



CTHULHU

DARK PROVIDENCE

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

WSTĘP	2
WPROWADZENIE	2
KOMPONENTY	3
PODSTAWOWE POJĘCIA	4
♦ PRZYNALEŻNOŚĆ	4
♦ PLANSZE	4
♦ KARTY	6
♦ AGENCI	6
PRZYGOTOWANIE DO GRY	7
PRZEBIEG GRY	8
♦ AKCJE	8
Dodanie Wpływu	8
Przejęcie (tylko w pierwszej akcji)	9
<i>Przejęcie karty Przewagi Głównej</i>	9
<i>Przejęcie Miasta</i>	10
<i>Przejęcie karty Mitu</i>	10
Odzyskanie Wpływu	10
Zakup Wpływu	11
Podróżowanie	11
Manipulowanie Rytuałem/Śledztwem	11
Akcja Karty	12
<i>Zabicie</i>	12
<i>Zamknięcie albo Otwarcie Bramy</i>	13
<i>Umieszczenie albo Usunięcie Blokad</i>	13
Odrzucenie kart	13
Ujawnienie Przynależności	14
Pasowanie	14
♦ TEST POCZYTAŁNOŚCI	14
Doprowadzenie do Szaleństwa	14
KONIEC GRY	15
♦ WYWOŁANIE KOŃCA GRY	15
♦ PUNKTACJA	15
Punktacja Ogólna	15
Badacze	15
Kultyści	15
Buntownicy	15
♦ WYŁONIE ZWYCIĘZCY	17
TRYB SOLO	18
TWÓRCY	23

**PO WIĘCEJ
MATERIAŁÓW
ZAPRASZAMY
TUTAJ**



WSTĘP

„Zobowiązujemy się jeden przed drugim naszym życiem, naszymi posiadłościami i świętym naszym honorem do podtrzymania niniejszej Deklaracji, mając niezłomną wiarę w pomoc boskiej Opatrzności.” - Deklaracja Niepodległości Stanów Zjednoczonych

Nie myśl, że Przedwieczni rządzą tylko w tym wymiarze. Wśród mrowia nieskończoności rozpościerają się dość znajome wymiary, z takimi samymi narodami i ludźmi, którzy mówią waszymi językami i śnią te same koszmary. Przedwieczni istnieją w nich wszystkich. W jednej z takich rzeczywistości jest pewien znajomy rok, dla pewnego znajomego narodu. Tak zwany Wielki Kryzys i tragedia, jaką przyniósł Ameryce. To odpowiedni czas i miejsce, aby siać niezgodę i tworzyć podziały w miejscu, które w przeciwnym razie stałoby się bastionem ludzkiej cywilizacji. Jeśli jest coś, na co możesz liczyć w przypadku ludzkości, to jest to egoizm. Chciwość jest powszechna, a Przedwieczni od zawsze używali jej, by zwrócić brata przeciwko bratu, i zmienić przyjaciela we wroga. Daj człowiekowi stopień, na którym mógłby wznieść się ponad resztę, a nie będzie on myślał o tym, że stopień ten utrzymuje się na gardle jego sąsiada. Wschodnia połowa tego ogromnego kontynentu to idealne miejsce, by rozpętać drugą rewolucję w Dark Providence. W tym wymiarze lojalność jest rzadkim luksusem, a mroczne czyny zdarzają się zbyt często. Splugawienie przez upadłe moce, to w tej epoce nieustanne zagrożenie w najbardziej wpływowych miastach kraju. Twój towarzysz, który pilnuje twoich pleców, może wykorzystać okazję, by wbić w nie sztylet.

Ale nie wszystko jest jeszcze stracone. Gdyby ludzkość była bezsilna, Przedwieczni nie musieliby czaić się niezauważeni. Nie, oni doskonale zdają sobie sprawę z zagrożenia, jakie stanowi zjednoczona ludzkość, i nie potrzebują, by im przypominać, że nawet śmierć może umrzeć.

WPROWADZENIE

Cthulhu: Dark Providence to rywalizacyjna gra, w której od 1 do 5 graczy wciela się w tajne role - Badaczy, Kultystów albo Buntowników, którzy porzucili jedną z dwóch stron konfliktu, walczących o losy kraju chylącego się ku upadkowi. Przynależność każdego gracza decyduje o tym, za co zdobędzie punkty na koniec gry, jednak to i tak tylko jeden gracz zostanie zwycięzcą.

W trakcie gry gracze korzystają z kostek Wpływu, aby licytować się o prawo do przejmowania kart Przewagi oraz kontroli nad Miastami, a także zdobywania kart Mitu. Każda nowo zdobyta karta Przewagi ulepsza talię gracza, a co za tym idzie, Zasoby i akcje, z których można korzystać w trakcie tury. Próbuąc zachować swoją Przynależność w tajemnicy i docierając do granic Poczytalności swoich Agentów, gracze wykonują szereg akcji, przeciągając Zwerbowanych Agentów na swoją stronę, zabijając Agentów innych graczy, zyskując dodatkową pomoc z potężnych kart Mitu, blokując innym graczom możliwość przejścia kart oraz zamykając i otwierając Bramy... Wszystko, aby zdobyć Punkty Zwycięstwa (PZ). Na koniec gracz z najmniejszą liczbą PZ i każdy gracz Przynależący do tej samej grupy co on, zostaje wyeliminowany z gry. Zwycięza ten z pozostałych graczy, który posiada najwięcej PZ.

KOMPONENTY



30 STOJAKÓW (po 6 w każdym kolorze)



1 WOREK TESTU
POCZYTAŁNOŚCI



95 KOSTEK WPŁYWU
(po 19 w każdym
kolorze)



1 PLASTIKOWA PODSTAWKA



5 PLANSZ GRACZA (po 1 w każdym kolorze)



6 KART PRZYNALEŻNOŚCI



1 PLANSZA GŁÓWNA

1 PLANSZA TORÓW



50 KART PRZEWAGI POCZĄTKOWEJ
(po 10 dla każdego Podstawowego Agenta)



60 KART PRZEWAGI GŁÓWNEJ



13 KART PRZEWAGI MIASTA



24 KARTY MITU



5 KART POMOCY GRACZA



5 ŻETONÓW PODSTAWOWEGO AGENTA



22 ŻETONY
ZWERBOWANEGO AGENTA



8 ŻETONÓW
ISTOT Z GŁĘBIN



1 ŻETON
MI-GO



12 DWUSTRONNYCH
ŻETONÓW BRAMY



12 ŻETONÓW
BLOKADY



6 ŻETONÓW
POCZYTAŁNOŚCI



12 ŻETONÓW
SZALEŃSTWA



1 ZNACZNIK
ŚLEDZTWA



1 ZNACZNIK
RYTUAŁU



60 ŻETONÓW KONTROLI
(po 12 w każdym kolorze)



1 TEKSTUROWA
FIGURKA CTHULHU



1 ŻETON STANU
WOJENNEGO



3 ŻETONY RODU
WHATELEYÓW

KOMPONENTY TRYBU SOLO



6 KART PRZEDWIECZNEGO



2 KARTY KULTYSTY



8 KART ZACHOWANIA KULTYSTY



2 ŻETONY KULTYSTY

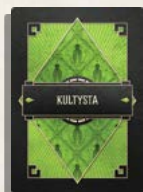
PODSTAWOWE POJĘCIA

PRZYNALEŻNOŚĆ

Każdy z graczy reprezentuje jedną ze stron walczących o losy ludzkości. To, którą stronę reprezentują gracze, określane jest za pomocą kart Przynależności.



Badacze starają się zapobiec zagładzie, która już czyha tuż za granicami naszego świata. Badacze zdobywają Punkty Zwycięstwa (PZ) poprzez zamykanie nieaktywnych Bram do mrocznych wymiarów, przejmowanie Agentów z PZ Badacza (różowe **PZ**) i za Postęp na torze Śledztwa. Jednak bez względu na to, jak są odważni, ich życie i poczytalność zawsze znajdują się na szali. Jeśli w dowolnym momencie Badacz zostanie Doprowadzony do Szaleństwa, gra natychmiast się kończy (zob. str. 14). Przeciwnieństwem Badacza jest Kultysta.



Kultysty pragną rozpocząć erę mroku i chaosu, w której zostaną nagrodzeni za służbę przez ich pozaziemskich władców. Kultysty zdobywają Punkty Zwycięstwa (PZ) poprzez otwieranie nieaktywnych Bram, zabijanie Agentów, przejmowanie kart Mitu z PZ Kultysty (zielone **PZ**) i za Postęp na torze Rytuału mającego doprowadzić do końca znanego nam świata. Nagradzany za swoją lojalność nieśmiertelnością i wątpliwą poczytalnością Kultysta nie wywołuje końca gry, gdy zostanie zabity lub Doprowadzony do Szaleństwa. Przeciwnieństwem Kultysty jest Badacz.



Buntownicy byli kiedyś Kultystami albo Badaczami, ale zeszedli z obranej wcześniej ścieżki, która ich rozczerowała.

Wszyscy Buntownicy zdobywają PZ za zabijanie Agentów, otwieranie i zamykanie nieaktywnych Bram oraz za tory odpowiadające ich poprzedniej Przynależności (Badacza albo Kultysty), ale nie zdobywają punktów za werbowanie Agentów ani przywoływanie Przedwiecznych. Ponieważ Buntownicy są wrogami obu stron konfliktu, ukrywanie ich tożsamości jest sprawą najwyższej wagi i ponoszą oni kary, jeśli ich Przynależność zostanie ujawniona (zob. str. 14). Przeciwnieństwem Buntownika jest Buntownik innego typu (np. Buntownik Badacz jest przeciwnieństwem Buntownika Kultysty i odwrotnie).

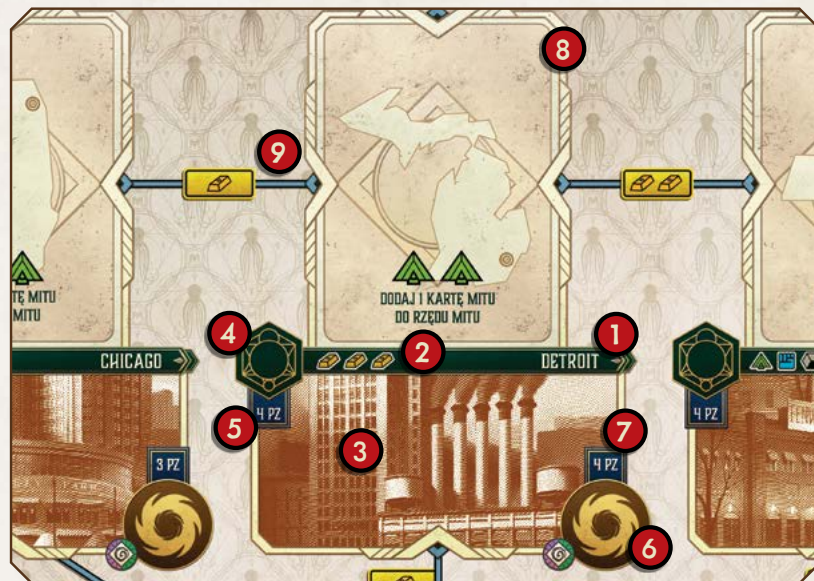


Główne Punkty Zwycięstwa (niebieskie **PZ**) przyznawane są graczom bez względu na ich Przynależność (Badacza, Kultysty albo Buntownika).

PLANSZE

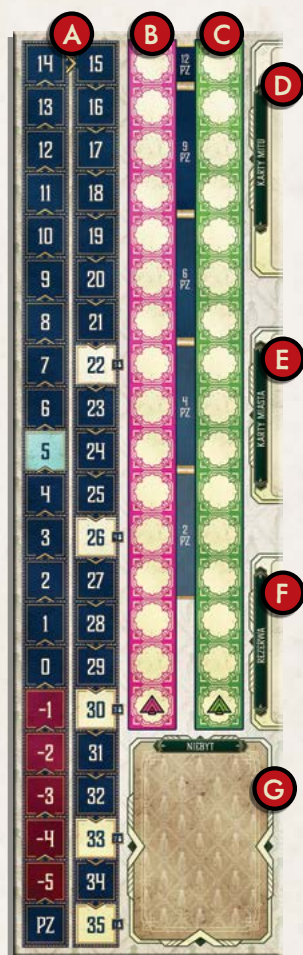
W grze występują 2 wspólne plansze: plansza Główna i plansza Torów. Główne akcje gry mają miejsce na planszy Głównej, natomiast plansza Torów służy do zaznaczania Punktów Zwycięstwa (PZ) graczy oraz postępu grup do których Przynależą.

