Cthulhu
Rise of the Cults

Spis treści

2 O GRZE

2 ARKHAM TELEGRAM

4 KOMPONENTY
5 Symbole w grze
5 Słowa kluczowe w grze
6 Opis elementów gry
9 Badacze tajemnic
9 Rytuały w grze

10 PRZYGOTOWANIE GRY

12 PRZEBIEG ROZGRYWKI • w skrócie

12 FAZY RUNDY
12 Zasady ogólne
13 Faza Miasta
13 Faza Kultu
14 Faza Planowania
15 Faza Działań
15 Faza Ukrycia

15 KONIEC GRY

16 PLANY KULTU
16 Wzmocnienie
17 Przygotowanie
18 Wpływy
18 Dominacja

21 WARIANT GRY JEDNOOSOBOWEJ
21 Przebieg rozgrywki solo • w skrócie
22 Przygotowanie gry
24 Fazy rundy
24 Zasady ogólne
24 Faza Miasta
24 Faza Kultu
24 Faza Planowania
25 Faza Działań
26 Faza Ukrycia
26 Koniec gry
27 Plany Kultu
27 Wzmocnienie
28 Przygotowanie
28 Wpływy
29 Dominacja

31 Twórcy

32 Plany Kultu
• w skrócie

O grze

„Cthulhu: Rise of the Cults" to gra, w której gracze wcielają się w Przywódców Kultów oddających cześć wielkim Przedwiecznym i zwalczających inne kulty jako niegodne poznania oraz zakosztowania zakazanej Wiedzy. Nie jest to łatwe zadanie, gdyż poza składaniem aktów wiary muszą jednocześnie prowadzić nieustanną walkę z innymi Kultami, zachowując przy tym maksimum dyskrecji przed ciekawskimi spojrzeniami badaczy tajemnic oraz innych tropiących ich organizacji. Działania graczy skupiają się na ciągłym dążeniu do powiększania wpływów oraz odprawianiu mrocznych rytuałów mających na celu zasianie ziarna obłędu i niepewności w umysłach ludzi, aby stworzyć siłę gotową na nadejście tego, co nienazwane, i doprowadzić do upadku obecnego systemu.

Główną areną działań Kultów są dzielnice Arkham, w których gracze dążą do uzyskania dominacji poprzez tworzenie tajnych miejsc Kultu i odprawiania rytuałów. Jako przywódca tajnej organizacji będziesz prowokował inne Kulty do otwartej konfrontacji, która spowoduje dezorganizację w ich strukturach oraz przyczyni się do rozbicia ich przez lokalną policję.

Czy jesteś godzien poprowadzić swoich ludzi ku zakazanej wiedzy?

AT, 13.06.26

Spektakl przerwany! Makabryczna śmierć artysty

Wczorajsza premiera sztuki pt. „Uśpiony", inspirowanej dziennikami Profesora Henry'ego Andersona, który przez całą swoją karierę naukową prowadził badania nad rzadkimi dziełami okultystycznymi, została przerwana wtargnięciem do budynku teatru oddziału lokalnej policji w asyście detektywów kryminalnych oraz komendanta.

Jak się szybko okazało w garderobie głównego aktora wcielającego się w postać Profesora, asystenka sceniczna odnalazła jego martwe ciało. Decyzją komendanta Policji wejścia do teatru zostały zamknięte, a goście, którzy przybyli na spektakl, zostali uwięzieni w nim na kilka godzin. Z nieoficjalnych informacji, jakie uzyskaliśmy od naszego informatora, wynika, że aktor został uduszony, a jego szyja była pokryta czymś lepkim i nosiła ślady jak od oparzenia. Ciało leżało na ziemi kompletnie nagie, a w ręce trzymało rekwizyt, który przypominał jeden z okultystycznych przedmiotów, jaki jest na wykazie zbiorów biblioteki Uniwersytetu Miskatonic.

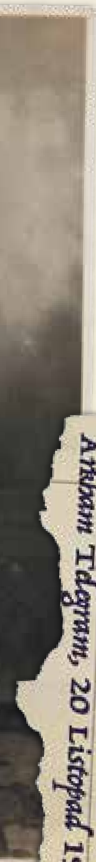
Przypomnijmy, że pomysłodawcą stworzenia sztuki o życiu Profesora Henry'ego Andersona było grono pedagogiczne Uniwersytetu Miskatonic, które szybko znalazło mecenasów gotowych je sfinansować. Do dnia dzisiejszego nieznane są losy Profesora, który zaginął rok temu w niewyjaśnionych okolicznościach. Oby policja szybko odnalazła sprawcę wczorajszego mordu, który według wielu teorii może mieć także związek z zaginięciem Henry'ego Andersona. •

READY! AIM! FIRE!

REVOLVERS

A.H. SCHLEPPEL & SONS

$19.99 SAFETY HAMMER



Arkham Telegram, 20 Listopad 1927

Nalot policji. Ujęcie członka tajnej organizacji działającej w Arkham!

Wczorajszej nocy odbyła się spektakularna akcja lokalnej policji w opuszczonej posiadłości na skraju Northside.

Z naszych źródeł wynika, iż policja dostała anonimową wiadomość o dziwnych spotkaniach w dawnej posiadłości rodziny Thompsonów, na których był widziany profesor Henry Anderson, którego zaginięcie zgłosiła jego żona 16 miesięcy temu

W wyniku akcji policji został ujęty mężczyzna. Szybko się okazało, że był to Jackob Evans, przewodniczący rady osiedla Northside, który był ubrany w strój ceremonialny. Jackob Evans odmówił składania zeznań i zażądał wizyty swojego adwokata. Policjanci biorący udział w zatrzymaniu nie chcą komentować sytuacji, a jedyną informację, jaką udało nam się uzyskać, jest ta, że pozostali członkowie nocnego spotkania uciekli i trwa otwieranie zabarykadowanego przejścia w piwnicy. Teren posiadłości został ogrodzony i jest pilnowany przez policję.

22 LISTOPAD 1927

Jackob Evans martwy!

Dzisiaj rano strażnik policyjnego aresztu, gdzie przebywał aresztowany dwa dni wcześniej Jackob Evans, znalazł jego martwe ciało. Na miejscu pracują już funkcjonariusze od spraw kryminalnych. Z naszych nieoficjalnych informacji wynika, iż ciało Jackoba Evansa było odnalezione nagie na posadzce celi. Ślady na ciele są dokładnie takie same jak na ciele aktora, który został zamordowany podczas teatralnego spektaklu w dniu 12 czerwca 1926 r.

Czy zaginięcie Profesora Henry'ego Andersona, śmierć aktora odgrywającego główną rolę oraz śmierć radnego osiedla Northside są wynikiem działania tajnej organizacji w Arkham? Komendant policji poproszony o komentarz powiedział, że dla dobra śledztwa nie może ujawnić informacji, a sprawę przejęło dzisiaj rano Biuro Śledcze.

Komponenty

Instrukcja

Plansza

Znacznik Pierwszego Kultysty

Plansza Planów

Zasłonki graczy
w 4 kolorach

Znaczniki Rytuałów
w 4 kolorach

x1 x2 x2

Znaczniki Miejsc Kultu 4x4

Znaczniki Dominacji 4x8

Żetony Poziomu Poczytalności x8

Żetony Kultystów x34
ZBIR – Atak

Żetony Kultystów x34
WTAJEMNICZONY – Moc

Żetony Kultystów x16
ODMIENIEC – Terror

Karty Kultu x166

Karty Miasta x15

Karty Układu Początkowego x4

Karty Zadań x8
do wariantu jednoosobowego

Karty NPC x6
do wariantu jednoosobowego

Symbole w grze

Znaczniki Planów 4x4

Znacznik Rundy

Żetony Badaczy Tajemnic x16

Żetony Niedostępności x10

Kości Rekrutacji x5

Kość NPC

do wariantu jednoosobowego

ATAK

MOC

TERROR

POCZYTALNOŚĆ

MIEJSCE KULTU

DOMINACJA

RYTUAŁ

LICZBA GRACZY

PLAN DOMINACJI

PLAN WPŁYWÓW

PLAN WZMOCNIENIA

PLAN PRZYGOTOWANIA

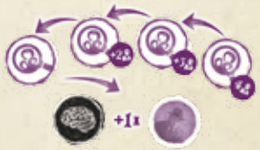
KOSZT ZDOBYCIA

MIEJSCE NA ZNACZNIKI PLANÓW

OZNACZENIE DZIELNICY MIASTA

DOBRANIE KARTY Z WŁASNEGO STOSU KULTU

ZNISZCZENIE KARTY Z WŁASNEGO STOSU KART ODRZUCONYCH



ŚLEDZTWO

Słowa kluczowe w grze

ZNISZCZ
Odrzuć kartę do pudełka. Karta nie bierze już udziału w grze.

STOS KULTU
Indywidualna talia kart gracza (będzie zawierać karty startowe gracza oraz zdobyte Karty Dzielnic).

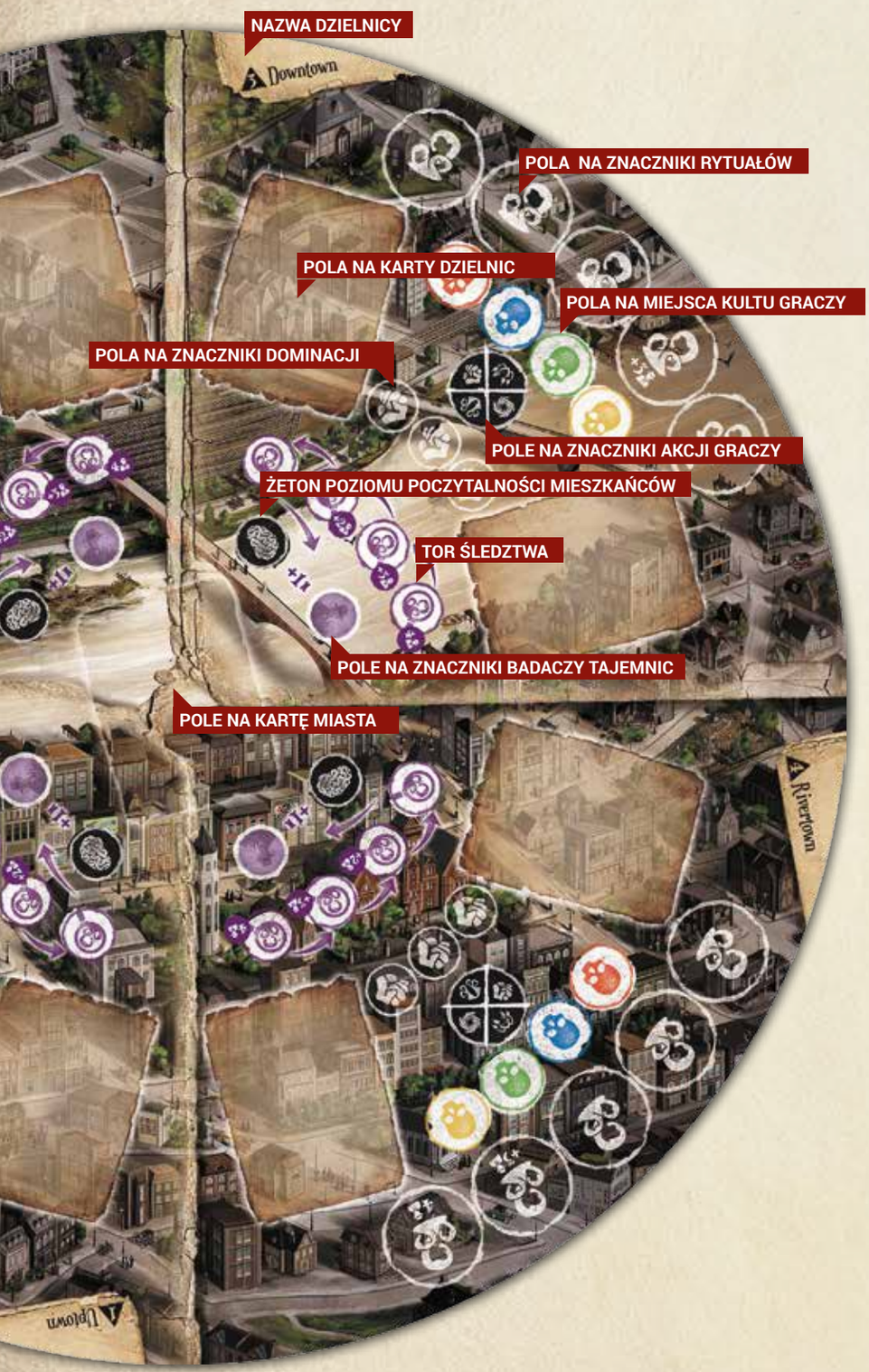
KARTY DZIELNIC
Karty Kultu umieszczone w każdej z dzielnic miasta. Mogą być dodawane do Stosu Kultu danego gracza.

STOS KART ODRZUCONYCH
Indywidualny stos kart gracza odrzuconych z ręki podczas gry.

POCZYTALNOŚĆ
Poczytalność mieszkańców miasta zwiększana przez Żetony Badaczy Tajemnic.

ODRZUĆ KARTĘ
Odrzucenie karty na stos kart odrzuconych gracza.

DOBIERZ KARTĘ
Gracz dobiera kartę z własnego Stosu Kultu.



Opis elementów gry

PLANSZA
Obszar miasta Arkham został podzielony na 4 dzielnice: Northside, Downtown, Rivertown, Uptown. W dzielnicach znajdują się identyczne pola na umieszczanie elementów podczas przygotowania gry oraz w trakcie rozgrywki.

Każda dzielnica zawiera:

- Pola na Znaczniki Rytuałów (liczba miejsc jest ściśle uzależniona od liczby graczy. Dla dwóch graczy mamy 3 pola, dla trzech – 4 pola, dla czterech – 5 pól). Jest to limit Znaczników Rytuałów, jakie mogą znajdować się w dzielnicy, i nie może on być przekroczony w trakcie gry.
- Pola na Znaczniki Miejsc Kultu graczy (każdy gracz może mieć jedno Miejsce Kultu w każdej Dzielnicy)
- Pola na Karty Dzielnic
- Pola na Znaczniki Dominacji
- Pole na Żetony Badaczy Tajemnic
- Pole na Żeton Poziomu Poczytalności mieszkańców
- Pole na Znaczniki Planów graczy
- Pole na Kartę Miasta, która obowiązuje w bieżącej rundzie
- Tor Śledztwa, po którym porusza się Żeton Badacza Tajemnic

KARTY KULTU

Zostały podzielone na 2 kategorie:

Karty startowe graczy

Tworzą one początkową Talię Kultu każdego z graczy. Zawierają:

1. oznaczenie koloru gracza.
2. symbole (oznaczające Atak, Moc i Terror), jakich może użyć gracz posiadający kartę na ręce.
3. opis zdolności specjalnej karty mówiący, kiedy i jak można tę zdolność aktywować.

Karty Dzielnic

Są to karty, które gracze umieszczają w dzielnicach miasta, podzielone na dwa typy: Strażnik oraz Działanie.

Zawierają:

1. oznaczenie typu karty.
2. koszt podstawowy zdobycia karty w Mocy (faktyczny koszt zdobycia karty oblicza się następująco: koszt podstawowy + liczba Żetonów Badaczy, które w momencie zakupu znajdują się w tej samej Dzielnicy co karta).
3. symbole, jakich może użyć gracz posiadający kartę na ręce
4. opis zdolności specjalnej karty mówiący, kiedy i jak można tę zdolność aktywować.

Karty Dezorganizacji

Gracz może otrzymać Kartę Dezorganizacji w wyniku Konfrontacji z innymi Kultami lub w wyniku działania Karty Miasta.

KOŚCI REKRUTACJI

W grze używamy 5 Kości Rekrutacji. Każda kość jest identyczna i zawiera:

- 2 ścianki ze ZBIREM – Atak
- 2 ścianki z WTAJEMNICZONYM – Moc
- 1 ściankę z ODMIEŃCEM – Terror
- 1 ściankę Złego Losu (pustą)

KARTY UKŁADU POCZĄTKOWEGO

Karty te pokazują, jakie elementy należy umieścić na planszy przed rozpoczęciem gry. Zmieniają także ustawienia początkowe dzielnic miasta. Na początku rozgrywki należy wylosować jedną Kartę Układu Początkowego.

Przykład: *Zalecana karta do pierwszej rozgrywki nakazuje umieścić 4 Żetony Poczytalności mieszkańców w konkretnych dzielnicach. Pozostałe elementy planszy nie zmieniają się.*

KARTY MIASTA →

Zawierają informacje o wydarzeniu, jakie ma miejsce w mieście w każdej rundzie. Dodatkowo karta może zawierać informację, w której dzielnicy 1 należy przesunąć Żeton Badacza Tajemnic na Torze Śledztwa.

ZNACZNIKI RYTUAŁÓW

Zawierają oznaczenie poziomu Rytuału (I, II lub III) oraz kolor gracza.

ZNACZNIK PIERWSZEGO KULTYSTY

Gracz posiadający Znacznik Pierwszego Kultysty zawsze wykonuje ruch jako pierwszy. Na końcu rundy znacznik ten należy przekazać graczowi siedzącemu po lewej stronie.

ŻETON POCZYTALNOŚCI

Żeton ten wskazuje początkowy poziom Poczytalności mieszkańców danej dzielnicy. Bieżący poziom Poczytalności w dzielnicy równy jest wartości na Żetonie Poczytalności + liczba Żetonów Badaczy Tajemnic (leżących obok Żetonu Poczytalności) w tej dzielnicy.

ZNACZNIK MIEJSCA KULTU

Znacznik ten reprezentuje kwaterę główną Kultu gracza w poszczególnych dzielnicach. Każdy z graczy posiada 4 takie znaczniki. Jeden z nich gracz kładzie w dowolnej dzielnicy na początku gry. Obecność tego znacznika w danej dzielnicy pozwala graczowi zdobywać tam Karty Dzielnic, wykonując Plan Wzmocnienia, a także umieszczać nowe Znaczniki Rytuałów, wykonując Plan Przygotowania. Miejsca Kultu są bardzo ważne, dlatego każdy gracz powinien dobrze się zastanowić, w której dzielnicy umieścić swój pierwszy Znacznik Miejsca Kultu.

ZNACZNIKI DOMINACJI

Każdy z tych znaczników oznacza kontrolę Kultu nad częścią Dzielnicy, zdobytą dzięki skutecznemu sterroryzowaniu jej mieszkańców. Jest to także Punkt Zwycięstwa na końcu gry, o ile znacznik znajduje się na planszy. Jednakże umieszczenie Znacznika Dominacji na planszy nie gwarantuje, że pozostanie on tam do końca gry. Gracze mogą zastępować cudze Znaczniki Dominacji w dzielnicach, dlatego po umieszczeniu ich na planszy należy je chronić.

