyskali wynik nie mniejszy niż „Odporność 6”. Ponadto, muszą oni uzyskać zezwolenie od co najmniej trzech z czterech wymienionych przełożonych: Nadzorcy HMCL, Dyrektora Ośrodka 19, członka Rady O5 i/albo aktualnego Administratora Fundacji).

Jeśli nie spełniasz powyższych warunków, natychmiast odłóż obiekt i skontaktuj się z Nadzorcą HMCL, aby uzyskać odpowiednią dawkę środków amnezycznych. Jeśli spełniasz oba powyższe warunki, przeprowadź następującą procedurę, aby zneutralizować działanie zagrożenia informacyjnego i otrzymać dostęp do dokumentu:

Spoglądaj bezpośrednio na czynnik antymemetyczny na stronie obok przez co najmniej 30 sekund. Przez cały ten czas nie możesz znajdować się w odległości większej niż 10 centymetrów od czynnika.

Jeśli podczas obserwacji czynnika nie wystąpią nudności ani napad padaczkowy, możesz bezpiecznie uzyskać dostęp do dokumentu. Jeśli wystąpi którykolwiek z powyższych objawów, nie czytaj zawartości następujących stron i sięgnij do Dokumentu 0001-C po dalsze instrukcje.

ZASADY GRY

ESCAPE FROM SITE 19

Największa placówka Fundacji SCP upadła. Jej restrykcyjne zasady bezpieczeństwa, specjalnie stworzone, by przechowywać paranormalne obiekty, zawiodły. W wyniku tego artefakty, przedmioty i przekraczające wszelkie rozumowanie zjawiska z całego świata nie są już chronione ani zabezpieczane.

Jesteś niedobitkiem z Ośrodka 19 - fortecy, laboratorium, a także schronienia dla tychże anomalii. Musisz wydostać się z tego tajemniczego miejsca, do którego niewiele jest w stanie wejść, a jeszcze mniej wyjść. Na twojej drodze czekać będzie wiele nieoczekiwanych wyzwań, nieznanych przeciwników i doświadczeń, których nie zapomnisz. Oczywiście jeśli przeżyjesz...

O grze

Gra **Escape from Site 19** (EFS19) oferuje wyjątkowe doświadczenia. Uczestnicy nie rywalizują ze sobą, a zamiast tego współpracują, aby pokonać grę. Jako ocalali po naruszeniu zabezpieczeń w Ośrodku 19, siedziby głównej tajnej międzynarodowej organizacji znanej jako „Fundacja SCP” musicie poruszać się po planszy, aby uciec z Ośrodka. Rozgrywkę zwieńczy spotkanie z SCP-0001, anomalią najistotniejszą ze wszystkich.

W trakcie rozgrywki członkowie zespołu będą dobierać karty przedstawiające zbiegłe anomalie - obiekty SCP. Opisują one różne zadania fizyczne i umysłowe. Na początku będą one relatywnie proste, lecz z biegiem czasu stawać się będą coraz trudniejsze, co będzie wymagać wzajemnego zaufania i współpracy. W trakcie rozgrywki każdy członek zespołu będzie musiał sprostać trudom i podzielić się swoją historią z pozostałymi, czyniąc Escape from Site 19 ważnym i niezapomnianym przeżyciem.

Gra przeznaczona jest dla grup złożonych z 3-5 osób. Najlepsza liczba uczestników to 4. Rozgrywki w gronie 3-osobowym są łatwiejsze, natomiast w gronie 5-osobowym - trudniejsze. Gra jest przeznaczona dla osób powyżej 18-go roku życia.

Cel gry

Zespół wygrywa po ukończeniu wyzwania na karcie SCP-0001.

Zespół przegrywa, jeśli przekroczona zostanie liczba Blokad bądź upłynie wyznaczony limit czasu.

RYZYKO PŁYNĄCE Z GRY

EFS19 to gra typu horror. Jej celem jest ciągle podtrzymywanie napięcia... Co wydarzy się za chwilę? W jaki sposób zadania mogą stać się jeszcze bardziej wymagające? Jakie monstrum czai się na nas w następnej turze? Czy wszystkim uda się uciec z Ośrodka przed upływem czasu?

Niektóre fragmenty gry obejmują niecodzienne zadania fizyczne i umysłowe. W związku z tym, mogą się one wydawać nieprzyjemne, obrzydliwe bądź przerażające - dlatego **gra nie jest odpowiednia dla wszystkich**. W pewnych momentach rywalizacja i przetrwanie w atmosferze EFS19 mogą przypominać test wytrzymałościowy. Jeśli taki styl rozgrywki do Ciebie nie przemawia, **trzymaj się z dala od tej gry**.

Escape from Site 19 nie jest „grą imprezową”. Została ona stworzona dla weteranów gier RPG i fanów psychologicznych dreszczowców, gier komputerowych typu horror oraz pełnych niespodzianek, wciągających przygód. Jeżeli szukasz zastrzyku adrenaliny, jeśli lubisz stawiać czoła lękom, podejmować ryzyko i bawić się w niecodzienny sposób, Escape from Site 19 obdarzy Cię niezapomnianymi przeżyciami.

Jeśli w pewnym momencie rozgrywka stanie się nie do zniesienia dla któregokolwiek z członków zespołu, powinien on po cichu zabrać swój Przedmiot Osobisty z planszy i opuścić pomieszczenie. W ten sposób zostanie usunięty z gry. Zadania, karty Thaumiel i karty Administratora, które posiadał, zostają umieszczone w jego Strefie Zabezpieczenia.

- Członkowie zespołu powinni podejść do gry z wzajemną życzliwością, bazując na zaufaniu i bezpieczeństwie. W trakcie gry wymaga się, by każdy członek zespołu zadbął o bezpieczeństwo otoczenia.
- Po rozgrywce zespół powinien przeznaczyć czas na rozmowę i chwilę refleksji nad doświadczeniem płynącym z rozgrywki. Członkowie zespołu powinni dać sobie nawzajem prawo do osobistych refleksji. Jeśli trzeba, zespół może nawet wstrzymać rozgrywkę, by przeznaczyć czas na tego typu przemyślenia.
- Każdy członek zespołu jest odpowiedzialny za wszelkie podejmowane przez siebie fizyczne oraz psychiczne zadania i powinien wspierać resztę zespołu. Nikt nie powinien czuć się zmuszony przez grę lub zespół do mierzenia się z danym zadaniem wbrew swej woli. Poprzez udział w rozgrywce każdy członek zespołu wyraża zgodę na dobrowolny udział w zadaniach. Może też w każdej chwili zrezygnować z dalszego udziału w grze.

Pełną listę zasad bezpieczeństwa można znaleźć na str. 26.



