

# OSTATNIE CHWILE™

---

## *BURZLIWE ŻYCIE BILLY'EGO KERRA*

### INSTRUKCJA



**UWAGA!** Karty mglistych i wyraźnych wspomnień należy oglądać wyłącznie w trakcie gry. Choć nie powstrzymamy Was przed podglądaniem kart, ich znajomość może osłabić przyjemność z odkrywania, na której opiera się rozgrywka w *Ostatnie chwile*.

Cały zespół opieki paliatywnej ma za sobą długą noc. Już świta, kiedy ordynator wzywa was do gabinetu.

– Mamy tu ciężki przypadek – zaczyna na wasz widok. – Proszę – mówi i wręcza wam kartę pacjenta. Imię i nazwisko: Billy Kerr; wiek: 60 lat; wyniesiony z samolotu lecącego z Sydney do Londynu z powodu zawału serca.

– Starszy człowiek pewnie by z tego nie wyszedł. Musimy być gotowi na najgorsze. Dlatego zależy mi, żebyście zapewnili mu w tych ostatnich chwilach jak najlepszą opiekę.

## OMÓWIENIE

*Ostatnie chwile. Burzliwe życie Billy'ego Kerra* to kooperacyjna gra planszowa, w której wcielacie się w personel medyczny zapewniający opiekę śmiertelnie chorym. Ostatni pacjent trafił do szpitala po zawale serca, którego doznał na pokładzie samolotu lecącego z Sydney do Londynu. W chwili rozpoczęcia gry wiecie niewiele: mężczyzna nazywa się Billy Kerr, ma 60 lat i zostało mu kilka dni życia. Musicie współpracować, by zapewnić Billy'emu właściwą opiekę, reagując na stany kryzysowe i próbując zdobyć jego zaufanie.

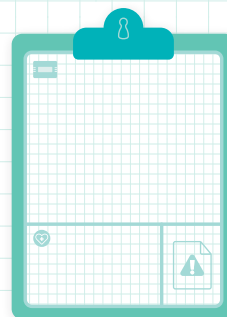
W trakcie 10 powiązanych regrywalnych scenariuszy musicie odtworzyć z fragmentów wspomnień życie Billy'ego i zagłębić się w jego burzliwą przeszłość. Czy w miarę jej odkrywania pomożecie mu znaleźć odwagę, by zmierzył się z 3 wyrzutami sumienia, które ciągle go nękają?

Niniejsze zasady dotyczą rozgrywki 3-osobowej. W rozgrywkach 2- i 4-osobowych należy wprowadzić drobne modyfikacje opisane na stronie 11.

## ELEMENTY GRY



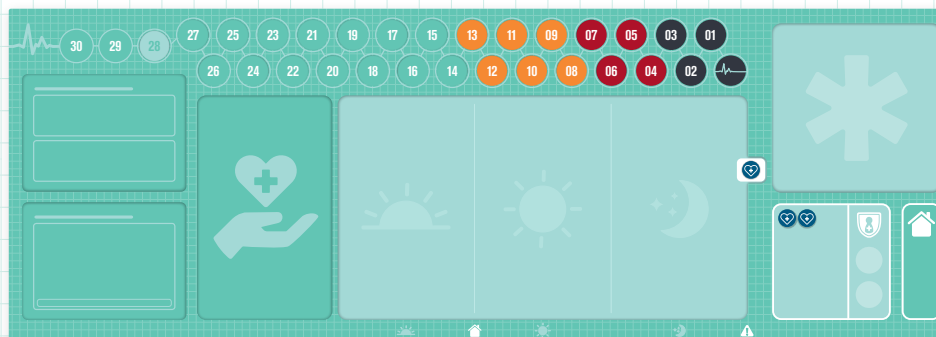
INSTRUKCJA



PODKŁADKA KIEROWNIKA ZMIANY



39 KART PACJENTA



PLANSZA



72 KARTY NARRACJI



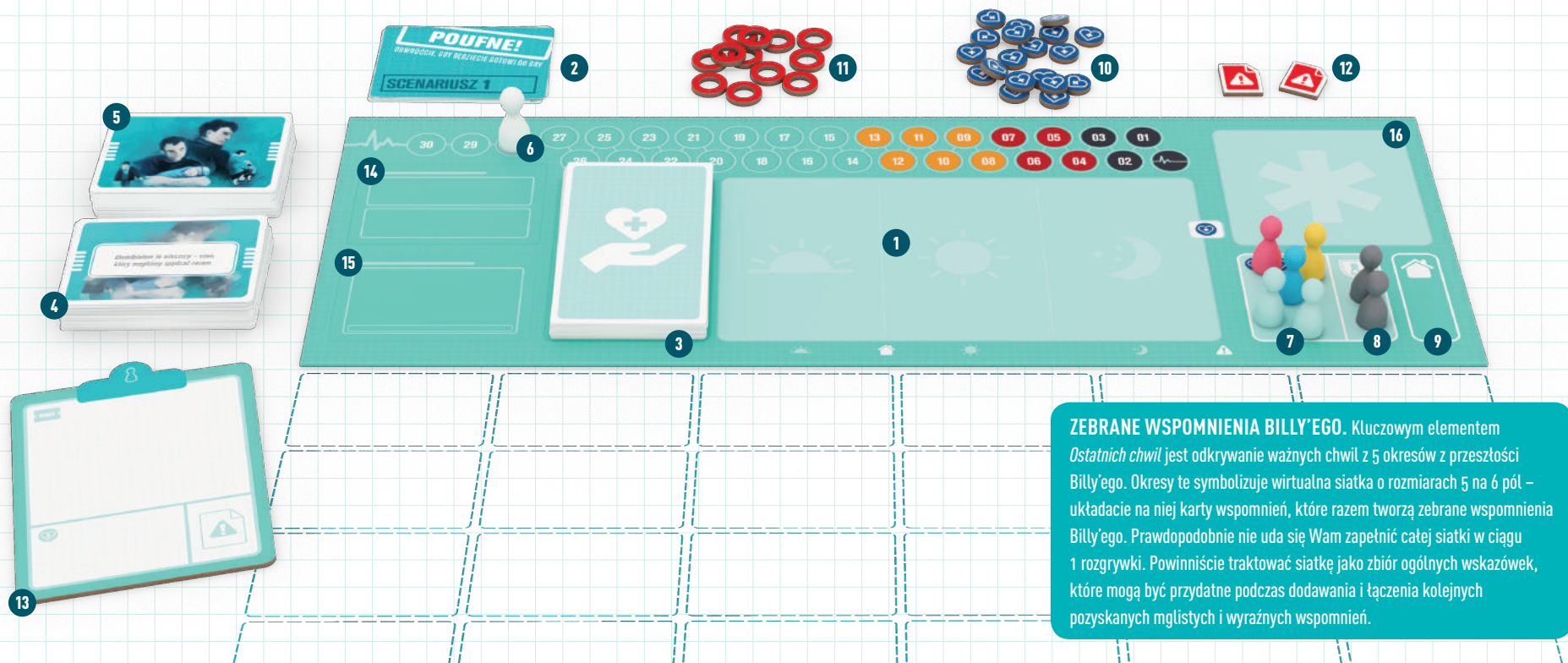
35 KART WYRAŹNYCH WSPOMNIENI  
(w tym 5 kart wydarzeń)



35 KART MGLISTYCH WSPOMNIENI  
(w tym 5 kart wydarzeń)



## PRZYGOTOWANIE



Położcie planszę [1] w obszarze gry, zostawiając pod nią miejsce na zebrane wspomnienia Billy'ego, które będziecie układać podczas gry. Dobierzcie 3 pierwsze karty scenariusza 1 z talii narracji i stwórzcie nad planszą stos kart narracji [2]. Karty w tej talii mają określoną kolejność, więc ich nie tasujcie. Uważajcie też, aby ich przypadkiem nie odkryć. Następnie potasujcie talię pacjenta i połóżcie ją na oznaczonym polu na planszy [3]. Rozdzielcie talię mglistych wspomnień [4] i talię wyraźnych wspomnień [5] i połóżcie je obok planszy.