PLANSZA GŁÓWNA



- Nazwa Miasta**
- Przypomnienie - karta Miasta:** Przypomnienie o zasobach karty Przewagi Miasta.
- Pole Miasta:** Pole, na którym umieszczane są kostki Wpływu w celu Przejścia Miasta, żetony Blokad w celu zablokowania akcji Przejścia, a także umieszczani są i poruszają się przez nie Agenci.
- Pole Kontroli Miasta:** Używane do oznaczenia Przejścia przez gracza kontroli nad Miastem.
- Wartość Kontroli nad Miastem:** Liczba PZ zdobywanych natychmiast po Przejściu Miasta. Ta wartość również musi zostać osiągnięta, aby dokonać zabójstwa w Mieście.
- Brama:** Nieaktywne Brama do innych wymiarów, które można otwierać i zamykać w trakcie gry.
- Wartość Bramy:** Wartość ta musi zostać osiągnięta, aby zamknąć albo otworzyć Bramę. Zapewnia również taką wartość PZ na koniec gry.
- Pole na talię kart Przewagi Głównej:** Miejsce, w którym umieszczane są karty Przewagi Głównej oraz kostki Wpływu w celu Przejścia tych kart. W tym miejscu znajduje się również efekt, który należy rozpatrzyć natychmiast po wyczerpaniu talii.
- Droga:** Łączy Miasta. Każda Droga posiada koszt, który trzeba opłacić, aby się po niej poruszyć. Miasta połączone pojedynczą Drogą uważa się za sąsiadujące.

👉 PLANSZA TORÓW



- A. Tor PZ:** Służy do zaznaczania PZ każdego gracza.
- B. Tor Śledztwa:** Służy do zaznaczania Postępów Śledztwa prowadzonego przez Badaczy.
- C. Tor Rytuału:** Służy do zaznaczania Postępów Rytuału odprawianego przez Kultystów.
- D. Karty Mitu:** Rząd kart Mitu dostępnych do Przejęcia, a także rezerwa, którą można uzupełnić rząd w trakcie gry.
- E. Karty Miasta:** Rezerwa kart Przewagi Miasta, które są zbierane podczas przejmowania Miast.
- F. Rezerwa:** Rezerwa kart Przewagi Głównej, które, o ile nie zaznaczono inaczej, nie wchodzi do gry.
- G. Niebyt:** Kostki Wpływu wykorzystane do przejmowania trafiają w Niebyt do momentu, aż zostaną odzyskane.



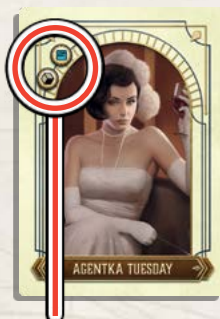


◇ KARTY ◇

Karty Przewagi tworzą talie graczy. Służą one do wykonywania akcji podczas gry. Występują 3 rodzaje kart Przewagi:

- ♦ **Karty Przewagi Początkowej:** Jest to 10 kart Podstawowego Agenta, które stanowią talię gracza na początku gry.
- ♦ **Karty Przewagi Głównej:** Te karty umieszczane są w Miastach na polach talii Przewagi Głównej. Gracze mogą je przejmować w trakcie gry, aby ulepszać swoje talie i opracować swoje strategie.
- ♦ **Karty Przewagi Miasta:** Gracze uzyskują dostęp do tych kart poprzez przejmowanie kontroli nad Miastem.

KARTA PRZEWAGI POCZĄTKOWEJ



Zasoby

KARTA PRZEWAGI GŁÓWNEJ



Efekt

KARTA PRZEWAGI MIASTA



Nazwa

Karty Mitu zapewniają potężne efekty, z których gracze mogą korzystać w trakcie gry, ale nigdy nie są wtasowywane do talii gracza.

KARTA MITU



Test Poczytalności
Oznacza, że po Przejęciu karty należy wykonać Test Poczytalności (zob. str. 14)

◇ AGENCI ◇

Agenci to postacie kontrolowane przez graczy podczas rozgrywki. Każdy gracz rozpoczyna grę z Podstawowym Agentem i w trakcie rozgrywki może Werbować Agentów na swoją stronę. Agenci zapewniają 1 dodatkowy punkt Wpływu, gdy są obecni na polu Miasta w ramach akcji Przejęcia (zob. str. 9). Ponadto Agenci mogą dodawać Potęgę (👊) do zajmowanego przez nich pola Miasta, a także wykonywać akcje za pomocą Akcji karty (zob. str. 12). Mogą także mieć własne trwałe efekty (dostępne wyłącznie dla Harry'ego Houdiniego, Lillian La France i Alice Ochs).

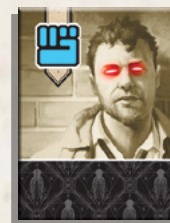
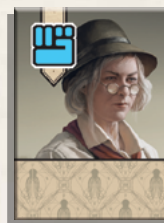
Każdy żeton Agenta jest dwustronny. Wszyscy Agenci zaczynają grę stroną Podstawową ku górze i tylko za sprawą efektów karty Opętania, mogą zostać odwróceny na drugą stronę.

PODSTAWOWY AGENT

Potęga



Strona Podstawowa



Strona Opętana

ZWERBOWANY AGENT

Akcje



Strona Podstawowa



Strona Opętana

WAŻNE! Wszystkie komponenty są ograniczone do ich liczby fizycznych komponentów. Jeśli efekt gry spowodowałby, że gracz miałby przekroczyć limit, bierze on maksymalną dostępną ich liczbę i ignoruje nadmiar.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Poniżej przedstawiono przygotowanie gry dla 2-5 graczy. Zasady przygotowania gry w trybie Solo znajdują się na stronie 18.

1. Umieście planszę Główną w zasięgu wszystkich graczy.
2. Umieście planszę Torów po prawej stronie planszy Głównej.
3. Umieście znaczniki Rytuału i Śledztwa odpowiednio na początkowych polach torów Rytuału i Śledztwa.
4. Umieście żetony Poczytalności i Szaleństwa w worku Testu Poczytalności i połóżcie go w pobliżu planszy Głównej.
5. Umieście karty Przewagi Miasta w odkrytej talii po prawej stronie pola na karty Miasta na planszy Torów.
6. Potasujcie karty Przewagi Głównej. Następnie umieście określoną liczbę kart w zakrytych taliach na odpowiednich polach na talie w każdym z 12 Miast.
 - ♦ W rozgrywkach dla 2-3 graczy: umieście po 3 karty w każdym Mieście.
 - ♦ W rozgrywkach dla 4-5 graczy: umieście po 4 karty w każdym Mieście.
 Następnie w każdym Mieście odkryjcie wierzchnią kartę Przewagi Głównej. Jeśli zostanie odkryta karta Agenta, umieście na niej odpowiadający jej żeton.
7. Odlóżcie pozostałe karty Przewagi Głównej po prawej stronie pola Rezerwy na planszy Torów, formując z nich zakrytą talie.
8. Potasujcie karty Mitu i umieście zakrytą talie po prawej stronie pola na karty Mitu na planszy Torów. Odkryjcie i umieście po prawej stronie talii określoną liczbę kart Mitu, zależną od liczby graczy biorących udział w rozgrywce, tworząc rząd Mitu.
 - ♦ W rozgrywkach dla 2-3 graczy: odkryjcie 3 karty.
 - ♦ W rozgrywkach dla 4-5 graczy: odkryjcie 4 karty.
9. Każdy gracz:
 - ♦ Wybiera kolor i bierze w tym kolorze: planszę Gracza, żetony Kontroli, Stojaki i 7 kostek Wpływu. Pozostałe kostki Wpływu pozostawia we wspólnej puli obok planszy Głównej, posortowane według koloru.

- ♦ Wybiera Podstawowego Agenta i bierze 10 kart Przewagi Początkowej tego Agenta oraz odpowiadający mu żeton Podstawowego Agenta.
- ♦ Umieszcza swój żeton Podstawowego Agenta na Stojaku stroną Podstawową ku górze.
- ♦ Tasuje swoje karty Przewagi Początkowej, tworząc zakrytą talie i dobiera z niej 5 kart. Pozostałe karty umieszcza na polu na talie na swojej planszy Gracza.
- ♦ Umieszcza 1 swoją kostkę Wpływu (z tych dobranych wcześniej) na polu 0 toru PZ na planszy Torów.

10. W zależności od liczby graczy biorących udział w grze, potasujcie wskazane zakryte karty Przynależności.

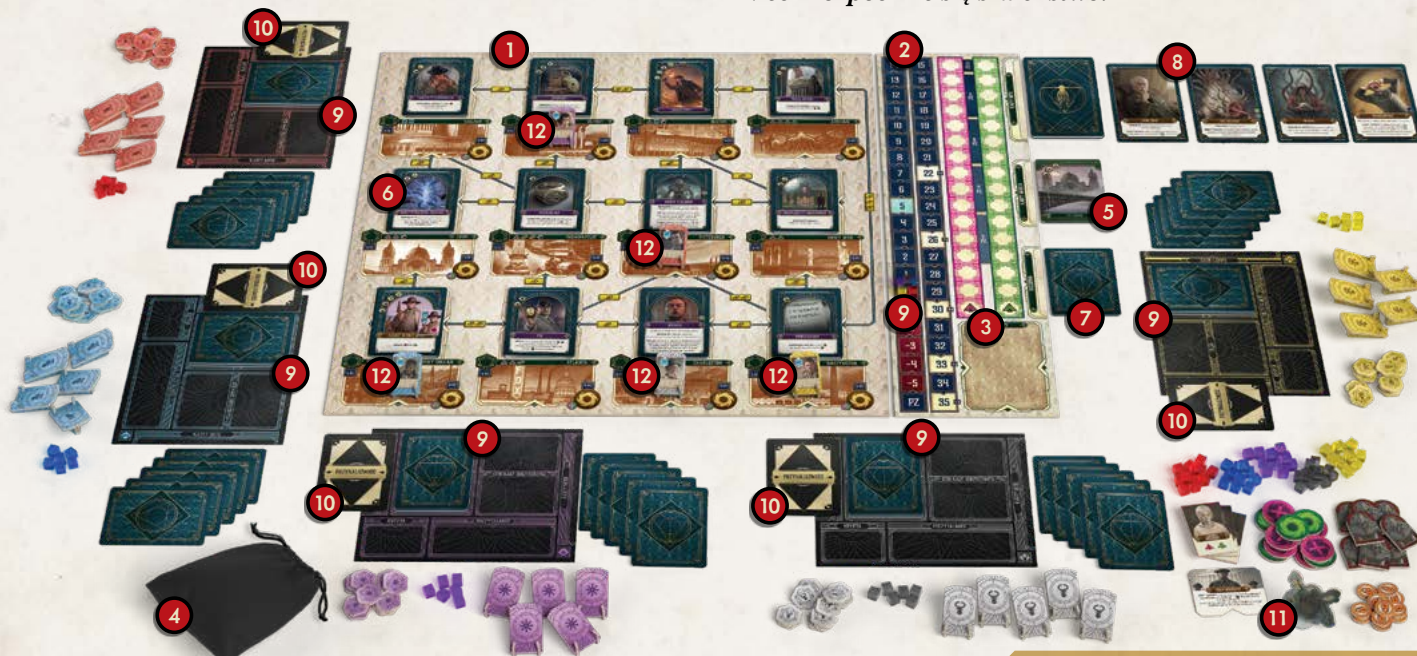
- ♦ W rozgrywkach dla 2-3 graczy użyjcie kart: 1 Kultysty, 1 Badacza i 2 Buntowników.
- ♦ W rozgrywkach dla 4-5 graczy użyjcie kart: 2 Kultystów, 2 Badaczy i 1 losowego Buntownika.

Następnie rozdajcie każdemu graczowi po 1 z tych kart. Odlóżcie wszystkie niewykorzystywane karty do pudełka, bez podglądania. Każdy gracz spogląda w tajemnicy na swoją kartę Przynależności uważając, by jej nie ujawnić, i kładzie ją zakrytą obok swojej planszy Gracza.

11. Umieście tekturową figurkę Cthulhu w plastikowej podstawie oraz wszystkie żetony Zwerbowanego Agenta, Blokady, Bramy, Mi-Go, Istoty z Głębin, Rodu Whateleyów i Stanu Wojennego obok planszy Głównej, rozdzielone według typów, tworząc wspólną pulę.

12. Najbardziej podejrzany ze wszystkich graczy zostaje pierwszym graczem. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz umieszcza swojego Podstawowego Agenta na wybranym przez siebie polu Miasta, na którym nie ma jeszcze innego Agenta. Zalecamy, aby podczas pierwszej rozgrywki każdy gracz odkrył 1 losową kartę Przewagi Miasta, aby w ten sposób określić swoje Miasto początkowe. Jeśli któryś z graczy odkryje kartę Przewagi Miasta R'lyeh, zignorujcie ją.

Niech rozpocznie się szaleństwo!



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Cthulhu: Dark Providence* składa się z serii tur, zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury każdy gracz:

1. Wykonuje 2 akcje oraz dowolną liczbę darmowych akcji, które może posiadać.
2. Umieszcza każdą kartę użytą do wykonania akcji, natychmiast po jej całkowitym rozpatrzeniu, na stosie kart odrzuconych na swojej planszy Gracza.
3. Dobiera karty z wierzchu swojej talii do momentu, aż będzie miał 5 kart na ręce. Jeśli gracz nie może dobrać karty, ponieważ jego talia się wyczerpała, tasuje swój stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię, i kontynuuje dobieranie kart, aż osiągnie limit kart na ręce.

Następnie, gdy tura gracza dobiegła końca, swoją turę rozpoczyna kolejny gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gra toczy się w ten sposób do momentu wystąpienia jednego z czynników wywołujących Koniec Gry. Następuje wtedy podliczenie punktów i wyłanianie jest zwycięzca (zob. str. 15).

UWAGA: Istnieje możliwość, że efekt karty będzie sprzeczny z podstawowymi zasadami gry. W takim wypadku efekt karty ma zawsze pierwszeństwo nad podstawowymi zasadami.