SPIS TREŚCI

4	LISTA ELEMENTÓW
5	ELEMENTY
10	PRZYGOTOWANIE DO GRY
11	PRZEBIEG GRY
12	ZADANIA JEDNORAZOWE I CIĄGŁE
13	KOŃCZENIE ZADAŃ
15	UKŁAD KART
15	KARTY THAUMIEL
16	SCP-0001
17	KLASY
18	POSTACIE
19	DOKUMENTACJA POSTACI
20	SKAŻENIE KRZYŻOWE
20	PRZEKĄSKA
21	WINNY ZŁAMANIA PROTOKOŁÓW BEZPIECZEŃSTWA
22	POZOSTAŁE ZASADY
23	KWESTIONARIUSZ TWORZENIA POSTACI
24	SŁOWNIK POJĘĆ
26	ZASADY BEZPIECZEŃSTWA
26	PRZEPISY PRAWNE
27	OCHRONA PRAW AUTORSKICH

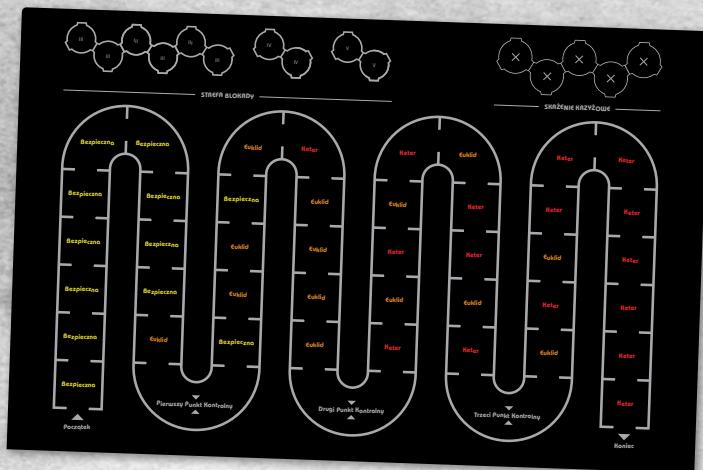
LISTA ELEMENTÓW

1	instrukcja
1	plansza
1	kostka sześćścienna
100	kart Bezpiecznych
100	kart Euklid
100	kart Keter
11	kart SCP-0001
50	kart Thaumiel
20	kart Administratora
26	kart Postaci
75	kolorowych żetonów (po 15 na każdego członka zespołu)
5	Żetonów Skażenia Krzyżowego (po 1 na każdego członka zespołu)
1	świeca
1	pudełko zapalek
5	Kart Pomocy Gracza
1	Karta Dokumentacji Postaci
1	List Administratora

Elementy zapewniane przez graczy (nie wchodzi w skład zestawu z grą):

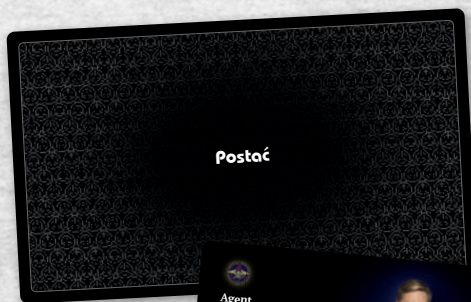
1	czasomierz
Po 1	Przedmiocie Osobistym na każdego członka zespołu
Po 1	Przekąsce (Jedzenie i Napój) na każdego członka zespołu

ELEMENTY



Plansza

Plansza składa się z 42 pól, 3 Punktów Kontrolnych, Strefy Blokad (str. 13) oraz Strefy Skażenia Krzyżowego (str. 20). Zespół porusza się wzdłuż planszy od „Początku” do „Końca”.



Postacie

Każdy członek zespołu odgrywa swoją Postać. Każda Postać ma wyróżniające ją cechy i Zdolność Specjalną.





Karty SCP-0001

Karty SCP-0001 zawierają zadanie, którego ukończenie skutkuje zwycięstwem zespołu.

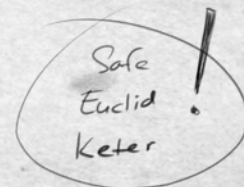
THE END

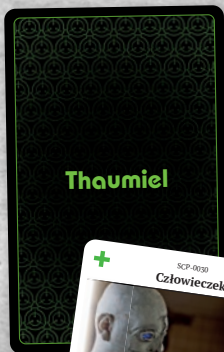


Karty Bezpieczne, Euklid i Keter (Karty Zadań)

Karty Bezpieczne, Euklid i Keter zawierają zadania do wykonania. Każdą tal należy osobno potasować i położyć zakrytą na stole.

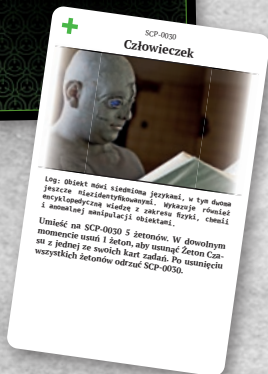
Karty Bezpieczne zawierają łatwe zadania, karty Euklid zawierają zadania o średnim poziomie trudności, a karty Keter to zadania najtrudniejsze.





Karty Thaumiel

Karty Thaumiel to karty wspomagające, które członek zespołu może pozyskać na początku swojej tury w zamian za Klucze Dostępu (str. 15). Należy je potasować i położyć zakryte na stole.



Karty Administratora

Członek zespołu może grać jako Administrator. Administrator dobiera Karty Administratora, kiedy aktywuje swoją Zdolność Specjalną. Karty te należy potasować i położyć zakryte na stole. Można je zdobyć w zamian za Klucze Dostępu.



Przedmiot Osobisty

Każdy członek zespołu zobowiązany jest zapewnić Przedmiot Osobisty, który będzie reprezentował go na plan-szy. Przedmiot musi być ściśle powiązany z osobą, którą reprezentuje. Jeśli gra uzna, że przedmiot nie jest wystarczająco osobisty, członkowi zespołu grozi [REDACTED]



ECZE



Kostka sześciościenna

Kostka używana jest do poruszania się po planszy.



Żetony

Każdy członek zespołu zaczyna grę z zestawem 15 żetonów w tym samym kolorze. Są one używane jako Żetony Czasu (str. 12), Blokady (str. 14) oraz Klucze Dostępu. Członkowie zespołu mogą używać żetonów na różne sposoby, odpowiednio do obecnej sytuacji w grze.



Żetony Skazaenia Krzyżowego (ŻSK)

Każdy członek zespołu zaczyna grę, kładąc 1 ŻSK w Strefie Skazaenia Krzyżowego. ŻSK używa się do wstrzymania zadania, którego nie można wykonać równocześnie z innym. (str. 20).



[USUNIĘTO]



ECZE



Czasomierz

Zespół wybiera urządzenie typu zegarek lub stoper do wykonywania zadań czasowych i sygnalizowania upływu Limitu Czasu. Ze względu na potrzebę utrzymania odpowiedniego nastroju w trakcie gry, odradzamy używania do tego celu telefonu komórkowego.



List Administratora

Wprowadzenie do tajemniczego świata Fundacji SCP.



Świeca

Przedmiot potrzebny do kilku zadań.

ECZE



Pudełko zapalek

Używane do rozpalenia ognia w niektórych zadaniach.



Przekąska

Na Przekąskę składa się jeden przedmiot jadalny oraz jeden napój. Każdy członek zespołu zapewnia swoją własną Przekąskę (str. 20).



Przebieg tury

Poniższa instrukcja dotyczy każdej tury z wyjątkiem pierwszej. Swoją pierwszą turę zaczynaasz od rzutu kostką na RUCH.

- PRZYGOTOWANIE**
 - Przejdź nad swoim zadaniem i czołgami.
 - Z każdego z tych zadań usuń po 1 Żetonie Czasu.
 - Mozesz nabyć Thaumiele.
- RUCH**
 - Rzucić kostką i przenieść się o daną liczbę pól.
- KONFRONTACJA**
 - Dołóż kartę zadania odpowiadającą polu, na którym się znajdujesz, i przeczytaj ją na głos.
 - Wykrocił? Tura na poziomie trudności, jeśli taki tego wymaga.
 - Rozpoznaj pracę nad zadaniem.
- PRZEGRUPOWANIE**
 - Gdy członek zespołu zakończy swoją turę, następny członek zespołu rozpoczyna własną. Gdy każdy członek zespołu zakończy swoją turę, rzucić się kostką.

Klucze Dostępę

KARY ZA NIEZALICZENIE ZADANIA

- Umieść Blokady.
- Wnioś do poprzedniego Punktu Kontrolnego.
- Odebranie wystarczająco liczby KD, jeśli nie masz wystarczającej liczby KD, umieść kolejną Błokadę.