ŻETONY KULTYSTÓW

Posiadanie konkretnych Żetonów Kultystów za zasłonką gracza oznacza, że w danym momencie do organizacji tego gracza należą dokładnie tacy członkowie. W grze są 3 rodzaje Żetonów Kultystów, każdy oferuje inny bonus:

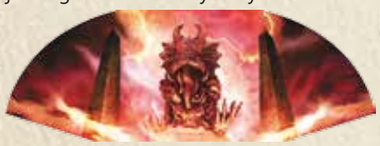
ZBIR
Atak

WTAJEMNICZONY
Moc

ODMIENIEC
Terror

ZASŁONKI GRACZY

Każdy z graczy posiada swoją własną zasłonkę, za którą przechowuje otrzymane Żetony Kultystów tak, aby inni gracze ich nie widzieli. Dodatkowo zasłonka służy jako karta pomocy, ponieważ zawiera opis Planów, jakie gracz może wykonywać.



ŻETON NIEDOSTĘPNOŚCI

Żeton Niedostępności używany jest do oznaczania miejsc na planszy, które są niedostępne w grze. Umieszczony na polu przeznaczonym na Znaczniki Rytuałów oznacza, że żaden gracz nie może na tym polu umieścić swojego Znacznika Rytuału ani go tam przemieścić. Umieszczony na polu przeznaczonym na Znaczniki Planów oznacza, że cała dzielnica nie bierze udziału w grze (dotyczy wariantu jednoosobowego oraz rozgrywki dla 2 i 3 graczy).

ZNACZNIKI PLANÓW

Każdy z graczy posiada 4 okrągłe Znaczniki Planów, używane podczas Fazy Planowania do oznaczania dzielnic, w których będą oni uskuteczniać swoje Plany. W fazie Działań gracz decyduje, jaki Plan chce wykonać, zdejmując swój Znacznik Planu z danej dzielnicy i umieszczając go na odpowiednim obszarze sekcji Planszy Planów.

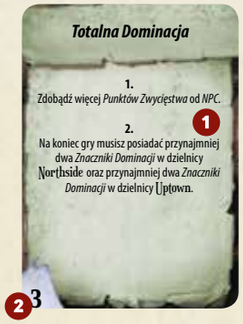
PLANSZA PLANÓW

Plansza Planów używana jest do oznaczania Planów, jakie gracze wykonują w trakcie rundy gry. Za każdym razem, gdy gracz zdejmuje swój Znacznik Planu z głównej planszy, umieszcza go na obszarze Planszy Planów odpowiednim do Planu, jaki zamierza wykonać. Znajduje się tam również obszar Blefu – jeśli gracz rezygnuje z wykonania któregokolwiek z Planów, umieszcza Znacznik Planu w obszarze Blefu i zamiast wykonywać Plan, pobiera z puli ogólnej dwa dowolne Żetony Kultystów.

Dany gracz w ciągu rundy może wykonać konkretny rodzaj Planu maksymalnie 2 razy. Innymi słowy żaden gracz nie może umieścić więcej niż 2 swoje Znaczniki Planów na jednym obszarze Planszy Planów z wyjątkiem obszaru Blefu.

KARTY CELÓW (tylko w wariancie jednoosobowym)

Kart tych używa się do wyznaczenia celów gracza w rozgrywce jednoosobowej. Cel należy wylosować na początku gry.



Na końcu gry gracz sprawdza, czy spełnił wszystkie wymagania (1) określone na tej karcie.

Na każdej Karcie Celu znajduje się liczba określająca jej poziom trudności (2). Im wyższa ta liczba, tym trudniej jest wygrać, dlatego sugerowaną Kartą Celu w pierwszej rozgrywce jednoosobowej jest ta z najniższą wartością.

KARTY NPC (tylko w wariancie jednoosobowym)

Jest to 6 kart używanych do sterowania NPC. Jedna z nich zawiera skrót zasad NPC (co robi w każdej z Faz), pozostałe 5 kart zawiera opis wykonywania Planów przez NPC.

KOŚĆ NPC (tylko w wariancie jednoosobowym)

Kość ta jest używana do określania, w jakiej dzielnicy NPC umieszcza swój Znacznik Planu oraz jaki Plan wykonuje.

Badacze tajemnic

Poczynania graczy przyciągają spojrzenia stróżów prawa oraz osób, które całe życie zajmują się badaniami nad okultyzmem i zjawiskami trudnymi do wyjaśnienia zwykła nauką. Są to Badacze Tajemnic, którzy z czasem coraz bardziej utrudniają życie Kultystom.

W grze Badacze Tajemnic funkcjonują jako żetony, które najpierw poruszają się po Torze Śledztwa, a następnie przybywają do dzielnicy, aby przeszkadzać Kultom w ich działalności.

Każda dzielnica posiada swój Tor Śledztwa oraz miejsce na Żetony Badaczy, którzy są już w dzielnicy. Tor Śledztwa zawiera startowe pole, na którym umieszcza się nowy Żeton Badacza Tajemnic – jest to pole z liczbą równą liczbie graczy, jaka bierze udział w grze.

PAMIĘTAJ
Gdy Żeton Badacza Tajemnic przybędzie do dzielnicy, czyli dotrze na pole obok Żetonu Poczytalności, pozostaje już na tym polu. Jeśli są tam już inne Żetony Badaczy Tajemnic, to układa się je w stosie. Następnie na Torze Śledztwa natychmiast umieszcza się nowy Żeton Badacza Tajemnic. Jego miejsce startowe jest dokładnie takie samo jak na początku gry i zależy od liczby graczy.

WAŻNE
Żeton Badacza Tajemnic na Torze Śledztwa nie wlicza się do kosztów Planów, jakie gracze wykonują. Dopiero kiedy żeton wejdzie do dzielnicy (zostanie umieszczony w stosie obok Żetonu Poczytalności), zwiększa koszty Planów wykonywanych przez graczy w tej dzielnicy.

Przykład *pokazujący, jak Żeton Badacza Tajemnic w trakcie rundy przybywa do dzielnicy, oraz dołożenie nowego żetonu na Torze Śledztwa w rozgrywce dwuosobowej:*

Rytuały w grze

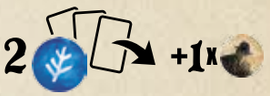
"Już Ci tłumaczyłem, dlaczego musisz robić to, co Ci kazałem. Popatrz na tych braci, co tam stoją. Wewnętrzny krąg to pobłogosławieni bracia, których ciała zostały zdeformowane dzięki hojności Tego, Który Śpi. Dalej masz ludzi, którzy są obdarzeni mocą zdolną otworzyć przejście i nawiązać kontakt. No i my, niby niepotrzebni, a tak naprawdę najważniejsi, bo chronimy wszystkich przed tymi, którzy chcieliby zakłócić ten rytuał. Dlatego jestesmy gotowi umrzeć w jego obronie, a być może Wielcy Przedwieczni obdarzą nas za to drugim życiem. Nie możesz mieć wątpliwości, że jesteś ważny i masz znaczenie. Pokazałeś to wczorajszej nocy, kiedy zaatakowali nas niegodni z Northside. Udowodniłeś swoją lojalność, o czym na pewno dowiedzą się przełożeni"

Rytuały są sednem gry i to dzięki nim jako Przywódca Kultu będziesz mógł łatwiej zdominować dzielnice Arkham (zdobywać punkty zwycięstwa) oraz bronić się przed przeciwnikami. Aby powstał Rytuał, gracz musi użyć ilość Mocy odpowiednią do poziomu Rytuału, jaki chce stworzyć.

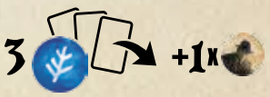
KOSZT RYTUAŁU:

I poziom = 1 Moc + 1 Moc za każdy Żeton Badacza Tajemnic w tej dzielnicy

II poziom = 2 Mocy + 1 Moc za każdy Żeton Badacza Tajemnic w tej dzielnicy



III poziom = 3 Mocy + 1 Moc za każdy Żeton Badacza Tajemnic w tej dzielnicy



Rytuał może zostać utworzony (jego figurka umieszczona w dzielnicy) dzięki Planowi Przygotowania w wybranej przez gracza dzielnicy (patrz: Plan Przygotowania, str. **17**). Daje on Kultowi w tej dzielnicy Terror niezbędny do Dominacji oraz Ataki służące do walki z innymi kultami. Łączna wartość Terroru oraz Ataku, jaką gracz posiada w danej dzielnicy, wynika ściśle z liczby Rytuałów, jakie tam posiada, oraz ich poziomów.

Przykładowo: *Posiadając w dzielnicy jeden Rytuał I oraz jeden Rytuał II poziomu, gracz dysponuje Terrorem i Atakami na poziomie równym 3.*

CO DAJE RYTUAŁ NA PLANSZY (W DANEJ DZIELNICY):

Poziom I = 1 punkt Ataku oraz 1 punkt Terroru
Poziom II = 2 punkty Ataku oraz 2 punkty Terroru
Poziom III = 3 punkty Ataku oraz 3 punkty Terroru

Przygotowanie gry

❖ **1** Umieść na środku stołu planszę.

UWAGA: *Plansza składa się z 5 części, które należy połączyć jak puzzle. Układanie rozpoczynamy od środkowej części, a następnie dokładamy poszczególne ćwiartki koła.*

❖ **2** Wybierz gracza rozpoczynającego, czyli gracza, który będzie wykonywał ruchy jako pierwszy w Pierwszej Rundzie gry. Można to uczynić losowo lub wybrać gracza, którego ręce najbardziej przypominają macki. Daj mu Znacznik Pierwszego Kultysty. 1

❖ **3** **W ROZGRYWCE DLA DWÓCH I TRZECH GRACZY**
Umieść Żeton Niedostępności 2 w wybranej dzielnicy miasta na polu Planów. Ta dzielnica nie bierze udziału w grze. Dodatkowo w rozgrywce 2-osobowej umieść Żeton Niedostępności w każdej dzielnicy na Polu Rytuałów oznaczonym „+3". Ponadto w rozgrywce 2- i 3-osobowej umieść Żeton Niedostępności w każdej dzielnicy na Polu Rytuałów oznaczonym „4".

❖ **4** Potasuj Karty Miasta, a następnie umieść obok planszy w jednym stosie rewersami do góry. Jest to Talia Miasta. 3

❖ **5** Umieść w dostępnym dla wszystkich graczy miejscu Planszę Planów 4 z Torem Rund oraz umieść Znacznik Bieżącej Rundy 5 na Torze Rund w miejscu oznaczonym liczbą „1".

❖ **6** Rozdaj każdemu graczowi zestaw elementów w jednym kolorze składający się z:
- zasłonki gracza
- 5 Znaczników Rytuałów 6 (2 poziomu I, 2 poziomu II i 1 poziomu III)
- 4 Znaczników Miejsc Kultu 7
- 8 Znaczników Dominacji 8
- 4 Znaczników Planów 9
- 12 Kart Kultu 10 zawierających oznaczenie koloru gracza (czaszka w prawym górnym rogu karty)

❖ **7** Każdy gracz tasuje swoje 12 startowych Kart Kultu i umieszcza je obok siebie rewersami do góry, tworząc swój własny Stos Kultu.

❖ **8** Karty Dzielnic podziel na stosy zawierające takie same karty (z tym samym obrazkiem). Zaczynając od Pierwszego Kultysty, każdy gracz wybiera jeden stos i umieszcza go na planszy w dowolnej dzielnicy, w miejscu oznaczonym na Karty Dzielnic. 11

UWAGA: *Karty są podzielone na dwa typy: Strażnicy i Działania. W każdej dzielnicy musi być umieszczony 1 stos Strażników oraz 1 stos Działań. Nie można w jednej dzielnicy umieścić 2 stosów Strażników lub Działań. Typ karty jest oznaczony symbolem w prawym górnym rogu karty.*

Zalecany wariant rozmieszczenia Kart Dzielnic w pierwszej grze:
Zamiast przydzielać karty do dzielnic, gracze umieszczają je dokładnie według poniższej instrukcji.

Northside

Downtown

Uptown

Rivertown

Po zapełnieniu wszystkich miejsc na Karty Dzielnic we wszystkich dzielnicach umieść stos Kart Dezorganizacji 12 obok planszy w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Reszta Kart Dzielnic nie bierze udziału w grze i należy odłożyć je do pudełka.

WAŻNE
Zaleca się, aby przed rozgrywką gracze zapoznali się z kartami, jakie zostały umieszczone na planszy, a w szczególności z ich zdolnościami.

❖ **9** Potasuj Karty Układu Początkowego, a następnie odsłoń losową z nich. Na karcie umieszczono informację, jakie żetony w których dzielnicach planszy należy rozmieścić. Jest to stan początkowy planszy, z jakim gracze rozpoczynają grę. Po wykonaniu tej czynności wszystkie Karty Układu Początkowego odłóż do pudełka.

Uwaga: *Jeżeli Karta Układu Początkowego nie mówi nic o początkowym rozkładzie Żetonów Badaczy Tajemnic, to umieść po jednym Żetonie Badaczy Tajemnic na Torze Śledztwa w każdej dzielnicy. Miejsce, na którym należy umieścić żeton, oznaczone jest liczbą równą liczbie graczy biorących udział w grze.*

Z lewej: Karta Układu Początkowego zalecana do pierwszej rozgrywki.

❖ **10** Umieść obok planszy w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy:
- Żetony Kultystów: Atak 14
- Żetony Kultystów: Moc 15
- Żetony Kultystów: Terror 16
- Żetony Badaczy Tajemnic 17
- Żetony Niedostępności
- Żetony Poziomu Poczytalności 18
- 5 Kości Rekrutacji 19

❖ **11** Zanim gracze rozpoczną grę, Pierwszy Kultysta umieszcza jeden swój Znacznik Miejsca Kultu w wybranej dzielnicy miasta. ① Następnie pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara umieszczają po jednym swoim Znaczniku Miejsca Kultu w dowolnej dzielnicy. ② Gracze mogą umieszczać znaczniki w dzielnicy, w której inny gracz wcześniej umieścił już swój Znacznik Miejsca Kultu. Pozostałe trzy Znaczniki Miejsc Kultu gracze umieszczają obok swojej zasłonki.

Przebieg rozgrywki

❖ w skrócie

Standardowa rozgrywka trwa 6 rund. Gra przewiduje możliwość dłuższego grania, lecz to zależy od wspólnej decyzji graczy, jaką muszą podjąć przed rozpoczęciem rozgrywki. Każda runda gry wygląda tak samo (za wyjątkiem pierwszej i ostatniej rundy gry) i składa się z kilku faz.

1 • Faza Miasta
Gracze odsłaniają wierzchnią kartę ze stosu Kart Miasta i wprowadzają jej efekt do gry.
Uwaga: *Faza Miasta jest pomijana w pierwszej rundzie gry.*

2 • Faza Kultu
Składa się z dwóch działań wykonywanych w poniższej kolejności:
Mobilizacja – każdy gracz dobiera ze swojego Stosu Kultu 6 kart.
Rekrutacja – gracze zgodnie z kolejnością wykonują rzuty Kośćmi Rekrutacji i pobierają Żetony Kultystów zgodne z wynikami na kościach.

3 • Faza Planowania
Pierwszy Kultysta umieszcza jeden ze swoich Znaczników Planów na wyznaczonym polu w dowolnej dzielnicy. Następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejni gracze wykonują dokładnie tę samą czynność, umieszczając swój Znacznik Planu w dowolnej dzielnicy. Rozkładanie Planów powtarza się do momentu, w którym każdy z graczy umieścił na planszy swoje wszystkie cztery Znaczniki Planów.

4 • Faza Działań
Podzielona jest na tury, w których następuje wykonywanie Planów Kultu. Rozpoczynając od Pierwszego Kultysty, każdy zdejmuje jeden ze swoich Znaczników Planu znajdujących się na szczycie dowolnego stosu, a następnie decyduje, czy chce go wykonać, czy zrezygnować.

5 • Faza Ukrycia
Gracze odrzucają z ręki wszystkie Karty Kultu na swój stos kart odrzuconych, a także odrzucają nadmiarowe (powyżej 5) Żetony Kultystów, które posiadają za zasłonką. Na końcu fazy następuje przekazanie Znacznika Pierwszego Kultysty do gracza siedzącego po lewej stronie oraz przesunięcie Znacznika Rundy na Torze Rund o jedno pole.
Uwaga: *Faza Ukrycia jest pomijana w ostatniej rundzie gry.*

Fazy rundy

Fazy w rundzie muszą być wykonywane w ściśle określonej kolejności i dopiero po zakończeniu jednej fazy gracze mogą przejść do kolejnej.

KOLEJNOŚĆ GRACZY
Pierwszym graczem jest zawsze gracz, który posiada Znacznik Pierwszego Kultysty i to on będzie rozpoczynał wykonywanie wszystkich Faz w bieżącej rundzie gry. Wykonywanie działań w grze przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od Pierwszego Kultysty.

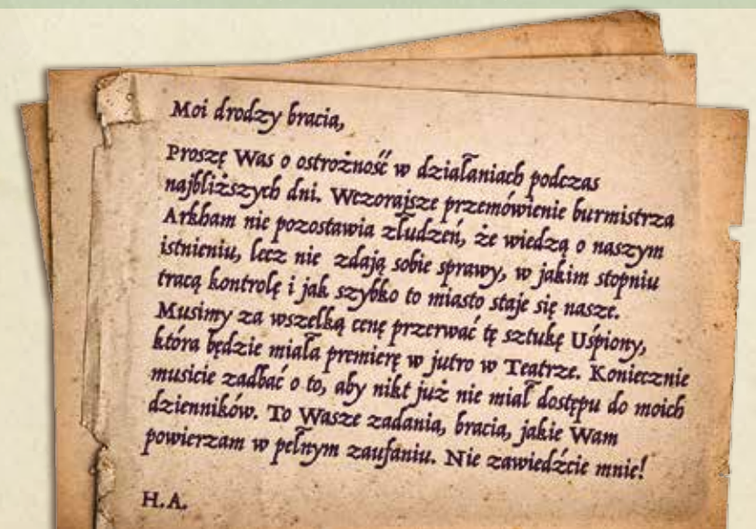
❖ Zasady ogólne

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA KARTY
Użycie zdolności specjalnej karty nie wymaga jej odrzucenia na stos kart odrzuconych, chyba że tekst tej zdolności mówi co innego.