AKCJE

Wykonanie akcji może wymagać zasobów z kart Przewagi. Gracz może użyć karty Przewagi wyłącznie w jednym z poniższych celów:

1. Użycie jednego typu zasobu.
2. Użycie jej efektu AKCJI.
3. Użycie jej efektu DARMOWEJ AKCJI.

Podczas zagrywania kart w celu uzyskania zasobów, gracze nie mogą zagrać większej liczby kart, niż jest to konieczne do uzyskania zasobów wymaganych do wykonania zamierzonej akcji.

Każda karta z RIPOSTĄ ma wskazany efekt, który wywołany jest przez spełnienie warunku określonego na karcie (gdy karta zostanie zniszczona, odrzucona, użyta dla jej efektu AKCJI itp.). RIPOSTA nie jest uważana za akcję i nie wlicza się do dwóch akcji, które gracz może wykonać w swojej turze.

ZNISZCZENIE

Efekty mogą w trakcie gry zniszczyć karty albo żetony. Za każdym razem, gdy karta zostanie zniszczona, usuńcie ją trwale z tej rozgrywki, odkładając ją do pudełka. Jeśli jest to karta albo żeton Agenta, usuńcie jego żeton ze Stojaka, zwróćcie Stojak graczowi, następnie usuńcie kartę i żeton z tej rozgrywki. Kart Przewagi Miasta nie można zniszczyć. Jeśli karta Przewagi Miasta miałaby zostać zniszczona, należy ją odłożyć na obszar kart Miasta na planszy Torów.

DODANIE WPŁYWU

Gracz może zagrać ze swojej ręki 1 albo więcej kart Przewagi z Wpływem (🎲), aby dodać tyle samo kostek Wpływu ze swojej osobistej puli do karty Przewagi Głównej, pola Miasta albo karty Mitu. W ramach pojedynczej akcji gracz może dodać kostki Wpływu tylko do 1 dowolnej karty albo pola Miasta, **niezależnie od tego, czy ma tam obecnego Agenta**. Nie ma ograniczeń co do liczby kostek Wpływu, które można dodać do karty albo pola Miasta. Gracze nie mogą celowo zagrywać większej liczby kart, niż jest to konieczne. Jedynym przypadkiem, w którym gracze mogą dodać mniej kostek Wpływu, niż wskazuje na to liczba, jest sytuacja, gdy gracz zagrywa kartę z 2 🎲, a ma tylko 1 dostępną kostkę w swojej osobistej puli.

PRZYKŁAD: W swojej turze **Agentka Tuesday** zagrywa 2 karty Przewagi Początkowej ze swojej ręki: jedną z 1 🎲 i drugą z 2 🎲. W sumie musi dodać 3 🎲 do dowolnej karty Przewagi Głównej, pola Miasta albo karty Mitu. Chcąc w przyszłej turze zdobyć kartę Anarchistów, dodaje do niej 3 kostki Wpływu.



PRZEJĘCIE (TYLKO W PIERWSZEJ AKCJI)

Gracz może wykorzystać swoją pierwszą i **tylko pierwszą akcję**, aby przejąć 1 kartę Przewagi Głównej albo kartę Mitu, albo kartę Miasta, na której ma najwięcej Wpływu. W przypadku remisu żaden z graczy nie jest uznawany za gracza, który ma najwięcej Wpływu, chyba że zaznaczono inaczej. Choć obecność Agentów nie jest wymagana, to na potrzeby akcji Przejęcia, zapewniają 1 dodatkowy punkt Wpływu, gdy są obecni w Przejmowanym Mieście. Gracz wciąż musi jednak posiadać przynajmniej 1 kostkę Wpływu na karcie albo w Mieście, aby móc dokonać Przejęcia. Karty i Miasta z żetonem Blokady  nie mogą zostać Przejęte. **Akcja Przejęcia nie wymaga zagrywania żadnych kart.**

UWAGA: Agentka Alice Ochs  dodaje do swojego obecnego pola Miasta 2 punkty Wpływu Agentu, zamiast 1.

Podczas wykonywania akcji Przejęcia, gracz wykonuje następujące kroki w podanej kolejności:

1. Przenosi w Niebyt swoje kostki Wpływu z karty albo pola Miasta, które Przejmuje. Każdy inny gracz, który ma kostki Wpływu na tej karcie albo na polu Miasta, zabiera wszystkie swoje kostki Wpływu do swojej osobistej puli.
2. Wykonuje kroki wymagane do Przejęcia każdego rodzaju karty albo Miasta (zob. poniżej).
3. Rozpatruje efekty PRZEJĘCIA z Przejętej karty, jeśli takie są.
4. Sprawdza, czy na Przejętej karcie znajduje się ikona Testu Poczytalności . Jeśli się tam znajduje, musi wykonać Test Poczytalności (zob. str. 14).

WAŻNE: Niektóre efekty pozwalają graczom Przejmować karty albo Miasta w trakcie gry. Nadal jest to uważane za akcję Przejęcia na potrzeby efektów PRZEJĘCIA, jednak gracze nie muszą mieć kostek Wpływu na kartach i nie musi to być ich pierwsza akcja, chyba że zaznaczono inaczej.

Każdy rodzaj karty ma swoje własne kroki, które należy rozpatrzyć podczas jej Przejmowania:

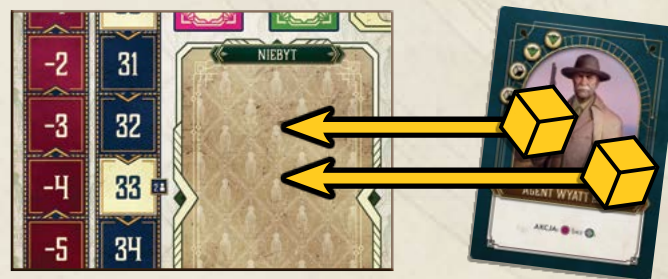
Przejęcie karty Przewagi Głównej

Gracz bierze kartę z planszy Głównej i odklada ją na swój stos kart odrzuconych. Jeżeli Przejęta karta to Zwerbowany Agent, gracz bierze odpowiadający mu żeton Agentu i umieszcza na Stojaku w swoim kolorze (Podstawową stroną ku górze). Następnie gracz umieszcza Zwerbowanego Agentu na tym samym polu Miasta, na którym został on Przejęty.

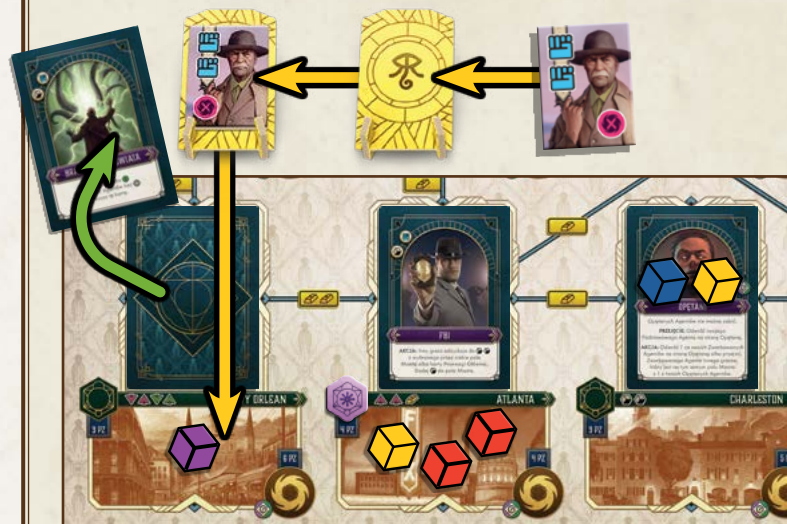
Następnie odkrywa kolejną kartę z talii tego Miasta, jeśli taka jest. Jeżeli odkryta karta przedstawia Agentu, należy umieścić odpowiadający żeton Agentu na wierzchu tej karty. Jeśli Przejęta karta była ostatnią w talii, gracz zamiast tego zwiększa o 2 pola Postęp na torze Rytuału i dodaje 1 kartę Mitu z talii do rzędu Mitu.

WAŻNE: Gracz może jednocześnie kontrolować maksymalnie 6 Agentów. Wlicza się w to Podstawowego Agentu, Zwerbowanych Agentów oraz Mi-Go (specjalnego Agentu pozyskanego za pomocą karty Mitu). Gracz nie może Przejąć żadnych Agentów, jeśli ma ich już 6 w grze.

PRZYKŁAD: **Agent Friday** rozpoczyna swoją turę z kostkami Wpływu na polu Miasta Atlanty oraz na kartach Opętanych i Wyatta Earpa. Najwięcej Wpływu ma jednak tylko na karcie Wyatta Earpa. Postanawia Przejąć tę kartę w ramach swojej pierwszej akcji. Przenosi swoje kostki Wpływu z Wyatta Earpa w Niebyt i dodaje tę kartę do swojego stosu kart odrzuconych.



Ponieważ Wyatt Earp jest Zwerbowanym Agentem, **Agent Friday** bierze odpowiedni żeton Agentu i umieszcza go na jednym ze swoich Stojaków. Następnie umieszcza Agentu Wyatta Earpa na polu Miasta Nowego Orleanu, ponieważ to właśnie w tym Mieście został Przejęty Wyatt Earp. Na koniec odkrywa wierzchnią kartę Przewagi Głównej w Nowym Orleanie.

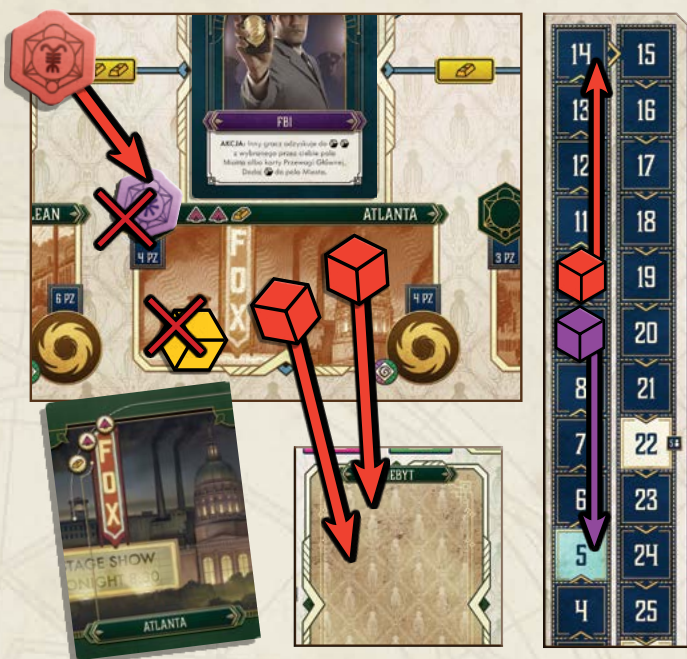


Przejęcie Miasta

Gracz umieszcza swój żeton Kontroli na polu Kontroli Miasta. Jeśli kontrolę nad Miastem miał inny gracz, zabiera on swój żeton Kontroli. Gracz przejmujący kontrolę nad Miastem zdobywa PZ w liczbie równej wartości kontroli nad Miastem. Z kolei gracz, który traci kontrolę nad Miastem (jeśli taki jest), natychmiast traci PZ w liczbie równej wartości kontroli nad Miastem. Następnie gracz Przejmujący Miasto bierze kartę Przewagi Miasta z talii kart Miasta i dodaje ją do swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli Miasto zostało Przejęte od innego gracza, gracz aktualnie kontrolujący to Miasto bierze kartę z talii, ręki albo stosu kart odrzuconych gracza, który stracił kontrolę nad Miastem. Jeżeli karta znajdowała się na ręce gracza, dobiera on w jej miejsce 1 kartę Przewagi. Jeśli karta znajdowała się w talii gracza, należy przetasować tę talię.

UWAGA: Gracz nigdy nie może Przejąć Miasta, które już kontroluje.

PRZYKŁAD: **Agent Monday** rozpoczyna swoją turę z największą liczbą kostek Wpływu na polu Miasta Atlanty i decyduje się Przejąć Miasto. **Agent Friday**, który również ma Wpływ w Atlancie, odzyskuje swoją kostkę Wpływu, podczas gdy **Agent Monday** przenosi swoje kostki w Niebyt. Ponieważ Atlanta była pod kontrolą **Agentki Tuesday**, **Agent Monday** zastępuje jej żeton Kontroli swoim. **Agentka Tuesday** natychmiast traci 4 PZ za utratę kontroli nad Miastem, a **Agent Monday** zdobywa 4 PZ. Na koniec **Agentka Tuesday** usuwa kartę ze swojej talii, tasuje talię, a kartę oddaje **Agentowi Monday**, który dodaje ją do swojego stosu kart odrzuconych.



WAŻNE: Poza kartami, które wprost wskazują inaczej, Przejmowanie kontroli nad Miastami jest jedynym sposobem, w jaki gracze zdobywają PZ w trakcie gry. Wszystkie pozostałe PZ są zdobywane po wywołaniu Końca Gry (zob. str. 15).