KARY ZA POWRÓT DO PUNKTU KONTROLNEGO

Początek:	0 KD
Pierwszy Punkt Kontrolny:	1 KD
Trzeci Punkt Kontrolny:	2 KD
	3 KD

CENY THAUMIELI

Pole Bezpiecznej Punktu Kontrolny:	6 KD
Pole Enklid:	8 KD
Kecow Kontact:	11 KD



Karta Pomocy

Karta opisująca przebieg rozgrywki oraz inne ważne momenty gry.

Dokumentacja Postaci

PIERWSZY PUNKT KONTROLNY
Opisz historię gólgęz na twym Przedmiocie Osobistym.

DRUGI PUNKT KONTROLNY
Rzucić kostką i wypowiedz się na wylosowany temat:

- 1. Czerwiec dołączyłeś do swojej organizacji?
- 2. Czego najbardziej w związku z Osiódką i Osiódką, z którym członkiem zespołu zachowasz znajomość i dlaczego?
- 3. Co sądziś o swoim zespole? Jak można by go ulepszyć?
- 4. Jakie jest twoje najciekawsze wspomnienie?
- 5. Kiedy w życiu byłeś/aś najbardziej osamotniony/a?
- 6. Czego najbardziej się boisz? Co cie przeraża?

TRZECI PUNKT KONTROLNY
Rzucić kostką i wypowiedz się na wylosowany temat:

- 1. Idącemu członka zespołu najbardziej cieszysz i dlaczego?
- 2. Jeśli niepełniłeś z Osiódką, z którym członkiem zespołu zachowasz znajomość i dlaczego?
- 3. To może być ostatni raz, gdy widział się ze swoim zespołem. Czy jest coś, co chciałbyś zrobić/abyś komuś powiedzieć?
- 4. Jakie emocje wzbudziły w sobie członkowie zespołu?
- 5. Jakich cech najbardziej nie lubisz w postaczkowych członkach zespołu?
- 6. Gdybyś miał/a parzyć się kłogod z zespołu, kto by to był i dlaczego?

Mów płynnie i bez wahania jako postać przez przynajmniej 1 minutę. Zdobyć 1 KD za opowiedzenie dobrej historii.

Dokumentacja Postaci

Karta pomagająca każdemu członkowi zespołu zagłębić się w fabułę swojej Postaci w trakcie postoju na kolejnych Punktach Kontrolnych.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1) Stworzenie odpowiedniego nastroju

- Grajcie w odizolowanym pomieszczeniu, najlepiej w nocy.
- Upewnijcie się, że oświetlenie jest wystarczające do odczytywania treści kart, a jednocześnie nie psuje kameralnej atmosfery - lampa albo świeca powinny się idealnie nadać do tego celu.
- W tle cicho włączcie delikatną muzykę.
- Wyłączcie wszystkie telefony komórkowe lub ustawcie w nich „tryb samolotowy”.
- Przeczytajcie List Administratora.

2) Wybór Przedmiotu Osobistego

EFS19 nie zawiera pionków- każdy z graczy musi zapewnić swój własny Przedmiot Osobisty, którym będzie poruszał się po planszy.

3) Przygotowanie elementów

- Zespół przygotowuje planszę i sortuje karty na odpowiednie talie. Członkowie zespołu powinni postarać się nie czytać treści kart - pozwoli to zachować element zaskoczenia.
- Każdy członek zespołu kładzie ŻSK w Strefie Skażenia Krzyżowego.
- Zespół zapala świecę.

4) Wybór Postaci (str. 18)

Każdy członek zespołu bierze kartę ze stosu kart Postaci. Może wybrać konkretną Postać lub ją wylosować.

Graczom, którzy pierwszy raz mają do czy-

nienia z EFS19 sugerujemy wybór jednej z poniższych postaci:

- Technik ds. Zabezpieczeń - FUNDACJA SCP
- Klasa D - FUNDACJA SCP
- Funkcjonariusz Ochrony - FUNDACJA SCP
- Kurier - UNIWERSYTET ALEXYLVA
- Agent - JEDNOSTKA INCYDENTÓW NADZWY- CZAJNYCH
- VIP - MARSHALL, CARTER & DARK, LTD.

5) SCP-0001

Zespół losuje kartę SCP-0001 i kładzie ją zakrytą obok planszy, przy polu „Koniec”.

6) Limit Czasu

Zespół ustala Limit Czasu na dotarcie do „Końca”. Limit Czasu zależny jest od liczby członków zespołu:

3 osoby	2 godziny 30 minut
4 osoby	3 godziny
5 osob	3 godziny 30 minut

7) Przedstawienie Postaci

Każdy członek zespołu rzuca kostką, aby zdecydować, kto jako pierwszy przedstawi swoją Postać (str. 19). Następnie wszyscy ponownie rzucają kostką, żeby zdecydować, kto rozegra swoją turę jako pierwszy. Gracz rozpoczynający decyduje o kolejności graczy.

Uwaga: Jeśli któryś z członków zespołu gra po raz pierwszy, zalecamy rozegra- nie 1 rundy próbnej bez Limitu Czasu.

PRZEBIEG GRY

Po przygotowaniu wszystkich elementów zespołu może rozpocząć pierwszą rundę.

Na jedną rundę przypada po jednej turze każdego członka zespołu. Tura gracza składa się z kilku faz.

Uwaga: fazy Przygotowania nie rozgrywa się podczas pierwszej rundy. Podczas swojej pierwszej tury każdy członek zespołu pomija tę fazę i zaczyna od rzutu kostką na ruch.

1) Przygotowanie

- Członek zespołu pracuje nad wszelkimi zadaniami ciągłymi wymagającymi jego uwagi.
- Członek zespołu zdejmuje po 1 Żetonie Czasu z każdej swojej karty z zadaniem ciągłym.

Uwaga: jeśli z karty z zadaniem ciągłym zostanie zdjęty ostatni Żeton Czasu, zostaje ono ukończone. Członek zespołu odrzuca jego kartę do swojej Strefy Zabezpieczenia (str. 13) i zostaje wynagrodzony określoną liczbą Kluczy Dostępu (str. 15).

- Członek zespołu może pozyskać 1 lub więcej kart Thaumiel (str. 15).

2) Ruch

- Członek zespołu rzuca kostką i porusza się do przodu o odpowiednią liczbę pól.

3) Konfrontacja

- Członek zespołu pobiera kartę zadania odpowiednią dla pola, na którym się zatrzymał. Następnie czyta na głos treść całej karty: identyfikator podmiotu SCP, nazwę anomalii, fabułę i zadanie.

Uwaga: członek zespołu nie może czytać karty sam, zanim nie przeczyta jej na głos i nie podzieli się jej treścią z zespołem.

- Niektóre karty mogą wymagać od członka zespołu ponownego rzutu kostką w celu określenia poziomu trudności.
- Członek zespołu obejmuje kartę w posiadanie i natychmiast zaczyna pracować nad opisanym na niej zadaniem.

4) Przegrupowanie

- Kiedy jeden członek zespołu zakończy turę, kolejny zaczyna swoją. Kiedy wszyscy członkowie zespołu wykonają po jednej turze, runda się kończy.

ZADANIA JEDNORAZOWE I CIĄGŁE

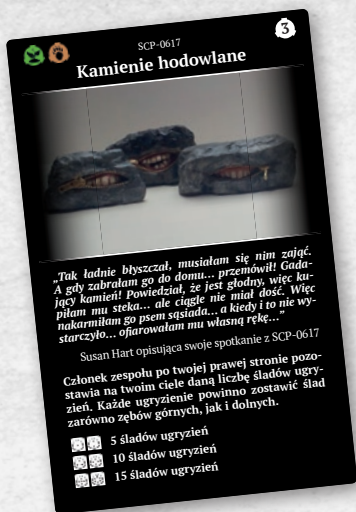
Gdy członek zespołu dobiera kartę, staje się jej posiadaczem i jest odpowiedzialny opisane na niej zadanie. Po przeczytaniu zadania na głos i rzuceniu kostką w celu ustalenia poziomu trudności (jeśli to konieczne), zaczyna nad nim pracować. W grze występują dwa typy zadań:

Zadanie jednorazowe musi zostać ukończone w ciągu jednej tury.