POBIERANIE KART KULTU ZE STOSU GRACZA
Gracz rozpoczyna grę, posiadając 12 kart w swoim Stosie Kultu, i co rundę z tego stosu w Fazie Kultu, w kroku Mobilizacji, dobiera 6 kart. W pewnym momencie gry część Kart Kultu gracza znajdzie się w jego stosie kart odrzuconych. W sytuacji, kiedy gracz ma dobrać nową kartę ze Stosu Kultu, a nie ma w nim kart, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć w ten sposób nowy Stos Kultu, z którego gracz może dobierać karty.
Uwaga: *Stos Kultu gracza musi być pusty, aby można było potasować stos kart odrzuconych i stworzyć nowy Stos Kultu.*

UŻYCIE ZDOBYTEJ KARTY
Zdobywając kartę Planem Wzmocnienia, gracz otrzymuje ją na rękę, ale nie może jej użyć w tej samej turze. Może za to użyć jej w tej samej rundzie, wykonując kolejne rozkazy. Przykładowo: zdobyta karta posiada słowo kluczowe „Wzmocnienie", co oznacza, że jej zdolności można użyć podczas wykonywania Planu Wzmocnienia, lecz nie podczas tego samego Planu Wzmocnienia, w którym została ona zdobyta.

GDY ZABRAKNIE ŻETONÓW LUB KART DEZORGANIZACJI
Żetony Kultystów i Badaczy Tajemnic oraz Karty Dezorganizacji są nieograniczone w grze. Jeśli we wspólnej puli zabraknie którychkolwiek z nich, to należy użyć dowolnych żetonów zastępczych.



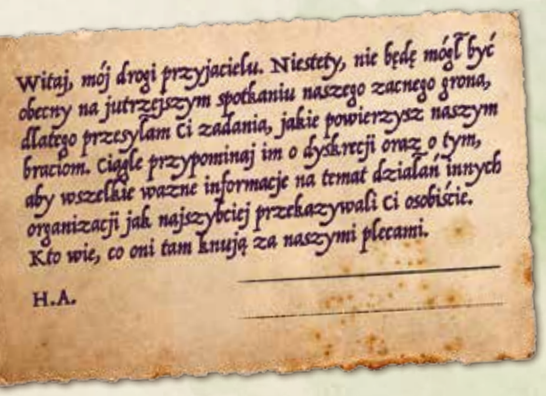
1 ❖ Faza Miasta

1. Odsłonięcie wierzchniej Karty Miasta ze stosu.
2. Pierwszy Kultysta czyta na głos tekst wydarzenia i wprowadza jego efekt do bieżącej rundy.

Efekty Kart Miasta mają pozytywny lub negatywny efekt na poczynania Kultów. Ich efekt może być jednorazowy, stały lub dedykowany dla konkretnych akcji wykonywanych przez graczy w trakcie tej rundy.

Karta Miasta może zawierać oznaczenie, w których dzielnicach należy przesunąć Żeton Badacza Tajemnic na Torze Śledztwa.

PAMIĘTAJ
Pomiń Fazę Miasta w pierwszej rundzie gry i przejdź do Fazy Kultu.


Witaj, mój drogi przyjacielu. Niestety, nie będę mógł być obecny na jutrzejszym spotkaniu naszego zacnego grona, dlatego przesyłam Ci zadania, jakie powierzysz naszym braciom. Ciągle przypominaj im o dyskrecji oraz o tym, aby wszelkie ważne informacje na temat działań innych organizacji jak najszybciej przekazywali Ci osobiście. Kto wie, co oni tam knują za naszymi plecami.

H.A.

"Zostałem poproszony przez gospodarza naszej organizacji o poprowadzenie dzisiejszego spotkania. Mam jego pełne pełnomocnictwo w przydzieleniu Wam ważnych zadań. Po pierwsze i najważniejsze, przypominam o dyskrecji w każdych działaniach, jakie podejmujecie. Po drugie, cieszy mnie Wasze tak liczne przybycie, co świadczy o tym, że ostatnie próby niegodnych z Rivertown nie doprowadziły do dezorganizacji naszych działań, jak to sobie zaplanowali"

2 ❖ Faza Kultu

1 ❖ Mobilizacja

Wszyscy gracze jednocześnie dobierają ze swojego Stosu Kultu 6 kart. Jeżeli w dobranych kartach gracz posiada Kartę Dezorganizacji, musi ją natychmiast odrzucić na swój stos kart odrzuconych. W ten sposób przeciwnicy widzą słabość Kultu gracza w postaci mniejszej liczby kart dostępnych w bieżącej rundzie.

PAMIĘTAJ
Jeżeli w Stosie Kultu nie ma już kart do dociągnięcia, należy utworzyć nowy stos, tasując stos kart odrzuconych.

Zdolność specjalna karty
Jeżeli na którejkolwiek z kart dobranych właśnie przez gracza znajduje się słowo-klucz „Mobilizacja", to można użyć jej zdolności specjalnej właśnie w tym momencie. Jeżeli gracz decyduje się na jej użycie, to pokazuje przeciwnikom kartę i czyta tekst zdolności specjalnej, a następnie go stosuje.

Przykład *karty, której posiadanie przez gracza na ręce pozwala mu dobrać o jedną kartę więcej.*

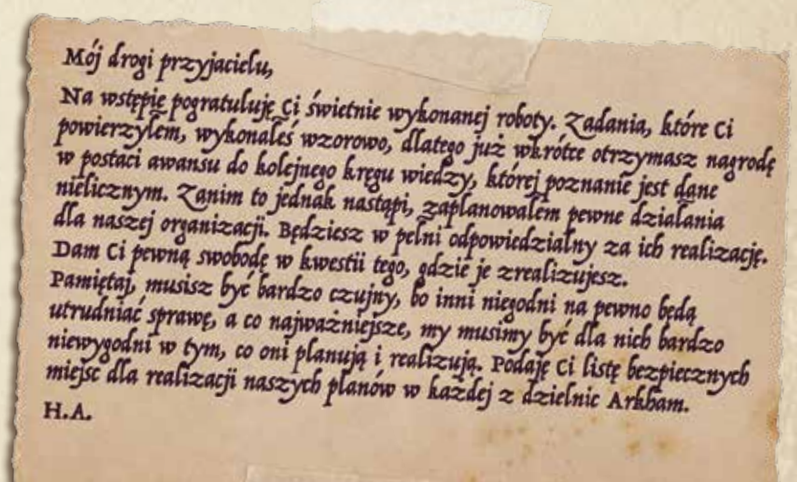
"Przejdźmy do najważniejszego i wymagającego zadania rekrutacji nowych członków. To zadanie powierzam Ricky'emu. Wszyscy się zgodzimy, że do tej pory nas nie zawiódł i jego nabór zawsze był zgodny z naszymi oczekiwaniami. Wolą gospodarza naszej organizacji jest poszerzenie jej jak najszybciej o ludzi z ciałami obdarzonymi przez Tego, Który Śpi. Ricky, wiesz co masz robić. Weź do pomocy, kogo potrzebujesz, a dodatkowo wyślij paru chłopaków, aby obserwowali, kogo rekrutują niegodni. Nie możemy tracić przewagi"

2 ❖ Rekrutacja

Rozpoczynając od Pierwszego Kultysty, każdy gracz wykonuje rzut pięcioma kośćmi. Gracz, którego wynik wyrzucony na kościach nie zadowala, może wykonać maksymalnie dwa przerzuty wybranych przez siebie kości. Następnie z puli Żetonów Kultystów gracz pobiera żetony z symbolami, jakie wyrzucił na kościach. Żetony są umieszczane za zasłonką gracza tak, aby przeciwnicy podczas dalszej rozgrywki ich nie widzieli. Następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara pozostali gracze wykonują te same czynności.

Porada: *warto zwracać uwagę, jakie Żetony Kultystów otrzymują inni gracze, aby pomóc sobie w skuteczniejszym planowaniu działań Kultu.*

Zdolność specjalna karty
Jeżeli na którejkolwiek z kart dobranych właśnie przez gracza znajduje się słowo-klucz „Rekrutacja", to można użyć jej zdolności specjalnej właśnie w tym momencie. Jeżeli gracz decyduje się na jej użycie, to pokazuje przeciwnikom kartę i czyta tekst zdolności specjalnej, a następnie go stosuje.


Mój drogi przyjacielu,
Na wstępie pogratuluję Ci świetnie wykonanej roboty. Zadania, które Ci powierzyłem, wykonałeś wzorowo, dlatego już wkrótce otrzymasz nagrodę w postaci awansu do kolejnego kręgu wiedzy, której poznanie jest dane nielicznym. Zanim to jednak nastąpi, zaplanowałem pewne działania dla naszej organizacji. Będziesz w pełni odpowiedzialny za ich realizację. Dam Ci pewną swobodę w kwestii tego, gdzie je zrealizujesz. Pamiętaj, musisz być bardzo czujny, bo inni niegodni na pewno będą utrudniać sprawę, a co najważniejsze, my musimy być dla nich bardzo niewygodni w tym, co oni planują i realizują. Podaję Ci listę bezpiecznych miejsc dla realizacji naszych planów w każdej z dzielnic Arkham.

H.A.

3 ❖ Faza Planowania

Każdy gracz posiada 4 Znaczniki Planów. Plany, jakie gracz może realizować w rundzie, zostały opisane na stronie **16**.

❖ Zasada Ogólna: Znacznik Planu

Gracz nie musi być obecny w dzielnicy (nie musi posiadać tam Znacznika Miejsca Kultu ani Rytuału), w której umieszcza Znacznik Planu.

W Fazie Planowania gracze umieszczają Znaczniki Planów w wybranych przez siebie dzielnicach miasta. Na tym etapie gracz nie deklaruje, jakie Plany będzie wykonywał, a jedynie oznacza miejsce, gdzie chce realizować jakiś Plan. Dopiero w Fazie Działania gracz, widząc sytuację na planszy, będzie decydował, co chce zrobić.

Każdy gracz musi umieścić dokładnie 4 Znaczniki Planów na planszy. Nie można umieścić mniej znaczników, chyba że Karta Miasta ma wpływ na bieżącą Fazę Planowania.

Porada: *Bardzo istotne jest zrozumienie sposobu zagrywania Znaczników Planów oraz ich wykonywania w kolejnej fazie. To sedno strategii tej gry, którego niezrozumienie będzie skutkowało słabą efektywnością akcji gracza lub koniecznością rezygnacji z wykonywania Planów.*

ROZMIESZCZANIE ŻETONÓW

1. Pierwszy Kultysta umieszcza jeden ze swoich Znaczników Planów na wyznaczonym polu w dowolnej dzielnicy.
2. Następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejni gracze wykonują dokładnie tę samą czynność, umieszczając jeden swój Znacznik Planu na planszy.
3. Rozkładanie Znaczników Planów (punkty 1– 2) powtarza się, dopóki każdy z graczy nie umieści na planszy czterech swoich Znaczników Planów.

STOS ZNACZNIKÓW
Jeżeli w dzielnicy, w której gracz chce umieścić Znacznik Planu, jest już umieszczony co najmniej jeden Znacznik Planu, gracz zawsze umieszcza swój znacznik na nim, tworząc tym samym stos. Na szczycie stosu zawsze leży Znacznik Planu, który został umieszczony jako ostatni w tej dzielnicy miasta.

PORADY

- Przed umieszczeniem pierwszego znacznika przemyśl dobrze wszystkie Plany, jakie chcesz wykonać w tej rundzie, uwzględniając to, że niektóre twoje znaczniki mogą zostać przysłonięte przez Znaczniki Planów innych graczy, co spowoduje opóźnienie ich wykonania. Przykładowo chcesz przygotować Rytuał w jednej z dzielnic (Plan 1), a następnie przemieścić go do innej dzielnicy (Plan 2). Może się jednak zdarzyć, że zostaniesz zmuszony wykonać Plan 2 przed Planem 1, ponieważ Plan 1 będzie przykryty znacznikiem innego gracza i nie zostanie odsłonięty na czas.
- Obserwuj bacznie sytuację na planszy, próbując przewidzieć, gdzie gracze będa chcieli realizować swoje Plany.
- Rozmieszczając Znaczniki Planów, reaguj na to, jak inni gracze rozmieszczają swoje znaczniki. Widząc, że twój istotny Znacznik Planu na planszy został właśnie przykryty przez znaczniki przeciwników, być może będziesz musieć dostosować swoje Plany na tę rundę do zaistniałej sytuacji.
- Jeśli jesteś ostatnim graczem w rundzie, to umieszczając swój czwarty Znacznik Planu, masz pewność, że nikt go nie przykryje innym znacznikiem, a więc ten Plan będzie wykonywany w tej dzielnicy jako pierwszy.
- Bądź sprytnym Kultystą i używaj swoich Znaczników Planów do celowego przysłaniania znaczników innych graczy. Opóźnisz w ten sposób ich ruchy w Fazie Działań.

Przykład *rozmieszczenia Znaczników Planów w rozgrywce dla dwóch graczy. Pierwszym graczem jest gracz żółty, gdyż posiada Znacznik Pierwszego Kultysty:*

"Jak to możliwe, że spartoliliście tak prostą sprawę i straciliście tę dzielnicę? Ten rytuał był dla nas bardzo ważny, a Wy tak po prostu daliście się wyprzeć tej hołocie z Downtown. I cały misterny plan szlag trafił. Poślij szybko ludzi od Franka do Uptown i niech jak najszybciej rozpoczną tam konfrontację z niegodnymi. Musimy odwrócić uwagę od tego, co tutaj robimy. Za wszelką cenę musimy zdobyć przewagę, a ostatnie, co nam jest tu potrzebne, to ci cholerni badacze tajemnic"

❖ Zasada ogólna: Płacenie

Gracz może opłacać swoje akcje Kartami Kultu, jakie ma na ręce, odrzucając je na swój stos kart odrzuconych, oraz Żetonami Kultystów Wtajemniczonych posiadanymi za swoją zasłonką, odrzucając je do wspólnej puli leżącej obok planszy.

4 Faza Działań

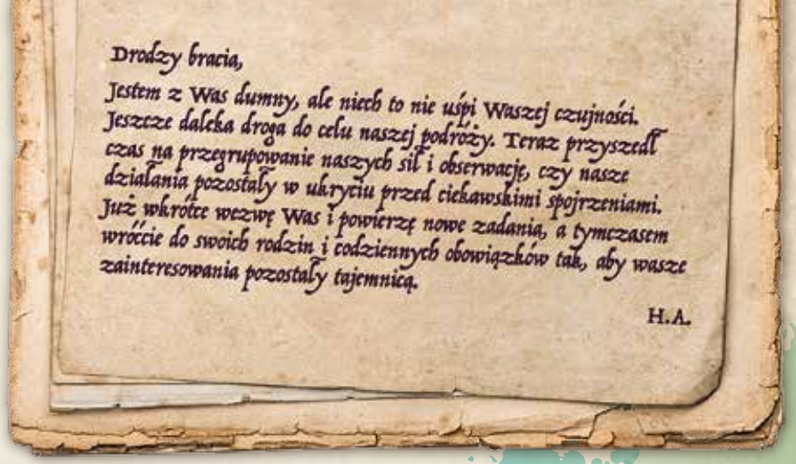
Faza Działań podzielona jest na tury, w których następuje wykonywanie Planów, rozpoczynając od Pierwszego Kultysty.

WAŻNE: Gracz może wykonywać tylko taki swój Plan, który leży na szczycie stosu w dowolnej dzielnicy. Jeżeli gracz ma wykonywać swoją turę i nie ma w żadnej dzielnicy jego Znacznika Planu leżącego na szczycie stosu, to jego tura jest pomijana.

1. Pierwszy Kultysta zabiera jeden ze swoich Znaczników Planów, jaki jest umieszczony na szczycie dowolnego stosu, a następnie decyduje, czy chce go wykonać, czy zrezygnować:
   - **Wykonanie Planu:** Gracz umieszcza zabrany z dzielnicy znacznik na Planszy Planów w obszarze Planu, jaki chce zrealizować, a następnie rozpatruje jego efekt (patrz: Plany Kultu, str. **16**).
   - **Blef:** Gracz rezygnuje z wykonywania Planu, więc umieszcza zabrany z dzielnicy znacznik na Planszy Planów w obszarze Blefu, a następnie otrzymuje bonus w postaci 2 dowolnych Żetonów Kultystów i umieszcza je za swoją zasłonką gracza.
2. Następnie pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara wykonują po jednym swoim Znaczniku Planu (lub rezygnują) na tych samych zasadach.
3. Czynności z punktów 1– 2 są powtarzane do momentu zdjęcia z planszy wszystkich Znaczników Planów.
   Uwaga: *Jeśli gracz, który ma wykonywać swoją turę, nie ma swojego Znacznika Planu na szczycie żadnego stosu, to jego tura jest pomijana.*

PAMIĘTAJ: Gracz może wykonać maksymalnie dwa razy ten sam Plan w rundzie gry, czyli nie może umieścić trzech swoich znaczników w jednym obszarze na Planszy Planów (przykładowo w obszarze Wpływów).
To ograniczenie nie dotyczy obszaru Blefu – każdy z graczy może na nim umieścić dowolną liczbę Znaczników Planów.

Przykład *wykonywania Planów w rozgrywce dla dwóch graczy. Pierwszym graczem jest gracz żółty, gdyż posiada Znacznik Pierwszego Kultysty:*


Drodzy bracia,
Jestem z Was dumny, ale niech to nie uśpi Waszej czujności. Jeszcze daleka droga do celu naszej podróży. Teraz przyszedł czas na przegrupowanie naszych sił i obserwację, czy nasze działania pozostały w ukryciu przed ciekawskimi spojrzeniami. Już wkrótce wezwę Was i powierzę nowe zadania, a tymczasem wróćcie do swoich rodzin i codziennych obowiązków tak, aby wasze zainteresowania pozostały tajemnicą.
H.A.

5 Faza Ukrycia

W tej fazie wszyscy gracze, rozpoczynając od Pierwszego Kultysty, muszą:
1. Odrzucić z ręki wszystkie Karty Kultu na swój stos kart odrzuconych.
2. Odrzucić nadmiarowe Żetony Kultystów (powyżej 5), które posiadają za zasłonką.
   Ważne: *Żaden z graczy nie może posiadać na początku nowej rundy więcej niż 5 Żetonów Kultystów z poprzedniej rundy, chyba że Karta Miasta zmieniła ten warunek.*
3. Zabrać swoje Znaczniki Planów z Planszy Planów.
4. Pierwszy gracz przekazuje Znacznik Pierwszego Kultysty graczowi siedzącemu po jego lewej stronie.
5. Należy przesunąć Znacznik Rundy na Torze Rund na kolejne pole.

PAMIĘTAJ
W ostatniej rundzie gry pomiń Fazę Ukrycia i przejdź do końca gry.