Postawcie pionek Billy'ego na polu „28” na torze stanu zdrowia [6]. Każdy gracz wybiera swój pionek członek personelu medycznego. Postawcie je razem z 2 pionkami pielęgniarek na polu pokoju socjalnego [7]. Postawcie także 2 pionki asystentów medycznych na ich polu [8] obok pola urlopu [9].

Stwórzcie obok planszy 3 odrębne stosy żetonów opieki [10], zmęczenia [11] i ostrzeżenia [12]. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 1 żetonem opieki.

Żetony pomocy nie są niezbędne do rozgrywki. Używa się ich, gdy chcecie na własne potrzeby oznaczyć konkretne karty wspomnień. Odtóćcie kafel kontaktu do pudełka – nie jest potrzebny w pierwszym scenariuszu.

Losowo wybierzcie pierwszego gracza i przekazanie mu podkładkę kierownika zmiany [13]. Do jego obowiązków należy przygotowanie scenariusza.

Aby przygotować pierwszy scenariusz, dobierzcie z wierzchu stosu narracji kartę **poufne – scenariusz 1**. Odwróćcie ją i przeczytajcie na głos **wprowadzenie 1**. Następnie połóżcie tę kartę na polu przygotowania na planszy [14]. Dobierzcie kolejną kartę i przeczytajcie na głos **wprowadzenie 2**.

**ZEBRANE WSPOMNIENIA BILLY'EGO.** Kluczowym elementem *Ostatnich chwil* jest odkrywanie ważnych chwil z 5 okresów z przeszłości Billy'ego. Okresy te symbolizuje wirtualna siatka o rozmiarach 5 na 6 pól – układacie na niej karty wspomnień, które razem tworzą zebrane wspomnienia Billy'ego. Prawdopodobnie nie uda się Wam zappełnić całej siatki w ciągu 1 rozgrywki. Powinniście traktować siatkę jako zbiór ogólnych wskazówek, które mogą być przydatne podczas dodawania i łączenia kolejnych pozyskanych mglistych i wyraźnych wspomnień.

Odwróćcie tę kartę na stronę **przygotowanie i zasady**. Ta strona informuje o wszelkich zmianach w przygotowaniu, jakie wprowadza kierownik zmiany, lub o dodatkowych zasadach, których gracze muszą przestrzegać w trakcie gry. Połóżcie kartę przygotowania i zasad na karcie wprowadzenia 1 [14].

Dobierzcie kolejną kartę ze stosu narracji – będzie to **karta celu**. Odczytajcie ją na głos i upewnijcie się, że wszyscy gracze rozumieją, co muszą zrobić, aby doprowadzić do pozytywnego zakończenia scenariusza. Połóżcie tę kartę na polu celu na planszy [15]. Nie podglądajcie drugiej strony, dopóki nie zrealizujecie celu.

Późniejsze scenariusze wykorzystują pole na planszy oznaczone symbolem \* [16].

Jesteście gotowi do gry.

## SCENARIUSZE

Rozgrywka w *Ostatnie chwile* toczy się przez 10 powiązanych ze sobą scenariuszy. Należy je rozgrywać po kolei, ponieważ każdy nowy scenariusz bazuje na poprzednim.

### Przygotowanie i zasady

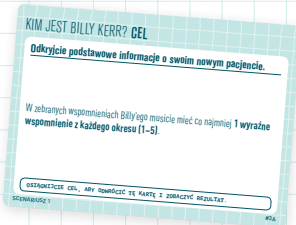
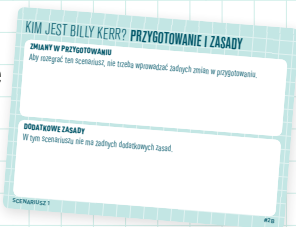
Aby rozegrać nowy scenariusz, postępujcie zgodnie z zasadami przygotowania ze strony 3. Niektóre scenariusze dodają do gry nowe karty i elementy. Kierujcie się poleceniami opisanymi na karcie przygotowania i zasad, w razie potrzeby zaglądając do instrukcji, gdzie terminy, na jakie możecie się natknąć, są szczegółowo opisane.

**Uwaga!** Scenariusz 1 nie wymaga żadnych zmian w przygotowaniu ani w samej rozgrywce. Karta przygotowania i zasad jest dołączona tylko po to, aby zachować konsekwencję.

### Cel scenariusza

Każdy scenariusz ma cel, który musicie osiągnąć, aby poczynić postęp w grze. Cele są niepowtarzalne i żeby je zrealizować, zwykle musicie mieć określone karty wyraźnych wspomnień w zebranych wspomnieniach Billy'ego. Gdy to konieczne, na karcie celu znajdziecie mgliste wersje tych wspomnień, które wspomogą Was w poszukiwaniach. Niektóre cele wymagają spełnienia dodatkowych warunków.

Nie wolno Wam przejść do kolejnego scenariusza, dopóki nie zrealizujecie bieżącego celu. W przypadku porażki możecie rozegrać scenariusz ponownie – tyle razy, ile to konieczne, by osiągnąć pozytywny rezultat. Dopiero wówczas będziecie mogli przejść do kolejnego scenariusza.



### Pozytywne ukończenie scenariusza


Scenariusz uważa się za ukończony, gdy cel zostanie zrealizowany. Gdy to zrobicie, odwróćcie kartę celu na drugą stronę, gdzie znajduje się opis rezultatu scenariusza.

Karty ukończonych scenariuszy możecie trzymać w dodatkowej przegródce w pudełku. Czasem otrzymacie polecenie, aby odłożyć niektóre karty na bok do późniejszego użycia.

### Porażka

Jeśli Billy umrze albo zostanie przeniesiony na inny oddział, natychmiast przegrywacie rozgrywkę scenariusza.

### Billy umrze, jeśli:

- pionek Billy'ego dotrze na ostatnie pole  toru stanu zdrowia;
- na początku nowego dnia talia pacjenta będzie pusta.

### Billy zostanie przeniesiony, jeśli:

- nie macie wystarczającej liczby lekarzy, pielęgniarek i asystentów medycznych, by obsadzić zmianę (zob. „Przydzielanie personelu” na str. 6);
- otrzymacie drugie ostrzeżenie (zob. „Ostrzeżenia od dyrektora szpitala” na str. 10).

### POWTÓRNE ROZGRYWANIE WCZĘNIEJSZYCH SCENARIUSZY

Istnieje możliwość powtórzenia już ukończonych scenariuszy. Więcej na ten temat przeczytacie na stronie 11, w punkcie „Powrót do ukończonego scenariusza”.

## ZESPÓŁ OPIEKI

W *Ostatnich chwilach* występują 3 rodzaje pracowników: **lekarze**, **pielęgniarki** i **asystenci medyczni**. Każdy gracz kontroluje lekarza; pielęgniarki kontroluje lekarz pełniący w danym dniu funkcję kierownika zmiany (zob. „Obowiązki kierownika zmiany” na str. 6). Asystentów medycznych także kontroluje kierownik zmiany – ich rola to pomoc w trudnych chwilach. Funkcja kierownika zmiany przechodzi na nowego gracza z początkiem każdego dnia.

