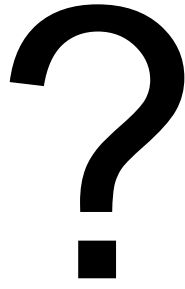


PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE



PYTANIE

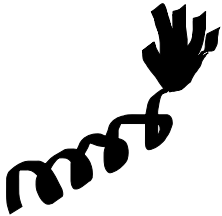


PYTANIE



PRZEDMIOT

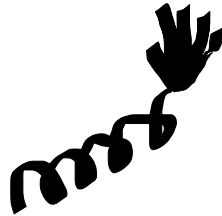
mechaniczne ramię



Pozwala wypchnąć gracza z pomieszczenia jeżeli drzwi są otwarte.

PRZEDMIOT

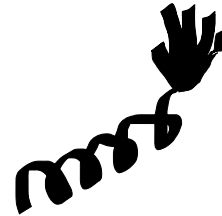
mechaniczne ramię



Pozwala wypchnąć gracza z pomieszczenia jeżeli drzwi są otwarte.

PRZEDMIOT

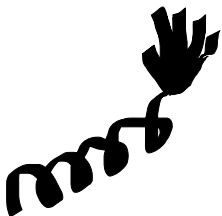
mechaniczne ramię



Pozwala wypchnąć gracza z pomieszczenia jeżeli drzwi są otwarte.

PRZEDMIOT

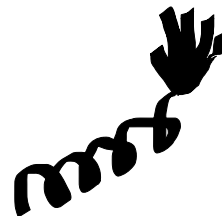
mechaniczne ramię



Pozwala wypchnąć gracza z pomieszczenia jeżeli drzwi są otwarte.

PRZEDMIOT

mechaniczne ramię



Pozwala wypchnąć gracza z pomieszczenia jeżeli drzwi są otwarte.

PRZEDMIOT

hipnotyzer



Możesz jednorazowo narzucić jedną dowolną akcję graczowi znajdującemu się w tym samym pomieszczeniu

## PRZEDMIOT

hipnotyzer



Możesz jednorazowo narzucić jedną dowolną akcję graczowi znajdującemu się w tym samym pomieszczeniu

## PRZEDMIOT

hipnotyzer



Możesz jednorazowo narzucić jedną dowolną akcję graczowi znajdującemu się w tym samym pomieszczeniu

## PRZEDMIOT

hipnotyzer



Możesz jednorazowo narzucić jedną dowolną akcję graczowi znajdującemu się w tym samym pomieszczeniu

## PRZEDMIOT

hipnotyzer



Możesz jednorazowo narzucić jedną dowolną akcję graczowi znajdującemu się w tym samym pomieszczeniu

## PRZEDMIOT

Tarcza chroniąca przed zdarzeniami losowymi



Możesz jednorazowo skierować niechciane zdarzenie na innego gracza.

## PRZEDMIOT

Tarcza chroniąca przed zdarzeniami losowymi



Możesz jednorazowo skierować niechciane zdarzenie na innego gracza.

## PRZEDMIOT

Tarcza chroniąca przed zdarzeniami losowymi



Możesz jednorazowo skierować niechciane zdarzenie na innego gracza.

## PRZEDMIOT

Tarcza chroniąca przed zdarzeniami losowymi



Możesz jednorazowo skierować niechciane zdarzenie na innego gracza.

## PRZEDMIOT

Tarcza chroniąca przed zdarzeniami losowymi



Możesz jednorazowo skierować niechciane zdarzenie na innego gracza.

## ZDARZENIE

kod szalupy ratunkowej

# 6

## ZDARZENIE

kod szalupy ratunkowej

# 3

## ZDARZENIE

kod szalupy ratunkowej

# 1

## ZDARZENIE

kod szalupy ratunkowej

# 7

## ZDARZENIE

# !!!

Nagły atak paniki paraliżuje twoje ciało. W tej i następnej kolejce nie możesz opuścić tego pomieszczenia.

## ZDARZENIE

# !!!

Nagły atak paniki paraliżuje twoje ciało. W tej i następnej kolejce nie możesz opuścić tego pomieszczenia.

## ZDARZENIE

# !!!

Nagły atak paniki paraliżuje twoje ciało. W tej i następnej kolejce nie możesz opuścić tego pomieszczenia.

## ZDARZENIE

# !!!

Nagły atak paniki paraliżuje twoje ciało. W tej i następnej kolejce nie możesz opuścić tego pomieszczenia.