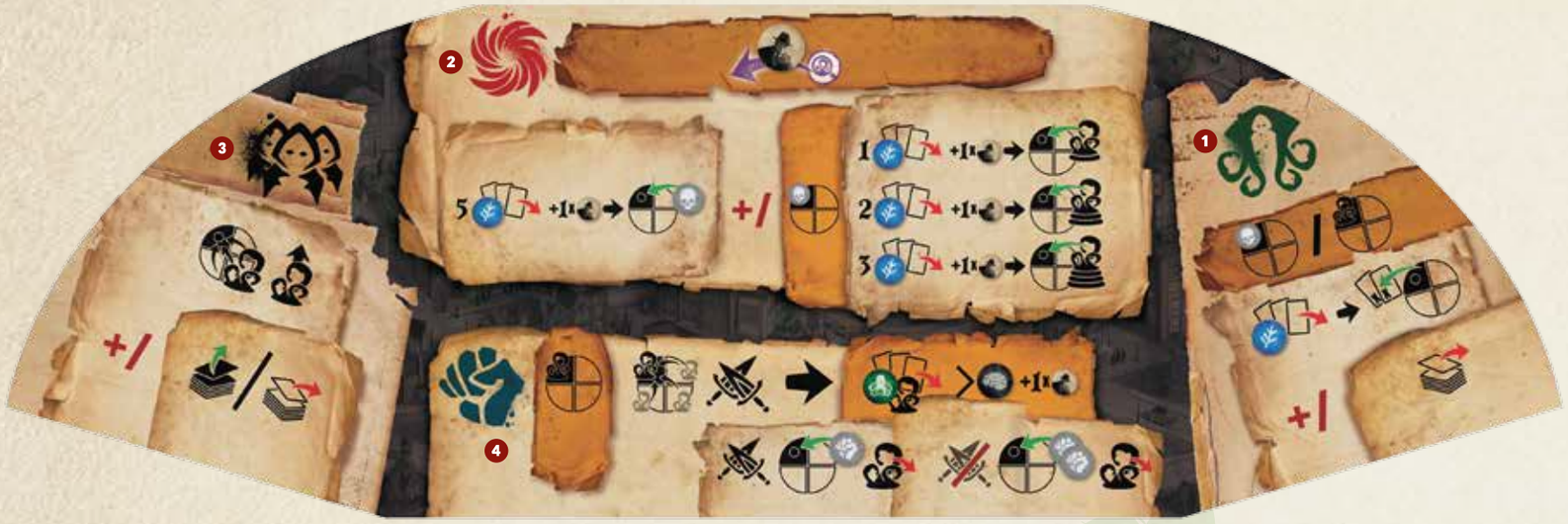
Koniec gry

Twój czas dobiegł końca. Teraz okaże się, czy twoje działania na chwałę Wielkiego Przedwiecznego były wystarczająco skuteczne. Teraz okaże się, który Kult będzie rządzić w Arkham.
Koniec gry następuje zaraz po Fazie Działań w ostatniej rundzie gry. Wtedy gracze zliczają punkty i wyłaniają zwycięzcę.

Każdy gracz otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa za:
- każdy posiadany na planszy Znacznik Dominacji,
- każdy posiadany na planszy Znacznik Miejsca Kultu, pod warunkiem że w tej samej dzielnicy znajduje się także co najmniej jeden Znacznik Rytuału tego gracza,
- posiadanie największej liczby Znaczników Rytuałów na planszy (poziomy Rytuałów nie mają znaczenia. W przypadku remisu każdy z remisujących graczy zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa).

Rozstrzyganie remisów

Jeżeli co najmniej 2 graczy posiada taką samą najwyższą liczbę Punktów Zwycięstwa, to grę wygrywa ten z nich, który posiada największą liczbę Znaczników Dominacji na planszy. Jeżeli to nadal nie wyłoni zwycięzcy, to wygrywa ten spośród nich, który posiada największą liczbę Miejsc Kultu na planszy. W przypadku dalszego problemu z rozstrzygnięciem w kolejnych krokach sprawdza się największą liczbę Rytuałów na planszy (poziomy Rytuałów nie mają znaczenia), a następnie najmniejszą liczbę Kart Dezorganizacji w talii gracza.



Plany Kultu

"Dziękuję nowym członkom naszego klubu za przybycie. Sam fakt, że tutaj jesteście, świadczy o zaufaniu, jakim Was obdarzyliśmy. Znacie dokładnie zasady, jakie tu obowiązują, a teraz przyszedł czas na poznanie celów naszych działań i przydział obowiązków zgodnych z Waszymi talentami"

Plany wykonywane są zawsze w obrębie dzielnicy, w której Znacznik Planu został umieszczony i w której jest właśnie rozpatrywany.

1. Wzmocnienie
2. Przygotowanie
3. Wpływy
4. Dominacja

"Zajmiecie się wzmocnieniem naszego kultu w dzielnicach. Każda z nich będzie dla Was innym wyzwaniem pod względem możliwości działania oraz zagrożeń. Każda dzielnica oferuje nam także kryjówki, w których będziemy przyzywać Strażników chroniących nasz kult przed niebezpieczeństwami oraz opracowywać działania przy wsparciu lokalnych sojuszników"

Wzmocnienie

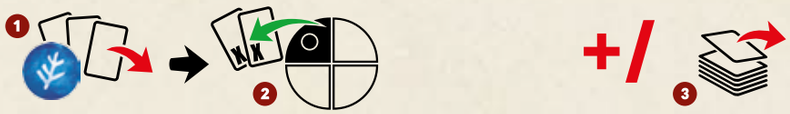
Plan ten umożliwia graczowi zdobycie do dwóch różnych Kart Dzielnic z dzielnicy, z której gracz zdjął Znacznik Planu. Dodatkowo lub zamiast zdobywania Kart Dzielnic gracz może zniszczyć jedną kartę, jaką posiada obecnie w stosie kart odrzuconych. Gracz może przeszukać stos kart odrzuconych, a następnie wybrać i zniszczyć (odrzucić poza grę) wybraną kartę.

WARUNEK WYKONANIA
Posiadanie przez gracza w tej dzielnicy Znacznika Miejsca Kultu lub Znacznika Rytuału.

WYKONANIE

1. Zdejmij swój Znacznik Planu z tej dzielnicy i umieść go na Planszy Planów w obszarze Planu Wzmocnienia.
2. Możesz zdobyć do dwóch różnych Kart Dzielnic z tej dzielnicy.
   Uwaga: *Nie możesz zdobyć dwóch takich samych kart w jednej turze.*
3. Każda zdobyta karta posiada swój koszt, jaki trzeba zapłacić w Mocy. Możesz zapłacić Kartami Kultu, jakie posiadasz na ręce, oraz Żetonami Kultystów Wtajemniczonych, jakie masz za zasłonką. **Uwaga:** *Faktyczny koszt zdobycia każdej karty równa się jej kosztowi podstawowemu + 1 za każdy Żeton Badacza Tajemnic leżący obok Żetonu Poczytalności w tej dzielnicy.*
4. Odrzuć na swój stos kart odrzuconych karty z symbolami, które posłużyły

ci do zakupu nowych kart, a jeżeli płaciłeś też Żetonami Kultystów, to odrzuć te żetony do wspólnej puli obok planszy 1
5. Zabierz zdobyte karty na rękę. Będziesz mógł ich użyć w swoich kolejnych turach w tej samej rundzie gry 2
6. Dodatkowo lub zamiast kupowania Kart Dzielnic możesz zniszczyć jedną wybraną kartę, jaką posiadasz aktualnie w swoim stosie kart odrzuconych. 3 Zniszczona karta trafia do pudełka i nie bierze już udziału w grze.



BARDZO WAŻNE
Każdy Żeton Badacza Tajemnic w dzielnicy (nie licząc tych znajdujących się jeszcze na Torze Śledztwa) zwiększa o 1 koszt zakupu każdej Karty Dzielnic w tej dzielnicy.

Przykład: *W dzielnicy, gdzie gracz wykonuje Plan Wzmocnienia, znajduje się jeden Żeton Badacza Tajemnic, który zwiększa koszt zdobywania kart. Gracz żółty postanowił kupić dwie karty z tej dzielnicy. Koszt zdobycia każdej z nich jest zwiększony o 1 za znajdujący się tam Żeton Badacza Tajemnic. Gracz zdejmuje swój Znacznik Planu i umieszcza go na Planszy Planów na polu Wzmocnienia, a następnie płaci w sumie 7 Mocy (odrzucił na swój stos kart odrzuconych dwie karty dające mu 4 symbole Mocy oraz trzy Żetony Kultystów Wtajemniczonych do wspólnej puli). Następnie gracz postanowił pozbyć się ze swojego stosu kart odrzuconych jednej Karty Dezorganizacji.*

"Najtrudniejsze zadanie powierzam Wam, drodzy bracia. Musicie zadbać o utworzenie miejsc spotkań naszej organizacji w dzielnicach Arkham oraz o należyte i godne przygotowanie rytuałów. Jak już wspominaliśmy, te działania muszą być głęboko zakonspirowane, bo oprócz niegodnych mamy do czynienia z badaczami tajemnic, którzy chętnie wejdą do każdej posiadłości, o której usłyszą dziwne plotki związane z mitycznymi istotami czy tajnymi organizacjami. Wybierajcie mądrze miejsca, w których będziecie prowadzić rytuały, a co najważniejsze, dopuszczajcie do tego tylko zaufanych ludzi"

Przygotowanie

W ramach tego Planu gracz może wykonać w dowolnej kolejności dwa działania lub tylko jedno z nich.

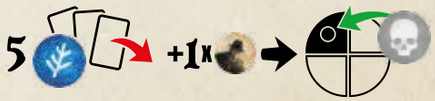
ZANIM WYKONASZ

Przesuń Żeton Badacza Tajemnic o 1 pole na Torze Śledztwa w tej dzielnicy. Gdy żeton przybędzie do dzielnicy, czyli dotrze na pole obok Żetonu Poczytalności, pozostaje już na tym polu. Jeśli są tam już inne Żetony Badaczy Tajemnic, to układa się je w stosie. Następnie na Torze Śledztwa natychmiast umieszcza się nowy Żeton Badacza Tajemnic. Jego miejsce startowe jest dokładnie takie samo jak na początku gry i zależy od liczby graczy.

Akcja 1 ❖ Przygotowanie Miejsca Kultu

WARUNEK WYKONANIA
Nie możesz w tej dzielnicy mieć już Znacznika Miejsca Kultu.

WYKONANIE
1. Zdejmij swój Znacznik Planu z tej dzielnicy i umieść go na Planszy Planów w obszarze Planu Przygotowania.
2. Umieść swój Znacznik Miejsca Kultu w tej dzielnicy, a następnie zapłać 5 Mocy + 1 za każdy Żeton Badacza Tajemnic leżący obok Żetonu Poczytalności w tej dzielnicy. Możesz zapłacić Kartami Kultu, jakie posiadasz na ręce, oraz Żetonami Kultystów Wtajemniczonych, jakie masz za zasłonką.
3. Odrzuć na swój stos kart odrzuconych karty z symbolami, które posłużyły ci do zakupu, a jeżeli używałeś też Żetonów Kultystów, to odrzuć te żetony do wspólnej puli obok planszy.

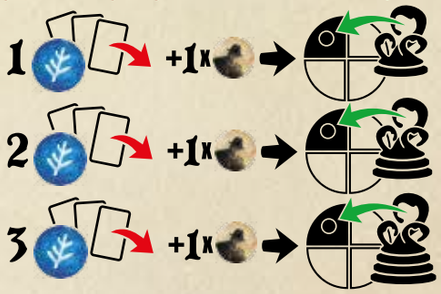


Akcja 2 ❖ Przygotowanie Rytuału

W ramach jednego Planu Przygotowania możesz najpierw przygotować Miejsce Kultu, a następnie Rytuał zgodnie z poniższymi zasadami.

WARUNEK WYKONANIA
W tej dzielnicy musisz posiadać swój Znacznik Miejsca Kultu oraz musi być wolne miejsce na Rytuał. Nie możesz przygotować Rytuału, jeżeli wszystkie miejsca na Rytuały są w tej dzielnicy zajęte.

WYKONANIE
1. Jeżeli nie zdejmowałeś Znacznika Planu, przygotowując Miejsce Kultu, to teraz zdejmij swój Znacznik Planu z tej dzielnicy i umieść go na Planszy Planów w obszarze Planu Przygotowania.
2. Umieść jeden Znacznik Rytuału w tej dzielnicy, a następnie zapłać tyle Mocy, ile wynosi poziom przygotowywanego Rytuału + 1 za każdy Żeton Badacza Tajemnic leżący obok Żetonu Poczytalności w tej dzielnicy. Możesz zapłacić Kartami Kultu, jakie posiadasz na ręce, oraz Żetonami Kultystów Wtajemniczonych, jakie masz za zasłonką.



3. Odrzuć na swój stos kart odrzuconych karty z symbolami, które posłużyły ci do zakupu, a jeżeli używałeś też Żetonów Kultystów, to odrzuć te żetony do wspólnej puli obok planszy.

PAMIĘTAJ: W jednej turze tym Planem możesz umieścić tylko jedną figurkę Rytuału w dzielnicy.

BARDZO WAŻNE
Każdy Żeton Badacza Tajemnic w dzielnicy (nie licząc tych znajdujących się jeszcze na Torze Śledztwa) zwiększa o 1 koszt każdego Przygotowania w tej dzielnicy.

Przykład: *W dzielnicy, gdzie gracz wykonuje Plan Przygotowania, znajduje się jeden Żeton Badacza Tajemnic, który będzie zwiększał koszty Przygotowania. Gracz żółty postanowił w tej dzielnicy przygotować Miejsce Kultu oraz Rytuał I poziomu. Gracz zdejmuje swój Znacznik Planu i umieszcza go na Planszy Planów na polu Przygotowania, a następnie musi przesunąć Żeton Badacza Tajemnic na Torze Śledztwa o jedno pole. Niestety, przez to żeton wchodzi do dzielnicy i będzie zwiększał dodatkowo koszty Przygotowania. Natychmiast należy też umieścić nowy Żeton Badacza Tajemnic na Torze Śledztwa, na polu z liczbą 2, jako że jest to rozgrywka 2-osobowa. Następnie gracz wykonuje swój Plan, w pierwszym kroku umieszczając Znacznik Miejsca Kultu, za co musi zapłacić 7 Mocy (podstawowy koszt równy 5 + 2 za Żetony Badaczy Tajemnic w dzielnicy), a w drugim kroku umieszczając Znacznik Rytuału I poziomu, za co płaci 3 Mocy (podstawowy koszt równy 1 + 2 za Żetony Badaczy Tajemnic w dzielnicy).*

"Tak, drodzy bracia, jak się domyślacie, czasami sprawa się sypnie i musimy uciekać do innych kryjówek, lecz szybko się zorientujecie, że czasami warto działać z wyprzedzeniem, przenosząc nasze rytuały do innych dzielnic. Nie dość, że możemy wtedy spojrzeć z ukrycia na opuszczone miejsce, czy czasem nie było obserwowane, to dodatkowo nowa dzielnica daje nowe możliwości, przynosząc nowych członków, którzy chętnie przyłączą się do rytuału. Dzięki temu możemy lepiej chronić nasze rytuały, a dodatkowo pozbyć się z organizacji słabych ogniw"

Wpływy

Plan ten umożliwia graczowi przeniesienie Znacznika Rytuału do tej dzielnicy z dowolnej innej dzielnicy, w której gracz posiada Rytuał, a także dobrać kartę ze swojego Stosu Kultu albo zniszczyć kartę ze swojego stosu kart odrzuconych.

WARUNEK WYKONANIA
W dzielnicy miasta musi być wolne miejsce na Rytuał. Nie można przenieść Rytuału, jeżeli wszystkie miejsca na Rytuały są w tej dzielnicy zajęte.

WYKONANIE
1. Zdejmij swój Znacznik Planu z tej dzielnicy i umieść go na Planszy Planów w obszarze Planu Wpływów.
2. Przenieś jeden znacznik swojego Rytuału do tej dzielnicy oraz zwiększ poziom tego Rytuału o 1 (zdejmij z planszy Znacznik Rytuału i zastąp go Rytuałem o jeden poziom wyższym ze swoich zasobów). Nie możesz zwiększyć poziomu Rytuału, jeżeli nie posiadasz Rytuału na docelowym poziomie w swoich zasobach lub przenoszony Rytuał jest już III poziomu. Wciąż jednak możesz wykonać przemieszczenie Rytuału. ❶
3. Po przeniesieniu Rytuału lub zamiast niego możesz dodatkowo dobrać na rękę kartę ze swojego Stosu Kultu albo zniszczyć jedną wybraną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych ❷

Przykład: *Gracz żółty postanowił przesunąć do tej dzielnicy jeden swój Rytuał z dowolnej dzielnicy. Gracz zdejmuje swój Znacznik Planu i umieszcza go na Planszy Planów na polu Wpływów, a następnie przesuwa swój Rytuał I poziomu z wybranej dzielnicy do tej. Następnie podmienia ten Znacznik Rytuału na Rytuał II poziomu (nastąpiło darmowe zwiększenie poziomu Rytuału). Dodatkowo gracz postanowił dobrać kartę ze swojego Stosu Kultu.*

"To sedno naszych działań, dla którego będziemy podejmować ryzykowne decyzje. Dotyczy to wszystkich członków. Za wszelką cenę nie możemy dopuścić, by niegodni rośli w siłę. To nasza organizacja ma rządzić i siać obłęd wśród mieszkańców. To my, bracia, jesteśmy jedynymi godnymi Zakazanej Wiedzy i Mocy, aby zerwać cienką zasłonę z tego świata i zobaczyć, co kryje się za nią. Tylko my możemy przygotować Arkham i cały świat na nadejście Tego, Który Śpi w R'lyeh"

Dominacja

Plan Dominacji jest jednym z najbardziej skomplikowanych w grze i składa się z dwóch działań (Konfrontacji i Terroru), jakie gracz wykonuje w określonej kolejności.

WARUNEK WYKONANIA
W dzielnicy miasta musi być Znacznik Rytuału gracza, który wykonuje Plan Dominacji.

"Szef miał rację, mówiąc, że tutaj będą, lecz nie wspomniał o tym, że w tak licznym towarzystwie. Wydaje mi się, że nasze informacje na temat ich ostatniej rekrutacji mocno rozminęły się ze stanem faktycznym. Mamy niewiele czasu, aby ściągnąć wszystkich z okolicy i powstrzymać ich. W ostateczności wycofamy się, lecz wpuścimy tam naszego przyzwanego Strażnika. Niech narobi sporego chaosu, przyciągając stróżów prawa oraz badaczy tajemnic. Szef nie byłby zadowolony, gdybyśmy tak po prostu się wycofali"

Część 1 ❖ Konfrontacja

Zdejmij swój Znacznik Planu z tej dzielnicy i umieść go na planszy Planów w obszarze Planu Dominacji.