Poniższa tabela przedstawia zdolności i akcje dostępne dla każdego rodzaju pracownika.



|   | LEKARZE | PIELĘGNIARKI      | ASYSTENCI MEDYCZNI* |
|---|---------|-------------------|---------------------|
| KONTROLOWANY PRZEZ                        | GRACZY  | KIEROWNIKA ZMIANY | KIEROWNIKA ZMIANY   |
| <b>ZAPEWNI OPIEKĘ MEDYCZNĄ</b>            | ☑       | ☑                 | ☑                   |
| <b>ZAPEWNI OPIEKĘ PALIATYWNĄ</b>          | ☑       | ☑                 | ☑                   |
| <b>MOŻE KORZYSTAĆ Z POKOJU SOCJALNEGO</b> | ☑       | ☑                 | —                   |
| <b>NARAŻONY NA ZMĘCZENIE</b>              | ☑       | ☑                 | —                   |
| <b>MOŻE WYPYTYWAĆ</b>                     | ☑       | —                 | —                   |
| <b>MOŻE TELEFONOWAĆ</b>                   | ☑       | —                 | —                   |

\* **Asystenci medyczni mogą zostać wezwani na 1 dzień. Podczas fazy obowiązków końca dnia opuszczają szpital i nie wracają do gry.**

## STAN ZDROWIA BILLY'EGO



**POGORSZENIE STANU ZDROWIA**  
[STAN -1]



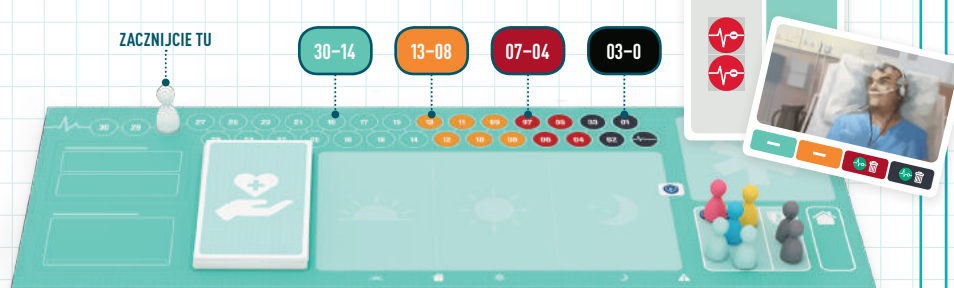
**STAN STABILNY**  
[BEZ ZMIAN]



**POPRAWA STANU ZDROWIA**  
[STAN +1]

W *Ostatnich chwilach* stan zdrowia Billy'ego zmienia się w trakcie rozgrywki.





Powyzsze symbole widnieją na wszystkich kartach pacjenta i niektórych kartach wydarzeń. Ich wpływ na Billy'ego zależy od tego, jakie są to symbole i ile ich jest.



Tor stanu zdrowia przedstawia pogarszający się w trakcie gry stan Billy'ego i jest podzielony na 4 różnokolorowe części. Kolor ma znaczenie przy rozpatrywaniu kart wydarzeń (zob. „Wydarzenia” na str. 8).

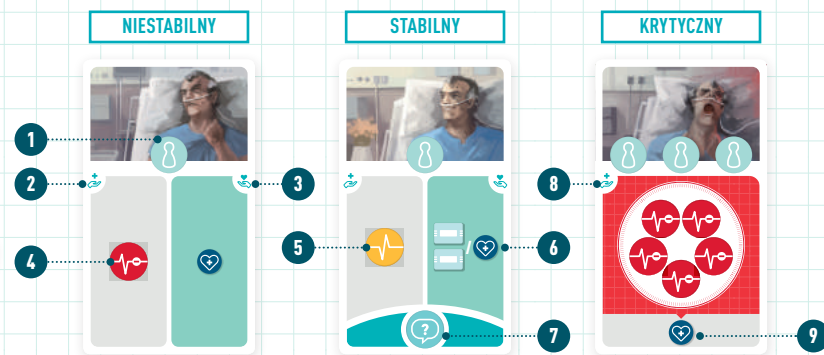
Pionek Billy'ego rozpoczyna każdy scenariusz na polu „28” na torze stanu zdrowia – dzięki niemu możecie śledzić stan zdrowia pacjenta. Choć stan Billy'ego może się chwilowo poprawiać, stopniowe przesuwanie się pionka w stronę 0 jest nieuniknione. Wszystkie karty pacjenta i niektóre karty wydarzeń wpływają na stan Billy'ego – ich efekt zależy od tego, jakie symbole pojawiają się na tych kartach i ile ich będzie.


Jeśli w dowolnym momencie gry pionek Billy'ego dotrze do pola „0” na torze stanu zdrowia, Billy umiera, a Wy przegrywacie. Aby poznać dalszą część jego historii, będziecie musieli rozegrać dany scenariusz ponownie.

- Stan zdrowia Billy'ego się pogorszy, jeśli nie zapewnicie mu odpowiedniej opieki medycznej, gdy na karcie pacjenta pojawi się symbol pogorszenia .
- Gdy Billy jest stabilny , jego stan zdrowia można poprawić, otaczając go opieką medyczną (zob. „Opieka medyczna” na str. 7).
- Niektóre karty wydarzeń mogą doprowadzić do natychmiastowej poprawy  albo pogorszenia  stanu zdrowia Billy'ego.

## KARTY PACJENTA

W *Ostatnich chwilach* występują 3 rodzaje kart pacjenta: **niestabilny**, **stabilny** i **krytyczny**. Kartę pacjenta dobieracie podczas każdej zmiany – będziecie musieli w całości ją rozpatrzeć, żeby podjąć dalsze działania.



- [1] **LICZBA PIONKÓW PERSONELU.** Określa, jak wielu pracowników potrzeba, aby obsadzić zmianę.
- [2] **SYMBOL OPIEKI MEDYCZNEJ.** Możecie zapewnić Billy'emu opiekę medyczną, aby poprawić jego stan zdrowia albo zapobiec jego pogorszeniu się.
- [3] **SYMBOL OPIEKI PALIATYWNEJ.** Możecie zapewnić Billy'emu opiekę paliatywną, spędzając z nim czas, aby zdobyć mgliste wspomnienia lub żetony opieki.
- [4] **STAN ZDROWIA BILLY'EGO SIĘ POGARSZA.** Stan zdrowia Billy'ego spadnie o 1 pole za każdy symbol pogorszenia , jeśli podczas tej zmiany nie zapewnicie mu opieki medycznej.
- [5] **BILLY JEST STABILNY.** Zapewnienie opieki medycznej poprawi stan Billy'ego o 1 na torze stanu zdrowia.
- [6] **ŻETONY OPIEKI I MGLISTE WSPOMNIENIA.** Liczba mglistych wspomnień albo żetonów opieki, jakie otrzymacie za zapewnienie opieki paliatywnej.
- [7] Możecie użyć akcji **WYPYTYWANIA**, aby dowiedzieć się czegoś więcej o mglistych wspomnieniach w zebranych wspomnieniach Billy'ego.
- [8] **W STANIE KRYTYCZNYM** możecie zapewnić Billy'emu wyłącznie opiekę medyczną, aby zapobiec znacznemu pogorszeniu się jego stanu zdrowia.
- [9] Otrzymacie **1 ŻETON OPIEKI**, jeśli jako zespół zapobiegniecie sytuacji krytycznej.



## DZIEŃ W SZPITALU

W *Ostatnich chwilach* każda runda gry to 1 dzień z pracy szpitala. Dzień dzieli się na 3 zmiany: poranną, popołudniową i nocną. Na porannej zmianie kierownik zmiany dobiera i odkrywa kartę pacjenta, która określa, co obecnie dzieje się z Billym. Następnie przydziela do bieżącej zmiany personel. Wybrany personel będzie musiał zmierzyć się z dylematem, jaką opiekę zapewnić pacjentowi. Na decyzję mogą mieć wpływ: poziom zaufania, jakim Billy darzy graczy, jego obecny stan zdrowia i zmęczenie członków personelu. Dodatkowo będziecie musieli znaleźć czas, by poznać fragment przeszłości Billy'ego i osiągnąć cel scenariusza. Te same czynności powtarza się podczas popołudniowej i nocnej zmiany. Każdy dzień w szpitalu przebiega według schematu:

**PRZEKAZANIE OBOWIĄZKÓW** – przekazanie podkładkę kierownika zmiany kolejnemu graczowi, który tego dnia wcieli się w tę rolę.

**PORANNA ZMIANA** – kierownik zmiany odkrywa kartę pacjenta i wybiera personel do obsadzenia zmiany (zob. „Obowiązki kierownika zmiany” obok). Przydzielony personel decyduje, jak sobie poradzić z bieżącym zadaniem (zob. „Opieka nad Billym” na str. 7).

**URLOP** (opcjonalne) – kierownik zmiany decyduje, czy chce wystąpić nieprzydzielony personel na urlop (zob. „Zmęczenie” na str. 10).