Zadanie ciągłe należy ukończyć w ciągu kilku tur lub rund. Zadania tego typu są oznaczone symbolem klepsydry ⌚.

JEŚLI CZŁONEK ZESPOŁU ZAPOMNI O PRACY NAD ZADANIEM, ZADANIE JEST NIEUKOŃCZONE I KOŃCZY SIĘ PORĄŻKĄ.

Zadanie jednorazowe



Zadanie ciągłe



Robert Dwyer

Żetony Czasu



Posiadacz karty używa Żetonów Czasu, by śledzić czas trwania zadań ciągłych. Może się to odnosić do liczby tur bądź rund potrzebnych do ukończenia zadania lub tego, ile razy członek zespołu musi wykonać określoną akcję (na przykład umieszcza 2 Żetony Czasu na karcie o treści: „Pracuj nad 2 następnymi zadaniami na ich najwyższym poziomie trudności”).

Jeśli zadanie ciągłe jest oznaczone symbolem nieskończoności ∞, posiadacz karty może je ukończyć tylko przy pomocy innej karty, na przykład Thaumiel (str. 15). Dopiero wtedy zdobędzie Klucze Dostępu. Na tego typu kartach pojawia się zdanie „To zadanie pozostaje w mocy, dopóki posiadasz SCP-XXXX”.

KOŃCZENIE ZADAŃ

W momencie **ukończenia** zadania posiadacz karty otrzymuje określoną liczbę Kluczy Dostępu (KD), zależną od trudności zadania. Jeśli jakikolwiek inny członek zespołu pomaga w pracy nad zadaniem, również może on uzyskać KD (str. 15).

W przypadku **nieukończenia** zadania (zadania zakończonych porażką):

1. Posiadacz karty kładzie 1 żeton w **Strefie Blokad**.
2. Posiadacz karty wraca do ostatniego Punktu Kontrolnego. Jeśli jeszcze do żadnego nie dotarł, wraca na „Początek”.
3. Posiadacz karty odrzuca określoną liczbę Kluczy Dostępu. Jeśli nie posiada wystarczająco dużo KD, kładzie dodatkowo żeton w Strefie Blokad.

Początek:	0 KD
Pierwszy Punkt Kontrolny:	1 KD
Drugi Punkt Kontrolny:	2 KD
Trzeci Punkt Kontrolny:	3 KD

Karty z ukończonymi jak i nieukończonymi zadaniami należy odłożyć do **Strefy Zabezpieczenia** posiadacza. Każdy z członków zespołu ma własny stos kart w swojej Strefie.

Jeśli członek zespołu poniesie porażkę podczas pracy nad zadaniem z karty posiadanej przez innego członka zespołu, karę ponosi tylko posiadacz karty, aczkolwiek niektóre zadania mogą wymagać, by w takim przypadku razem z posiadaczem **do Punktu Kontrolnego** powróciło więcej członków. W takim wypadku każdy powracający członek odrzuca podaną liczbę Kluczy Dostępu, ale tylko właściciel kładzie żeton w Strefie Blokad.

Blokada

Dowódca: To koniec. Jezu, chłopie, przegraliśmy... Wzywaj posiłki. Już! Jeśli przebiję się przez nich, będziemy... Nie możemy dopuścić do kolejnej blokady... [Odgłosy wystrzałów i eksplozji przerywają wypowiedź. Następuje cisza.] Wzywaj ich!

Porucznik: Potrzebujemy wsparcia. [Szum.] Wsparcie, wchodźcie. [Szum.] Cisza na radiu, sir.

Dowódca: Boże. To szósta blokada. Fundacja wypieprzy to miejsce w kosmos.

Porucznik: Inicjujemy protokół ewakuacji, sir?

Dowódca: [Cisza.] Już za późno. Zdetonują zdalnie.

Porucznik: Ale tyle ich zabezpieczyliśmy, sir.

Dowódca: Ale nie sześciu... Wspaniale mi się z tobą pracowało, S- [Odgłos wielkiej eksplozji. Koniec transmisji.]

Zapis z nieudanej misji zabezpieczenia Strefy 354 przez MFO-Theta-12.

Właściciel karty kładzie tokeny w Strefie Blokad, jeśli nie uda mu się wykonać zadania. **Gra zostaje zakończona przegraną jeśli zespół przekroczy limit Blokad:**

3 osoby	→	6 żetonów
4 osoby	→	8 żetonów
5 osób	→	10 żetonów



UKŁAD KART

1 - **Klasy:** kategoria bądź kategorie, do których należy dany SCP (str. 17).

2 - **Identyfikator SCP i nazwa**

3 - **Klucze Dostępu (KD):** Zasoby przyznawane za pomyślnie ukończone zadania. Właściciel karty zyskuje liczbę KD ukazaną w większym symbolu. Każdy pozostały członek zespołu, który **brał aktywny udział** w pracy nad zadaniem, zyskuje liczbę ukazaną w mniejszym symbolu.

4 - **Opis fabularny:** szczegóły na temat napotkanego SCP. Jego pełną historię możecie przeczytać na scpwiki.com.

5 - **Treść zadania:** opis zadania, nad którym ma pracować dany członek (bądź członkowie) zespołu.

6 - **Poziomy trudności:** stopień skomplikowania zadania określany za pomocą rzutu kostką.

KARTY THAUMIEL

Thaumiele to karty wspomagające. Na początku swojej tury członek zespołu może pozyskać jedną lub więcej kart Thaumiel, oddając określoną liczbę Kluczy Dostępu.

Pola Bezpieczne:	6 KD
Punkty Kontrolne:	6 KD
Pola Euklid:	8 KD
Pola Keter:	11 KD
SCP-0001:	11 KD

① ② ③

SCP-0602

Rzeźbiarz z SoHo

3 3



Wchodzisz do pokoju pełnego realistycznych posągów. Nagle czujesz zbliżającą się niewidzialną siłę, a twoje kończyny zaczynają zmieniać się w marmur. Niech twój zespół pospieszy ci z pomocą, nim będzie za późno.

Przyjmij pozę pokazaną na obrazku. Nie ruszaj się, dopóki reszta zespołu nie przeniesie cię w dane miejsce.

-   Korytarz
-   Łazienka
-   Na zewnątrz budynku

④ →

⑤ →

⑥ ↗

SCP-0429

Mechaniczny teleporter



Znajdujesz urządzenie ze skóry i mosiądzu pokryte walczykami i tarczami. Po założeniu na rękę dostajesz się do niego. Może służyć do teleportacji, ale nie możesz się przemieszczać, jak z niego korzystasz.

W dowolnym momencie użyj SCP-0429, aby przejść do następnego Punktu Kontrolnego. Odrzuć 2 KD za każde pole pominięte twoim Przemianem. Uwolnijmy a tym Punktem Kontrolnym. Następnie odrzuć SCP-0429.

SCP-0001

„Młody, jeśli kiedykolwiek natrafisz na SCP-0001, zapomnij o wszystkim, czego się tu nauczyłeś. Procedury i protokoły bezpieczeństwa zdają egzamin przy - heh - zwykłych anomaliach, ale 0001... to inna bajka. To co powinieneś robić, jeśli kiedykolwiek spotkasz SCP-0001? Cóż, jeden na dziesięciu weteranów MFO zaleci spadać, gdzie pieprz rośnie. Dziewięciu pozostałych nie żyje”.

Kapitan Hollis, Dowódca MFO-Zeta-9 („Kretoszczury”)

Na początku rozgrywki zespół kładzie na „Końcu” wylosowaną, zakrytą kartę SCP-0001.