Przejęcie karty Mitu

Gracz umieszcza kartę Mitu obok wyznaczonego pola na swojej planszy Gracza. Niektóre karty Mitu (Cthulhu, Mi-Go i Ród Whateleyów) mają również powiązane z nimi komponenty, które także należy wziąć. Nie należy dodawać nowej karty Mitu do rzędu Mitu, aby zastąpić tę, którą właśnie została Przejęta.

PRZYKŁAD: **Agentka Thursday** rozpoczyna swoją turę z największą liczbą kostek Wpływu na karcie Mitu „Yog-Sothoth”. Postanawia Przejąć tę kartę. Umieszcza ją obok swojej planszy Gracza i przenosi swoje kostki Wpływu z tej karty w Niebyt. Yog-Sothoth ma efekt PRZEJĘCIA, sprawiający, że **Agentka Thursday** zyskuje dodatkową akcję w tej turze.



ODZYSKANIE WPŁYWU

Gracz może zagrać ze swojej ręki 1 lub więcej kart Przewagi z aby w dowolnej kombinacji odzyskać taką samą liczbę swoich kostek Wpływu z pól Miasta, kart Mitu, kart Przewagi Głównej i z Niebytu. W efekcie tej akcji nie można zyskać kostek Wpływu ze wspólnej puli.

PRZYKŁAD: **Agentka Thursday** zagrywa 2 karty, z łącznie 4 . Postanawia odzyskać 2 z Niebytu, 1 z karty Mitu „Ofiara” i 1 z pola Miasta Bostonu, przenosząc je do swojej osobistej puli.



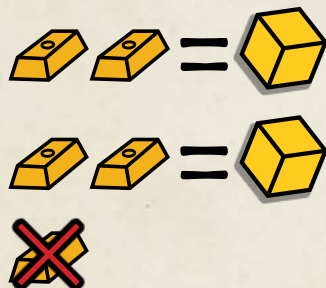
ZAKUP WPŁYWU

Gracz może zagrać ze swojej ręki 1 lub więcej kart Przewagi z symbolem Bogactwa (🟡), aby zyskać kostki Wpływu w swoim kolorze ze wspólnej puli i dodać je do swojej osobistej puli. Za każde 2 zagrane symbole 🟡, gracz bierze 1 kostkę Wpływu w swoim kolorze. Każdy nadmiarowy symbol 🟡 przepada. Gdy gracz weźmie wszystkie swoje kostki Wpływu ze wspólnej puli, nie może wykonywać tej akcji.

WAŻNE: Liczba 🟡 jest ograniczona. Jeśli można uzyskać więcej 🟡, niż jest dostępnych, należy ograniczyć akcję do dostępnej liczby, stosując standardowe ograniczenie polegające na zagraniu jak najmniejszej liczby kart potrzebnych do wykonania wymaganej akcji.

PRZYKŁAD: Podczas swojej tury **Agent Friday** zagrywa 2 karty z łącznie 5 🟡, aby Kupić Wpływ.

Bierze 2 kostki Wpływu w swoim kolorze ze wspólnej puli i dodaje je do swojej osobistej puli. Wszelkie niewykorzystane 🟡 przepadają i nie można ich użyć w tej ani w żadnej z kolejnych akcji.



PODRÓŻOWANIE

Gracz może zagrać ze swojej ręki 1 lub więcej kart Przewagi z 🟡, aby poruszyć co najmniej 1 swojego Agentą i/albo Istotę z Głębin z jednego pola Miasta na inne, przez łączące je drogi. Koszt Podróży Agentą to łączna wartość 🟡 najefektywniejszej drogi (lub dróg) - wymagającej najmniej 🟡 - między polem Miasta w którym rozpoczyna Podróż, a polem docelowym. Gracz nigdy nie może przepłacić za Podróżowanie. Gracz może użyć tej akcji, aby Podróżować dowolnymi swoimi Agentami z dowolnych Miast, Podróżując do wielu miejsc docelowych, pod warunkiem, że ma wystarczająco 🟡. Każdy nadmiarowy symbol 🟡 przepada.

UWAGA: Agentka Lillian La France 🌀 może raz na turę poruszyć się do sąsiedniego Miasta, bez płacenia kosztu Podróżowania.

PRZYKŁAD: **Agent Monday** zagrywa 2 karty z łącznie 4 🟡. Wykorzystuje 1 🟡 na Podróż swoim Podstawowym Agentem z Pittsburgha do Indianapolis i 3 🟡 na Podróż Mosesem Fleetem z Charleston do Nowego Orleanu.



MANIPULOWANIE RYTUAŁEM/ŚLEDZTWE

Gracz może zagrać ze swojej ręki 1 lub więcej kart Przewagi z 🟢/🔴, aby wywołać Postęp albo 🟢/🔴, aby spowodować Regres na odpowiednim torze, przesuwając odpowiedni znacznik o liczbę pól równą liczbie zagranych symboli. Za pomocą 1 akcji Manipulacji Rytuałem/Śledztwem, gracze mogą wywołać Postęp ALBO spowodować Regres tylko jednego znacznika (czyli pojedynczą akcją można przesunąć tylko 1 znacznik w 1 kierunku). Jeśli znacznik Rytuału albo Śledztwa osiągnie ostatnie pole na swoim torze, wywołany zostaje Koniec Gry. Wykonajcie kroki Końca Gry natychmiast po całkowitym rozpatrzeniu tej akcji (zob. str. 15).

PRZYKŁAD: Podczas swojej tury **Agentka Tuesday** zagrywa karty „Nowy Orlean” oraz „James Horus Rose”, aby Manipulować torem Rytuału. Wywołuje Postęp na torze Rytuału, przesuwając znacznik o 3 pola w górę.



AKCJA KARTY

Gracz może zagrać 1 kartę Przewagi albo użyć karty Mitu, aby wykonać efekt AKCJI opisany na karcie. Niektóre karty posiadają efekty DARMOWEJ AKCJI. Te akcje są wykonywane w taki sam sposób, jednak nie wykorzystują żadnej z dwóch akcji dostępnych dla gracza w jego turze.

Poniżej znajduje się lista typowych efektów AKCJI i DARMOWEJ AKCJI:

Zabicie

Aby Zabić (☠️) Agent'a innego gracza, gracz musi:

1. Posiadać Agent'a, który znajduje się na tym samym polu Miasta, co Agent innego gracza. **O ile nie zaznaczono inaczej, Opętanych Agentów nie można Zabić.**
2. Zagrać kartę Przewagi, która pozwala Agentowi wykonać tę akcję poprzez:
 - Zagranie karty **odpowiedniego Agent'a**, jeśli ma on ☠️.

ALBO

- Zagranie karty, która pozwala dowolnemu Agentowi na dokonanie Zabójstwa.
3. **Musi osiągnąć tyle** , **by wyrównać lub przewyższyć wartość kontroli Miasta**, przestrzegając ograniczenia polegającego na zagranie najmniejszej liczby kart potrzebnych do wykonania wymaganej akcji. Agenci kontrolowani przez gracza wykonującej akcję, którzy są obecni w tym Mieście, dodają swoje  do tej akcji, nawet jeśli jej nie wykonują. Wszelkie pozostałe  muszą pochodzić z kart Przewagi zagranych z ręki. Gracz zagrywa 1 lub więcej dodatkowych kart z , aby osiągnąć łączną wartość kontroli nad Miastem. Karta użyta do Zabójstwa nie dodaje swoich symboli , jeśli takie się na niej znajdują. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby , nie może wykonać tej akcji. Każdy nadmiarowy symbol  przepada.
 4. Gracz wykonujący akcję bierze odpowiedni żeton Zabitego Agent'a i umieszcza go w obszarze Krypty na swojej planszy Gracza.
 5. Gracz, którego Agent został zabity, musi zniszczyć kartę tego Agent'a. Jeżeli karta znajdowała się na ręce gracza, dobiera on 1 kartę Przewagi ze swojej talii, aby ją zastąpić. Jeśli karta znajdowała się w talii gracza, należy przetasować tę talię. Następnie bierze pusty Stojak i odkłada go do swojej osobistej puli.

WAŻNE: Podstawowy Agent gracza może zostać zabity tylko wtedy, gdy nie ma on innych Agentów i ma przynajmniej 5 PZ na torze Punktacji. Podstawowy Agent gracza nie może zostać również Zabity, jeśli jego Przynależność do Kultystów została już ujawniona. Istoty z Głębin (specjalni Agenci, których można pozyskać z kart) można Zabić tak samo, jak każdego innego Zwerbowanego Agent'a. Ich żetony są zwracane do wspólnej puli.

Jeśli Podstawowy Agent gracza zostanie zabity, należy ujawnić jego kartę Przynależności. Jeśli jest to karta Kultysty, Zabójstwo jest anulowane, a gra standardowo toczy się dalej. Jeśli jest to karta Badacza albo Buntownika, wywołany zostaje Koniec Gry. Wykonajcie kroki Końca Gry natychmiast po całkowitym rozpatrzeniu tej akcji (zob. str. 15).

UWAGA: Agent Harry Houdini  nigdy nie może zostać Zabity.

PRZYKŁAD: Agentka Adsila Chavos, Zwerbowana przez **Agentkę Thursday**, jest na polu Miasta Atlanty wraz z agentem Gerardem Lescaux, który został Zwerbowany przez **Agent'a Friday'a**. W swojej turze **Agentka Thursday** decyduje się zagrać kartę „Adsili Chavos”, co pozwala jej na dokonanie Zabójstwa. Żeton Adsili Chavos ma 1 , więc zagrywa 3 karty, aby dodać kolejne 3 . Gerard Lescaux zostaje Zabity. **Agentka Thursday** bierze jego żeton i umieszcza go w Krypcie na swojej planszy Gracza, zwracając Stojak **Agentowi Friday'owi**, który niszczy kartę Gerarda Lescaux, odkładając ją do pudełka ze swojego stosu kart odrzuconych.



PRZYKŁAD: Podstawowy Agent **Agent'a Wednesday'a** i Zwerbowany Agent Harry Houdini znajdują się na polu Miasta Indianapolis wraz z Ojcem Lachlanem, który został Zwerbowany przez **Agent'a Monday'a**. W swojej turze **Agent Wednesday** zagrywa kartę „Okrutnego Spiskowca”, która pozwala mu dokonać Zabójstwa jednym ze swoich Agentów i decyduje się zabić Ojca Lachlana swoim Podstawowym Agentem. Ponieważ jego dwaj Agenci mają łącznie 3 , co odpowiada wartości kontroli Miasta Indianapolis, Ojciec Lachlan zostaje zabity bez zagrywania żadnych dodatkowych kart Przewagi. **Agent Wednesday** bierze jego żeton i umieszcza go w Krypcie na swojej planszy Gracza, zwracając Stojak **Agentowi Monday'owi**, który niszczy kartę Ojca Lachlana, odkładając ją do pudełka ze swojej talii, którą następnie tasuje.



Zamknięcie albo Otwarcie Bramy

Aby Zamknąć (❌) albo Otworzyć (⊕) Bramę, gracz musi:

1. Mieć co najmniej 1 swojego Agentu obecnego w Mieście bez żetonu Bramy.
2. Zagrać kartę Przewagi, która pozwala Agentowi (❌) albo (⊕) poprzez:
 - ♦ Zagranie karty **odpowiedniego Agentu**, jeśli ma (❌) albo (⊕).

ALBO

- ♦ Zagranie karty, która pozwala dowolnemu Agentowi na (❌) albo (⊕).
3. **Musi osiągnąć tyle [symbol], by wyrównać lub przewyższyć wartość Bramy**, przestrzegając ograniczenia polegającego na zagranie najmniejszej liczby kart potrzebnych do wykonania wymaganej akcji. Agenci kontrolowani przez gracza wykonującego akcję, którzy znajdują się w tym samym Mieście, dodają swoje [symbol] do tej akcji, nawet jeśli jej nie wykonują. Wszelkie pozostałe [symbol] muszą pochodzić z kart Przewagi. Zagrać 1 lub więcej dodatkowych kart z [symbol], aby osiągnąć wartość Bramy. Karta użyta do Zamknięcia/Otwarcia Bramy nie dodaje swoich symboli [symbol], jeśli takie się na niej znajdują. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby [symbol], nie może wykonać tej akcji. Każdy nadmiarowy symbol [symbol] przepada.
 4. Umieścić żeton Bramy odpowiednią stroną (❌) albo (⊕) ku górze, na polu Bramy Miasta, wraz z żetonem Kontroli na nim.
 5. Wykonać Test Poczytalności (zob. str. 14). **Jeśli dobrany zostanie żeton Szaleństwa, a akcję wykonał Zwerbowany Agent, zostaje on zniszczony** (Podstawowych Agentów nie można zniszczyć). Należy usunąć odpowiedni żeton i kartę Zwerbowanego Agentu z gry. Jeżeli karta znajdowała się na ręce gracza, dobiera on 1 kartę Przewagi ze swojej talii, aby ją zastąpić. Jeśli karta znajdowała się w talii gracza, należy przetasować tę talię. Następnie gracz bierze pusty Stojak i odkłada go do swojej osobistej puli.