**POPOŁUDNIOWA ZMIANA** – przebiega jak PORANNA ZMIANA.

**NOCNA ZMIANA** – przebiega jak PORANNA ZMIANA.

**OBOWIĄZKI KOŃCA DNIA** – po zakończeniu wszystkich 3 zmian:

- Sprawdźcie, czy otrzymujecie ostrzeżenie (zob. „Ostrzeżenia od dyrektora szpitala” na str. 10).
- Każdy członek personelu, który na koniec dnia przebywa w pokoju socjalnym, na swojej zmianie spędził czas z Billym, zyskując jego zaufanie. Otrzymuje on 2 żetony opieki.

### ZEBRANIE ZESPOŁU OPIEKI

- Wszystkie pionki personelu przydzielone do zmian wracają do pokoju socjalnego.
- Asystenci medyczni, którzy tego dnia pracowali, są usuwani z gry i nie będą już dostępni.
- Każdy członek personelu, który był na urlopie, wraca do pokoju socjalnego bez żetonów zmęczenia.
- Każdy członek personelu, który się przemęczył (zob. „Zmęczenie” na str. 10), musi iść na urlop.
- Przygotujcie się do kolejnego dnia pracy – odrzućcie karty pacjenta i zwróćcie do zasobów żetony opieki, które znajdują się na planszy.

**ROZMOWA O BILLYM** – przedyskutujcie, czego dowiedzieliście się tego dnia dzięki interakcji z Billym.

## PRZEKAZANIE OBOWIĄZKÓW

Podczas przygotowania wylosowaliście osobę, która pierwszego dnia pełnił funkcję kierownika zmiany. W kolejnych rundach (podczas fazy przekazania) obowiązek ten spada na gracza siedzącego po lewej stronie poprzedniego kierownika zmiany. Przekażcie tej osobie podkładkę kierownika zmiany wraz z żetonami opieki pielęgniarek i ostrzeżeniami od dyrektora szpitala, jeśli takie otrzymaliście.

## OBOWIĄZKI KIEROWNIKA ZMIANY

### Odkrycie karty pacjenta

Na początku każdej zmiany kierownik odkrywa kartę pacjenta i kładzie ją awerssem do góry na wolnym polu zmiany na planszy.

### Przydzielanie personelu

Kierownik zmiany musi przydzielić personel do zmiany. Każda zmiana wymaga od 1 do 3 członków personelu. Można do niej przydzielić dowolną kombinację lekarzy, pielęgniarek i asystentów medycznych.

Aby obsadzić zmianę, kierownik przenosi pionki z pokoju socjalnego na wolne pole personelu na karcie. Gracz, którego pionek zostanie przydzielony do karty pacjenta jako pierwszy, staje się starszym członkiem personelu na tej zmianie i to on ma decydujące zdanie w kwestii podejmowanych akcji. Jeśli przydzielono wyłącznie pielęgniarki, decyduje kierownik zmiany.

Przydzielony personel musi rozpatrzyć kartę pacjenta obecnej zmiany, aby kierownik mógł odkryć kartę pacjenta kolejnej zmiany.



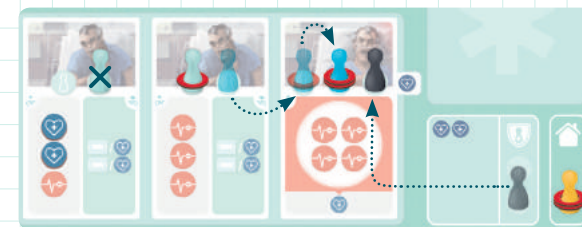
**Przykład.** Kierownik zmiany przesuwając pionki pielęgniarki z pokoju socjalnego na drugie wolne pole personelu – zmiana jest obsadzona. Lekarz (żółty pionek) to starszy członek personelu, który decyduje, jaką opiekę zapewnić pacjentowi.

### Zastępstwo

Jeśli do obsadzenia zmiany brakuje personelu, kierownik ma 3 możliwości:

- sprowadzić 1 albo 2 asystentów medycznych, jeśli są dostępni;
- przenieść lekarza, pielęgniarkę albo asystenta medycznego z poprzedniej zmiany. Przeniesieni lekarze i pielęgniarki otrzymują żetony zmęczenia (zob. „Zmęczenie” na str. 10). Asystenci medyczni nie otrzymują żetonów zmęczenia;
- nakazać lekarzowi albo pielęgniarcze z bieżącej zmiany zastąpienie w obowiązkach 1 albo 2 brakujących członków personelu – za każde nieobsadzone miejsce otrzymują żeton zmęczenia. Nie mogą tego robić asystenci medyczni.

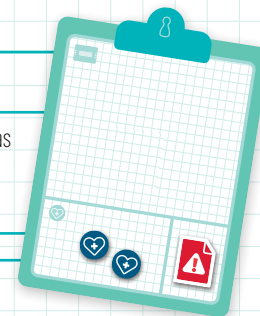
Aby dowiedzieć się, w jaki sposób zastępstwo wpływa na personel, przeczytajcie punkt „Zmęczenie” na stronie 10.



**Przykład.** Pielęgniarki przydzielonej do porannej zmiany nie można przenieść na nocną zmianę, bo nie jest to poprzednia zmiana. Kierownik zmiany przenosi lekarza z popołudniowej zmiany, który otrzymuje żeton zmęczenia, a także dodatkowo zmęczenie za konieczność zastąpienia brakującego pracownika. Trzecie pole obsadza asystent medyczny.

Jeśli pomimo tych działań kierownik zmiany nie będzie mógł w pełni obsadzić zmiany, gracze otrzymują ostrzeżenie (zob. „Ostrzeżenie od dyrektora szpitala” na str. 10).

**NOCNA ZMIANA.** Jeśli uda się Wam obsadzić nocną zmianę (nawet korzystając z zastępstw, przenoszenia personelu itp.), otrzymujecie żeton opieki. Przekażcie go jednemu z członków przydzielonego personelu – możecie wykorzystać go nawet podczas tej zmiany. Bonus dotyczy wyłącznie nocnej zmiany.



## OPIEKA NAD BILLYM

Personel przydzielony do zmiany musi zdecydować, jaki rodzaj opieki zapewni Billy'emu. Aby wspierać go zarówno fizycznie, jak i psychicznie, niezbędna jest równowaga.


**Personel przydzielony do zmiany nie może zapewnić obu rodzajów opieki – musi się skupić na opiece medycznej ALBO paliatywnej.**

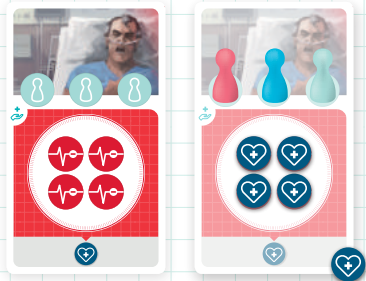
Przedyskutujcie, jaką opcję opieki wybieracie. Jeśli nie będziecie w stanie osiągnąć porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje starszy członek personelu.


**Musicie zapewnić Billy'emu opiekę medyczną przynajmniej raz dziennie. Jeśli tego nie zrobicie, otrzymacie ostrzeżenie od dyrektora szpitala.**

Zmiana kończy się w chwili, gdy zapewnicie Billy'emu opiekę medyczną albo paliatywną. Jeśli Billy jest stabilny, przed zakończeniem zmiany możecie wykorzystać okazję, by wykonać akcję wypytywania (zob. str. 9).

## STAN KRYTYCZNY

Podczas gry Billy będzie kilkakrotnie znajdować się w stanie krytycznym, który ma druzgocący wpływ na jego zdrowie. W takich chwilach możecie zapewnić mu wyłącznie opiekę medyczną. Jeśli zdołacie zakryć wszystkie symbole, zażegnacie stan krytyczny – w takiej sytuacji zdobywacie zaufanie Billy'ego i możecie wziąć 1 żeton opieki. Natychmiast przekazujecie się go lekarzowi albo pielęgniarce przydzielonym do bieżącej zmiany. Jeśli nie zastaniecie wszystkich symboli , odbije się to na zdrowiu Billy'ego. Przesuńcie jego pionek na torze stanu zdrowia o 1 pole w prawo za każdy niezakryty symbol. Nie otrzymujecie wtedy żetonu opieki.