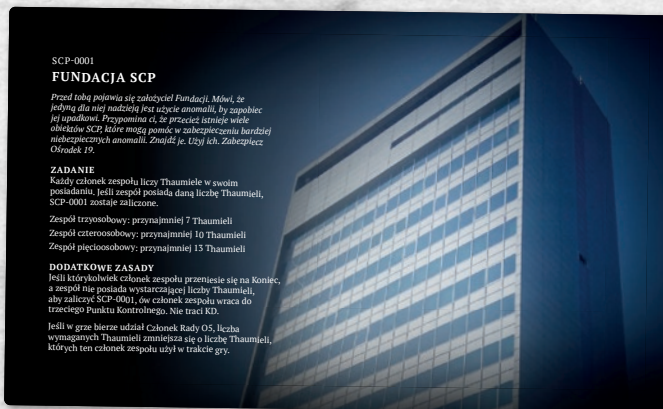
Zespół musi dotrzeć do „Końca” przed upływem Limitu Czasu (str. 10).

Aby wejść na „Koniec”, nie trzeba wyrzucić dokładnej liczby oczek.

Gdy członek zespołu dotrze na „Koniec”, odkrywa kartę SCP-0001 i czyta ją na głos, zanim zacznie pracę nad tym zadaniem.

Zespół wygrywa grę, gdy zadanie SCP-0001 zostanie ukończone.

Zadania SCP-0001 również mogą być jednorazowe bądź ciągle. Ciągłe zadania SCP-0001 pozostają w mocy do końca gry. Jeśli członek zespołu nie ukończy zadania SCP-0001, stosuje się wobec niego zwyczajowe kary (str. 13), jednakże nieukończonego zadania SCP-0001 nie odrzuca się. Zespół pracuje nad nim do końca gry.



KLASY

„Dobra, słuchajcie. Wszystkim anomaliom nadawana jest klasa. Niektóre mają więcej niż jedną, na przykład taki SCP-0602. Oczywiście wszyscy kategoryzujemy je na podstawie ryzyka, ale ich klasa mówi nam o ich istocie i ukrytych cechach. A teraz najważniejsze! Jeśli źle skategoryzujecie anomalie i dojdzie do Wyłomu Przechowawczego, nasze jednostki MFO będą zmuszone użyć nieefektywnych taktyk i ekwipunku... Uwierzcie mi, nikt nie chce, żeby powtórzyło się to, co w Laboratoriach Prometeusza”.

Dr Charles Gears podczas szkolenia nowych członków personelu badawczego.

Obiekty SCP opisane na kartach zadań należą co najmniej do jednej klasy.



Ludzkie

Istoty humanoidalne - jedna głowa, dwoje rąk, dwoje nóg itd.



Nieludzkie

Istoty ze zwierzęcymi, obcymi lub jakimikolwiek innymi cechami odróżniającymi je od ludzi.



Elektroniczne i mechaniczne

Anomalne obiekty wymagające do funkcjonowania prądu bądź maszynierii.



Obszary, miejsca, i sfery

Lokalizacje o anomalnych właściwościach.



Artefakty i obiekty

Nieożywione obiekty o anomalnych cechach.



Umysł i pamięć

Fenomeny lub obiekty wpływające na umysł.



Wirusy i mikroby

Wirusy, bakterie czy infekcje naukowo niezbadane lub niemożliwe do zbadania.



Fale dźwiękowe

Anomalie opierające się na rozprzestrzenianiu się dźwięku.



Flora i minerały

Anomalne rośliny i naturalnie występujące substancje nieorganiczne.



Niematerialne i abstrakcyjne

Fenomeny o naturze tymczasowej, manipulującej rzeczywistością lub pozawymiarowej.



Agresywne potwory

Agresywne podmioty anomalne, mające predyspozycje do konfrontacji.

POSTACIE

- Na początku gry każdy członek zespołu wybiera swoją Postać. Każda z Postaci posiada Cechę **Pozytywną** i **Negatywną**, a także **Zdolność Specjalną**, która może zostać aktywowana w dowolnym momencie za odpowiednią opłatą.
- Postacie można **wybrać** bądź **wylosować**.
- Postacie są protagonistami gry. Mają imiona, przekonania i powód, dla którego znaleźli się w Ośrodku. Każdy członek zespołu wpłata Cechy i fabułę swojej Postaci w świat gry i zadania.



Na dole karty Postaci znajduje się licznik KD. Jeśli członek zespołu posiada więcej niż 10 KD, kładzie 1 lub więcej żetonów na dziesiątkę i 1 żeton na liczbie jedności. Postać powyżej posiada 13 KD.

- EFS19 to gra RPG – każdy członek zespołu zachowuje się jak jego postać. Zachęcamy przy tym do kreatywności. O ile Agent Fundacji to też dobry wybór, Agent Ochrony Williams, pracujący w Fundacji mimo swojej fobii wobec anomalii, sprawdzi się pod tym względem o wiele lepiej. Mimo że EFS19 nie skupia się tylko na odgrywaniu ról, zaangażowanie członków zespołu może zmienić nawet zwykły rzut na wałkę w ważne wydarzenie.
- Członek zespołu może posiadać już wiedzę o swojej Postaci dzięki zapoznaniu się z aktami SCP, jednak ich przeszukiwanie przed przystąpieniem do gry nie jest konieczne – **znajdujący się na str. 23 kwestionariusz pomoże zarówno nowicjuszom, jak i doświadczonym graczom**. Udzielenie odpowiedzi na zawarte w nim pytania położy podwaliny pod odpowiednie umiejscowienie postaci w rozgrywce.
- Sabotażysta jest jedyną Postacią, która aktywnie działa przeciwko reszcie zespołu. Jej wybór polecamy tylko doświadczonym graczom.

DOKUMENTACJA POSTACI

Kiedy członek zespołu kończy ruch na Punkcie Kontrolnym bądź przechodzi przez niego pierwszy raz, opowiada historię swojej Postaci przez co **najmniej 1 minutę**. Jeśli pozostała część zespołu uzna, że historia jest wystarczająco dobra, wspomniany członek zyskuje **1 Klucz Dostępu**. Pierwszą okazję ku temu stanowi Początek, kiedy to każdy członek **przedstawia swoją Postać**.

Początek: Natrafiasz na grupę niedobitków próbujących uciec z Ośrodka 19. Przedstaw się, ale uważaj – nigdy nie wiesz, czego oni tak naprawdę chcą.

Czego nie mówić:

„Jestem Agentem Fundacji, moją organizacją jest Fundacja SCP, która zajmuje się tym i tamym. Moją Cechą Pozytywną jest to, że mogę wybrać między dwiema kartami, nad którymi będę pracował. Moją Cechą Negatywną jest to, że jeśli jedną z tych kart jest potwór, i tak muszę się nią zająć...”

Co mówić:

„Właśnie wróciłem z operacji pozyskiwania SCP-0939 ze swoją ekipą. Znam Ośrodek jak własną kieszeń, tak samo anomalie – zawsze mam zimną krew, kiedy są w pobliżu. No ale nie mam tyle szczęścia z potworami – zaskakują mnie często...”

Pierwszy Punkt Kontrolny:

Opisz historię stojącą za Twoim Przedmiotem Osobistym.

Drugi Punkt Kontrolny:

Rzuć kostką i wypowiedz się na wylosowany temat:

1. Czemu dołączyłeś/aś do swojej organizacji?
2. Czego żałujesz w związku z ucieczką z Ośrodka 19? Gdybyś miał/a to zrobić ponownie, co byś zrobił/a inaczej?
3. Co sądzisz o twoim zespole? Jak można by go ulepszyć?
4. Jakie jest twoje najcenniejsze wspomnienie?
5. Kiedy w życiu byłeś/aś najbardziej osamotniony/a?
6. Czego najbardziej się boisz?