Jeżeli przeciwnicy nie posiadają Znaczników Rytuałów na planszy, to nie mogą próbować ci się przeciwstawić – pomiń dalsze kroki Konfrontacji i przejdź od razu do części Terror. **W innym przypadku musisz wykonać poniższe kroki:**

1. Począwszy od gracza po lewej stronie gracza wykonującego Plan Dominacji wszyscy przeciwnicy mogą przemieścić do tego obszaru jeden swój Znacznik Rytuału dowolnego poziomu z dowolnej dzielnicy. Przemieszczenie wykonuje się zgodnie z kolejnością, rozpoczynając od gracza siedzącego po lewej stronie. Jest tylko jedna kolejka dosuwania Rytuałów do dzielnicy, w której jest Konfrontacja, i mogą to zrobić tylko przeciwnicy gracza wykonującego Plan Dominacji, on sam nie może.
   Uwaga: *Jeżeli w dzielnicy nie ma wolnych miejsc na Rytuały, nie można przesunąć do niej Znacznika Rytuału. Jeśli w tym momencie w dzielnicy znajdują się wyłącznie Rytuały gracza wykonującego Plan Dominacji, to pomiń dalsze kroki Konfrontacji i przejdź od razu do części Terror.*

2. Wszyscy gracze, którzy posiadają Znaczniki Rytuałów w tej dzielnicy, uczestniczą w Konfrontacji i będą zagrywać do walki Karty Kultu z ręki (można nawet zagrywać karty nieposiadające symboli Ataku – jako Blef) oraz Żetony Kultystów Zbirów. Pozostali gracze nie biorą udziału w tej walce. **Wykonaj następujące kroki:**

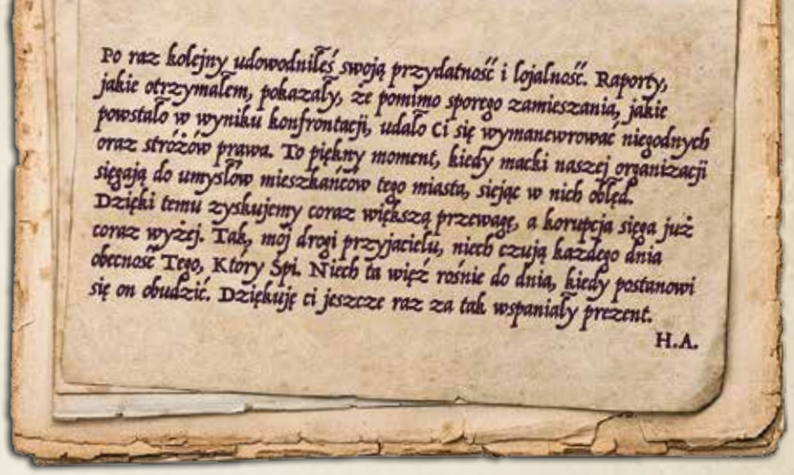
   - Gracz wykonujący Plan Dominacji umieszcza przed sobą wybraną liczbę zakrytych Kart Kultu ze swojej ręki oraz chowa w zamkniętej dłoni dowolną liczbę Żetonów Zbirów (Kultystów z symbolem Ataku) tak, aby inni gracze nie widzieli, ile ich tam trzyma. Wszyscy gracze widzą, ile Kart Kultu gracz przydzielił do walki, ale nie widzą ich zawartości.

   - Następnie, rozpoczynając od gracza siedzącego po lewej stronie gracza wykonującego Plan Dominacjikolejni gracze biorący udział w Konfrontacji zgodnie z ruchem wskazówek zegara wykonują dokładnie tę samą czynność: wykładają zakryte Karty Kultu z ręki oraz chowają w zamkniętej dłoni dowolną liczbę Żetonów Zbirów (Kultystów z symbolem Ataku).

   - Kiedy wszyscy gracze biorący udział w Konfrontacji przydzielili już karty i żetony do walki, gracz wykonujący Dominację odsłania zagrane przez siebie karty i używa wybranych zdolności specjalnych z wyłożonych kart ze słowem-kluczem „Konfrontacja" oraz pokazuje, ile Żetonów Zbirów przydzielił do Konfrontacji. Następnie określa ich łączną wartość Ataku. Jest to suma symboli Ataku z zagranych Kart Kultu i Żetonów Kultystów oraz poziomów Rytuałów tego gracza w tej dzielnicy. Następnie zgodnie z kolejnością następny gracz wykonuje tę samą czynność.

3. Gracz, który posiada największą łączną wartość Ataku, wygrywa Konfrontację i tylko jego Znaczniki Rytuałów pozostają w tej dzielnicy. Znaczniki Rytuałów przeciwników należy usunąć z dzielnicy. Gracze, którzy przegrali walkę, otrzymują Kartę Dezorganizacji i umieszczają ją w swoim stosie kart odrzuconych.

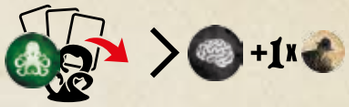
W przypadku gdy nie ma gracza wygrywającego (co najmniej dwóch graczy miało taką samą najwyższą wartość Ataku), Znaczniki Rytuałów wszystkich graczy są usuwane z dzielnicy i wszyscy gracze biorący udział w tej Konfrontacji otrzymują Kartę Dezorganizacji i umieszczają ją w swoim stosie kart odrzuconych.



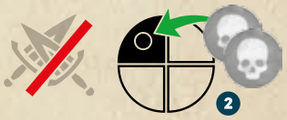
Część 2 ❖ Terror

To działanie nie jest obowiązkowe i gracz może zrezygnować z jego wykonywania.

WARUNEK WYKONANIA
Terror może wykonać tylko gracz, który zagrał Plan Dominacji i wygrał Konfrontację lub do niej nie doszło.



WYKONANIE
1. Aby sterroryzować mieszkańców dzielnicy, musisz posiadać wartość Terroru wyższą od ich obecnej Poczytalności. Obecny poziom Poczytalności zawsze równa się wartości na Żetonie Poczytalności + liczba Żetonów Badaczy Tajemnic leżących obok Żetonu Poczytalności w danej dzielnicy.
2. Twoje Rytuały wywołują w dzielnicy Terror o wartości równej sumie ich poziomów. Możesz zwiększyć Terror, odrzucając z ręki Karty Kultu z symbolami Terroru oraz Żetony Kultystów Odmieńców.
3. Jeżeli na skutek tych działań posiadasz w dzielnicy Terror większy od Poczytalności jej mieszkańców, to możesz umieścić tam jeden Znacznik Dominacji w swoim kolorze. ❶ Jeżeli nie było Konfrontacji i posiadasz w dzielnicy Terror większy od Poczytalności jej mieszkańców, to możesz umieścić w niej dwa Znaczniki Dominacji zamiast jednego. ❷



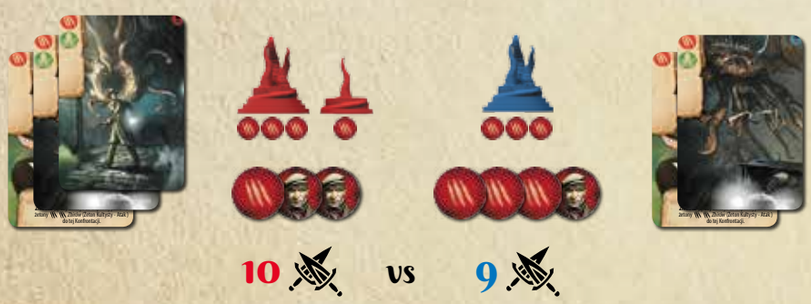
4. Musisz usunąć swój jeden dowolny Znacznik Rytuału z tej dzielnicy.

Porada: *Pilnuj, aby żaden z przeciwników nie przeprowadził udanego Terroru bez Konfrontacji, bo wtedy zyskuje szybko przewagę.*

MIEJSCA NA ZNACZNIKI DOMINACJI
Każda dzielnica miasta ma limit miejsc na Znaczniki Dominacji, jakie gracze mogą tam umieścić. Jeżeli gracz ma umieścić Znacznik Dominacji w dzielnicy, gdzie nie ma już wolnego miejsca, to może zastąpić swoim znacznikiem dowolny obecny tam Znacznik Dominacji innego gracza. W ten sposób gracze walczą o dominację w dzielnicy.

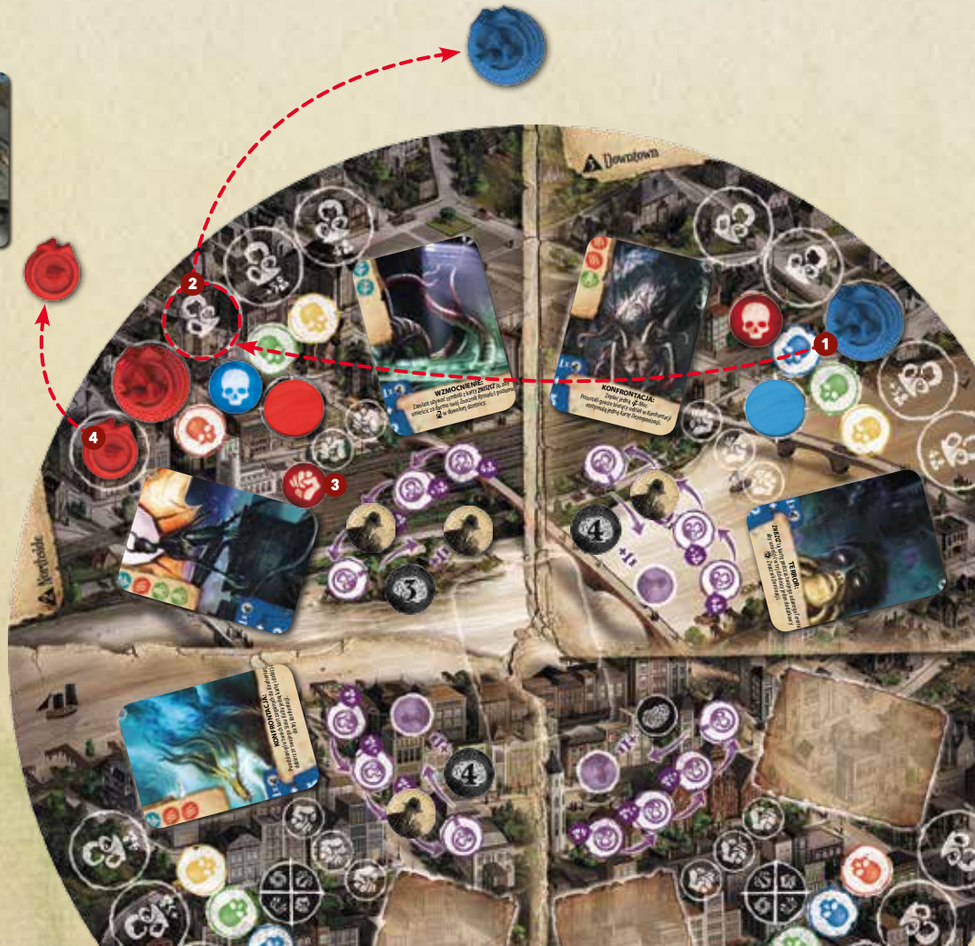
Przykład Dominacji z Konfrontacją: *W dzielnicy, gdzie gracz wykonuje Plan Dominacji, znajduje się jeden Żeton Badacza Tajemnic, który będzie zwiększał koszt Terroru.*

1. *Gracz czerwony wykonuje w tej dzielnicy Plan Dominacji. Zdejmuje swój Znacznik Planu i umieszcza go na Planszy Planów w obszarze Dominacja. W dzielnicy posiada dwa Znaczniki Rytuałów: jeden I poziomu, drugi III poziomu.*
2. *Niebieski gracz w celu próby zablokowania dominacji przeciwnika w tej dzielnicy dostawia swój Rytuał III poziomu* (1) *z innej dzielnicy. W chwili obecnej czerwony gracz dysponuje Atakiem o wartości 4, a niebieski o wartości 3.*
3. *Ponieważ w dzielnicy znajdują się w tym momencie Rytuały co najmniej dwóch graczy, następuje Konfrontacja. Czerwony gracz zagrywa nieodsłonięte 3 karty do walki oraz pobiera zza zasłonki wybraną przez niego liczbę Żetonów Kultystów Zbirów (żetony te gracz trzyma w zamkniętej dłoni, aby gracz niebieski nie widział, ile ich jest).*
4. *Gracz niebieski zagrywa 2 karty do walki oraz wybraną przez niego liczbę żetonów, które też trzyma ukryte w dłoni.*
5. *Gracz czerwony odsłania karty i pokazuje, ilu Zbirów dorzucił do walki, a następnie, jeżeli chce, używa zdolności specjalnych z zagranych przez siebie kart ze słowem-klucz „Konfrontacja". Sumuje symbole Ataku z kart oraz Zbirów, dodając do tego wartości Ataku swoich Rytuałów w dzielnicy.*
6. *Gracz niebieski wykonuje te same czynności.*
7. *Konfrontację wygrywa gracz, który ma największą sumaryczną wartość Ataku. W naszym przykładzie jest to gracz czerwony (10 do 9).*



8. *Wszystkie Znaczniki Rytuałów niebieskiego gracza w tej dzielnicy są usuwane z planszy* (2) *(wracają do gracza) i dodatkowo gracz niebieski otrzymuje kartę Dezorganizacji, którą umieszcza na swoim stosie kart odrzuconych. Wszystkie karty zagrane do walki umieszczane są w stosach kart odrzuconych graczy, a Żetony Kultystów wracają do wspólnej puli obok planszy.*
9. *Jeżeli gracz, który wykonywał Plan Dominacji, wygrał Konfrontację lub jej nie było (taka sytuacja miałaby miejsce, gdyby gracz niebieski nie zdecydował się dostawiać swojego Znacznika Rytuału do tej dzielnicy), może rozpocząć Terror.* **Uwaga:** *Gdyby czerwony nie wygrał Konfrontacji, nie byłoby Terroru.*
10. *Czerwony gracz odrzuca z ręki na swój stos kart odrzuconych Karty Kultu z symbolem Terroru oraz wybraną przez niego liczbę Żetonów Kultystów Odmieńców tak, aby suma Terroru była większa od aktualnej Poczytalności mieszkańców, wynoszącej 4 (3 na Żetonie Poczytalności + 1 za Żeton Badacza Tajemnic w dzielnicy). Należy pamiętać, że do sumy Terroru gracz dodaje także swoje Znaczniki Rytuałów w tej dzielnicy (Terror Rytuału jest równy jego poziomowi). W naszym przypadku gracz posiada w dzielnicy dwa Rytuały poziomu I i III, które dają mu łącznie Terror o wartości 4, więc wystarczy, że odrzuci z ręki kartę z 1 ikoną Terroru lub 1 Żeton Kultysty Odmieńca. Robi to i w ten sposób Terror się udaje.*
11. *Czerwony gracz umieszcza jeden Znacznik Dominacji w tej dzielnicy.* (3) **Uwaga:** *Gdyby nie było Konfrontacji, gracz umieściłby dwa Znaczniki Dominacji.*

12. *Po udanym sterroryzowaniu dzielnicy czerwony gracz musi z niej usunąć jeden swój Znacznik Rytuału. Wybiera Znacznik Rytuału I poziomu.* (4)



Wariant gry jednoosobowej

A więc, śmiałku, postanowiłeś przybyć do Arkham z nadzieją, że twój misterny plan założenia organizacji powiedzie się pomimo licznych informacji o działalności kultów w tym mieście. Sądzisz, że dasz radę wejść na ich teren i wykraść z ich szeregów ludzi do swojej organizacji? Jeżeli tak, to zapraszam cię do poniższej lektury.

Wariant solo gry jest bardzo zbliżony do zwykłej rywalizacji, lecz zamiast żywego przeciwnika będziesz miał do czynienia z mechanizmem gry zwanym NPC. Jego obsługa jest bardzo prosta. Pomocna w tym będzie Karta NPC, na której znajdziesz wszelkie niezbędne informacje odnośnie do jego funkcji w grze.

UWAGA
Tekst dla wariantu jednoosobowego zawiera tylko zasady i został pozbawiony wstawek wprowadzających historię do gry. Jeśli chcesz się z nimi zapoznać, to znajdziesz je w zasadach dla większej liczby graczy.

Przebieg rozgrywki
❖ jednoosobowej w skrócie

Standardowa rozgrywka trwa 6 rund. Gra przewiduje możliwość dłuższego grania, lecz to zależy od twojej decyzji, jaką musisz podjąć przed rozpoczęciem rozgrywki. Każda runda gry wygląda tak samo (za wyjątkiem pierwszej i ostatniej rundy gry) i składa się z kilku faz.

1 • Faza Miasta
Odsłaniasz wierzchnią kartę ze stosu Kart Miasta i wprowadzasz jej efek do gry.
Uwaga: *Faza Miasta jest pomijana w pierwszej rundzie gry.*

2 • Faza Kultu
Składa się z dwóch działań wykonywanych w poniższej kolejności i dotyczą one tylko ciebie. NPC ich nie wykonuje.
Mobilizacja – dobierz ze swojego Stosu Kultu 6 kart na rękę.
Rekrutacja – wykonaj rzuty Kośćmi Rekrutacji i pobierz Żetony Kultystów zgodne z wynikami na kościach.

3 • Faza Planowania
Jako pierwszy umieszczasz jeden ze swoich Znaczników Planów na wyznaczonym polu w dowolnej dzielnicy. Następnie swój Znacznik Planu umieszcza NPC, wykonując rzut kością. Rozkładanie Znaczników Planów powtarza się, dopóki ty i NPC nie umieścicie na planszy po cztery swoje Znaczniki Planów.

4 • Faza Działań
Podzielona jest na tury, w których następuje wykonywanie Planów Kultu. Rozpoczynając od ciebie: zabierasz jeden ze swoich Znaczników Planu znajdujących się na szczycie dowolnego stosu, a następnie decydujesz, czy chcesz go wykonać, czy zrezygnować. Kiedy skończysz, NPC wykonuje swoje działanie określone na karcie NPC.