**Przykład. Używając 4 żetonów opieki, zastaniliście wszystkie symbole  na karcie pacjenta, dzięki czemu zażegnaliście stan krytyczny. Zyskaliście zaufanie Billy'ego i otrzymujecie 1 żeton opieki.**

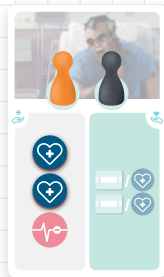
## OPIEKA MEDYCZNA




Jeśli zapewnicie Billy'emu odpowiednią opiekę medyczną, będzie żył dłużej, ale Wy stracie okazję do zdobycia jego zaufania i poznania przeszłości. Przydzielony personel może wydać wcześniej zdobyte żetony opieki, aby zapewnić mu opiekę medyczną. Lekarze mogą użyć żetonów opieki pielęgniarek, które są przydzielone do bieżącej zmiany.

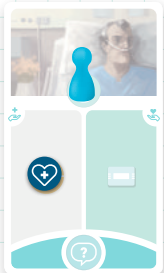
Opieka medyczna działa na 2 sposoby:



Przydzielony personel zakrywa 1 żetonem opieki 1 symbol  na karcie pacjenta, dzięki czemu nie wywiera negatywnego wpływu na stan zdrowia Billy'ego. Nie macie obowiązku zakryć wszystkich symboli, ale pozwoli to dłużej utrzymać Billy'ego przy życiu. Za każdy niezakryty symbol  przesuniecie pionek Billy'ego o 1 pole w prawo na torze stanu zdrowia.



**Przykład. Używając 2 żetonów opieki , przykrywacie 2 symbole  na karcie pacjenta. W rezultacie stan zdrowia Billy'ego pogorszy się tylko o 1.**



Jeśli Billy jest stabilny, możecie użyć 1 żetonu opieki, aby zakryć symbol . W ten sposób poprawicie jego stan – przesuniecie jego pionek o 1 pole w lewo na torze stanu zdrowia.



**Przykład. Używając 1 żetonu opieki , przykrywacie symbol  na karcie pacjenta. Stan zdrowia Billy'ego poprawia się o 1.**

## OPIEKA PALIATYWNA



Oferując Billy'emu opiekę paliatywną, zdobywacie jego zaufanie lub poznajecie przeszłość, ale nie możecie zapewnić mu opieki medycznej. Jeśli stan Billy'ego nie jest stabilny, musicie przesunąć pionek na torze stanu zdrowia o 1 pole w prawo za każdy symbol  na karcie pacjenta. Jeśli Billy jest stabilny , jego stan się nie zmienia.

Decydując się na opiekę paliatywną, przydzielony personel otrzymuje żetony opieki z zasobów lub liczbę kart z talii mglistych wspomnień (zob. str. 8) równą liczbie symboli na karcie pacjenta. Jeśli istnieje możliwość wyboru jednej z wielu opcji, ostateczną decyzję podejmuje starszy członek personelu.



WEŹCIE  
1 ŻETON  
OPIEKI



DOBIERZCIE  
1 KARTĘ  
MGLISTYCH  
WSPOMNIENI



WEŹCIE 1 ŻETON OPIEKI  
ALBO DOBIERZCIE 1 KARTĘ  
MGLISTYCH WSPOMNIENI

## ŻETONY OPIEKI



Zdobyte żetony opieki reprezentują zaufanie, jakim Billy darzy personel szpitala. Żetonów opieki używa się głównie do zapewniania opieki medycznej i wypytywania o wyraźne wspomnienia (zob. „Akcja wypytywania” na str. 9), ale mogą się również przydać w wypadku pewnych kart wydarzeń. Ponadto dzięki nim można sprawić, że Billy skupi się na odszukiwaniu konkretnych mglistych wspomnień (zob. „Zasady dla scenariusza 2 i kolejnych” na str. 11).

Żetonów opieki z puli pielęgniarek można używać do zapewniania opieki medycznej tylko wtedy, gdy do zmiany przydzieleni są pielęgniarka albo asystent medyczny. Lekarze nie mogą korzystać z żetonów opieki pielęgniarek do wypytywania.

### Zdobywanie żetonów opieki

Żetony opieki mogą zdobywać wszyscy członkowie personelu głównie poprzez zapewnianie Billy'emu opieki paliatywnej. Dodatkowo żeton opieki otrzymuje się podczas nocnej zmiany. Każdy nieprzydzielony do zmiany członek personelu, który na koniec dnia przebywa w pokoju socjalnym, także otrzymuje żetony opieki.

Żetony opieki zdobyte przez pielęgniarki trafiają do wspólnej puli na podkłodce kierownika zmiany. Każdy lekarz jest odpowiedzialny za własne żetony opieki i w danym momencie może ich mieć maksymalnie 6.

## MGLISTE WSPOMNIENIA


Z początku Billy niechętnie mówi o przeszłości. Zapewniając mu opiekę paliatywną, zdobywacie jednak jego zaufanie, dzięki czemu dzieli się z Wami mglistymi wspomnieniami ze swojego życia.

Rewers mglistego wspomnienia informuje, do którego z 5 okresów należy dana karta. Znajduje się tam także krótki cytat – przemyślenia Billy'ego na temat zdarzenia ukazanego na karcie. Awers przedstawia scenę z udziałem Billy'ego – jest niewyraźna, co reprezentuje jego niechęć do otwarcia się przed Wami. Na krawędziach karty widać „szwy” pomagające umieścić ją w zebranych wspomnieniach Billy'ego (zob. „Rozmowa o Billym” na str. 9).

### Zdobywanie mglistych wspomnień

Jeśli chcecie zdobyć karty mglistych wspomnień, zapewniając Billy'emu opiekę paliatywną, musicie uzgodnić, kto będzie z nim rozmawiać. Przekażcie talię mglistych wspomnień innemu graczowi – musi ją przetasować, a następnie wcielić się w Billy'ego dzieląc się wspomnieniami.

Za każde mgliste wspomnienie, którym dzieli się Billy:

- Wcielając się w niego gracz dobiera kartę ZE SPODU talii.
- Jeśli dobierze kartę wydarzenia **!**, musi ją ujawnić i rozprząć (zob. „Wydarzenia” na tej stronie). Karty wydarzeń liczą się do liczby dobranych kart wspomnień, chyba że karta nakazuje rozpatrzenie efektu „Zignorujcie” —.
- Jeśli dobierze kartę wspomnienia, trzymajcie ją REWERSEM DO GÓRY i odczytajcie komentarz Billy'ego z przeszłości.
- Następnie, wciąż trzymając kartę rewersem do góry, przekazcie ją członkowi personelu, który rozmawia z Billym. Karty przekazane pielęgniarce kładzie się na podkładce kierownika zmiany.
- Gdy już dobierzecie po 1 karcie za każdy symbol  na karcie pacjenta, Billy milknie. Zwróćcie wszelkie dobrane wydarzenia z powrotem do talii mglistych wspomnień.

Pamiętajcie, że karty wspomnień **LEŻĄ REWERSAMI DO GÓRY AŻ DO ZAKOŃCZENIA RUNDY**.

**DOBIERANIE KART.** W różnych momentach gry będziecie instruowani, aby dobrać za Billy'ego karty z talii mglistych i wyraźnych wspomnień. Pamiętajcie, żeby w takiej sytuacji **ZAWSZE** dobierać karty ZE SPODU talii – dzięki temu będą one dla Was zaskoczeniem.



## WYDARZENIA

Karty wydarzeń znajdują się zarówno w talii mglistych, jak i wyraźnych wspomnień, a ich efekt zależy od tego, w jakim stanie znajduje się Billy.

### Gdy dobierzecie kartę wydarzenia:

- natychmiast ją ujawnicie;
- sprawdźcie położenie pionka Billy'ego na torze stanu zdrowia. Od koloru pola, na którym się znajduje, zależy, jak poważny będzie efekt wydarzenia;
- rozprząć wydarzenie (zob. „Wykaz symboli” na str. 12).