Trzeci Punkt Kontrolny:

Rzuć kostką i wypowiedz się na wylosowany temat:

1. Którego członka zespołu najbardziej cenisz i dlaczego?
2. Jeśli uciekniesz z Ośrodka, z którym członkiem zespołu zachowasz znajomość i dlaczego?
3. To może być ostatni raz, gdy widzisz się ze swoim zespołem. Czy jest coś, co chciałbyś/chciałabyś komuś powiedzieć?
4. Jakie emocje wzbudzają w tobie członkowie zespołu?
5. Jakich cech najbardziej nie lubisz w poszczególnych członkach zespołu?
6. Gdybyś miał/a pozbyć się kogoś z zespołu, kto by to był i dlaczego?

Niektóre zadania wymagają od członka zespołu przypisania swojej Postaci osobistego doświadczenia. Właśnie taką historię przedstawia wówczas członek zespołu. Zadania te zawierają w sobie czasownik „zaadaptuj”.

SKAŻENIE KRZYŻOWE

Jeśli od członka zespołu wymaga się pracy nad zadaniem, które prowadziłyby do niewykonania innego zadania (na przykład musi skakać, ale ma zadanie, w którym musi stanąć na głowie), wówczas może on wstrzymać jedno z nich. Wstrzymane zadanie oznacza się Żetonem Skażenia Krzyżowego (ŻSK), zabieranym ze Strefy Skażenia Krzyżowego na czas trwania skażenia.

Zadanie może być wstrzymane tylko przez 1 członka zespołu w danym momencie i **tylko jeśli niemożliwe jest wykonanie tym samym czasie zadań sprzecznych ze sobą**. Gdy członek zespołu nie posiada już zadań wykluczających się, zwraca ŻSK z powrotem do Strefy Skażenia Krzyżowego i wznowia pracę nad wstrzymanym zadaniem. Żetony Czasu wciąż pozostają na wstrzymanych zadaniach ciągłych, dopóki dany członek zespołu nie będzie w stanie znów nad nimi pracować.

PRZEKĄSKA

Każdy członek zespołu musi zapewnić swój własny prowiant w postaci Jedzenia i Napoju. Zbiorczo nazywa się je Przekąską.

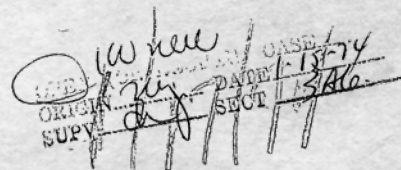
- Napój nie może zawierać alkoholu, nie może być nim też zimna ani gorąca woda. Powinien mieć objętość przynajmniej 1 litra.
- Jedzenie nie może zawierać alkoholu. Powinno ważyć co najmniej 500 gramów.

Członkowie zespołu mogą używać do zadań wyłącznie Napoju i Jedzenia, które zostały wybrane przez nich na początku gry.

Jeśli członek zespołu nie posiada odpowiedniej liczby Przekąsek do wykonania zadania, pozostaje ono niewykonane.



Żeton Skażenia
Krzyżowego



WINNY ZŁAMANIA PROTOKOŁÓW BEZPIECZEŃSTWA

Zespół rywalizuje z grą samą w sobie, co może kusić członków do złagodzenia jej zasad. To jednak zepsuje doświadczenie z gry. Jakość EFS19 opiera się na napięciu i radości z ukończenia trudnych zadań. Jeśli gracze są nieuczciwi lub zbyt pobłażliwi, satysfakcja zniknie. Dlatego też **zespół musi dokładnie przestrzegać instrukcji**. Jeśli członek zespołu nie jest pewien, czy wykonał zadanie w sposób należyty, powinien ponownie przeczytać kartę i zapytać siebie: „Czy spełniłem wszystkie zapisane warunki?”

„Na początku nie zwracaliśmy na to uwagi. Jasne, ułatwiał sobie życie, ale to w końcu ciężka robota, a kto chce się w życiu męczyć? To nie tak, że już na początku łamał protokoły, jednak z czasem stawał się coraz bardziej nierozważny, a im dłużej mu na to pozwalaliśmy, tym bardziej nagiął zasady... I tak właśnie doszło do tego. Do katastrofy w Ośrodku 13. Gdybym tylko się sprzeciwił, nie straciłbym wszystkiego. Pracy. Współpracowników. Swoich nóg”.

Dr Mohammad Scott, ocalały z Ośrodka 13

Gdy jeden członek zespołu (członek B) uważa, że inny członek (członek A) nie wykonał zadania w sposób dostateczny i odmawia uznania niepowodzenia, członek B powinien zwołać głosowanie w sprawie naruszenia protokołu.

Na przykład: członek A posiada SCP-0593 z zadaniem: „Zawsze gdy musisz wypowiedzieć liczbę, zamiast tego pokaż ją na palcach”. Jednakże później członek A wypowiada liczbę, więc członek B informuje go o tym, że nie zaliczył zadania.

- Jeśli członek A uznaje, że to nieprawda, powinno odbyć się głosowanie.
- Jeśli członek A przyzna się do błędu i podda się karom za nieukończone zadania, głosowanie się nie odbywa.

Członkowie A i B nie głosują. Jeśli większość zgodzi się z członkiem B, członek A zostaje uznany za Winnego, jego zadanie za zakończone porażką. Winny obraca swoją kartę Postaci o 90°. Członek B otrzymuje liczbę kart Thaumiel odpowiadającą liczbie KD, które członek A otrzymałby za ukończenie zadania. Członek A może na nowo zacząć pracę nad zadaniem. Jeśli większość nie zgodzi się z członkiem B lub głosowanie nie zostanie jednoznacznie rozstrzygnięte, gra zostaje wznowiona.

Winny nie może pozyskiwać i używać KD. Aby pozbyć się statusu Winnego, dany członek zespołu może w dowolnym momencie wziąć Ketera i zacząć pracować nad jego zadaniem. Protokół Winnego nie może być używany w celu uzyskania przewagi w grze, a jedynie by zachęcić do uczciwości w zespole.

POZOSTAŁE ZASADY

Zadania ciągle

- Jeśli karta zakłada, że zadanie powinno się rozpocząć na początku tury/rundy, zaczyna się ono w następnej turze/rundzie.
- Zadania ciągle pozostają w mocy nawet w trakcie wykonywania zadania jednorazowego.

Punkt Kontrolny

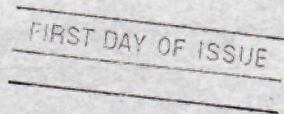
- Jeśli członek zespołu musi wrócić do Punktu Kontrolnego, na którym już stoi, należy uznać, że wraca on z pola bezpośrednio za Punktem Kontrolnym.
- Jeśli członek zespołu musi wrócić do Punktu Kontrolnego i jednocześnie zyskać KD, najpierw pozbywa się KD potrzebnych do powrotu do Punktu Kontrolnego.

Rzuty kostką

- Jeśli członek zespołu musi odjąć określoną liczbę oczek od wyniku rzutu kostką,
- a wynik tego działania wyniesie 0 lub mniej, wówczas członek zespołu nie rusza się z miejsca, pobiera jednak kartę zadania.
- Niektóre karty mogą wpłynąć na wynik rzutu na poziom trudności. Jeśli wynik wyniesie mniej niż 0, traktuje się go jako 1, a jeśli więcej niż 6, jako 6.