5 • Faza Ukrycia
Odrzucasz wszystkie posiadane w ręce Karty Kultu na swój stos kart odrzuconych, a także odrzucasz nadmiarowe (powyżej 5) Żetony Kultystów, które posiadasz. NPC tasuje swój Stos Kultu. Na końcu fazy następuje przesunięcie Znacznika Rundy na Torze Rund o jedno pole.
Uwaga: *Faza Ukrycia jest pomijana w ostatniej rundzie gry.*

Przygotowanie gry

❖ **1** Umieść na środku stołu planszę.
Uwaga: *Plansza składa się z 5 części, które należy połączyć jak puzzle. Układanie rozpoczynamy od środkowej części, a następnie dokładamy poszczególne ćwiartki koła.*

❖ **2** Umieść Żeton Niedostępności ⃠ 1 na polu Planów w dzielnicy Rivertown. Ta dzielnica nie bierze udziału w grze. Umieść także Żetony Niedostępności w każdej dzielnicy na Polach Rytuałów oznaczonych „+3" i „4".

❖ **3** Potasuj Karty Miasta, a następnie umieść obok planszy w jednym stosie rewersami do góry. Jest to Talia Miasta. 2

❖ **4** Umieść przed sobą Planszę Planów 3 z Torem Rund oraz umieść Znacznik Bieżącej Rundy 4 na Torze Rund w miejscu oznaczonym liczbą „1".

❖ **5** Wybierz kolor, jakim chcesz grać, i weź w tym kolorze zestaw składający się z:
- 5 Znaczników Rytuałów 5 (2 poziomu I, 2 poziomu II i 1 poziomu III)
- 4 Znaczników Miejsc Kultu 6
- 8 Znaczników Dominacji 7
- 4 Znaczników Planów 8
- 12 Kart Kultu 9 zawierających oznaczenie koloru gracza (czaszka w prawym górnym rogu karty)

❖ **6** Wybierz kolor, jakim będzie grać NPC. Weź zestaw składających się z niżej wymienionych elementów w tym kolorze i umieść go na stole w miejscu dostępnym, ale jednocześnie na tyle oddalonym, żebyś w trakcie gry nie pomylił jego kart ze swoimi:
- 5 Znaczników Rytuałów 5 (2 poziomu I, 2 poziomu II i 1 poziomu III)
- 4 Znaczników Miejsc Kultu 6
- 8 Znaczników Dominacji 7
- 4 Znaczników Planów 8
- 12 Kart Kultu 9 zawierających oznaczenie koloru gracza (czaszka w prawym górnym rogu karty)
- 6 Kart NPC 10 (umieść Karty NPC w dobrze widocznym miejscu. Jedna z nich zawiera opis działań NPC w kolejnych fazach, pozostałe zawierają opisy sposobu, w jaki NPC wykonuje poszczególne Plany).

❖ **7** Potasuj swoje startowe Karty Kultu i umieść je obok siebie rewersami do góry, tworząc swój Stos Kultu. Tak samo uczyń z Kartami Kultu NPC i umieść jego Stos Kultu obok jego zestawu komponentów.

❖ **8** Karty Dzielnic podziel na stosy zawierające takie same karty (z tym samym obrazkiem). Następnie spośród nich wybierz karty, z jakimi chcesz grać, i umieść ich stosy na planszy w dowolnych dzielnicach w miejscach oznaczonych na Karty Dzielnic 11

UWAGA: *Karty są podzielone na dwa typy: Strażnicy i Działania .*
W każdej dzielnicy musi być umieszczony 1 stos Strażników oraz 1 stos Działań. Nie można w jednej dzielnicy umieścić 2 stosów Strażników lub Działań. Typ karty jest oznaczony symbolem w prawym górnym rogu karty.

Zalecany wariant rozmieszczenia Kart Dzielnic w pierwszej grze: Zamiast przydzielać karty do dzielnic, umieść je dokładnie według poniższej instrukcji.

Po zapełnieniu wszystkich miejsc na Karty Dzielnic we wszystkich dzielnicach umieść stos Kart Dezorganizacji 12 obok planszy w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Reszta Kart Dzielnic nie bierze udziału w grze i należy odłożyć je do pudełka.

Northside

Downtown

Uptown

Rivertown

❖ **9** Potasu Karty Układu Początkowego, a następnie odsłoń losową z nich. Na karcie umieszczono informacje, jakie żetony w których dzielnicach planszy należy rozmieścić. Jest to stan początkowy planszy. Po wykonaniu tej czynności wszystkie Karty Układu Początkowego odłóż do pudełka.

Uwaga: *Jeżeli Karta Układu Początkowego nie mówi nic o początkowym rozkładzie Żetonów Badaczy Tajemnic, to umieść po jednym Żetonie Badaczy Tajemnic na Torze Śledztwa w każdej dzielnicy. Miejsce, na którym należy umieścić żeton, oznaczone jest liczbą równą liczbie graczy biorących udział w grze.*

Po lewej:
Karta Układu Początkowego 13 zalecana do pierwszej rozgrywki.

❖ **10** Nie musisz używać Znacznika Pierwszego Gracza, gdyż w tym wariancie zawsze będziesz wykonywał działania jako pierwszy. Znacznik ten możesz odłożyć do pudełka.

❖ **11** Umieść obok planszy w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy:
- Żetony Kultystów: Atak 14
- Żetony Kultystów: Moc 15
- Żetony Kultystów: Terror 16
- Żetony Badaczy Tajemnic 17
- Żetony Niedostępności
- Żetony Poziomu Poczytalności 18
- 5 Kości Rekrutacji i Kość NPC 19

❖ **12** Umieść w każdej dzielnicy Znacznik Miejsca Kultu NPC 20, a następnie po jednym jego Znaczniku Rytuału według poniższej instrukcji:
- w dzielnicy Uptown oraz Northside: Rytuał I poziomu 21
- w dzielnicy Downtown: Rytuał II poziomu 22

❖ **13**
Zanim rozpoczniesz grę, umieść jeden swój Znacznik Miejsca Kultu w wybranej przez ciebie dzielnicy miasta. 23 Pozostałe trzy Znaczniki Miejsc Kultu umieść obok siebie.

❖ **14**
Potasuj Karty Celów 24, wylosuj jedną z nich i zapoznaj się z jej treścią. To będzie twój cel do osiągnięcia w tej rozgrywce. Na każdej Karcie Celu znajduje się liczba określająca jej poziom trudności. Im wyższa ta liczba, tym trudniej jest wygrać, dlatego sugerowaną Kartą Celu w pierwszej rozgrywce jednoosobowej jest ta z najniższą wartością.

Zalecana Karta Celu w pierwszej rozgrywce jednoosobowej. Po prostu musisz pokonać NPC.

Fazy rundy

Fazy w rundzie muszą być wykonywane w ściśle określonej kolejności i dopiero po zakończeniu jednej Fazy możesz przejść do kolejnej.

KOLEJNOŚĆ GRACZY
W tym wariancie gry wykonywanie wszystkich Faz zawsze zaczynasz ty.

❖ Zasady ogólne

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA KARTY
Użycie zdolności specjalnej karty nie wymaga jej odrzucenia na stos kart odrzuconych, chyba że tekst tej zdolności mówi co innego.

POBIERANIE KART KULTU ZE STOSU GRACZA
Rozpoczynasz grę, posiadając 12 kart w swoim Stosie Kultu i co rundę z tego stosu w Fazie Kultu, w kroku Mobilizacji, dobierasz 6 kart. W pewnym momencie gry część twoich Kart Kultu znajdzie się w twoim stosie kart odrzuconych. W sytuacji, kiedy masz dobrać nową kartę ze Stosu Kultu, a nie ma w nim kart, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz w ten sposób nowy Stos Kultu, z którego możesz dobierać karty. To samo dotyczy NPC, kiedy jego stos Kart Kultu się skończy.
Uwaga: *Stos Kultu gracza musi być pusty, aby można było potasować stos kart odrzuconych i stworzyć nowy Stos Kultu.*

UŻYCIE ZDOBYTEJ KARTY
Zdobywając kartę Planem Wzmocnienia, otrzymujesz ją na rękę, ale nie możesz jej użyć w tej samej turze. Możesz za to użyć jej w tej samej rundzie, wykonując kolejne rozkazy. Przykładowo: zdobyta karta posiada słowo-klucz „Wzmocnienie", co oznacza, że jej zdolności można użyć podczas wykonywania Planu Wzmocnienia, lecz nie podczas tego samego Planu Wzmocnienia, w którym została ona zdobyta.

GDY ZABRAKNIE ŻETONÓW LUB KART DEZORGANIZACJI
Żetony Kultystów i Badaczy Tajemnic oraz Karty Dezorganizacji są nieograniczone w grze. Jeśli we wspólnej puli zabraknie którychkolwiek z nich, to użyj dowolnych żetonów zastępczych.

1 ❖ Faza Miasta

1. Odsłonięcie wierzchniej Karty Miasta ze stosu.
2. Przeczytaj tekst wydarzenia oraz umieść kartę na środku planszy w przeznaczonym na nią miejscu, a następnie wprowadź jego efekt do bieżącej rundy.

PAMIĘTAJ: Pomiń Fazę Miasta w pierwszej rundzie gry.

Efekty Kart Miasta mają pozytywny lub negatywny efekt na poczynania Kultów. Ich efekt może być jednorazowy, stały lub dedykowany dla konkretnych akcji wykonywanych przez graczy w trakcie tej rundy.

Karta Miasta może zawierać oznaczenie, w których dzielnicach należy przesunąć Żeton Badacza Tajemnic na Torze Śledztwa.

2 ❖ Faza Kultu

1 ❖ Mobilizacja (tylko ty)

Dobierz ze swojego Stosu Kultu 6 kart. Jeżeli w dobranych kartach posiadasz Kartę Dezorganizacji, musisz ją natychmiast odrzucić na swój stos kart odrzuconych. W ten sposób twój Kult jest osłabiony przez mniejszą liczbę kart dostępnych w bieżącej rundzie.

PAMIĘTAJ: Jeżeli w Stosie Kultu nie ma już kart do dociągnięcia, należy utworzyć nowy stos, tasując stos kart odrzuconych.

Zdolność specjalna karty
Jeżeli na którejkolwiek z właśnie dobranych przez ciebie kart znajduje się słowo-klucz „Mobilizacja", to możesz użyć jej zdolności specjalnej właśnie w tym momencie.

Przykład *karty, która pozwala dobrać o jedną kartę więcej.*

2 ❖ Rekrutacja (tylko ty)

Wykonaj rzut pięcioma Kośćmi Rekrutacji. Jeżeli pierwszy wynik wyrzucony na kościach nie zadowala cię, możesz wykonać maksymalnie dwa przerzuty wybranych przez ciebie kości. Następnie z puli Żetonów Kultystów leżących obok planszy pobierz żetony z symbolami, jakie wyrzuciłeś na kościach.

Zdolność specjalna karty
Jeżeli na którejkolwiek z właśnie dobranych przez ciebie kart znajduje się słowo-klucz „Rekrutacja", to możesz użyć jej zdolności specjalnej właśnie w tym momencie.

3 ❖ Faza Planowania

Ty i NPC posiadacie 4 Znaczniki Planów. Plany, jakie możesz realizować w rundzie, zostały opisane na stronie **27**.

W Fazie Planowania umieszczasz na zmianę z NPC Znaczniki Planów w wybranych dzielnicach miasta. Na tym etapie nie deklarujesz, jakie Plany będziesz wykonywał, a jedynie wraz z NPC oznaczacie miejsce, gdzie chcecie realizować jakiś Plan. Dopiero w Fazie Działań, widząc sytuację na planszy, będziesz decydował, co chcesz zrobić. **Ty i NPC musicie umieścić na planszy wszystkie 4 swoje Znaczniki Planów**. Nie możecie umieścić mniej Znaczników Planów na planszy, chyba że Karta Miasta ma wpływ na bieżącą Fazę Planowania.

Porada: *Bardzo istotne jest zrozumienie sposobu zagrywania Znaczników Planów oraz ich wykonywania w kolejnej fazie. To sedno strategii tej gry, którego niezrozumienie będzie skutkowało słabą efektywnością twoich akcji lub koniecznością rezygnacji z wykonywania Planów.*

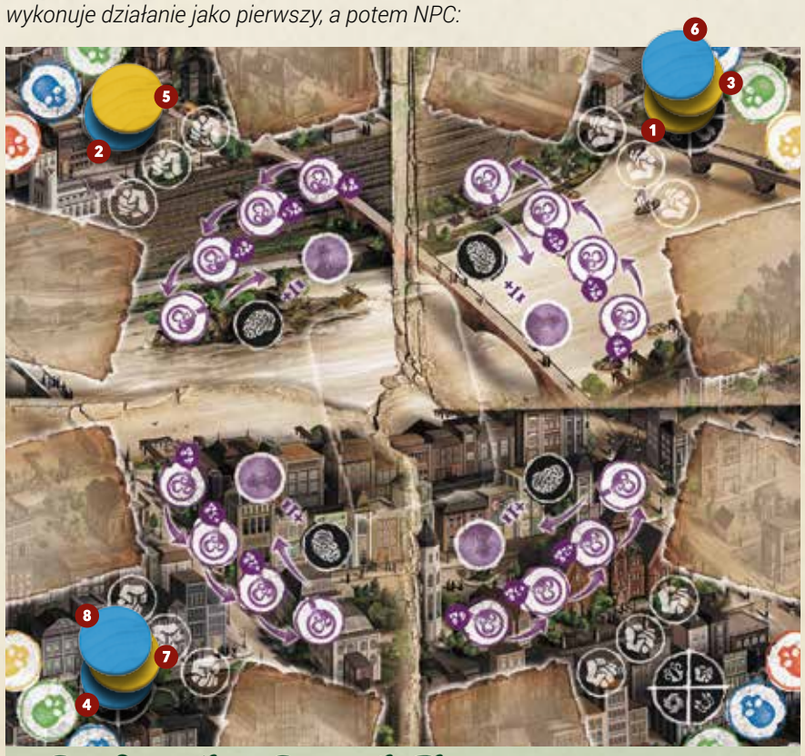
ROZMIESZCZANIE ŻETONÓW:

1. Umieść jeden ze swoich Znaczników Planów na wyznaczonym polu w dowolnej dzielnicy.
2. Wykonaj rzut Kością NPC, umieszczając jeden Znacznik Planu NPC na planszy w dzielnicy, której numer odpowiada wynikowi na kości. Zignoruj wynik, który wskazuje dzielnicę niebiorącą udziału w grze, i wykonaj ponownie rzut Kością NPC aż do skutku.
3. Rozkładanie Znaczników Planów (punkty 1–2) powtarza się, dopóki ty i NPC nie umieścicie na planszy swoich wszystkich czterech Znaczników Planów.

STOS ZNACZNIKÓW

Jeżeli w dzielnicy, w której ty lub NPC chcecie umieścić Znacznik Planu, jest już umieszczony co najmniej jeden Znacznik Planu, to zawsze umieszcza się znacznik na wierzchu stosu Znaczników Planów, przykrywając znaczniki, które tam leżały, tworząc lub powiększając w ten sposób stos. Na szczycie stosu zawsze leży Znacznik Planu, który został umieszczony jako ostatni w tej dzielnicy miasta.

Przykład *rozmieszczenia Znaczników Planów w wariancie jednoosobowym. Gracz wykonuje działanie jako pierwszy, a potem NPC:*



❖ Zasada ogólna: Znacznik Planu

Nie musisz być obecny w dzielnicy (nie musisz posiadać tam Znacznika Miejsca Kultu ani Rytuału), w której umieszczasz Znacznik Planu. To samo dotyczy NPC.

4 ❖ Faza Działań

Faza Działań podzielona jest na tury, w których następuje wykonywanie Planów, rozpoczynając od ciebie. Działania NPC są określane na podstawie Karty NPC, na której znajduje się instrukcja.

❖ Zasada ogólna: Płacenie

Możesz opłacać swoje akcje Kartami Kultu, jakie masz na ręce, odrzucając je na swój stos kart odrzuconych, oraz Żetonami Kultystów Wtajemniczonych, jakie posiadasz, odrzucając je do wspólnej puli leżącej obok planszy.
NPC za nic nie musi płacić.

WAŻNE

Ty i NPC możecie wykonywać tylko swój Plan, który leży na szczycie stosu w dowolnej dzielnicy. Jeżeli ty albo NPC macie wykonywać swoją turę i nie macie w żadnej dzielnicy Znacznika Planu leżącego na szczycie stosu, tura jest pomijana.

PAMIĘTAJ

Możesz wykonać maksymalnie 2 razy ten sam Plan w rundzie gry, czyli nie możesz umieścić trzech swoich Znaczników Planów w jednym obszarze na Planszy Planów (przykładowo w obszarze Wpływów). To ograniczenie nie dotyczy obszaru Blefu – każdy z graczy może na nim umieścić dowolną liczbę Znaczników Planów.
Ta zasada nie obowiązuje NPC.

WYKONYWANIE DZIAŁANIA PRZEZ CIEBIE

Zabierz jeden ze swoich Znaczników Planów, jaki jest umieszczony na szczycie dowolnego stosu, a następnie zdecyduj, czy chcesz go wykonać, czy zrezygnować:

- **Wykonanie Planu:** Umieść zabrany z dzielnicy znacznik na Planszy Planów w obszarze planu, jaki chcesz zrealizować, a następnie rozpatrz jego efekt. Plany jakie możesz wykonać znajdują się na stronie **27**.
- **Blef:** Zrezygnuj z wykonywania planu i umieść zabrany z dzielnicy znacznik na Planszy Planów w obszarze Blefu, a następnie pobierz ze wspólnej puli 2 dowolne Żetony Kultystów i umieść je obok siebie.

WYKONYWANIE DZIAŁANIA PRZEZ NPC

NPC wykonuje działania, rozpoczynając zawsze od dzielnicy z najniższym numerem, a jeżeli NPC nie ma w niej Znacznika Planu lub nie nie leży on na wierzchu stosu, to wykonuje Plan w dzielnicy z wyższym numerem. Jeżeli NPC nie ma w żadnej dzielnicy swojego Znacznika Planu lub w żadnej z nich nie leży on na wierzchu stosu, to jego tura jest pomijana. W innym przypadku zabierz Znacznik Planu NPC z rozpatrywanej dzielnicy, umieść go w zasobach NPC i wykonaj rzut Kością NPC, rozpatrując wynik zgodnie z poniższą instrukcją:

❶ **Plan Przygotowania:** Jeżeli w tej dzielnicy nie ma miejsca na Znacznik Rytuału (wszystkie dostępne pola są już zajęte) przejdź do Planu nr 3. W innym przypadku NPC umieszcza w tej dzielnicy Znacznik Rytuału naj-

wyższego poziomu, jaki ma dostępny w swoich zasobach, oraz przesuwa Żeton Badacza Tajemnic na Torze Śledztwa. Jeżeli NPC nie ma dostępnego Znacznika Rytuału w swoich zasobach, przejdź do Planu nr 2.
Uwaga: *NPC nie płaci za umieszczenie Znacznika Rytuału.*

❷ **Plan Wpływy:** Jeżeli w tej dzielnicy nie ma miejsca na Znacznik Rytuału (wszystkie dostępne pola są już zajęte) albo NPC w innych dzielnicach nie ma Znaczników Rytuałów, przejdź do Planu nr 3. W innym przypadku NPC przesuwa do tej dzielnicy swój Znacznik Rytuału najniższego poziomu, jaki jest dostępny w dzielnicy o wyższym numerze (jeżeli to niemożliwe, to z dzielnicy o niższym numerze). Po przesunięciu Znacznika Rytuału NPC zwiększa jego poziom, zastępując odpowiednim znacznikiem ze swoich zasobów. Dodatkowo NPC dobiera jedną kartę z wierzchu swojego Stosu Kultu i umieszcza ją zakrytą obok swoich zasobów. Ta karta będzie tam leżała do momentu wystąpienia najbliższej Konfrontacji i wtedy będzie użyta jako bonus do Kart NPC.