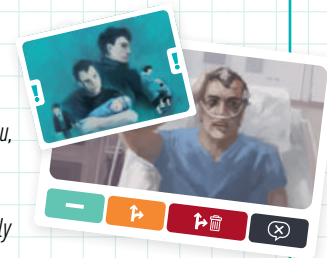
Pamiętajcie, że każda karta wydarzenia wlicza się do liczby dobranych kart, chyba że efekt karty to „Zignorujcie”.

**Uwaga!** Niektóre wydarzenia składają się z kilku symboli.

**Przykład 1.** To wydarzenie z talii mglistych wspomnień. Jeśli pionek Billy'ego znajduje się na **zielonym** albo **pomarańczowym** polu, wydarzeniem jest chwila zadumy – Billy nie dzieli się wspomnieniem. Jeśli pionek jest na **czerwonym** polu, możecie skłonić Billy'ego do rozmowy – użyjcie żeton opieki, aby zignorować wydarzenie i dobrać mgliste wspomnienie. Jeśli pionek jest na **czarnym** polu, Billy nie chce rozmawiać – natychmiast przerwijcie dobieranie kart.



**Przykład 2.** To wydarzenie z talii wyraźnych wspomnień. Jeśli pionek Billy'ego znajduje się na **zielonym** polu, zignorujcie to wydarzenie i dobierzcie nową kartę z talii wyraźnych wspomnień. Jeśli jest na **pomarańczowym** polu, Billy zmienia temat (zob. „Wykaz symboli” na str. 12). Jeśli pionek jest na **czerwonym** polu, Billy zmienia temat, a tę kartę usuwacie z gry. Jeśli pionek jest na **czarnym** polu, Billy nie chce rozmawiać – natychmiast przerwijcie dobieranie kart.



W późniejszych scenariuszach pewne karty wydarzeń mogą zostać usunięte z talii albo mogą do niej trafić nowe karty. Informuje o tym karta przygotowania i zasad danego scenariusza.



## WYRAŹNE WSPOMNIENIA

Na koniec zmiany, podczas której Billy jest stabilny – PO zapewnieniu opieki medycznej ALBO paliatywnej – przydzielony lekarz może wypytać Billy'ego o przeszłość, aby lepiej zrozumieć mgliste wspomnienia w zebranych wspomnieniach. Przybierają one formę kart wyraźnych wspomnień.



Rewers wyraźnego wspomnienia informuje, do którego okresu należy karta. Na awersie znajduje się niezamazana wersja odpowiedniego mglistego wspomnienia. Otoczenie Billy'ego jest wyraźne, ponieważ wyjawiał on więcej szczegółów ze swojej przeszłości.



Na krawędziach kart widać te same „szwy”, co na mglistych wspomnieniach, aby łatwiej było umiejscowić je w zebranych wspomnieniach Billy'ego (zob. „Rozmowa o Billym” obok).

### Akcja wypytywania

Wypytywanie to darmowa akcja, którą każdy przydzielony lekarz może podjąć dowolną liczbę razy. Pielęgniarki nie mogą wykonywać tej akcji. Najpierw ustalacie, kto porozmawia z Billym. Przekażcie talię mglistych wspomnień innemu graczowi – musi ją przetasować, a następnie wcielić się w Billy'ego dzielącego się szczegółami ze swojego życia chętniej niż wcześniej.



Za każdą podjętą akcją wypytywania:

- Wypytujący lekarz kładzie 1 żeton opieki na polu wypytywania bieżącej karty pacjenta.
- Następnie wskazuje okres [1–5], w którym znajduje się choć 1 mgliste wspomnienie.

- Gracz wcielający się w Billy'ego dobiera kolejno karty ze spodu talii rewersem do góry – robi to tak długo, aż natrafi na kartę wydarzenia albo kartę wspomnienia ze wskazanego okresu. Karty wspomnień z innych okresów należy zignorować.
- Jeśli dobierze kartę wydarzenia **!**, musi ją ujawnić i rozpatrzyć (zob. „Wydarzenia” na str. 8). Karty wydarzeń liczą się do liczby dobranych kart wspomnień, chyba że karta nakazuje rozpatrzenie efektu „Zignorujcie” —.
- Jeśli dobierze kartę wspomnienia ze wskazanego okresu, przekazuje ją REWERSEM DO GÓRY wypytującemu lekarzowi.

Ten lekarz ma 3 możliwości: może nadal wypytywać o ten sam okres, zmienić temat i wypytać o inny okres albo przestać wypytywać.

- Aby wypytać o **ten sam** okres, ponownie wykonuje akcję wypytywania tak, jak powyżej, wskazując ten sam okres. Przed dobraniem nowych kart gracz wcielający się w Billy'ego nie tasuje talii i nie zwraca do niej kart, które dobrał wcześniej.
- Aby można było wypytać o **inny** okres, gracz wcielający się w Billy'ego musi wtasować wszystkie odrzucone karty do talii wyraźnych wspomnień. Dopiero wtedy przydzielony lekarz wykonuje akcję wypytywania, znów używając żetonu opieki i wybierając inny okres.
- Jeśli przydzielony lekarz postanowi przerwać wypytywanie (albo nie ma więcej żetonów opieki), odrzucone karty należy zwrócić do talii, aby można było je wykorzystać w późniejszej akcji wypytywania.

Przydzielony lekarz może podejmować akcję wypytywania bez ograniczeń, dopóki ma żetony opieki.

Pamiętajcie, że karty wspomnień **LEŻĄ REWERSAMI DO GÓRY AŻ DO ZAKOŃCZENIA RUNDY.**

## ROZMOWA O BILLYM

Po pracy zespół zbiera się, by omówić poznane szczegóły z życia Billy'ego. W zebranych wspomnieniach Billy'ego układacie odkryte mgliste i wyraźne wspomnienia, które rzucają światło na kluczowe chwile z jego przeszłości. W pierwszej kolejności układacie mgliste wspomnienia, dopiero później przejście do sprawdzania i układania wyraźnych wspomnień.

### Układanie mglistych wspomnień

Każde mgliste wspomnienie ma konkretne miejsce w zebranych wspomnieniach Billy'ego. Posiłkując się szwami na krawędziach karty, spróbujcie dopasować ją do sąsiednich kart wspomnień. „Szwy” wskazują także, do którego okresu należy dana karta. Nie zdziwcie się, jeśli nowe wspomnienia zmuszą Was do reorganizacji kart z danego okresu.



### Sprawdzanie i układanie wyraźnych wspomnień

Po ułożeniu mglistych wspomnień w tajemnicy oglądacie wyraźne wspomnienia, które zdobyliście w tej rundzie, porównując je z mglistymi wspomnieniami w grze. Szukając pasującej karty, zwróćcie uwagę na postać Billy'ego, a także na „szwy” na krawędziach. Na obu wersjach wspomnienia Billy będzie wyglądać dokładnie tak samo.



Jeśli karta wyraźnego wspomnienia pasuje do karty mglistego wspomnienia w grze, połóżcie ją na wierzchu mglistej wersji – nie odrzucajcie jej z gry. Karty wyraźnych wspomnień, które nie pasują do żadnej karty, zwracacie do talii wyraźnych wspomnień, nie pokazując ich współgraczom. Dzieje się to nawet wtedy, gdy karta jest niezbędna do ukończenia scenariusza.

**Uwaga!** Na kartach wyraźnych wspomnień możecie układać żetony pomocy przypominające Wam, które karty odkryliście.

## ZMĘCZENIE

Praca w szpitalu jest dużym obciążeniem. Zmęczenie ogranicza możliwości kierownika zmiany podczas obsadzania zmian i nie pozwala lekarzom rozmawiać z Billym. Lekarze i pielęgniarki otrzymują żetony zmęczenia, jeśli muszą pracować na więcej niż 1 zmianie w ciągu dnia (zob. „Zastępstwo” na str. 6). Zmęczenie członków personelu oznacza się, nasuwając na pionek żeton zmęczenia.

- **Lekarz** może mieć maksymalnie 3 żetony zmęczenia.
- **Pielęgniarka** może mieć maksymalnie 2 żetony zmęczenia.
- **Asystenci medyczni** nigdy nie otrzymują żetonów zmęczenia.