Różne

- Karty Thaumiel nie można użyć na zadaniu, które właśnie zakończyło się porażką.
- Jeśli świeca zgaśnie, zespół zapala ją ponownie. Jeśli się wypali, zespół zapala nową.
- Jeśli zadanie przenosi członka zespołu na inne pole, nie pobiera on nowej karty.
- Jeśli członek zespołu zaczyna swoją turę na „Końcu”, nie rzuca na ruch, lecz zaczyna ponownie pracować nad zadaniem SCP-0001 (chyba że w mocy jest inna zasada).
- Jeśli zadanie wymaga od członka zespołu wzięcia 2 lub więcej kart, najpierw odczytuje on pierwsze zadanie i zaczyna je wykonywać, a dopiero później kolejne.
- Jeśli zadanie zabrania członkowi mówić, może on pozwolić innemu członkowi zespołu odczytać treść jego karty za niego.



KWESTIONARIUSZ TWORZENIA POSTACI

Jeśli członek zespołu potrzebuje pomocy w tworzeniu historii dla wybranej przez siebie Postaci, może skorzystać z tego kwestionariusza. Przy każdym z poniższych pytań rzuca kostką, by uzyskać odpowiedź, która pomoże mu rozbudować swoją Postać.

Co sądzisz o anomaliach?

1. To tajemnice, które powinno się badać. Oznacza to ukrywanie ich przed resztą świata, który nie jest jeszcze na nie gotowy.
2. Stanowią one niezwykłą okazję, która powinna zostać użyta na korzyść ludzkości.
3. Są zagrożeniem dla całej ludzkości. Muszą zostać zniszczone, zanim zniszczą nas.
4. To cuda, które trzeba szanować i czcić.
5. Są już częścią naszego świata, więc powinny zostać włączone do naszego życia codziennego.
6. Nie ma czegoś takiego jak anomalie.

Co cię motywuje?

1. Mam dług wobec mojej organizacji. Zajęli się mną, gdy spotkała mnie tragedia.
2. Ukradziono mi coś ważnego i chcę to odzyskać.
3. Zrobiłem coś strasznego, i to mnie sprowadziło na tę ścieżkę. Muszę odpokutować.
4. Anomalia zabiła bliską mi osobę. Zamierzam się zemścić.
5. Zawsze dostaję to, czego chcę. Tak będzie i tym razem.
6. Miałem wizję nadchodzącej katastrofy. Zrobię wszystko, co w mojej mocy, by jej zapobiec.

Co jest twoim najmocniejszym przekonaniem?

1. Nie ma nic ważniejszego niż zespół i jego członkowie.
2. Ktoś kiedyś uratował mi życie na polu bitwy. Dlatego nigdy nie porzuciłbym swoich towarzyszy.
3. Nikt nigdy nie będzie mi mówił, co mam robić. Zawsze wiem, co dla mnie najlepsze.
4. Życie jest okrutne. Po co ratować kogośkolwiek, skoro i tak wszyscy umrzemy?
5. Reszta ludzi jest dość niekompetentna. Za wszelką cenę staram się być liderem.
6. Najlepsze zespoły składają się z wyrzutków.

Jaki jest twój najpilniej strzeżony sekret?

1. Mam w sobie wielkie zło, które nie może się uwolnić.
2. Zakochałem się w członku organizacji, z którą rywalizuję. Takie relacje są zakazane.
3. Nie mam skrupułów. Dla mnie cel uswięca środki.
4. Boję się koloru, który widzę wszędzie w swojej organizacji.
5. Na swojej ścieżce kariery widziałem cierpienie wielu niewinnych. Świat nigdy się nie zmienia.
6. Mam trudność w zapamiętywaniu planów. Staram się, jak mogę, ale nie można na mnie polegać.

SŁOWNIK POJĘĆ

Cecha Negatywna – słabość Postaci.

Cecha Pozytywna – mocna strona Postaci.

Czasomierz – urządzenie wybrane przez zespół do odmierzania czasu zadań i Limitu Czasu.

Członek zespołu – uczestnik rozgrywki staje się członkiem zespołu poprzez położenie swojego Przedmiotu Osobistego na „Początku”.

Dokumentacja Postaci – karta pomagająca każdemu członkowi zespołu zagłębić się w historię swojej Postaci w trakcie postępu na każdym kolejnym Punkcie Kontrolnym (str. 19).

Fabula – informacje o każdym napotkanym SCP. Historia jest przedstawiona na każdej karcie zadań, SCP-0001, Thaumielu oraz Karcie Administratora (str. 15).

Karta Administratora – karta wspomagająca pobierana przez Postać Administratora kiedy ten aktywuje swoją Zdolność Specjalną.

Karta Pomocy – karta opisująca porządek rozgrywki i inne ważne funkcje gry.

Karta zadania – karta typu Bezpieczna, Euclid lub Keter.

Keter – karta z trudnym zadaniem. Blokada – członek zespołu kładzie 1 lub 2 Blokadę, gdy nie uda mu się ukończyć zadania (str. 14). Jeśli maksymalna liczba Blokad zostanie przekroczona, rozgrywka kończy się przegraną.

Klasa – kategoria obiektów anomalnych przyznawana na bazie ich głównej cechy charakterystycznej (str. 17).

Klucze Dostępu (KD) – zasoby zdobywane za ukończenie zadań. Zadanie może wynagradzać Kluczami również innych członków zespołu, jeśli aktywnie brali udział w jego ukończeniu. **Koniec** – ostatnie pole na planszy. W momencie dotarcia członka zespołu do „Końca” odkryta zostaje karta SCP-0001, nad którą można zacząć pracować.

Kostka – sześcienna kostka do gry. Euklid – średnio skomplikowane zadanie.

Limit Czasu – czas, w którym zespół musi dotrzeć do „Końca”.

List od Administratora – wprowadzenie do świata EFS19. Czytany jest on na głos w trakcie przygotowań do gry (str. 10).

Plansza – to na niej rozgrywa się gra. Składa się ze Strefy Blokad, Strefy Skażenia Krzyżowego i serii pól, po których zespół porusza się w kierunku Końca.

Początek – pierwsze pole na planszy. Na samym początku gry każdy członek zespołu kładzie na nim swój Przedmiot Osobisty.

Pokój – przestrzeń, w której rozgrywana jest gra. Zespół nie może go opuścić, chyba że wymaga tego zadanie lub przerwa na toaletę.

Posiadanie – członek zespołu ma w posiadaniu zadania, nad którymi pracuje, a także Thaumiele i karty Administratora. Trzyma je po swojej stronie stołu.

Postać – każdy członek zespołu wciela się w Postać. Każda Postać należy do organizacji i wyróżnia się Cechami i Zdolnością Specjalną (str. 18).

Przedmiot Osobisty – obiekt wybierany przez każdego członka zespołu do reprezentowania jego Postaci na planszy (str. 7).

Przedmiot zewnętrzny – przedmiot, który nie jest komponentem gry.

Przekąska – Jedzenie i Napój, przedmiot potrzebny do niektórych zadań (str. 20).

Punkt Kontrolny – pole, na które cofa się członek zespołu, jeśli nie udało mu się ukończyć zadania (str. 13). W tym miejscu także każdy członek opowiada historię swojej Postaci w oparciu o Dokumentację Postaci.

Runda – czas, w którym każdy członek zespołu wykonuje swoją pojedynczą turę.
Bezpieczna – karta z łatwym zadaniem.

Rzut na walkę – funkcja gry, w której członek zespołu rzuca kostką, by ukończyć zadanie na karcie klasy „Agresywny Potwór”.

SCP-0001 – karta zawierająca zadanie, które należy ukończyć, by wygrać grę.

Strefa Zabezpieczenia – stos, na który każdy członek zespołu kładzie zakończone karty zadań, zużyte Thaumiele i karty Administratora. Każdy członek zespołu ma własny stos.

Tekst gry – tekst znajdujący się na karcie.

Thaumiel – karta wspierająca, którą członek zespołu może uzyskać za KD na początku swojej tury.

Tura – czas, w którym pojedynczy członek zespołu wykonuje działania.