## ZDARZENIE

# !!!

W statek uderzył odłamek skalny. Wszystkie drzwi w tym pomieszczeniu zamknęły się z impetem. Nikt nie może wejść ani wyjść z tego pomieszczenia, do następnej kolejki twojego zespołu

## ZDARZENIE



W statek uderzył odłamek skalny. Wszystkie drzwi w tym pomieszczeniu zamknęły się z impetem. Nikt nie może wejść ani wyjść z tego pomieszczenia, do następnej kolejki twojego zespołu

## ZDARZENIE



W statek uderzył odłamek skalny. Wszystkie drzwi w tym pomieszczeniu zamknęły się z impetem. Nikt nie może wejść ani wyjść z tego pomieszczenia, do następnej kolejki twojego zespołu

## ZDARZENIE



W statek uderzył odłamek skalny. Wszystkie drzwi w tym pomieszczeniu zamknęły się z impetem. Nikt nie może wejść ani wyjść z tego pomieszczenia, do następnej kolejki twojego zespołu

## ZDARZENIE



Słyszysz trzask. Daje się wyczuć zapach palącej się instalacji elektrycznej. Wszyscy gracze muszą natychmiast opuścić to pomieszczenie.

## ZDARZENIE



Słyszysz trzask. Daje się wyczuć zapach palącej się instalacji elektrycznej. Wszyscy gracze muszą natychmiast opuścić to pomieszczenie.

## ZDARZENIE



Słyszysz trzask. Daje się wyczuć zapach palącej się instalacji elektrycznej. Wszyscy gracze muszą natychmiast opuścić to pomieszczenie.

## ZDARZENIE



Słyszysz trzask. Daje się wyczuć zapach palącej się instalacji elektrycznej. Wszyscy gracze muszą natychmiast opuścić to pomieszczenie.

## ZDARZENIE



W kambuzie wskutek turbulencji przewraca się pojemnik z olejem. Przebywający w nim gracze ślizgają się na nim z trudem utrzymując równowagę. Jeżeli drzwi są otwarte przechodzą do sąsiedniego pomieszczenia. Jeżeli wszystkie drzwi są zamknięte w skutek upadku tracą 1 losowo wybraną kartę.

## ZDARZENIE



W kambuzie wskutek turbulencji przewraca się pojemnik z olejem. Przebywający w nim gracze ślizgają się na nim z trudem utrzymując równowagę. Jeżeli drzwi są otwarte przechodzą do sąsiedniego pomieszczenia. Jeżeli wszystkie drzwi są zamknięte w skutek upadku tracą 1 losowo wybraną kartę.

## ZDARZENIE



W kambuzie wskutek turbulencji przewraca się pojemnik z olejem. Przebywający w nim gracze ślizgają się na nim z trudem utrzymując równowagę. Jeżeli drzwi są otwarte przechodzą do sąsiedniego pomieszczenia. Jeżeli wszystkie drzwi są zamknięte w skutek upadku tracą 1 losowo wybraną kartę.

## ZDARZENIE



W kambuzie wskutek turbulencji przewraca się pojemnik z olejem. Przebywający w nim gracze ślizgają się na nim z trudem utrzymując równowagę. Jeżeli drzwi są otwarte przechodzą do sąsiedniego pomieszczenia. Jeżeli wszystkie drzwi są zamknięte w skutek upadku tracą 1 losowo wybraną kartę.

## ZDARZENIE



Czujecie przyływ bezradności wskaż gracza z przeciwnej drużyny znajdującego się w dowolnym pomieszczeniu; powie ci co robić. Wskazany gracz narzuca po kolei każdemu graczowi z twojej drużyny po 1 akcji.

## ZDARZENIE



Czujecie przyływ bezradności wskaż gracza z przeciwnej drużyny znajdującego się w dowolnym pomieszczeniu; powie ci co robić. Wskazany gracz narzuca po kolei każdemu graczowi z twojej drużyny po 1 akcji.

## ZDARZENIE



Czujecie przyływ bezradności wskaż gracza z przeciwnej drużyny znajdującego się w dowolnym pomieszczeniu; powie ci co robić. Wskazany gracz narzuca po kolei każdemu graczowi z twojej drużyny po 1 akcji.

## ZDARZENIE



Czujecie przyływ bezradności wskaż gracza z przeciwnej drużyny znajdującego się w dowolnym pomieszczeniu; powie ci co robić. Wskazany gracz narzuca po kolei każdemu graczowi z twojej drużyny po 1 akcji.

## ZDARZENIE



Słyszysz trzask. Daje się wyczuć zapach palącej się instalacji elektrycznej. Wszyscy gracze muszą natychmiast opuścić to pomieszczenie.