### Cena zmęczenia

Zmęczenie ma następujący wpływ na personel:

- **Jeśli lekarz otrzymuje żeton zmęczenia**, musi natychmiast odrzucić do zasobów żeton opieki albo zwrócić do odpowiedniej talii losowe mgliste bądź wyraźne wspomnienie.
- **Jeśli pielęgniarka otrzymuje zmęczenie**, kierownik zmiany bierze z puli pielęgniarek żeton opieki albo losowe mgliste wspomnienie i zwraca je do zasobów albo do odpowiedniej talii.

Jeśli w chwili otrzymania żetonu zmęczenia członek personelu nie ma żetonów opieki ani kart wspomnień, nic nie traci.

Zmęczenie ogranicza także zdolności lekarzy. Lekarz, który ma 2 albo 3 żetony zmęczenia, nie może wykonywać akcji wypytywania ani telefonowania (zob. „Telefonowanie” na str. 11). Odzyska te zdolności dopiero po urlopie, który usuwa całe zmęczenie.

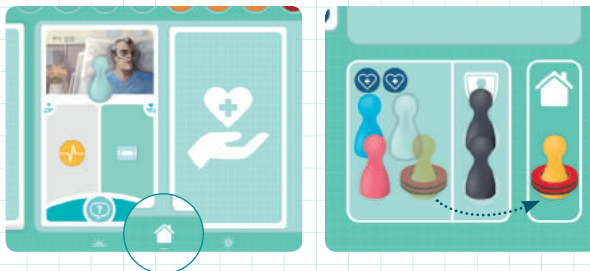
### Przemęczenie

Gdy lekarz albo pielęgniarz zgromadzi maksymalną liczbę żetonów zmęczenia, natychmiast staje się przemęczony. W takiej sytuacji pracuje normalnie do końca swojej zmiany, ale nie może zostać przydzielony do kolejnych zmian tego samego dnia. Po skończonej zmianie musi udać się na urlop. Następnego dnia będzie niedostępny – wróci do pracy dzień później bez żadnego zmęczenia.

Jeśli w wyniku przemęczenia na urlop musi się udać lekarz, który następnego dnia miał być kierownikiem zmiany, zespół opieki otrzymuje ostrzeżenie od dyrektora szpitala (zob. obok).

### Urlop

Podczas każdej rundy, między poranną a popołudniową zmianą, kierownik zmiany może pomóc zespołowi w zarządzaniu zmęczeniem, wysyłając pracowników na urlop. Na urlop może iść członek personelu, który po porannej zmianie przebywa w pokoju socjalnym. Przesuńcie jego pionek na pole urlopu 🏠 – ten członek personelu będzie tego dnia niedostępny, ale wróci do pracy następnego dnia bez żadnego zmęczenia. Kierownik zmiany nie może iść na urlop – ma zadanie do wykonania!



**Przykład.** *Przed odkryciem karty pacjenta na popołudniowej zmianie kierownik zmiany (po dyskusji z graczami) wysyła na urlop zmęczonego lekarza. Przesuwa jego pionek (w kolorze żółtym) na pole urlopu, gdzie spędzi pozostałą część dnia. Wróci do pracy następnego dnia bez żadnego zmęczenia.*

## OSTRZEŻENIA OD DYREKTORA SZPITALA



Zespół opieki może otrzymać ostrzeżenie od dyrektora szpitala w 3 przypadkach:

- Jeśli zespół nie zapewni Billy'emu opieki medycznej przynajmniej raz danego dnia.
- Jeśli lekarz, który ma być następnego dnia kierownikiem zmiany, jest przemęczony i musi iść na urlop.
- Jeśli kierownik zmiany nie jest w stanie przydzielić członków personelu w taki sposób, aby obsadzić całą zmianę.

Gdy otrzymujecie ostrzeżenie, weźcie żeton ostrzeżenia z zasobów i połóżcie go na podkładce kierownika zmiany. Jeśli w trakcie gry otrzymacie drugie ostrzeżenie, natychmiast przegrzycie scenariusz.

**ZNAJOMOŚĆ POWYŻSZYCH ZASAD WYSTARCZY WAM DO ROZEGRANIA SCENARIUSZA 1 GRY OSTATNIE CHWILE. BURZLIWE ŻYCIE BILLY'EGO KERRA.**

**DLA PRAWDZIWYCH ŚLEDZCYCH.** Choć Billy to postać fikcyjna, opisane w grze sytuacje wydarzyły się naprawdę. Na kartach wspomnień i w talii narracji poukrywaliśmy odniesienia do istniejących miejsc i wydarzeń historycznych. Przy odrobinie dociekliwości odkryjecie mnóstwo informacji o burzliwej przeszłości bohatera gry. Jeśli poskładacie je w jedną całość, utworzą bardziej szczegółowe tło życia bohatera. Mimo że ta dodatkowa wiedza nie jest niezbędna, wierzymy, że zwiększy przyjemność płynącą z gry, pogłębiając poczucie więzi z Billym.

## ZASADY DLA SCENARIUSZA 2 I KOLEJNYCH

### SKUPIENIE UWAGI BILLY'EGO

W późniejszych scenariuszach wypytujecie Billy'ego o wspomnienia z konkretnych okresów. Gdy po zapewnieniu opieki paliatywnej przydzieleni lekarza mają otrzymać karty mglistych wspomnień, zamiast dobierać je losowo mogą pokierować rozmową ALBO nalegać, aby zdobyć konkretne karty. Tych 2 opcji nie można łączyć.

#### Kierowanie rozmową

Aby pokierować rozmową, użyjcie 1 żetonu opieki i wskażcie okres, który Was interesuje. W grze musi się już znajdować karta z dowolnym mglistym wspomnieniem z tego okresu. Następnie za każdą kartę zyskaną dzięki rozmowie z Billym:

- Gracz wcielający się w Billy'ego dobiera kolejno karty ze spodu talii rewersem do góry – robi to tak długo, aż natrafi na kartę wydarzenia albo kartę wspomnienia ze wskazanego okresu, ignorując karty wspomnień z innych okresów.
- Jeśli dobierze kartę wydarzenia **!**, musi ją ujawnić i rozpatrzyć (zob. „Wydarzenia” na str. 8). Karty wydarzeń liczą się do liczby dobranych kart wspomnień, chyba że karta nakazuje rozpatrzenie efektu „Zignorujcie”
- Jeśli dobierze kartę mglistego wspomnienia ze wskazanego okresu, przekazuje ją rewersem do góry wypytującemu lekarzowi.

#### Naleganie

Po dobraniu karty mglistego wspomnienia lekarz rozmawiający z Billym może użyć żetonu opieki, aby odrzucić dobraną kartę. Musi jednak zaakceptować kolejną dobraną kartę mglistego wspomnienia, chyba że użyje kolejny żetonu opieki, by dalej nalegać. Gdy Billy skończy mówić, odrzucone karty trafiają z powrotem do talii mglistych wspomnień.

**Uwaga!** Nie można w ten sposób odrzucać kart wydarzeń – są natychmiast ujawniane i rozpatrywane.

### TELEFONOWANIE

Niektóre scenariusze wymagają od graczy skontaktowania się z dawnymi znajomymi lub rodziną Billy'ego. Karta przygotowania i zasad poinformuje Was, że będziecie potrzebować kafla kontaktu, a także wyjaśni zasady telefonowania. Podczas przygotowania połóżcie kafel kontaktu przy planszy, pod talią pacjenta.

Obsadzając zmianę, kierownik może także przydzielić lekarza, który wykona telefon. Położcie kafel kontaktu pod polem obecnej zmiany – jej kierownik stawia pionek na pustym polu personelu tego kafla. Dzięki rozropnemu planowaniu będziecie mogli zatelefonować więcej niż raz w ciągu dnia.

Po rozpatrzeniu karty pacjenta bieżącej zmiany kierujecie się zasadami telefonowania opisanymi na karcie scenariusza.

Lekarz może być przydzielony do telefonowania, jeśli:

- spełnione są kryteria wyznaczone przez zasady scenariusza;
- pole personelu na kaflu kontaktu nie jest zajęte.