PRZYKŁAD: Podstawowy Agent **Agentki Thursday** znajduje się na polu Miasta Atlanty. Zagrywa kartę Przewagi Początkowej, która pozwala jej Zamknąć Bramę. Następnie zagrywa 2 karty ze swojej ręki, aby dodać 3 [symbol] do 1 [symbol] z jej Podstawowego Agentu, co daje łącznie 4, odpowiadające wartości Bramy. Następnie umieszcza 1 żeton Bramy, zamkniętą stroną ku górze, na polu Bramy i 1 swój żeton Kontroli na nim. Wskutek efektu tej karty, zostaje ona zniszczona. Następnie **Agentka Thursday** przeprowadza Test Poczytalności.

Umieszczenie albo Usunięcie Blokad

Gracz może zagrać ze swojej ręki 1 kartę Przewagi z Blokadą (🔒), aby umieścić albo usunąć żeton Blokad z karty Przewagi Głównej, karty Mitu albo pola Miasta. Kart i Miast z 🔒 nie można w żaden sposób Przejść, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej. Gracze mogą jednak wciąż dodawać i odyskiwać kostki Wpływu z karty albo pół Miasta z żetonem Blokad. Karta albo pole Miasta nie może mieć więcej niż 1 🔒.

WAŻNE: Liczba żetonów 🔒 jest ograniczona. Jeśli 🔒 ma zostać umieszczony, ale nie ma dostępnych żadnych żetonów, nie można wykonać tej akcji.

PRZYKŁAD: Zarówno **Agentka Thursday**, jak i **Agent Monday** mają [symbol] na karcie Mitu „Nikoli Tesli”, ale **Agent Monday** ma na niej aktualnie więcej kostek Wpływu. Chcąc uniemożliwić **Agentowi Mondayowi** Przejście Nikoli Tesli, **Agentka Thursday** zagrywa kartę Przewagi Początkowej, która pozwala jej umieścić albo usunąć 🔒. Następnie umieszcza 1 żeton Blokad na tej karcie. **Agent Monday** będzie mógł Przejść kartę dopiero po tym, jak on albo inny gracz wykona w jednej z kolejnych tur akcję Usunięcia 🔒 i tylko, jeśli wciąż będzie miał najwięcej kostek Wpływu na karcie.



👉 ODRZUCENIE KART

Gracz może odrzucić ze swojej ręki dowolną liczbę kart Przewagi na swój stos kart odrzuconych.

UWAGA: Chociaż odrzucanie kart jest świetnym sposobem na szybsze przewinięcie talii, należy pamiętać, że na koniec swojej tury gracz dobiera tylko tyle kart, ile brakuje im do limitu na ręce.



👉 UJAWNIEŃIE PRZYNALEŻNOŚCI

Gracz może wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy jego Przynależność nie została jeszcze ujawniona i tylko wtedy, gdy w rezultacie zdobędzie on wystarczającą liczbę PZ, aby wywołać Koniec Gry, zgodnie z liczbą graczy biorących w niej udział.

Wykonanie akcji Ujawnienia Przynależności nie wymaga żadnych kart.

Gracz ujawnia swoją kartę Przynależności i natychmiast zdobywa PZ za:

- ♦ Bramy, które Zamknął/Otworzył, zgodnie ze swoją Przynależnością.
- ♦ Miejsce, w którym znajduje się znacznik jego Przynależności na torze.

Ten gracz nie zdobywa za to PZ po raz drugi podczas Punktacji na Koniec Gry (zob. str. 15). Dodatkowo, choć wywołanie w ten sposób Końca Gry może być korzystne dla gracza, nieujawniona karta Przynależności warta jest 3 PZ na Koniec Gry, a w przypadku Buntowników dodatkowo tracą oni 3 PZ za jej ujawnienie.

UWAGA: Jeśli gracz źle obliczy liczbę PZ i Koniec Gry nie zostanie wywołany, traci on wszystkie PZ zdobyte za tę akcję. Gracz ustawia znacznik PZ na poprzednią wartość i zakrywa kartę Przynależności. Traci tę akcję, ponieważ Przedwieczni drwią z jego wpadki, a gra toczy się dalej.

👉 PASOWANIE

Gracz może zdecydować o zakończeniu swojej tury bez podejmowania dalszych akcji.

◆ TEST POCZYTAŁNOŚCI ◆

Za każdym razem, gdy gracz Przejmuje kartę z  albo Zamyka/Otwiera Bramę, musi wykonać Test Poczytalności, wykonując po kolei następujące kroki:

1. Dobiera z worka 1 żeton Testu Poczytalności.
2. Umieszcza dobrany żeton w obszarze Poczytalności na swojej planszy Gracza. Występują dwa rodzaje żetonów, które można dobrać:
 - ♦ : Ten oznacza zachowanie poczytalności. Żetony tego rodzaju nie przyczyniają się do Doprowadzania gracza do Szaleństwa.
 - ♦ : Ten oznacza popadanie w Szaleństwo. (Na kartach występuje jako: ). Jeżeli nie wskazano inaczej, gracz z 3  zostaje natychmiast Doprowadzony do Szaleństwa.

UWAGA: Należy pamiętać, że jeśli w wyniku akcji Zamknięcia/Otwarcia Bramy zostanie dobrany , każdy Zwerbowany Agent wykonujący tę akcję zostanie zniszczony. Podstawowy Agent nie może zostać zniszczony.

PRZYKŁAD: Po Otwarcu Bramy przez Zwerbowanego Agentą, **Agent Friday** wykonuje Test Poczytalności i dobiera 1 żeton  z worka. To jego drugi żeton Szaleństwa, dlatego rozgrywka jest kontynuowana. Jednakże, ponieważ Test Poczytalności został wykonany w wyniku Otwarcia Bramy i został dobrany żeton , Zwerbowany Agent, który wykonał tę akcję, zostaje zniszczony. **Agent Friday** usuwa żeton i kartę Agentą z gry i odkłada jego Stojak do swojej osobistej puli.

👉 DOPROWADZENIE DO SZALEŃSTWA

Gracz, który dobierze swój trzeci żeton , jest uważany za Doprowadzonego do Szaleństwa. Ujawnia swoją kartę Przynależności, jeśli to możliwe. Jeśli jest to karta Kultysty, po ujawnieniu karty Przynależności gra jest kontynuowana. Jeśli jest to karta Badacza albo Buntownika, wywołany zostaje Koniec Gry. W takim wypadku natychmiast wykonajcie kroki Końca Gry (zob. str. 15).

KONIEC GRY

Rozgrywka kontynuowana jest do momentu wystąpienia co najmniej jednego z czynników, które wywołują Koniec Gry. Następnie, gdy akcja, która wywołała Koniec Gry zostanie w pełni rozpatrzona, należy przejść do punktacji.

◆ WYWOŁANIE KOŃCA GRY ◆

- ◆ Gracz osiąga wymaganą liczbę PZ w zależności od liczby graczy biorących udział w grze, zgodnie ze wskazaniem na torze PZ:
 - » 2 graczy: 33 PZ
 - » 3 graczy: 30 PZ
 - » 4 graczy: 26 PZ
 - » 5 graczy: 22 PZ
- ◆ Gracz zdobywa trzeci i ujawnia swoją Przynależność jako Badacz albo Buntownik.
- ◆ Podstawowy Agent gracza zostaje Zabity.
- ◆ Znacznik Rytuału albo Śledztwa dociera do ostatniego pola na swoim torze.
- ◆ Zostanie zagrana karta Przewagi Głównej - „Istoty z Głębin” i wszystkie 8 Istot z Głębin znajduje się w grze.



◆ PUNKTOWANIE ◆

Gracze zdobywają PZ zgodnie z Punktacją Ogólną oraz swoją Przynależnością.

☞ PUNKTACJA OGÓLNA

- ◆ Każdy gracz, którego karta Przynależności nie została ujawniona w trakcie gry, zdobywa 3 PZ. Następnie każdy gracz ujawnia swoją kartę Przynależności.
- ◆ Każdy gracz zdobywa PZ za wszystkie karty i Agentów z PZ, których przejął, np. za Szpital Stanowy w Danvers, Herbert West, Kana Mishima, Randolph Carter albo Srebrny Klucz.
- ◆ Każdy gracz sprawdza czy na jego kartach Mitu znajdują się efekty KOŃCA GRY, które mogą zapewnić dodatkowe PZ i/albo warunki rozstrzygające remisy.

UWAGA: Pamiętajcie, aby dokładnie sprawdzić punktację innych kart za które zdobyliście punkty podczas gry, takich jak Zaginione Miasto i Necronomicon, a także Miast kontrolowanych przez graczy. Dodatkowo należy pamiętać, że gracze, którzy wcześniej wykonali akcję ujawnienia Przynależności, nie otrzymują teraz punktów za tory Rytuału albo Śledztwa ani za Zamknięte/Otwarte przez nich Bramy, ponieważ już je zdobyli.

☞ BADACZ

Każdy Badacz otrzymuje:

- ◆ PZ odpowiadające polu, na którym znajduje się znacznik Śledztwa na torze.
- ◆ PZ równe wartości Bramy z każdej Bramy, którą on przejął.
- ◆ PZ za każdego Zwerbowanego Agentą z PZ, którego przejął.

☞ KULTYSTA

Każdy Kultysta otrzymuje:

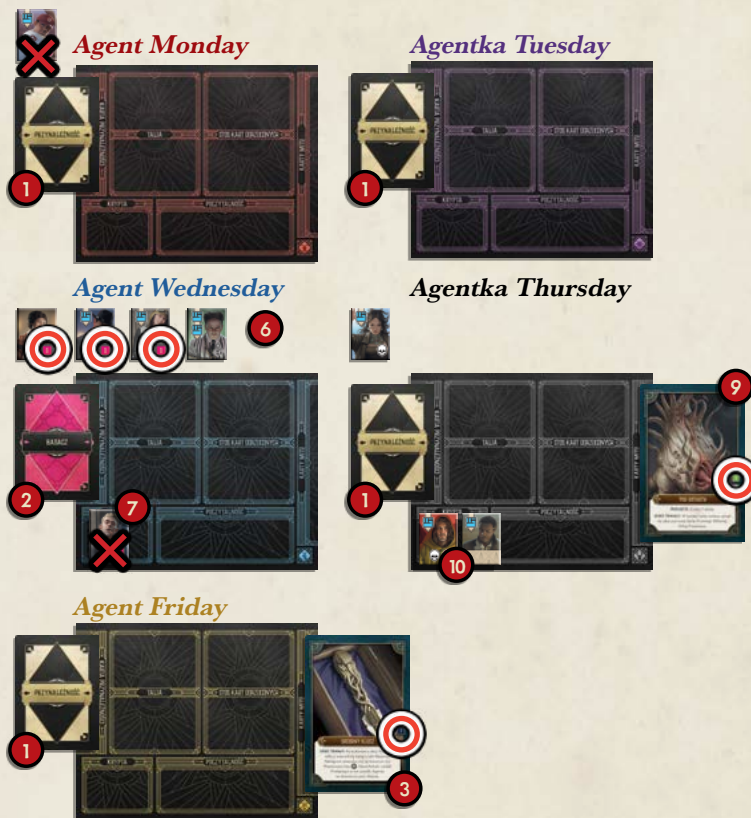
- ◆ PZ odpowiadające polu, na którym znajduje się znacznik Rytuału na torze.
- ◆ 1 PZ za każdego zabitego Agentą w jego Krypcie.
- ◆ PZ równe wartości Bramy z każdej Bramy, którą on przejął.
- ◆ PZ za każdą kartę Mitu z PZ, którą przejął.
- ◆ PZ równe liczbie Opętanych Agentów, których kontroluje.
- ◆ 8 PZ jeśli przejął kartę Istoty z Głębin ORAZ wszystkie 8 Istot z Głębin znajduje się w grze.

☞ BUNTOWNIK

Każdy Buntownik otrzymuje:

- ◆ -3 PZ, jeśli jego karta Przynależności została ujawniona w trakcie gry przed punktowaniem.
- ◆ **Buntownik Badacz:** PZ odpowiadające polu, na którym znajduje się znacznik Śledztwa na torze.
- ◆ **Buntownik Kultysta:** PZ odpowiadające polu, na którym znajduje się znacznik Rytuału na torze.
- ◆ PZ równe wartości Bramy z każdej Bramy, którą przejął lub.
- ◆ 1 PZ za każdego zabitego Agentą w jego Krypcie.

UWAGA: Buntownicy nie zdobywają punktów z PZ (PZ Badacza) ani z PZ (PZ Kultysty) na kartach albo Agentach, których przejęli, ponieważ są wyrzutkami z powodu swojej skrajnej niełojalności.



PRZYKŁAD: Podczas swojej tury **Agentka Thursday** Zabila Podstawowego Agent **Agent Wednesdaya**. **Agent Wednesday** ujawnia wtedy swoją Przynależność jako Badacz, co wywołuje Koniec Gry. Następnie gracze zdobywają swoje PZ:

Punktacja Ogólna

- 1 **Agent Monday**, **Agentka Tuesday**, **Agentka Thursday** i **Agent Friday** zachowali do końca gry w tajemnicy swoją Przynależność i każde z nich zdobywa 3 PZ.
- 2 Z kolei **Agent Wednesday** nie otrzymuje żadnych PZ za Przynależność, gdyż została ona ujawniona.
- 3 **Agent Friday** przejął również kartę Mitu „Srebrny Klucz” i zdobył 1 PZ.