## ZDARZENIE



Zawalił się strop blokując jedne Drzwi w tym pomieszczeniu. Połóż tę kartę w drzwiach. Gracz, który będzie chciał tędy przejść będzie musiał poświęcić na odgruzowanie 2 akcje w ramach jednej kolejki.

## ZDARZENIE



Zawalił się strop blokując jedne Drzwi w tym pomieszczeniu. Połóż tę kartę w drzwiach. Gracz, który będzie chciał tędy przejść będzie musiał poświęcić na odgruzowanie 2 akcje w ramach jednej kolejki.

## ZDARZENIE



Zawalił się strop blokując jedne Drzwi w tym pomieszczeniu. Połóż tę kartę w drzwiach. Gracz, który będzie chciał tędy przejść będzie musiał poświęcić na odgruzowanie 2 akcje w ramach jednej kolejki.

## ZDARZENIE



Zawalił się strop blokując jedne Drzwi w tym pomieszczeniu. Połóż tę kartę w drzwiach. Gracz, który będzie chciał tędy przejść będzie musiał poświęcić na odgruzowanie 2 akcje w ramach jednej kolejki.

## ZDARZENIE



jeżeli jesteś w posiadaniu klucza do szalupy ratunkowej, to właśnie uświadomiłeś sobie, że go zgubiłeś odłóż kartę klucza w dowolnym pomieszczeniu, w którym nie ma żadnego gracza. Jeżeli nie ma takiego pomieszczenie- połóż kartę w kambuzie  
Karta jest dostępna dla wszystkich.

## ZDARZENIE



jeżeli jesteś w posiadaniu klucza do szalupy ratunkowej, to właśnie uświadomiłeś sobie, że go zgubiłeś odłóż kartę klucza w dowolnym pomieszczeniu, w którym nie ma żadnego gracza. Jeżeli nie ma takiego pomieszczenie- połóż kartę w kambuzie  
Karta jest dostępna dla wszystkich.

## ZDARZENIE



jeżeli jesteś w posiadaniu klucza do szalupy ratunkowej, to właśnie uświadomiłeś sobie, że go zgubiłeś odłóż kartę klucza w dowolnym pomieszczeniu, w którym nie ma żadnego gracza. Jeżeli nie ma takiego pomieszczenie- połóż kartę w kambuzie  
Karta jest dostępna dla wszystkich.

## ZDARZENIE



jeżeli jesteś w posiadaniu klucza do szalupy ratunkowej, to właśnie uświadomiłeś sobie, że go zgubiłeś odłóż kartę klucza w dowolnym pomieszczeniu, w którym nie ma żadnego gracza. Jeżeli nie ma takiego pomieszczenie- połóż kartę w kambuzie  
Karta jest dostępna dla wszystkich.

## ZDARZENIE



Słyszysz trzask. Daje się wyczuć zapach palącej się instalacji elektrycznej. Wszyscy gracze muszą natychmiast opuścić to pomieszczenie.

## ZDARZENIE



w messie dochodzi do dekompresji. Zanim udało się opanować sytuację, każdy znajdujący się w tym pomieszczeniu gracz stracił 1 przedmiot. Gracze odkładają losowo wybraną kartę przedmiotu

## ZDARZENIE



w messie dochodzi do dekompresji. Zanim udało się opanować sytuację, każdy znajdujący się w tym pomieszczeniu gracz stracił 1 przedmiot. Gracze odkładają losowo wybraną kartę przedmiotu

## ZDARZENIE



w messie dochodzi do dekompresji. Zanim udało się opanować sytuację, każdy znajdujący się w tym pomieszczeniu gracz stracił 1 przedmiot. Gracze odkładają losowo wybraną kartę przedmiotu

## ZDARZENIE



w messie dochodzi do dekompresji. Zanim udało się opanować sytuację, każdy znajdujący się w tym pomieszczeniu gracz stracił 1 przedmiot. Gracze odkładają losowo wybraną kartę przedmiotu

## ZDARZENIE



Bliskość czarnej dziury wywołuje anomalię czasoprzestrzenną. Zamieniasz się miejscami z graczem znajdującym się w innym pomieszczeniu.

## ZDARZENIE



Bliskość czarnej dziury wywołuje anomalię czasoprzestrzenną. Zamieniasz się miejscami z graczem znajdującym się w innym pomieszczeniu.

## ZDARZENIE



Bliskość czarnej dziury wywołuje anomalię czasoprzestrzenną. Zamieniasz się miejscami z graczem znajdującym się w innym pomieszczeniu.

## ZDARZENIE



Bliskość czarnej dziury wywołuje anomalię czasoprzestrzenną. Zamieniasz się miejscami z graczem znajdującym się w innym pomieszczeniu.