Do telefonowania można przydzielić wyłącznie tego lekarza, który ma mniej niż 2 żetony zmęczenia.

Ponadto lekarz przydzielony do telefonowania podlega wszelkim normalnym zasadom związanym ze zmęczeniem czy zapewnianiem zastępstwa.

## ZMIANY W ZASADACH DO GRZY 2- I 4-OSOBOWEJ

### 2 GRACZY

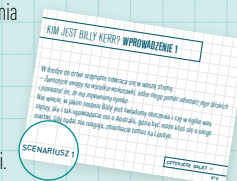
W grze 2-osobowej zespół opieki jest mniejszy, więc kierownik zmiany może wziąć dodatkową zmianę i nie otrzymuje za to znacznika zmęczenia. Gdy ma kogoś zastąpić, nie jest ograniczony do poprzedniej zmiany – w razie potrzeby może przenieść własny pionek z porannej zmiany na nocną. Jeśli kierownik weźmie w ciągu dnia tylko 1 zmianę, może na koniec dnia przenieść się do pokoju socjalnego i zyskać 2 żetony opieki.

### 4 GRACZY

W grze 4-osobowej zespół opieki jest większy, więc obecność kierownika zmiany na oddziale nie jest konieczna. Na początku dnia, po fazie przekazania obowiązków, nowy kierownik zmiany bierze swój pionek i stawia go na podkładce kierownika zmiany. Ten pionek nie może być przydzielony do żadnej zmiany ani nie może telefonować. Na koniec dnia, po odrzuceniu kart pacjentów, przesuńcie pionek kierownika zmiany do pokoju socjalnego. Nie otrzymuje żetonów opieki, a kolejny dzień zaczyna na oddziale.

## POWRÓT DO UKOŃCZONEGO SCENARIUSZA

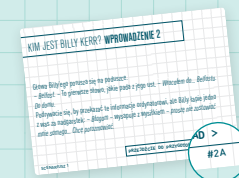
W *Ostatnich chwilach* istnieje możliwość ponownego rozegrania ukończonego scenariusza. Aby to zrobić, wyciągnijcie z pudełka karty narracji oznaczone numerem scenariusza, który chcecie powtórzyć. Posortujcie je zgodnie z numerami – na wierzchu stosu ma się znaleźć karta zatytułowana „Poufne”. Rozgrywka toczy się zgodnie z normalnymi zasadami.



## RESETOWANIE GRZY

Grę zaprojektowano tak, abyście mogli cieszyć się rozgrywką wielokrotnie. Jeśli z jakiegoś powodu musicie odtworzyć talię narracji, posortujcie karty zgodnie z numerami w prawym dolnym rogu i utóćcie je stroną (A) do góry.

**Uwaga!** Ze względu na wymogi gry niektóre karty są celowo ponumerowane tylko z jednej strony. W takiej sytuacji podejrzycie stronę (B), gdy sortujecie karty.



## WYKAZ SYMBOLI

### PATIENT CARDS



#### Pogorszenie stanu zdrowia

Stan zdrowia Billy'ego pogarsza się o 1.



#### Stan stabilny

Stan zdrowia Billy'ego się nie zmienia.



#### Dobierzcie kartę mglistego wspomnienia

Dobierzcie 1 kartę ze spodu talii mglistych wspomnień.



#### Żeton opieki

Weźcie z zasobów 1 żeton opieki.



#### Dobierzcie kartę mglistego wspomnienia albo weźcie żeton opieki

Weźcie z zasobów 1 żeton opieki ALBO dobierzcie 1 kartę ze spodu talii mglistych wspomnień.



#### Wypytywanie

Przydzielony lekarz może wykonać akcję wypytywania. Z tej akcji może korzystać wielu lekarzy dowolną liczbę razy.

### KARTY WYDARZEN



#### Zignorujcie

Dobierajcie karty dalej. Ta karta nie wlicza się do liczby dobranych kart.



#### Chwila zadumy

Billy nie ma nic do powiedzenia. Ta karta wlicza się do liczby dobranych kart.



#### Dobierzcie kartę wspomnienia

Dobierzcie 1 kartę ze spodu tej talii wspomnień.



#### Dobierzcie kartę wspomnienia, ignorując karty wydarzeń

Dobierzcie 1 kartę ze spodu tej talii wspomnień. Zignorujcie wszystkie dobrane karty wydarzeń.



#### Zmiana tematu

Dobierzcie kolejną kartę, ignorując karty ze wskazanego okresu.



#### Wykorzystajcie zaufanie, aby poprawić stan Billy'ego

Zużyjcie 1 żeton opieki, aby poprawić stan zdrowia Billy'ego o 1.



#### Wykorzystajcie zaufanie, aby zdobyć kartę wspomnienia

Zużyjcie 1 żeton opieki, aby dobrać 1 kartę ze spodu tej talii wspomnień.



#### Poprawa stanu zdrowia

Stan zdrowia Billy'ego poprawia się o 1.



#### Koniec rozmowy

Billy nie chce dłużej rozmawiać. Natychmiast przestańcie dobierać karty.



#### Usuńcie

Po rozpatrzeniu tej karty wydarzenia usuńcie ją z gry.

### INNE SYMBOLE



#### Symbol plusa

Miłe wspomnienie dla Billy'ego.



#### Symbol minusa

Niemile wspomnienie dla Billy'ego.



#### Urlop

Moment w ciągu dnia, w którym kierownik zmiany może wystać nieprzydzielonych członków personelu na urlop.



#### Sprawdzenie ostrzeżeń

Moment w ciągu dnia, w którym kierownik zmiany sprawdza, czy zespół otrzymał ostrzeżenie od dyrektora szpitala.



#### Poranna/ popołudniowa/ nocna zmiana

Trzy zmiany, które składają się na dzień pracy szpitala.



#### Telefonowanie

Przydzielony lekarz może wykonać akcję „Telefonowanie”. Możliwe tylko raz w ciągu 1 zmiany.

## TWÓRCY

**PROJEKT GRY:** Michael Fox i Rory O'Connor

**ILUSTRACJE:** Bryn G. Jones – [elevelcomics.com](http://elevelcomics.com)

**FABUŁA:** Rory O'Connor

**TEKSTY:** Rory O'Connor i Glenn Patterson

**DODATKOWY ROZWÓJ GRY:** Anita Murphy i Pedro Pereira

**PROJEKT GRAFICZNY:** Winnie Shek

**ZASADY:** Michael Fox i Rory O'Connor

**TŁUMACZENIE:** Łukasz Małecki

**REDAKCJA:** Grzegorz Fortuna i zespół Rebel

**TESTERZY:** Rob Barratt, Steph Burrows Fox, Donna Docherty, Airk Doehlman, Máire Geraghty, Lynne Hardy, Richard Hardy, Viv Keenan, Marnie Ann Kennedy, Marco Lopez, Andrea Manca, Adam McNichol, Niamh Scullion, Niamh O'Neill, Gonzalo Delgado Pando, Sara Pidcock, Ben Quant, Hannah Slättne, Jeremy Sydik, Kezie Todd, Tina Trillitsch, Tony Venn i Rain Watt. Wielkie dzięki dla Simona Willisa i Paula O'Connora.

**SPECJALNE PODZIĘKOWANIA** dla Marty'ego O'Neilla, Simona Lyncha i wszystkich innych osób, które dzieliły się swoimi doświadczeniami, by pomóc ukształtować tę grę i sprawić, by była wierniejsza realiom historycznym. Dziękujemy też tym, którzy wierzyli w nasz projekt i wspierali pomysł na grę o zwykłym człowieku, który przeżył niezwykle życie.

**rebel**

**HUB  
GAMES**

Importer: Rebel sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, POLSKA  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

Producent: Hub Games  
PO Box 406, Belfast,  
IRLANDIA PÓŁNOCNA, BT1 9PL  
www.wearehubgames.com

Wszystkie prawa zastrzeżone ©2019 Hub Games Ltd. *Holdings On: The Troubled Life of Billy Kerr* (logotypy), jak również logo Hub Games są zastrzeżonymi znakami towarowymi Hub Games Ltd.