Punktowanie Badaczy

- 4 **Agent Monday** ujawnia swoją Przynależność jako Badacz i wraz z **Agentem Wednesdayem** zdobywają po 2 PZ, zgodnie z polem na którym znajduje się znacznik na torze Śledztwa.
- 5 **Agent Monday** Zamknął podczas gry Bramę w Charleston, za co zdobywa 5 PZ. Nie zdobywa jednak żadnych PZ za swojego Zwerbowanego Agent **„Mosesa Fleeta”**, ponieważ nie zapewnia on żadnych PZ dla Badacza.

- 6 **Agent Wednesday** nie Zamknął żadnej Bramy w trakcie gry, ale 3 z 4 Zwerbowanych przez niego Agentów zapewnia PZ dla Badacza, więc zdobywa 3 PZ.
- 7 Ponieważ jest Badaczem, nie zdobywa żadnych punktów za zabitego Agent.

Punktowanie Kultysty

- 8 **Agentka Thursday** i **Agent Friday** ujawniają swoją Przynależność jako Kultysty i każde z nich zdobywa 4 PZ, zgodnie z polem na którym znajduje się znacznik na torze Rytuału.
- 9 **Agentka Thursday** zdobywa 1 PZ za Przejętą kartę Mitu „Yog-Sothoth” oraz 10 2 PZ za Zabitych przez nią Agentów w trakcie gry.
- 11 Nie zdobywa żadnych PZ za Zamknięcie Bramy w Atlantcie, ponieważ jest Kultystką.
- 12 **Agent Friday** Otworzył w trakcie gry Bramę w St. Louis i zdobywa za to 5 PZ.

Punktowanie Buntownika

- 13 **Agentka Tuesday** ujawnia swoją Przynależność jako Buntowniczką Badaczka i zdobywa 2 PZ, zgodnie z polem na którym znajduje się znacznik na torze Śledztwa.
- 14 Zdobywa również 5 PZ za Bramę w Waszyngtonie, którą Zamknęła w trakcie gry oraz 15 3 PZ za Bramę w Chicago, którą Otworzyła.

◆ WYŁONIE ZWYCIĘZCY ◆

Gdy wszyscy gracze podliczą swoją łączną liczbę PZ, należy wyeliminować wszystkich graczy, którzy Przynależą do tej samej grupy co gracz, który ma najmniejszą liczbę indywidualnych PZ. Jeśli pojedynczy Buntownik ma najmniejszą liczbę PZ, zostaje on wyeliminowany. Jeżeli obaj Buntownicy mają najniższy wynik, wyeliminowany zostaje Buntownik Kultysta. Jeśli w różnych grupach do których Przynależą gracze występuje remis pod względem

najniższego wyniku, Buntownicy przegrywają z Kultystami, a obie strony przegrywają z Badaczami.

Spośród pozostałych graczy wygrywa ten, który zdobył najwięcej PZ. W przypadku remisu w zakresie liczby zdobytych PZ, wygrywa gracz, który ma więcej kart Mitu. Jeśli remis trwa nadal, wtedy wśród remisujących: Buntownicy przegrywają z Kultystami, a obie grupy przegrywają z Badaczami. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

PRZYKŁAD: Gracze dodają teraz swoje punkty zdobyte na Koniec Gry do PZ, które zdobyli w trakcie rozgrywki za Przejmowanie kontroli nad Miastami oraz do natychmiastowych PZ uzyskanych z kart.

Agent Monday: Zdobył łącznie 4 PZ za kontrolę nad Atlantą i 10 dodatkowych PZ na Koniec Gry, co daje łącznie 14 PZ.

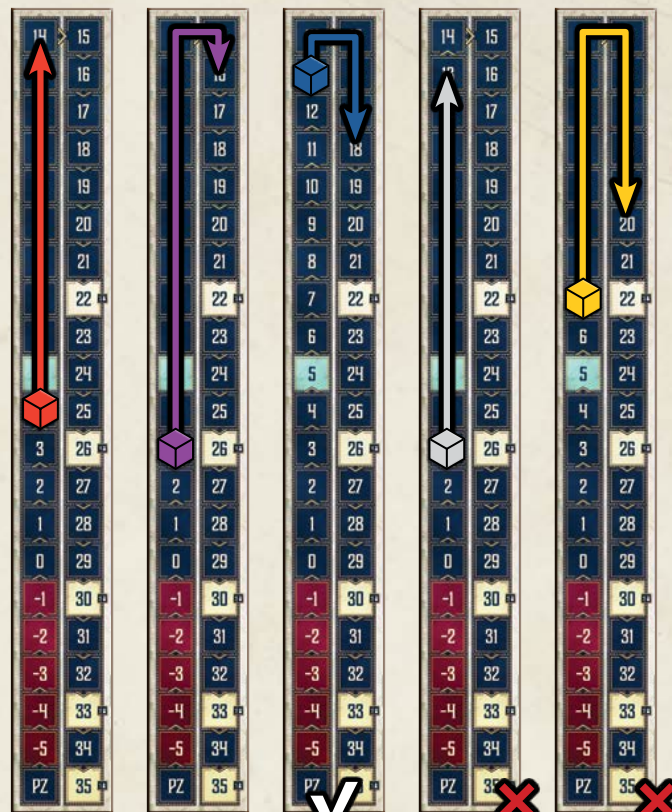
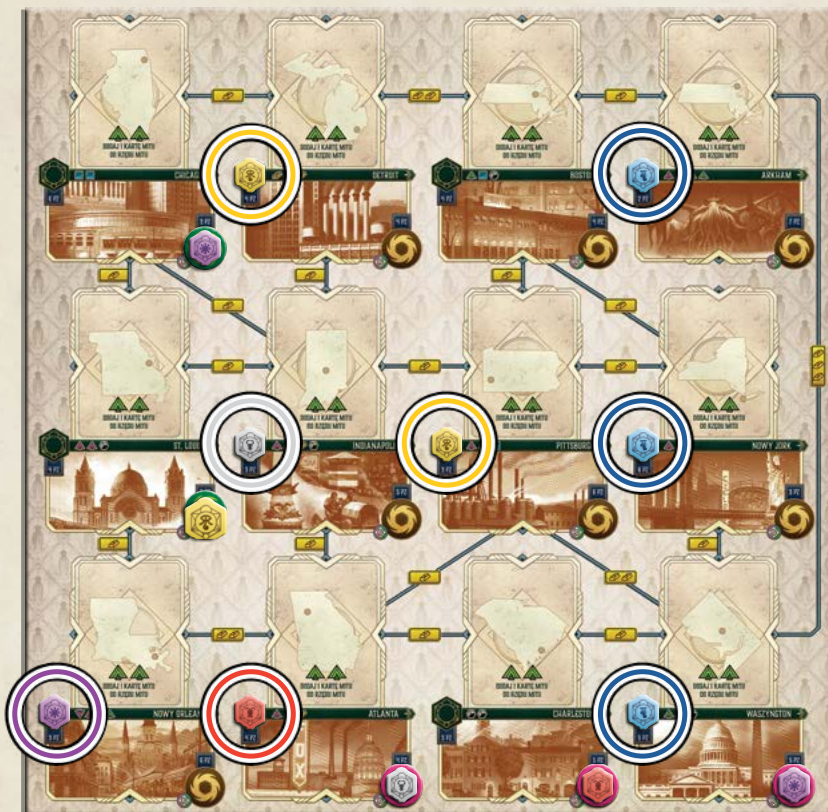
Agentka Tuesday: Zdobyła łącznie 3 PZ za kontrolę nad Nowym Orleanem i 13 dodatkowych PZ na Koniec Gry, co daje łącznie 16 PZ.

Agent Wednesday: Zdobył łącznie 13 PZ za kontrolę nad Arkham, Waszyngtonem i Nowym Jorkiem. Na Koniec Gry zdobywa dodatkowe 5 PZ, co daje łącznie 18 PZ.

Agentka Thursday: Zdobyła łącznie 3 PZ za kontrolę nad Indianapolis i 10 dodatkowych PZ na Koniec Gry, co daje łącznie 13 PZ.

Agent Friday: Zdobył łącznie 7 PZ za kontrolę nad Detroit i Pittsburghiem. Na Koniec Gry zdobywa dodatkowe 13 PZ, co daje łącznie 20 PZ.

Agentka Thursday zdobyła najmniej PZ. Ona i **Agent Friday** zostają wyeliminowani z wyłaniania zwycięzcy, ponieważ oboje Przynależą do grupy Kultystów. Spośród pozostałych graczy **Agent Wednesday** ma najwięcej PZ i wygrywa grę!



TRYB SOLO

◆ PRZYGOTOWANIE DO GRY ◆

Grając w trybie Solo, przeprowadź standardowe przygotowanie do gry z następującymi zmianami:

1. Podczas pobierania zestawu komponentów gracza, weź kartę Przynależności Badacza i umieść ją zakrytą obok swojej planszy Gracza.
2. Usuń następujące karty z talii Mitu: Oszust, Mi-Go i Pandemonium. Nie są one wykorzystywane w trybie Solo. Następnie potasuj pozostałe karty Mitu i umieść utworzoną z nich talię po prawej stronie miejsca na karty Mitu na planszy Torów. Odkryj i umieść 2 karty po prawej stronie talii, aby utworzyć rząd Mitu.
3. Potasuj karty Przewagi Głównej. Umieść 2 zakryte karty Przewagi Głównej na odpowiednich polach na talii w każdym z 12 Miast. Następnie odkryj wierzchnią kartę w każdym Mieście.
4. Wybierz losowo kartę Przedwiecznego i umieść ją odkrytą po lewej stronie swojej planszy Gracza.
5. Potasuj karty Zachowania Kultysty i umieść utworzoną z nich zakrytą talię obok karty Przedwiecznego.
6. Umieść obok karty Przedwiecznego w odpowiedniej kolejności karty Kultystów, nieujawnioną stroną ku górze.
7. Wybierz 2 z niewybranych kolorów, które będą reprezentować Kultystów, i weź odpowiadające im Stojaki, kostki Wpływu i żetony Kontroli. Umieść po 1 żetonie Kultysty na odpowiednim Stojaku, a kostki Wpływu i żetony Kontroli obok odpowiadającej im karty Kultysty, tworząc w ten sposób ich osobistą pulę.
8. Umieść Kultystę 1 w Arkham, a Kultystę 2 w Nowym Jorku.
9. Umieść kostkę Wpływu w niewybranym kolorze na szóstym polu toru PZ. Przedstawia ona PZ Przedwiecznego.

Rozgrywkę rozpoczyna gracz. Niech rozpocznie się szaleństwo!

◆ PRZEBIEG ROZGRYWKI ◆

W trybie Solo gracz i Przedwieczny na zmianę rozgrywają swoje tury.

🔮 PRZEBIEG ROZGRYWKI - GRACZ

W trybie Solo obowiązują wszystkie zasady gry wieloosobowej, z następującymi wyjątkami:

- ♦ Zignoruj każdą część efektu, która mogłaby oddziaływać na rękę, talię albo stos kart odrzuconych innego gracza. Rozpatrz resztę efektu w całkowitym zakresie, w jakim jest to możliwe.
- ♦ Za każdym razem, gdy zostanie Przejęta karta Mitu, przesun kartę Mitu w rzędzie w lewo, w stronę talii Mitu tak, by wypełnić miejsce po Przejętej karcie, jeśli to możliwe. Kiedykolwiek rząd Mitu zostanie wyczerpany, natychmiast dodaj do niego kartę Mitu.

🔮 PRZEBIEG ROZGRYWKI - PRZEDWIECZNY



Przedwieczny traktowany jest jak gracz, z następującymi zmianami:

- ♦ Każdy Przedwieczny posiada cel. Jeśli uda mu się osiągnąć swój cel, natychmiast wygrywa grę.
- ♦ Każdy Przedwieczny zapewnia Kultystom unikalne efekty, które mogą zostać aktywowane podczas ich tury (zob. str. 22).
- ♦ Przedwieczny nie posiada talii, ręki kart Przewagi ani stosu kart odrzuconych. O ile nie zaznaczono inaczej, na wszystkich kartach Przewagi Głównej Przejętych przez Przedwiecznego rozpatrywana jest akcja Zasobów (zob. patrz str. 22), a następnie zostają one zniszczone. Karty Przewagi Miasta, które miałyby zostać zniszczone, standardowo wracają na obszar kart Miasta na planszy Torów.
- ♦ Wszystkie żetony 🟢 zdobyte przez Przedwiecznego są umieszczane obok jego karty. Przedwieczny nie może jednak zostać Doprowadzony do Szaleństwa. Jeżeli Przedwieczny ueziera co najmniej 5 🟢, gracz ujawnia swoją kartę Przynależności i wywołany jest Koniec Gry po zakończeniu tury Przedwiecznego.
- ♦ Przedwieczny traktuje wszystkie 🟢 jako 🟢 i wszystkie 🟡 jako 🟡.