❸ **Plan Dominacji:** Jeżeli w tej dzielnicy NPC nie ma swojego Znacznika Rytuału, przejdź do Planu nr 4. W innym przypadku NPC rozpoczyna Dominację składającą się z Konfrontacji i Terroru, które zostały opisane na stronie **29**.

❹ **Plan Wzmocnienia:** Zabierz z tej dzielnicy Kartę Dzielnicy – Strażnika – i umieść ją na wierzchu Stosu Kultu NPC, a następnie, jeżeli NPC posiada w swoim stosie kart odrzuconych Kartę Dezorganizacji, zniszcz ją.
Uwaga: *NPC nie płaci żadnych kosztów za zdobycie tej karty.*

❺ **Blef:** Jeżeli NPC nie może wykonać żadnego z powyższych Planów, zdejmuje swój znacznik i pobiera 2 Żetony Kultystów Zbirów i umieszcza je w swoich zasobach. Żetony te będą tam leżeć do momentu wystąpienia najbliższej Konfrontacji i kiedy zostaną użyte jako bonus do Ataku NPC.

Ty i NPC wykonujecie na zmianę swoje Plany do momentu zdjęcia z planszy wszystkich Znaczników Planów.

Pamiętaj: Jeśli ty lub NPC macie wykonywać swoją turę, a nie ma waszego Znacznika Planu na szczycie żadnego stosu, to wasza tura jest pomijana.

Przykład *wykonywania Planów przez ciebie i NPC. Zaczynasz ty.*

5 ❖ Faza Ukrycia

W tej fazie musisz:
1. Odrzucić z ręki wszystkie posiadane Karty Kultu na swój stos kart odrzuconych.
2. Potasować Stos Kultu NPC. Pamiętaj, aby nie ruszać jego stosu kart odrzuconych, jeżeli Stos Kultu NPC nie jest pusty.
3. Odrzucić nadmiarowe Żetony Kultystów (powyżej 5), które posiadasz w swoich zasobach.
   Ważne: *Nie możesz posiadać na początku nowej rundy więcej niż 5 Żetonów Kultystów z poprzedniej rundy, chyba że Karta Miasta zmieniła ten warunek.*
4. Przesunąć Znacznik Rundy na Torze Rund na kolejne pole.
5. Zabrać z Planszy Planów swoje Znaczkinki Planów.

PAMIĘTAJ
W ostatniej rundzie gry pomiń Fazę Ukrycia i przejdź do końca gry.

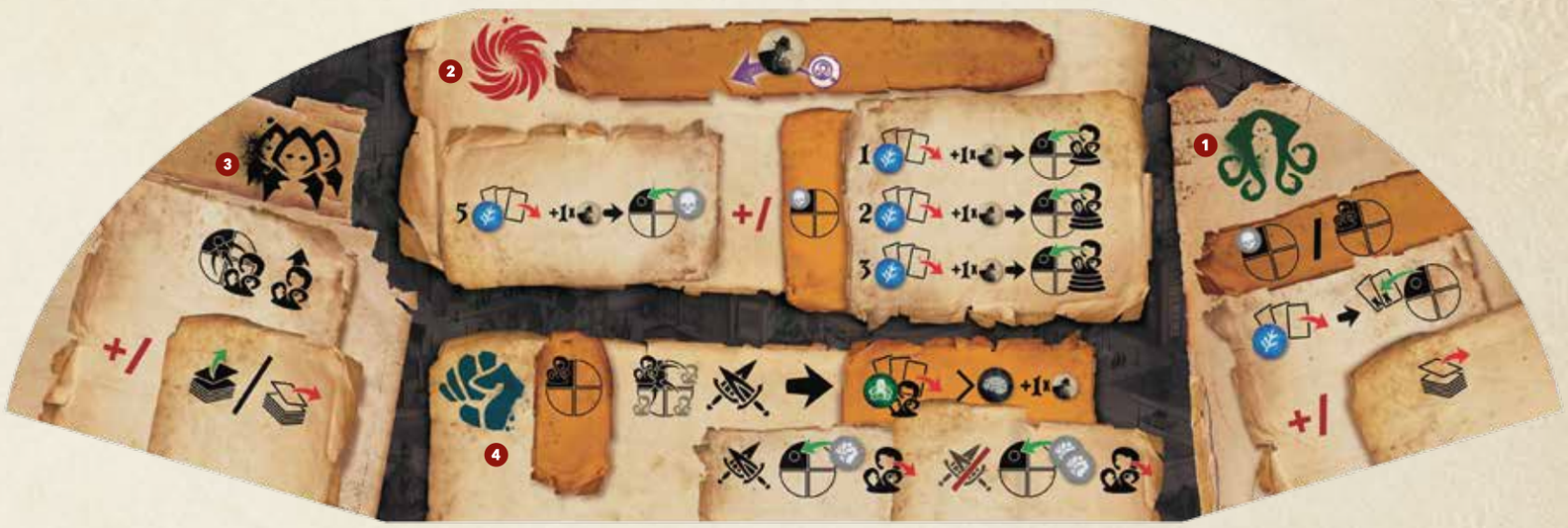
Koniec gry

Koniec gry następuje zaraz po Fazie Działań w ostatniej rundzie gry. Wtedy sprawdzany jest warunek wykonania przez ciebie Karty Celu.

Ty oraz NPC otrzymujecie 1 Punkt Zwycięstwa za:
- każdy posiadany na planszy Znacznik Dominacji,
- każdy posiadany na planszy Znacznik Miejsca Kultu, pod warunkiem że w tej samej dzielnicy znajduje się także co najmniej jeden Znacznik Rytuału tego gracza,
- posiadanie największej liczby Znaczników Rytuałów na planszy (poziomy Rytuałów nie mają znaczenia. W przypadku remisu każdy z remisujących graczy zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa).

Rozstrzyganie remisów

Jeżeli o sukcesie twojej misji decydują Punkty Zwycięstwa, a jest remis między tobą i NPC, to grę wygrywa gracz, który posiada największą liczbę Znaczników Dominacji na planszy. Jeżeli to nadal nie wyłoni zwycięzcy, to wygrywa gracz z największą liczbą Miejsc Kultu na planszy. W przypadku dalszego problemu z rozstrzygnięciem w kolejnych krokach sprawdza się największą liczbę Rytuałów na planszy (poziomy Rytuałów nie mają znaczenia), a następnie najniejszą liczbę Kart Dezorganizacji w talii gracza.



Plany Kultu

Plany wykonywane są zawsze w obrębie dzielnicy, w której Znacznik Planu został umieszczony i w której jest właśnie rozpatrywany.

1. Wzmocnienie
2. Przygotowanie
3. Wpływy
4. Dominacja

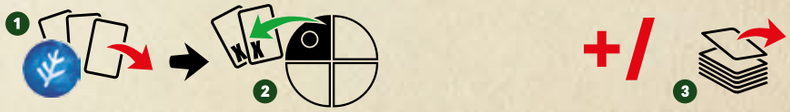
Wzmocnienie

Plan ten umożliwia ci zdobycie do dwóch różnych Kart Dzielnic z dzielnicy, z której zdjąłeś Znacznik Planu. Dodatkowo lub zamiast zdobywania Kart Dzielnic możesz zniszczyć jedną kartę, jaką posiadasz obecnie w stosie kart odrzuconych. Możesz przeszukać stos kart odrzuconych, a następnie wybrać i zniszczyć (odrzucić poza grę) wybraną kartę.

WARUNEK WYKONANIA
Musisz posiadać w tej dzielnicy Znacznik Miejsca Kultu lub Znacznik Rytuału.

WYKONANIE

1. Zdejmij swój Znacznik Planu z tej dzielnicy i umieść go na Planszy Planów w obszarze Planu Wzmocnienia.
2. Możesz zdobyć do dwóch różnych Kart Dzielnic z tej dzielnicy.
   Uwaga: *Nie możesz zdobyć dwóch takich samych kart w jednej turze.*
3. Każda zdobyta karta posiada swój koszt, jaki trzeba zapłacić w Mocy. Możesz zapłacić Kartami Kultu, jakie posiadasz na ręce, oraz Żetonami Kultystów Wtajemniczonych, jakie masz za zasłonką.
   Uwaga: *Faktyczny koszt zdobycia każdej karty równa się jej kosztowi podstawowemu + 1 za każdy Żeton Badacza Tajemnic leżący obok Żetonu Poczytalności w tej dzielnicy.*
4. Odrzuć na swój stos kart odrzuconych karty z symbolami, które posłużyły ci do zakupu nowych kart, a jeżeli płaciłeś też Żetonami Kultystów, to odrzuć te żetony do wspólnej puli obok planszy. 1
5. Zabierz zdobyte karty na rękę. Będziesz mógł ich użyć w swoich kolejnych turach w tej samej rundzie gry. 2
6. Dodatkowo lub zamiast kupowania Kart Dzielnic możesz zniszczyć jedną wybraną kartę, jaką posiadasz w swoim stosie kart odrzuconych. 3



Uwaga: *Zniszczona karta trafia do pudełka i nie bierze już udziału w grze.*

BARDZO WAŻNE
Każdy Żeton Badacza Tajemnic w dzielnicy (nie licząc tych znajdujących się jeszcze na Torze Śledztwa) zwiększa o 1 koszt zakupu każdej Karty Dzielnic w tej dzielnicy.

Przykład: *W dzielnicy, gdzie wykonujesz Plan Wzmocnienia, znajduje się jeden Żeton Badacza Tajemnic, który będzie zwiększał koszt zdobywania kart. Postanawiasz kupić dwie karty z tej dzielnicy. Koszt zdobycia każdej karty jest zwiększony o 1 za znajdujący się tam Żeton Badacza Tajemnic. Zdejmujesz swój Znacznik Planu i umieszczasz go na Planszy Planów na polu Wzmocnienia, a następnie płacisz w sumie 7 Mocy (odrzucasz na swój stos kart odrzuconych dwie karty dające łącznie 4 symbole Mocy oraz trzy Żetony kultystów Wtajemniczonych do wspólnej puli). Następnie postanawiasz pozbyć się ze swojego stosu kart odrzuconych jednej Karty Dezorganizacji.*

Przygotowanie

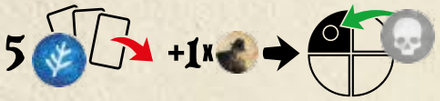
W ramach tego Planu możesz wykonać w dowolnej kolejności dwa działania lub tylko jedno z nich.

ZANIM WYKONASZ
Przesuń Żeton Badacza Tajemnic o 1 pole na Torze Śledztwa w tej dzielnicy. Gdy żeton przybędzie do dzielnicy, czyli dotrze na pole obok Żetonu Poczytalności, pozostaje już na tym polu. Jeśli są tam już inne Żetony Badaczy Tajemnic, to układa się je w stosie. Następnie na Torze Śledztwa natychmiast umieszcza się nowy Żeton Badacza Tajemnic. Jego miejsce startowe jest dokładnie takie samo jak na początku gry – jest to pole z liczbą „2").

Akcja 1 ❖ Przygotowanie Miejsca Kultu

WARUNEK WYKONANIA
Nie możesz w tej dzielnicy mieć już Znacznika Miejsca Kultu.

WYKONANIE
1. Zdejmij swój Znacznik Planu z tej dzielnicy i umieść go na Planszy Planów w obszarze Planu Przygotowania.
2. Umieść swój Znacznik Miejsca Kultu w tej dzielnicy, a następnie zapłać 5 Mocy + 1 za każdy Żeton Badacza Tajemnic leżący obok Żetonu Poczytalności w tej dzielnicy. Możesz zapłacić Kartami Kultu, jakie posiadasz na ręce, oraz Żetonami Kultystów Wtajemniczonych, jakie masz za zasłonką.
3. Odrzuć na swój stos kart odrzuconych karty z symbolami, które posłużyły ci do zakupu, a jeżeli używałeś też Żetonów Kultystów, to odrzuć te żetony do wspólnej puli obok planszy.

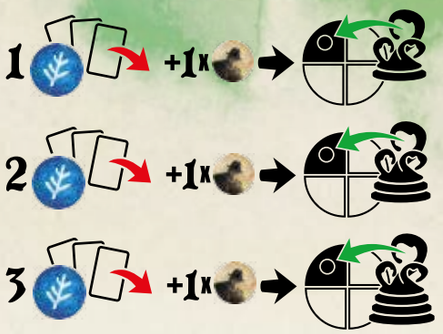


Akcja 2 ❖ Przygotowanie Rytuału

WARUNEK WYKONANIA
W tej dzielnicy musisz posiadać swój Znacznik Miejsca Kultu oraz musi być wolne miejsce na Rytuał. Nie możesz przygotować Rytuału, jeżeli wszystkie miejsca na Rytuały są w tej dzielnicy zajęte.

PAMIĘTAJ: W ramach jednego Planu Przygotowania możesz najpierw przygotować Miejsce Kultu, a następnie Rytuał zgodnie z poniższymi zasadami.

WYKONANIE
1. Jeżeli nie zdejmowałeś Znacznika Planu, przygotowując Miejsce Kultu, to teraz zdejmij swój Znacznik Planu z tej dzielnicy i umieść go na Planszy Planów w obszarze Planu Przygotowania.
2. Umieść jeden Znacznik Rytuału w tej dzielnicy, a następnie zapłać tyle Mocy, ile wynosi poziom przygotowywanego Rytuału + 1 za każdy Żeton Badacza Tajemnic leżący obok Żetonu Poczytalności w tej dzielnicy. Możesz zapłacić Kartami Kultu, jakie posiadasz na ręce, oraz Żetonami Kultystów Wtajemniczonych, jakie masz za zasłonką.



3. Odrzuć na swój stos kart odrzuconych karty z symbolami, które posłużyły ci do zakupu, a jeżeli używałeś też Żetonów Kultystów, to odrzuć te żetony do wspólnej puli obok planszy.

PAMIĘTAJ: W jednej turze tym Planem możesz umieścić tylko jedną figurkę Rytuału w dzielnicy.

BARDZO WAŻNE
Każdy Żeton Badacza Tajemnic w dzielnicy (nie licząc tych znajdujących się jeszcze na Torze Śledztwa) zwiększa o 1 koszt każdego Przygotowania w tej dzielnicy.

Przykład: *W dzielnicy, gdzie wykonujesz Plan Przygotowania, znajduje się jeden Żeton Badacza Tajemnic, który będzie zwiększał koszt Przygotowania. Postanawiasz w tej dzielnicy przygotować Miejsce Kultu oraz Rytuał I poziomu. Zdejmujesz swój Znacznik Planu i umieszczasz go na planszy Planów na polu Przygotowania, a następnie musisz przesunąć Żeton Badacza Tajemnic na Torze Śledztwa o jedno pole. Niestety, przez to żeton wchodzi do dzielnicy i będzie zwiększał dodatkowo koszty Przygotowania. Natychmiast należy też umieścić nowy Żeton Badacza Tajemnic na Torze Śledztwa, na polu z liczbą „2". Następnie wykonujesz swój Plan, w pierwszym kroku umieszczając Znacznik Miejsca Kultu, za co musisz zapłacić 7 Mocy (podstawowy koszt równy 5 + 2 za Żetony Badaczy Tajemnic w dzielnicy), a w drugim kroku umieszczając Znacznik Rytuału I poziomu, co kosztuje cię 3 Mocy (podstawowy koszt równy 1 + 2 za Żetony Badaczy Tajemnic w dzielnicy).*

Wpływy

Plan ten umożliwia ci przeniesienie Znacznika Rytuału do tej dzielnicy z dowolnej innej dzielnicy, w której posiadasz Rytuał, a także dobrać kartę ze swojego Stosu Kultu albo zniszczyć kartę ze swojego stosu kart odrzuconych.

WARUNEK WYKONANIA
W dzielnicy miasta musi być wolne miejsce na Rytuał. Nie można przenieść Rytuału, jeżeli wszystkie miejsca na Rytuały są w tej dzielnicy zajęte.

WYKONANIE
1. Zdejmij swój Znacznik Planu z tej dzielnicy i umieść go na Planszy Planów w obszarze Planu Wpływów.
2. Przenieś jeden znacznik swojego Rytuału do tej dzielnicy oraz zwiększ poziom tego Rytuału o 1 (zdejmij z planszy Znacznik Rytuału i zastąp go Rytuałem o jeden poziom wyższym ze swoich zasobów). Nie możesz

zwiększyć poziomu Rytuału, jeżeli nie posiadasz Rytuału na docelowym poziomie w swoich zasobach lub przenoszony Rytuał jest już III poziomu. Wciąż jednak jednak możesz wykonać przemieszczenie Rytuału. ❶

3. Po przeniesieniu Rytuału lub zamiast niego możesz dodatkowo dobrać na rękę kartę ze swojego Stosu Kultu albo zniszczyć jedną wybraną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych. ❷

Przykład: *Postanawiasz przesunąć do tej dzielnicy jeden swój Rytuał z dowolnej dzielnicy. Zdejmujesz swój Znacznik Planu i umieszczasz go na Planszy Planów na polu Wpływów, a następnie przesuwasz swój Rytuał I poziomu z wybranej dzielnicy do tej. Następnie podmieniasz Znacznik Rytuału na Rytuał II poziomu (nastąpiło darmowe zwiększenie poziomu Rytuału). Dodatkowo dobierasz kartę ze swojego Stosu Kultu.*

Dominacja

Plan Dominacji jest jednym z najbardziej skomplikowanych w grze i składa się z dwóch działań (Konfrontacji i Terroru), jakie wykonujesz w określonej kolejności. **Uwaga:** *Poniższy opis dotyczy także wykonywania Planu Dominacji przez NPC.*

WARUNEK WYKONANIA
Musisz posiadać swój Znacznik Rytuału w dzielnicy miasta.