Winy – status nadawany członkowi zespołu, któremu udowodniono niedostatecznie dobre wykonanie zadania (str. 21).

Wyłom Przechowawczy – karta z zadaniem tak ryzykownym, że członek zespołu może zrezygnować z jego ukończenia. W takim wypadku w Strefie Blokady kładzie się dwa żetony zamiast jednego.

Zadanie – czynność, którą należy wykonać, by przejść dalej na planszy.

Zadanie ciągłe – zadanie, które trwa kilka tur lub rund.

Zadanie jednorazowe – zadanie, które może zostać ukończone w tej samej turze, w której zostało dobrane.

Zdolność Specjalna – unikatowa umiejętność Postaci, aktywowana przez oddanie Kluczy Dostępu bądź nałożenie Blokady.

Żeton Czasu – sposób odmierzania trwania zadania ciągłego (str. 12).

Żeton Skażenia Krzyżowego (ŻSK) – żeton używany do zamrożenia jednego zadania na czas wykonania drugiego, sprzecznego z nim (str. 20).

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

1. Każdy uczestnik gry jest świadomy, że Escape from Site 19 to gra. Jest to fikcja, a nie rzeczywistość.
2. Gra jest przeznaczona dla osób zdolnych do czynności prawnych zgodnie z lokalnym prawem.
3. Osoby pod wpływem alkoholu i/lub jakichkolwiek substancji psychotropowych bądź farmaceutyków, które mogą tymczasowo wpłynąć na zdolności fizyczne lub umysłowe nie powinny brać udziału w rozgrywce. To samo tyczy się wszelkich substancji psychodelicznych.
4. Podczas używania elementów wykorzystujących otwarty ogień (świeca, zapalniczka lub zapalki) każdy uczestnik musi przestrzegać podstawowych procedur przeciwpożarowych. Każdy uczestnik jest zobowiązany do zachowywania się w sposób zapewniający ochronę przed wybuchem pożaru.
5. Żaden z uczestników nie powinien być wbrew swej woli zmuszany do pracy nad którymkolwiek zadaniem, szczególnie jeśli jego treść stoi w sprzeczności z przekonaniami, wyznawaną wiarą bądź normami lub przepisami obowiązującymi w kraju uczestnika.
6. Podczas podejmowania zadań każdy uczestnik zobowiązany jest do uwzględnienia stanu własnego zdrowia i sprawności fizycznej. Jeśli uważa, że udział w zadaniu może być szkodliwy dla jego zdrowia fizycznego bądź psychicznego, powinien odmówić podjęcia się zadania. W trakcie rozgrywki uczestnicy w żaden sposób nie mogą narażać zdrowia ani też kondycji psychicznej innych osób.
7. W momencie podejmowania się zadania uczestnik jest zobowiązany do rozważenia wszelkich możliwych zagrożeń mogących powodować komplikacje zdrowotne dla niego jak i dla innych uczestników, szczególnie jeśli zadanie zakłada wykorzystanie płynów ustrojowych.

PRZEPISY PRAWNE

1. Każdy uczestnik rozgrywki bierze w niej udział na własne ryzyko. Równocześnie zobowiązany jest do dostosowania swojego zachowania do regulacji i przepisów prawnych obowiązujących w jego kraju. Z tego powodu nie powinien wykonywać żadnego zadania sprzecznego z przepisami prawa. Uczestnik jest również odpowiedzialny za wszelkie szkody wyrządzone poprzez wykonywanie zadań gry.
2. Twórca gry nie ponosi odpowiedzialności za żadne niedozwolone działania dokonane przez uczestników wykonujących zadania w trakcie gry. Twórca gry nie ponosi odpowiedzialności za żadne szkody spowodowane wykonywaniem zadań podczas rozgrywki, zarówno wobec samych graczy, jak i osób trzecich, które ucierpiałyby z tego powodu.
3. Twórca gry nie gwarantuje, że gra spełni oczekiwania uczestników.
4. Uczestnik musi zaakceptować wszystkie powyższe zasady oraz potwierdzić, że ponosi pełną odpowiedzialność prawną oraz jest świadom potencjalnych konsekwencji wynikających z gry w niniejszą grę.
5. Uczestnik ma prawo do reklamacji z tytułu wadliwego wykonania produktu zgodnie z przepisami obowiązującymi w jego kraju.
6. Przed rozpoczęciem rozgrywki uczestnik musi przeczytać, zrozumieć i zaakceptować wszystkie zasady gry, instrukcje użytkowania gry oraz wszelkie ryzyko związane z graniem w tę grę.

OCHRONA PRAW AUTORSKICH



1. Wyłączne prawa autorskie do gry, w tym do wszystkich jej elementów, w szczególności wizerunków ukazanych na kartach, a także do całości oryginalnej zawartości niewymienionej w punkcie 4. tej sekcji należą do twórcy gry:
Extreme Board Games, s.r.o.
Na dlouhém lánu 289/49, Vokovice
160 00 Praha 6 Česká Republika IČ: 09458468
(zwanego dalej „Właścicielem Praw”)
2. Bez wyrażonego na piśmie zezwolenia Właściciela Praw uczestnik gry nie może wykorzystywać procedur i mechaniki gry poza niniejszą grą. Zabrania się uczestnikowi gry naruszania praw własności intelektualnej Właściciela Praw.
3. Bez wyrażonego na piśmie zezwolenia Właściciela Praw uczestnik gry nie może dostosowywać, zmieniać, sprzedawać ani dystrybuować gry ani jej elementów, zarówno w postaci fragmentów, jak i w całości.
4. Niniejsza gra planszowa, Escape from Site 19, jest dziełem Właściciela Praw i jest chroniona prawami autorskimi. Fabuła i wizerunki na: kartach do gry, kostce, żetonach, świecy, zapalnikach, Liście Administratora i instrukcji Escape from Site 19 są dziełami pochodnymi wykorzystywanymi na podstawie licencji CC BY-SA 3.0 i zostały zainspirowane pracami wielu autorów Fundacji SCP (<http://scpwiki.com/>). Pełna lista autorów i ich prac jest dostępna na stronie internetowej Escape from Site 19 (<https://www.escapefromsite19.com/list-of-authors>). Pozostałe elementy gry chronione na mocy prawa autorskiego na rzecz Extreme Board Games, s.r.o. © 2020.

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA:

Szczególne wyróżnienie:

Michal Příhoda

Twórcy gry:

Kamil Beer
Anna Hajžmanová
Petr Ondráček
Alžběta Krejčová
Richard Hájek

Opracowanie graficzne:

Petr Pospíšil

Ilustracje na kartach:

Karolína Majorová
Kryštof Henzl
Michaela Šebetovská
Eliška Štěpová
Jiří Horák
Lynda Wallis

Zdjęcia:

Eliška "Skiu" Martinovská
Johana Friedrichová
Hana Skácelová
Lucie Hemerová
Josef Mikoláš

Charakteryzacja:

Adéla Vaňharová
Iva Jamnická
Magdalena Olivová

Marketing:

Júlia Eleonora Krupová
Maria Gorbatova
Martin Daněk
Roman Sukdolák
Tomáš Míka
Monika Braunová
Anna Šochová

Dział kadr:

Anna Brázdová
Ivana Kotvová

Produkcja:

Klára Hrozínková
Jarmila Pospíchalová
Petra Dvořáková
Pavčina Kavková
Veronika Mikulová

Redakcja:

Paweł Oleszczuk

Korekta:

Sam Duda
Michał Zwierzyński

Wideo:

Léonard Bouilhol

Porady prawne:

AK Kock
Havel & Partners

Logo Organizacji:

Zhange Ling

Projekt pudełka gry i prototypowanie:

Voala

Chcielibyśmy podziękować każdemu beta-testerowi, który pomógł sprawić, by ta gra była tak świetna!