🔮 KULTYŚCI

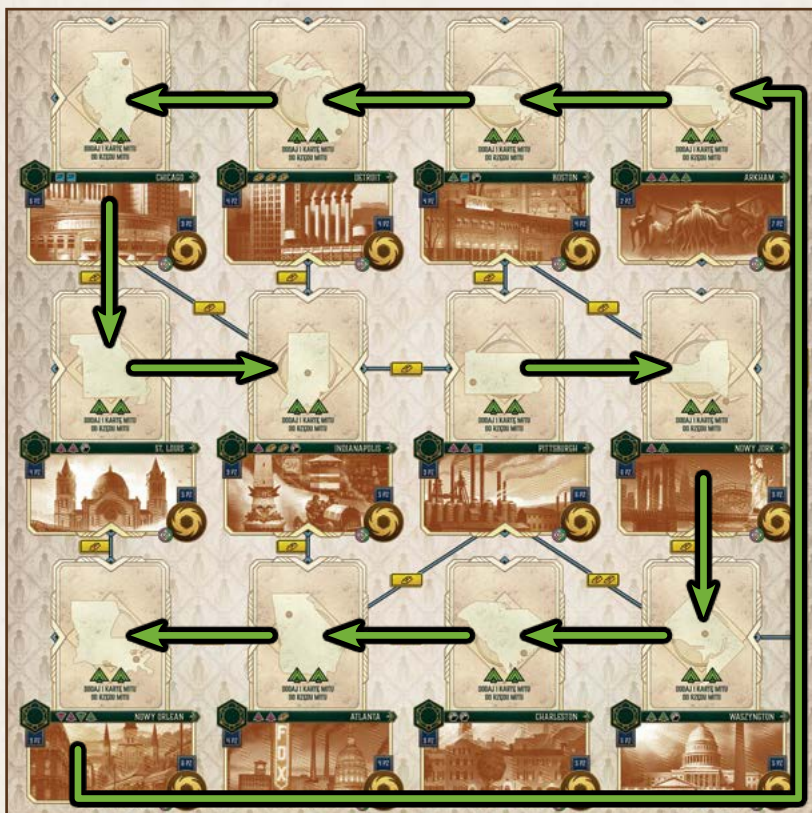


Kultyści uważani są za Podstawowych Agentów Przedwiecznego i stosuje się do nich następujące zasady specjalne:

- ♦ Każda karta Kultysty jest uważana za kartę Przynależności Przedwiecznego. Karty rozpoczynają grę na nieujawnionej stronie i odwraca się je na ujawnioną stronę, jeśli odpowiadający im Kultysta zostanie zabity.

- ♦ Jeśli Kultysta musi dodać do karty albo pola Miasta więcej kostek Wpływu, niż posiada, dodaje wszystkie, które ma. Jeśli nie ma żadnych kostek Wpływu, zamiast tego przenosi wszystkie swoje Wpływy z Niebytu do swojej osobistej puli i porusza się do kolejnego Miasta, ponieważ uznaje się, że ta akcja jest nieudana.
- ♦ Agenci Kultysty nie zapewniają punktów Wpływu kartom ani polom Miasta.
- ♦ Gracz nie może przejąć karty Miasta ani karty Przewagi Głównej w tym samym Mieście, w którym znajduje się Agent Kultysty, którego karta Kultysty nie została ujawniona.
- ♦ Każdy PZ zdobyty przez Kultystę jest uważany za PZ Przedwiecznego. W przeciwieństwie do PZ gracza, każdy PZ zdobyty przez Przedwiecznego, jest natychmiast zaznaczany na torze PZ. Oznacza to również, że Przedwieczny zaczynając grę z 6 PZ, zdobył już 3 punkty za każdą nieujawnioną kartę Kultysty. Odwrotnie, jeśli kiedykolwiek zostanie ujawniona karta Kultysty, Przedwieczny natychmiast traci odpowiadające jej PZ (po 3 za każdą).

W przypadku akcji Kultysty pamiętaj, by brać pod uwagę podczas ich tury unikalną dla nich ścieżkę, wiodącą z Arkham do Nowego Orleanu.



Istnieje portal prowadzący z Nowego Orleanu do Arkham, do którego dostęp mają tylko Kultysty. Kultysty w Nowym Orleanie uważają Arkham za sąsiadujące z nim Miasto. Za każdym razem, gdy Kultysty Podróżują, wykonują akcję albo mają jakiegokolwiek efekty odnoszące się do „pierwszego” Miasta, zawsze zaczynają od Miasta, w którym aktualnie znajduje się Kultysta i podążają ścieżką, aż dotrą do pola Miasta spełniającego warunek.

👉 TURA PRZEDWIECZNEGO

Przedwieczny rozgrywa swoją turę odkrywając wierzchnią kartę talii Zachowania Kultysty i rozpatruje ją. Na każdej karcie znajduje się akapit odnoszący się do każdego Kultysty, przedstawiający akcję, jaką ten Kultysta próbuje wykonać. Gdy karta zostanie w pełni rozpatrzona, tura Przedwiecznego dobiega końca. Jeśli jakaś akcja nie może zostać wykonana, akcja jest nieudana, a Kultysta zamiast niej wykonuje akcję Podróży (zob. str. 21).

Kultysty rozpatrują akcje w sposób opisany poniżej.

Dodawanie Wpływu do Miasta

Jeśli Miasto nie jest jeszcze kontrolowane przez Kultystę, dodaj całkowitą liczbę kostek Wpływu wskazaną na karcie Zachowania Kultysty i odpowiedniej karcie Kultysty do pola Miasta, w którym aktualnie znajduje się Kultysta. Jeśli Miasto jest kontrolowane przez któregośkolwiek z Kultystów, akcja jest nieudana.

Dodawanie Wpływu do karty Przewagi Głównej

Dodaj całkowitą liczbę kostek Wpływu wskazaną na karcie Zachowania Kultysty i odpowiedniej karcie Kultysty do karty Przewagi Głównej odpowiadającej polu Miasta, w którym aktualnie znajduje się dany Kultysta. Jeśli w danym Mieście nie ma karty Przewagi Głównej, akcja jest nieudana.



Wpływ na Karty Mitu

Dodaj całkowitą liczbę kostek Wpływu wskazaną na karcie Zachowania Kultysty i odpowiedniej karcie Kultysty do pierwszej karty w rzędzie Mitu bez wpływu Kultysty. Jeśli wszystkie karty Mitu mają wpływ Kultysty, dodaj Wpływ do pierwszej karty Mitu bez wpływu Kultysty, który wykonuje akcję. Jeśli wszystkie karty Mitu mają Wpływ tego Kultysty, dodaj Wpływ do pierwszej karty Mitu.

PRZYKŁAD: Podczas tury Przedwiecznego odkryta karta Zachowania Kultysty określa, że **Kultysta 1** powinien dodać kostki Wpływu do karty Mitu. Aby ustalić, na której karcie należy dodać kostki Wpływu Kultysty, gracz sprawdza rząd Mitu, szukając pierwszej karty (od lewej do prawej) bez kostek Wpływu Kultysty (**czerwonych** lub **fioletowych**). Ponieważ obie karty w rzędzie mają już kostki Wpływu Kultysty, gracz szuka pierwszej karty bez kostek Wpływu tego Kultysty i umieszcza 3  na drugiej karcie w rzędzie.



Przejmowanie Miasta

Kultysta Przejmuje pierwsze Miasto bez , w którym ma więcej Wpływu niż gracz. Jeżeli nie ma takiego Miasta, Kultysta usuwa  z pierwszego pola Miasta, w którym ma więcej Wpływu niż gracz. Jeżeli takie Miasto nie istnieje, akcja jest nieudana.

Po tym, jak Kultysta przejmie Miasto, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Przenieś wszystkie kostki Wpływu danego Kultysty z pola Miasta w Niebyt. Zwróć wszystkie inne kostki Wpływu z pola Miasta do osobistej puli gracza i/albo do osobistej puli innego Kultysty.
2. Usuń żeton Kontroli gracza, jeśli taki jest. Jeśli żeton Kontroli gracza został usunięty, zmniejsz liczbę PZ gracza o wartość odpowiadającą kontroli tego Miasta.
3. Umieść żeton Kontroli należący do Kultysty przejmującego Miasto na odpowiednim polu kontroli pola Miasta i, jeśli to możliwe, umieść na polu Miasta .

4. Przedwieczny zdobywa PZ równe wartości kontroli Przejętego Miasta.
5. Umieść odpowiednią kartę Przewagi Miasta odkrytą obok karty Przedwiecznego i na podstawie jej zasobów rozpatrz akcje dla Kultysty, który ją Przejął (zob. str. 22). Jeżeli karta znajdowała się na ręce gracza, dobiera on w jej miejsce 1 kartę Przewagi. Jeśli karta znajdowała się w talii gracza, należy przetasować tę talię. Po wykorzystaniu zasobów na karcie Przewagi Miasta, zniszcz kartę i odłóż ją na obszar kart Miasta na planszy Torów.

Przejmowanie karty Przewagi Głównej

Kultysta przejmuje kartę Przewagi Głównej w pierwszym Mieście, w którym ma więcej Wpływu na karcie Przewagi Głównej od gracza. Jeśli nie ma takiej karty Przewagi Głównej, Kultysta usuwa  z pierwszej karty Przewagi Głównej, na której Kultysta ma więcej Wpływu niż gracz. Jeżeli taka karta Przewagi Głównej nie istnieje, akcja jest nieudana.

Po tym, jak Kultysta przejmie kartę Przewagi Głównej, wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

1. Przenieś w Niebyt wszystkie kostki Wpływu z karty Przewagi Głównej należące do Kultysty, który ją przejmuje. Zwróć wszystkie inne kostki Wpływu z pola Miasta do osobistej puli gracza i/albo do osobistej puli innego Kultysty.
2. Odkryj zakrytą kartę Przewagi Głównej na tym polu Miasta. Jeśli w danym Mieście nie ma już żadnych kart Przewagi Głównej, zaznacz Postęp na torze Rytuału, awansując znacznik o 2 pola i dodaj kartę Mitu do rzędu Mitu.
3. Na podstawie zasobów Przejętej karty rozpatrz akcje dla Kultysty, który ją Przejął (zob. str. 22). Następnie zniszcz tę kartę Przewagi Głównej, chyba że karta Przedwiecznego wskazuje inaczej.
4. Jeśli Przejęta karta ma , wykonaj Test Poczytalności dla Kultysty (zob. str. 22).

Przejmowanie Karty Mitu

Kultysta Przejmuje pierwszą kartę Mitu bez , na której ma więcej Wpływu niż gracz. Jeśli nie ma takiej karty Mitu, Kultysta usuwa  z pierwszej karty Mitu, na której ma więcej Wpływu niż gracz. Jeżeli nie ma takiej karty Mitu, akcja jest nieudana.

Po tym, jak Kultysta Przejmie kartę Mitu, wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

1. Przenieś w Niebyt wszystkie kostki Wpływu z karty Mitu należące do Kultysty, który Przejął kartę Mitu. Zwróć wszystkie inne kostki Wpływu z karty Mitu do osobistej puli gracza i/albo do osobistej puli innego Kultysty.
2. Umieść Przejętą kartę Mitu odkrytą obok karty Przedwiecznego. Następnie, na podstawie jej zasobów, rozpatrz akcje dla Kultysty, który ją Przejął (zob. str. 22).
3. Przedwieczny zdobywa 1 PZ. Jeśli karta Mitu pasuje do karty Przedwiecznego, Przedwieczny zdobywa dodatkowe 3 PZ.
4. Jeśli to możliwe, przesun w lewo karty Mitu, zapelniając miejsce po Przejętej karcie.
5. Jeśli Przejęta karta ma , wykonaj Test Poczytalności dla Kultysty (zob. str. 12).

PRZYKŁAD: **Kultysta 2** ma więcej kostek Wpływu na karcie Mitu „Hastur” i Przejmuje ją podczas tury Przedwiecznego. Kostki Wpływu innego Kultysty i gracza zostają usunięte z karty i zwrócone do ich osobistych pul. Następnie kostki Wpływu **Kultysty 2** zostają przeniesione w Niebyt, a Przejęta karta zostaje umieszczona obok karty Przedwiecznego. Przedwieczny natychmiast zdobywa 5 PZ: 1 PZ za zdobycie karty Mitu, 1 PZ z karty Mitu „Hastur” i dodatkowe 3 PZ, ponieważ karta pasuje do Przedwiecznego. Następnie wszystkie karty w rządzie Mitu należy przesunąć w lewo tak, by uzupełnić miejsce po Przejętej karcie. **Kultysta 2** musi następnie wykonać Test Poczytalności.



Zabicie

Kultysta może dokonać Zabójstwa tylko wtedy, gdy gracz ma co najmniej 5 PZ. Kultysta Zabija Agentą należącego do gracza na polu Miasta, na którym aktualnie znajduje się żeton Agenty Kultysty. Jeśli w Mieście znajduje się więcej niż jeden Zwerbowany Agent należący do gracza, gracz wybiera, który z nich zostanie Zabity. Jeśli łączna wartość na karcie Zachowania Kultysty, odpowiedniej karcie Kultysty i na wszystkich Agentach Kultystach obecnych na danym polu Miasta jest równa albo wyższa od wartości Kontroli Miasta, akcja zostaje wykonana. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Kultysta nie może zabić Agenty (jeśli gracz ma mniej niż 5 PZ i/ albo Agent jest Podstawowym Agentem gracza i ma on Zwerbowanych Agentów na planszy), akcja jest nieudana.