## ZDARZENIE



Słyszysz trzask. Daje się wyczuć zapach palącej się instalacji elektrycznej. Wszyscy gracze muszą natychmiast opuścić to pomieszczenie.

## KLUCZ DO

## SZALUPY

## RATUNKOWEJ



## KLUCZ DO

## SZALUPY

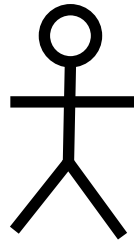
## RATUNKOWEJ



KLUCZ DO  
SZALUPY  
RATUNKOWEJ

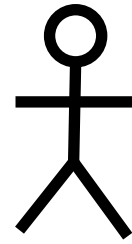


KARTA POSTACI



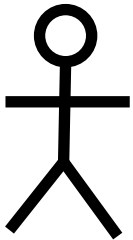
praktyczny organizator

KARTA POSTACI



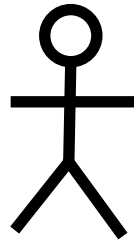
praktyczny organizator

KARTA POSTACI



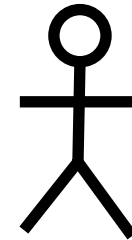
naturalny lider

KARTA POSTACI



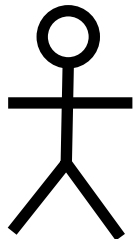
naturalny lider

KARTA POSTACI



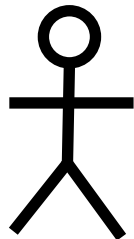
sędzia

KARTA POSTACI



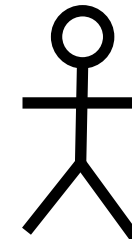
sędzia

KARTA POSTACI



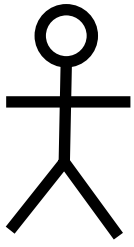
człowiek akcji

KARTA POSTACI



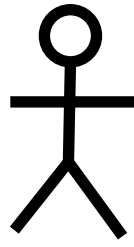
człowiek akcji

KARTA POSTACI



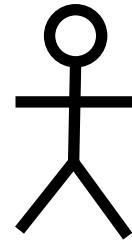
człowiek kontaktów

KARTA POSTACI



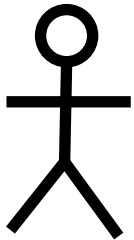
człowiek kontaktów

KARTA POSTACI



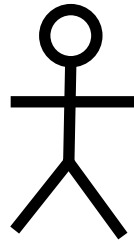
człowiek grupy

KARTA POSTACI



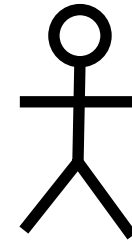
człowiek grupy

KARTA POSTACI



perfekcjonista

KARTA POSTACI



perfekcjonista

ZDARZENIE



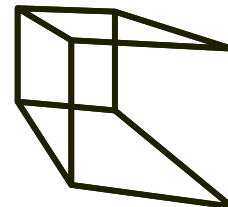
Dwie dodatkowe akcje

ZDARZENIE



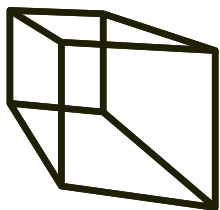
Dwie dodatkowe akcje

POMIESZCZENIE



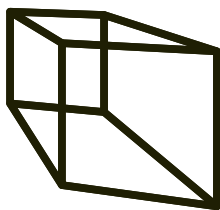
kambuz

POMIESZCZENIE



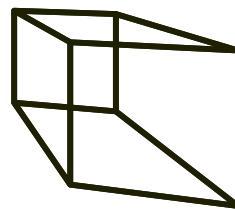
mesa

POMIESZCZENIE



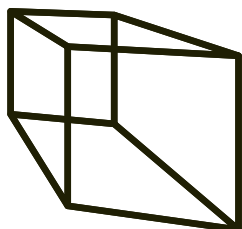
maszynownia

POMIESZCZENIE



sterownia

POMIESZCZENIE



śluza kapsuły  
ratunkowej

KARTA WSKAZÓWEK

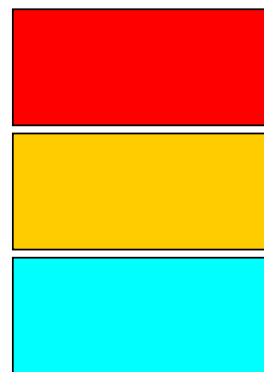
mesa

kambuz

maszynownia

sterownia

KARTA WSKAZÓWEK



KARTA WSKAZÓWEK

TAK

NIE