Część 1 ❖ Konfrontacja

Jeżeli ty wykonujesz Dominację, to zdejmij swój Znacznik Planu z tej dzielnicy i umieść go na planszy Planów w obszarze Planu Dominacji. Jeżeli Plan ten wykonywany jest przez NPC, to zdjęty znacznik umieść w jego zasobach.

Jeżeli ty wykonujesz Dominację i NPC nie posiada Znaczników Rytuałów na planszy, to pomiń dalsze kroki Konfrontacji i przejdź od razu do części Terror. Tak samo gdy NPC wykonuje Dominację, a ty nie posiadasz na planszy Znaczników Rytuałów, pomiń dalsze kroki Konfrontacji i przejdź od razu do Terroru.

W innym przypadku musisz wykonać poniższe kroki:

1. Jeżeli ty wykonujesz Dominację, to NPC przesuwa do tej dzielnicy swój Znacznik Rytuału najwyższego poziomu, jaki ma na planszy (w przypadku kilku Rytuałów o tym samym poziomie – z dzielnicy o najniższym numerze). Jeżeli NPC wykonuje Dominację, to ty możesz do tej dzielnicy przesunąć swój jeden dowolny Znacznik Rytuału z innej dzielnicy.

   Uwaga: *Jeżeli w dzielnicy nie ma wolnych miejsc na Rytuały, nie można przesunąć do niej Znacznika Rytuału. Jeśli w tym momencie w dzielnicy znajdują się wyłącznie Rytuały gracza wykonującego Plan Dominacji, to pomiń dalsze kroki Konfrontacji i przejdź od razu do Terroru.*

2. Jeśli w dzielnicy znajdują się Rytuały twoje oraz NPC, dochodzi do walki.

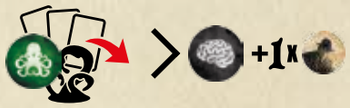
   Wykonaj następujące kroki:
   - Umieść przed sobą wybraną liczbę zakrytych Kart Kultu (z tych, które posiadasz na ręce) oraz dołóż do tej walki wybraną przez ciebie liczbę Żetonów Kultystów Zbirów (z symbolem Ataku) z puli, jaką posiadasz, a następnie użyj wybranych zdolności specjalnych na kartach, jakie zagrałeś, ze słowem-kluczem „Konfrontacja".
   - NPC odsłania pierwsze 3 karty z góry swojego Stosu Kultu. **Uwaga**: *Jeżeli NPC posiada Kartę Kultu otrzymaną dzięki wykonaniu Planu Wpływy, to tę kartę należy odsłonić i dodać do tej walki (tym sposobem NPC może w tej walce posiadać więcej niż 3 karty).*
     Następnie NPC używa wszystkich zdolności specjalnych na swoich kartach ze słowem-kluczem „Konfrontacja". W kolejnym kroku wykonaj rzut pięcioma Kośćmi Rekrutacji. NPC posiada dwa przerzuty kości, dlatego przerzuć natychmiast wyniki, które nie zawierają symbolu Ataku. **Uwaga:** *Jeżeli NPC posiada Żetony Kultystów Zbirów, to dodaj je wszystkie do tej walki.*
   - Określ łączną wartość Ataku swoją oraz NPC. Jest to suma symboli Ataku z zagranych kart i Żetonów Kultystów oraz poziomów Rytuałów w tej dzielnicy.

3. Gracz, który posiada największą łączną wartość Ataku, wygrywa Konfrontację i tylko jego Znaczniki Rytuałów pozostają w tej dzielnicy. Znaczniki Rytuałów przeciwnika należy usunąć z dzielnicy. Gracz, który przegrał Konfrontację, otrzymuje Kartę Dezorganizacji i umieszcza ją w swoim stosie kart odrzuconych.

W przypadku gdy nie ma gracza wygrywającego (ty i NPC macie taką samą łączną wartość Ataku), wszystkie wasze Znaczniki Rytuałów są usuwane z dzielnicy, oboje też otrzymujecie Kartę Dezorganizacji i umieszczacie ją w swoim stosie kart odrzuconych.

Część 2 ❖ Terror

To działanie nie jest dla ciebie obowiązkowe i możesz zrezygnować z jego wykonywania.

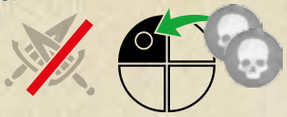


WARUNEK WYKONANIA
Terror może wykonać tylko gracz, który zagrał Plan Dominacji i wygrał Konfrontację lub do niej nie doszło.

WYKONANIE

1. Aby sterroryzować mieszkańców dzielnicy, musisz posiadać wartość Terroru wyższą od ich obecnej Poczytalności. Obecny poziom Poczytalności zawsze równa się wartości na Żetonie Poczytalności + liczba Żetonów Badaczy Tajemnic leżących obok Żetonu Poczytalności w danej dzielnicy.
   Uwaga: *NPC nie sprawdza swojego poziomu Terroru i uznaje się, że zawsze posiada Terror większy od Poczytalności mieszkańców. Przejdź do punktu 3.*

2. Twoje Rytuały wywołują w dzielnicy Terror o wartości równej sumie ich poziomów. Możesz zwiększyć Terror, odrzucając z ręki Karty Kultu z symbolami Terroru oraz Żetony Kultystów Odmieńców.
3. Jeżeli na skutek tych działań posiadasz w dzielnicy Terror większy od Poczytalności jej mieszkańców, to możesz umieścić tam jeden Znacznik Dominacji w swoim kolorze. Jeżeli nie było Konfrontacji i posiadasz w dzielnicy Terror większy od Poczytalności jej mieszkańców, to możesz umieścić w niej dwa Znaczniki Dominacji zamiast jednego.



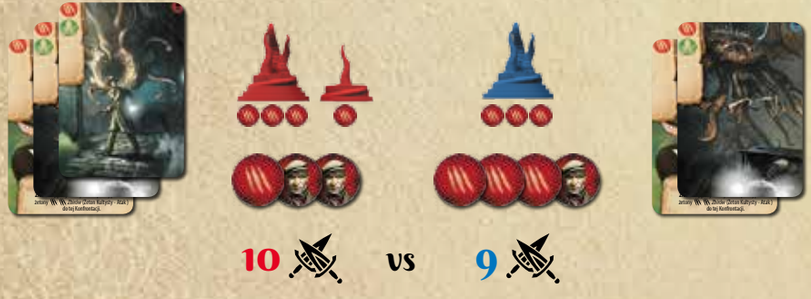
4. W ostatnim kroku gracz, który wykonał udany Terror (ty lub NPC), usuwa swój dowolny Znacznik Rytuału z tej dzielnicy.

Porada: *Staraj się nie dopuszczać do sytuacji, w której NPC sterroryzuje dzielnicę bez Konfrontacji, bo wtedy zyskuje szybko przewagę.*

MIEJSCA NA ZNACZNIKI DOMINACJI
Każda dzielnica miasta ma limit miejsc na Znaczniki Dominacji, jakie ty lub NPC możecie tam umieścić. Jeżeli ty lub NPC umieszczacie Znacznik Dominacji w dzielnicy, gdzie nie ma już wolnego miejsca, to możecie zastąpić swoim znacznikiem dowolny obecny tam Znacznik Dominacji przeciwnika. W ten sposób walczycie o Dominację.

Przykład Dominacji z Konfrontacją: *W dzielnicy, gdzie wykonujesz Plan Dominacji, znajduje się jeden Żeton Badacza Tajemnic, który będzie zwiększał koszt Terroru.*

1. *Wykonujesz (jako gracz czerwony) w tej dzielnicy Plan Dominacji. Zdejmujesz swój Znacznik Planu i umieszczasz go na Planszy Planów w obszarze Dominacja. W tej dzielnicy posiadasz dwa Znaczniki Rytuałów: jeden I poziomu, drugi III poziomu.*
2. *Niebieski gracz (NPC) w celu próby zablokowania twojej Dominacji w tej dzielnicy dostawia swój Rytuał III poziomu* (1) *z innej dzielnicy. W chwili obecnej dysponujesz Atakiem o wartości 4, a NPC o wartości 3.*
3. *Ponieważ w dzielnicy znajdują się w tym momencie Rytuały obu graczy, następuje Konfrontacja. Zagrywasz 3 karty do walki oraz wybraną przez ciebie liczbę Żetonów Kultystów Zbirów. Następnie, jeżeli chcesz, używasz zdolności specjalnych z zagranych przez ciebie kart ze słowem-kluczem „Konfrontacja".*
4. *NPC odsłania pierwsze 3 karty z góry swojego Stosu Kultu oraz rzuca pięcioma Kośćmi Rekrutacji, wykonując dwa przerzuty kości, na których nie ma symbolu Ataku. NPC używa wszystkich zdolności specjalnych ze swoich kart ze słowem-kluczem „Konfrontacja".*
5. *Sumujesz (swoje oraz NPC) symbole Ataku z kart oraz Żetonów Kultystów Zbirów, dodając do tego wartości Ataku Znaczników Rytuałów (Atak Rytuału jest równy jego poziomowi) w dzielnicy. Następnie te same czynności wykonujesz dla NPC.*
6. *Konfrontację wygrywa gracz, który ma największą sumaryczną wartość Ataku. W naszym przykładzie jesteś to ty (czerwony kontra niebieski: 10 do 9).*



7. *Wszystkie Znaczniki Rytuałów NPC w tej dzielnicy są usuwane z planszy* (2) *(wracają do gracza) i dodatkowo NPC otrzymuje Kartę Dezorganizacji, którą umieszcza na swoim stosie kart odrzuconych. Wszystkie karty zagrane do walki umieszczane są w stosach kart odrzuconych graczy, a Żetony Kultystów wracają do wspólnej puli obok planszy.*
8. *Ponieważ NPC próbował ci przeszkodzić w Konfrontacji, ale mu się nie udało, możesz rozpocząć Terror.* **Pamiętaj:** *Gdybyś nie wygrał Konfrontacji, nie byłoby Terroru.*
9. *Odrzucasz z ręki na swój stos kart odrzuconych Karty Kultu z symbolem Terroru oraz odpowiednią liczbę Żetonów Kultystów Odmieńców tak, aby suma Terroru była większa od aktualnej Poczytalności mieszkańców, wynoszącej 4 (3 na Żetonie Poczytalności + 1 za Żeton Badacza Tajemnic w dzielnicy). Należy pamiętać, że do sumy Terroru w dzielnicy dodajesz także swoje Znaczniki Rytuałów w tej dzielnicy (Terror Rytuału jest równy jego poziomowi). W tym przypadku posiadasz w dzielnicy dwa Rytuały, poziomu I i III, które dają ci łącznie Terror o wartości 4, więc wystarczy, że odrzucisz z ręki kartę z 1 ikoną Terroru lub 1 Żeton Kultysty Odmieńca. Robisz to i w ten sposób Terror się udaje.*

10. *Umieszczasz jeden Znacznik Dominacji w tej dzielnicy* (3).
Uwaga: *Gdyby nie było Konfrontacji, umieściłbyś dwa Znaczniki Dominacji.*
11. *Po udanym sterroryzowaniu dzielnicy musisz z niej usunąć jeden swój Znacznik Rytuału. Wybierasz Znacznik Rytuału I poziomu.* (4)

AUTOR GRY
Krzysztof Wolicki

ILUSTRACJE
Łukasz Matuszek
Maciej Zumirski

OPRAWA GRAFICZNA
Paweł Niziołek

TEKST I KOREKTA
Szymon Luszczak

PROJEKT GRAFICZNY INSTRUKCJI
Karolina Lewanowicz

REDIMP GAMES
Prosta 244
43-376 Kalna
contact@redimp.pl
www.redimp.pl

Dedykuję tę grę moim wspaniałym córkom, Wiktorii i Kindze, dziękując za cierpliwość i wyrozumiałość wykazaną w czasie projektowania gry.

Specjalne podziękowania dla niżej wymienionych osób za ogromny wkład w procesie tworzenia gry: Rafał Żaba, Maciej Bożek, Szymon Luszczak, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Łupieżowiec Sebastian, Michał Libera, Andrzej Kuplowski, Rafał Kimla, Mikołaj Mirewski. Dziękuję wszystkim testującym grę na licznych konwentach, gdzie gościłem z prototypem.
— Krzysztof

© 2017 RedImp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane kopiowanie lub rozpowszechnianie poszczególnych treści lub pełnych stron niniejszej publikacji jest zabronione.

Plany Kultu

❖ w skrócie

Wzmocnienie

WARUNEK WYKONANIA: Posiadanie przez gracza w tej dzielnicy Znacznika Miejsca Kultu lub Rytuału.

WYKONANIE

1. Możesz zdobyć do dwóch różnych Kart Dzielnic z tej dzielnicy.
   Uwaga: *Nie możesz zdobyć dwóch takich samych kart w jednej turze.*
2. Dodatkowo lub zamiast kupowania Kart Dzielnic możesz zniszczyć jedną wybraną kartę, jaką posiadasz aktualnie w swoim stosie kart odrzconych. Zniszczona karta trafia do pudełka i nie bierze już udziału w grze.

BARDZO WAŻNE: Każdy Żeton Badacza Tajemnic w dzielnicy (nie licząc tych znajdujących się jeszcze na Torze Śledztwa) zwiększa o 1 koszt zakupu każdej Karty Dzielnic w tej dzielnicy.

Wpływy

WARUNEK WYKONANIA: W dzielnicy miasta musi być wolne miejsce na Rytuał. Nie można przenieść Rytuału, jeżeli wszystkie miejsca na Rytuały są w tej dzielnicy zajęte.

WYKONANIE: Przenieś jeden znacznik swojego Rytuału do tej dzielnicy oraz zwiększ poziom tego Rytuału o 1 (zdejmij z planszy Znacznik Rytuału i zastąp go Rytuałem o jeden poziom wyższym ze swoich zasobów). Nie możesz zwiększyć poziomu Rytuału, jeżeli nie posiadasz Rytuału na docelowym poziomie w swoich zasobach lub przenoszony Rytuał jest już III poziomu. Wciąż jednak jednak możesz wykonać przemieszczenie Rytuału. Po przeniesieniu Rytuału lub zamiast niego możesz dodatkowo dobrać na rękę kartę ze swojego Stosu Kultu albo zniszczyć jedną wybraną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych.

Przygotowanie

W ramach tego Planu gracz może wykonać w dowolnej kolejności dwa działania lub tylko jedno z nich.

ZANIM WYKONASZ: Przesuń Żeton Badacza Tajemnic o 1 pole na Torze Śledztwa w tej dzielnicy.

Akcja 1 ❖ Przygotowanie Miejsca Kultu

WARUNEK WYKONANIA: Nie możesz w tej dzielnicy mieć już Znacznika Miejsca Kultu.

WYKONANIE: Umieść swój Znacznik Miejsca Kultu w tej dzielnicy, a następnie zapłać 5 Mocy + 1 za każdy Żeton Badacza Tajemnic w tej dzielnicy.

Akcja 2 ❖ Przygotowanie Rytuału

W ramach jednego Planu Przygotowania możesz najpierw przygotować Miejsce Kultu, a następnie Rytuał zgodnie z poniższymi zasadami.

WARUNEK WYKONANIA: W tej dzielnicy musisz posiadać swój Znacznik Miejsca Kultu oraz musi być wolne miejsce na Rytuał. Nie możesz przygotować Rytuału, jeżeli wszystkie miejsca na Rytuały są w tej dzielnicy zajęte.

WYKONANIE: Umieść jeden Znacznik Rytuału w tej dzielnicy, a następnie zapłać tyle Mocy, ile wynosi poziom przygotowywanego Rytuału + 1 za każdy Żeton Badacza Tajemnic w tej dzielnicy.

Blef ❖

Gracz rezygnuje z wykonywania Planu, więc umieszcza zabrany z dzielnicy znacznik na Planszy Planów w obszarze Blefu, a następnie otrzymuje bonus w postaci 2 dowolnych Żetonów Kultystów i umieszcza je za swoją zasłonką gracza.

Dominacja

WARUNEK WYKONANIA: W tej dzielnicy miasta musi być Znacznik Rytuału gracza, który wykonuje Plan Dominacji.

Część 1 ❖ Konfrontacja

Jeżeli przeciwnicy nie posiadają Znaczników Rytuałów na planszy, to nie mogą próbować ci się przeciwstawić – pomiń dalsze kroki Konfrontacji i przejdź od razu do części Terror. **W innym przypadku musisz wykonać poniższe kroki:**

1. Począwszy od gracza po lewej stronie gracza wykonującego Plan Dominacji wszyscy przeciwnicy mogą przemieścić do tego obszaru jeden swój Znacznik Rytuału dowolnego poziomu z dowolnej dzielnicy. Przemieszczenie wykonuje się zgodnie z kolejnością, rozpoczynając od gracza siedzącego po lewej stronie. Jest tylko jedna kolejka dosuwania Rytuałów do dzielnicy, w której jest Konfrontacja, i mogą to zrobić tylko przeciwnicy gracza wykonującego Plan Dominacji, on sam nie może.
2. Wszyscy gracze, którzy posiadają Znaczniki Rytuałów w tej dzielnicy, uczestniczą w Konfrontacji i będą zagrywać do walki Karty Kultu z ręki (można nawet zagrywać karty nieposiadające symboli Ataku – jako blef) oraz Żetony Kultystów Zbirów. Pozostali gracze nie biorą udziału w tej walce.

Część 2 ❖ Terror

To działanie nie jest obowiązkowe i gracz może zrezygnować z jego wykonywania.

WARUNEK WYKONANIA: Terror może wykonać tylko gracz, który zagrał Plan Dominacji i wygrał Konfrontację lub do niej nie doszło.

WYKONANIE

1. Aby sterroryzować mieszkańców dzielnicy, musisz posiadać wartość Terroru wyższą od ich obecnej Poczytalności. Obecny poziom Poczytalności zawsze równa się wartości na Żetonie Poczytalności + liczba Żetonów Badaczy Tajemnic leżących obok Żetonu Poczytalności w danej dzielnicy.
2. Twoje Rytuały wywołują w dzielnicy Terror o wartości równej sumie ich poziomów. Możesz zwiększyć Terror, odrzucając z ręki Karty Kultu z symbolami Terroru oraz Żetony Kultystów Odmieńców.
3. Jeżeli na skutek tych działań posiadasz w dzielnicy Terror większy od Poczytalności jej mieszkańców, to możesz umieścić tam jeden Znacznik Dominacji w swoim kolorze. Jeżeli nie było Konfrontacji i posiadasz w dzielnicy Terror większy od Poczytalności jej mieszkańców, to możesz umieścić w niej dwa Znaczniki Dominacji zamiast jednego.
4. Musisz usunąć swój jeden dowolny Znacznik Rytuału z tej dzielnicy.