Po tym, jak Kultysta zabije Agenty, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Umieść żeton zabitego Agenty obok karty Przedwiecznego. Przedwieczny zdobywa 1 PZ.
2. Jeśli zabity Agent był Podstawowym Agentem gracza, gracz ujawnia swoją kartę Przynależności, a po zakończeniu tury Przedwiecznego wywołany jest Koniec Gry.
3. Jeżeli zabity Agent był Zwerbowanym Agentem, gracz niszczy odpowiadającą mu kartę Przewagi Głównej. Jeżeli karta znajdowała się na ręce gracza, dobiera on w jej miejsce 1 kartę Przewagi. Jeśli karta znajdowała się w talii gracza, należy przetasować tę talię.

Otwieranie Bramy

Jeśli Brama nie została ani Zamknięta, ani Otwarta, a łączna wartość na karcie Zachowania Kultysty, odpowiedniej karcie Kultysty i na wszystkich Agentach Kultystach obecnych na danym polu Miasta jest równa albo wyższa od wartości Bramy, akcja zostaje wykonana. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Kultysta nie może otworzyć Bramy, akcja jest nieudana. Po tym, jak Kultysta pomyślnie Otworzy Bramę, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Umieść na polu Bramy tego Miasta żeton Bramy ze wspólnej puli, stroną Otwartej Bramy ku górze, a na nim odpowiedni żeton Kontroli Kultysty.
2. Przedwieczny zdobywa PZ w liczbie równej wartości właśnie Otwartej Bramy.
3. Wykonaj Test Poczytalności dla Kultysty (zob. str. 22).

Podróżowanie

Kultyści wykonują akcję Podróż po rozpatrzeniu swojego efektu Kultysty, po nieudanej próbie wykonania innej akcji lub po rozpatrzeniu akcji na karcie, którą Przejęli. Porusz Agenty Kultystę na kolejne pola Miasta, zgodnie ze ścieżką. Jeśli nie jest to możliwe (z powodu obecności Cthulhu albo żetonu Stanu Wojennego), po prostu porusz Agenty Kultystę do kolejnego Miasta na ścieżce, do którego może się on poruszyć. Jeśli Podróż do Nowego Orleanu albo Arkham nie jest możliwa (z powodu obecności Cthulhu albo żetonu Stanu Wojennego), odpowiedni portal zostaje przeniesiony do najbliższego Miasta, do którego można się poruszyć, podążając ścieżką.

Efekt Kultysty

Każda karta Przedwiecznego zawiera unikalne efekty zapewniane każdemu Kultystcie. Za każdym razem, gdy zostanie odkryta karta Zachowania Kultysty z efektem Kultysty, postępuj zgodnie z poleceniami podanymi na karcie Przedwiecznego. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu Kultysta nie jest w stanie wykonać efektu, akcja jest nieudana. Następnie Kultysta standardowo porusza się do następnego Miasta. W talii Zachowania Kultysty znajdują się tylko 2 karty z efektem Kultysty. **Po pełnym rozpatrzeniu obu kart Zachowania Kultysty z efektem Kultysty, wtasuj stos kart odrzuconych z powrotem do talii.**

PRZYKŁAD: W tej turze odkryta karta Zachowania Kultysty określa, że **Kultysta 1** powinien rozpatrzyć swój efekt Kultysty. Następnie gracz sprawdza kartę Przedwiecznego, szukając odpowiadającego jej efektu Kultysty, po czym dodaje  do pierwszych 3 kart Przewagi Głównej, zgodnie ze ścieżką.



ROZPATRYWANIE AKCJI ZASOBU

Po tym, jak Kultysta Przejmie jakąkolwiek kartę, dany Kultysta wykonuje akcje zgodnie z zasobami tej karty. Każda akcja Zasobu jest rozpatrywana pojedynczo, w następującej kolejności, jeśli dany zasób występuje na karcie:

- : Dodaj całkowitą liczbę kostek Wpływu widocznych na karcie Kultysty i Przejętej karcie na kartę Przewagi Głównej odpowiadającej polu Miasta, na którym aktualnie znajduje się dany Kultysta. Jeśli w danym Mieście nie ma karty Przewagi Głównej, akcja jest nieudana.
- : Odpowiedni Agent Kulysta porusza się o liczbę pól Miasta równą łącznej liczbie  wymienionych na karcie Kultysty i Przejętej karcie.
- : Otwórz Bramę w Mieście, w którym aktualnie znajduje się ten Kultysta, postępując zgodnie z standardowymi krokami Otwierania Bram przez Kultystów (zob. str. 21), dodając do łącznej wartości także  Przejętej karty. Jeśli nie jest to możliwe lub łączna wartość  jest mniejsza od wartości Bramy, akcja jest nieudana.
-  / : Oznacz Postęp na torze Rytuału awansując znacznik Rytuału o liczbę pól równą liczbie tych symboli na Przejętej karcie.
-  / : Oznacz Regres na torze Śledztwa cofając znacznik Śledztwa o liczbę pól równą liczbie tych symboli na Przejętej karcie.

Test Poczytalności

Kultyści wykonują Test Poczytalności, dobierając 1 losowy żeton Poczytalności z worka Testu Poczytalności. Jeżeli dobrany żeton to , nie ma żadnego efektu, a żeton zostaje zniszczony. Jeśli dobrany żeton to , umieść go obok karty Przedwiecznego. Jeżeli Przedwieczny ueziera co najmniej 5 , gracz ujawnia swoją kartę Przynależności i wywołany jest Koniec Gry po zakończeniu tury Przedwiecznego.

◆ KONIEC GRY ◆

Rozgrywka kontynuowana jest do momentu wystąpienia co najmniej jednego z czynników wywołujących Koniec Gry. Następnie, gdy akcja, która wywołała Koniec Gry zostanie w pełni rozpatrzona, należy przejść do punktacji.

👉 WYWOŁANIE KOŃCA GRY

- Gracz albo Przedwieczny osiągnie co najmniej 35 PZ.
- Gracz zostaje Doprowadzony do Szaleństwa.
- Przedwieczny zyskuje swój piąty .
- Podstawowy Agent gracza zostanie zabity.
- Znacznik Rytuału albo Śledztwa dotrze do ostatniego pola na swoim torze.
- Zostanie zagrana karta Przewagi Głównej - „Istoty z Głębin” i wszystkie 8 Istot z Głębin znajduje się w grze.

👉 PUNKTACJA

Gracz zdobywa PZ jak Badacz, postępując zgodnie z standardowymi zasadami.

👉 WYŁONIE ZWYCIĘZCY

Gdy gracz podliczy swój wynik końcowy, porównuje go z całkowitym wynikiem Przedwiecznego. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej PZ. W przypadku remisu wygrywa gracz.





TWÓRCY

AUTORZY GRY: Martin Wallace i Travis R. Chance

ROZWÓJ I PROJEKT TRYBU SOLO: Chris Hamm

GŁÓWNY PRODUCENT: Isadora Leite

PRODUKCJA: Thiago Aranha, Daryl Choo, Marcela Fabreti, Rebecca

Ho, Nicholas Sia, Kenneth Tan i Gregory Varghese

REDAKCJA: Jason Koepp i Adam Krier

DODATKOWE OPISY FABULARNE: Eric Kelley

KONSULTACJA FABUŁY: Francesco Nepitello

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Mathieu Harlaut

ILUSTRACJE: Anders Finér

GŁÓWNI PROJEKTANCI GRAFICZNI: Max Duarte i Fabio de Castro

PROJEKTANT GRAFICZNY: Júlia Ferrari

KIEROWNIK PROJEKTU: Guilherme Goulart

WYDAWCA: David Preti

TESTERZY: Daniel Alejos, Adam Daulton, Jason Funk i Jeff Huter

Wersja Oryginalna: Luke Badger, David Blowers, Katherine Boag, Chris Boote, Simon Bracegirdle, Patrick Brennan, Angela Caunce, Teik, Chooi Oh, Tim Cockitt, Kirstin Donaldson, Glenn Doyle, Nathan Grange, Martin Hair, Gordon Lewis, Amanda Milne, Rob Mulholland, Don Oddy, Andy Ogden, Stewart Pilling, Julia Schiller, Andrew Smith, Daniel Smith, David Taylor i Brad Thompson

WERSJA POLSKA: Zespół Portal Games

TŁUMACZENIE: Paweł Imperowicz

SKŁAD: Mateusz Kopacz

REDAKCJA: Marcin Zalewski

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Konrada Krumholza i Mateusza Krysztofa.

**PORTAL
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
portal@portalgames.pl
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/dark-providence>

PODSUMOWANIE

◆ ZABICIE ◆

1. Posiadaj Agent, który znajduje się na tym samym polu Miasta, co Agent innego gracza.
O ile nie zaznaczono inaczej, Opętanych Agentów nie można Zabić.
2. Zagraj kartę odpowiedniego Agent, jeśli ma **ALBO** zagraj kartę, która pozwala dowolnemu Agentowi na dokonanie Zabójstwa.
3. Osiągnij przy pomocy Agentów w Mieście i z zagrania dodatkowych kart (tylko, jeśli to konieczne) co najmniej tyle ile wynosi wartość kontroli Miasta. Pamiętaj, że z karty zagranej w celu wykonania akcji nie wlicza się do .
4. Weź odpowiedni żeton Agent i umieść go w obszarze Krypty na swojej planszy Gracza.

◆ ZAMKNIĘCIE ALBO OTWARCIE BRAMY ◆

1. Posiadaj Agent, obecnego w Mieście, w którym nie ma żetonu Bramy.
2. Zagraj kartę odpowiedniego Agent, jeśli ma albo **ALBO** zagraj kartę, która pozwala dowolnemu Agentowi na albo .
3. Osiągnij przy pomocy Agentów w Mieście i z zagrania dodatkowych kart (tylko, jeśli to konieczne) co najmniej tyle ile wynosi wartość Bramy. Pamiętaj, że z karty zagranej w celu wykonania akcji nie wlicza się do .
4. Umieść na polu Bramy tego Miasta żeton Bramy ze wspólnej puli, odpowiednią stroną ku górze, a na nim swój żeton Kontroli.
5. Wykonaj Test Poczytalności.

◆ TEST POCZYTAŁNOŚCI ◆

Za każdym razem, gdy karta z zostanie Przejęta lub gdy Zamkniesz/Otworzysz Bramę, wykonaj Test Poczytalności:

1. Dobierz z worka 1 żeton Testu Poczytalności.
2. Umieść dobrany żeton w obszarze Poczytalności na swojej planszy Gracza. Gracz z 3 zostaje natychmiast Doprowadzony do Szaleństwa i ujawnia swoją kartę Przynależności, jeśli to możliwe. Jeśli jest to karta Kultysty, po ujawnieniu karty Przynależności gra jest kontynuowana. Jeśli jest to karta Badacza albo Buntownika, wywołany zostaje Koniec Gry.

◆ WYWOŁANIE KOŃCA GRY ◆

- ◆ Gracz osiąga wymaganą liczbę PZ w zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce, zgodnie ze wskazaniem na torze PZ.
- ◆ Gracz zdobywa trzeci i ujawnia swoją Przynależność jako Badacz albo Buntownik.
- ◆ Podstawowy Agent gracza zostaje Zabity.
- ◆ Znacznik Rytuału albo Śledztwa dotrze do ostatniego pola na swoim torze.
- ◆ Zostanie zagrana karta Przewagi Głównej - „Istoty z Głębin” i wszystkie 8 Istot z Głębin znajduje się w grze.

◆ PUNKTOWANIE ◆

- ◆ Każdy gracz zdobywa 3 PZ, jeśli jego Przynależność nie została ujawniona w trakcie gry.
- ◆ Każdy gracz zdobywa PZ za wszystkie karty i Agentów z , których Przejął.
- ◆ Każdy gracz sprawdza czy na jego kartach Mitu znajdują się efekty KOŃCA GRY, które mogą zapewnić dodatkowe PZ i/albo warunki rozstrzygające remisy.

👉 BADACZ

- ◆ PZ odpowiadające polu, na którym znajduje się znacznik Śledztwa na torze.
- ◆ PZ równe wartości Bramy z każdej Bramy, którą on .
- ◆ PZ za każdego Zwerbowanego Agent z , którego Przejął.

👉 KULTYSTA

- ◆ PZ odpowiadające polu, na którym znajduje się znacznik Rytuału na torze.
- ◆ 1 PZ za każdego zabitego Agent w jego Krypcie.
- ◆ PZ równe wartości Bramy z każdej Bramy, którą on .
- ◆ PZ za każdą kartę Mitu z , którą Przejął.
- ◆ PZ równe liczbie Opętanych Agentów, których kontroluje.
- ◆ 8 PZ jeśli Przejął kartę Istoty z Głębin ORAZ wszystkie 8 Istot z Głębin znajduje się w grze.

👉 BUNTOWNIK

- ◆ -3 PZ, jeśli karta Przynależności została ujawniona w trakcie gry przed punktowaniem.
- ◆ **Buntownik Badacz:** PZ odpowiadające polu, na którym znajduje się znacznik Śledztwa na torze.
- ◆ **Buntownik Kultysta:** PZ odpowiadające polu, na którym znajduje się znacznik Rytuału na torze.
- ◆ PZ równe wartości Bramy z każdej Bramy, którą on i .
- ◆ 1 PZ za każdego zabitego Agent w jego Krypcie.

◆ WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY ◆

Eliminowani są wszyscy gracze z tej Przynależności, której gracz ma najmniej indywidualnych PZ. Spośród pozostałych graczy wygrywa ten, który zdobył najwięcej PZ. W przypadku remisu, zob. str. 17.



