

Содержание



Among Cultists

Pravidla



Obsah

Zlá znamení	3
Cíl hry a podmínky vítězství	3
Hlavní herní koncepty	4
Týmy, role a postavy	4
Stavy	4
Setkání	4
Skrývání a odhalování informací	4
Komponenty	4
Komponenty a podmínky vítězství podle počtu hráčů	6
Příprava hry	7
Příprava první hry	7
Vyšetřovatelé a kultisté	7
Příprava herní plochy	8
Noční fáze (jedenkrát po přípravě hry)	10
Po nočním rituálu	10
Průběh hry	11
Volba prvního hráče a zahájení hry	11
Zlatá pravidla	11
Přehled	11
Podrobnosti o fázích	12
1. Fáze pohybu	12
Trasy	12
Spuštění setkání	13
Výsledek setkání	13
2. Fáze události	13
3. Fáze akce	14
4. Fáze úklidu	14

Návrh hry: Stefan Godot (s Andreasem a Markem Godotovými)
Výtvarná režie / grafický design / produkční řízení: Karsten Schulmann
Ilustrace: Andreas Schroth, Jarrod Owen, Karsten Schulmann
Ilustrace obalu: Stephen S. Gibson
Redakce pravidel: Michael Csorba (die spiele|texter)
Český překlad: Eliška Boudová a Adam Prentis pro agenturu The Geeky Pen

Více informací najdete na webu www.among-cultists.com

Akce	15
Akce postav	15
Kontrola stavu	15
Zajištění chodby	15
Boj s kultistou	15
Zahnání rybího muže	16
Zabití postavy	16
Akce místností	16
Doplnění balíčku místnosti	16
Kontrola místnosti	17
Zahájení hlasování	17
Použití kamer	18
Nahození elektřiny	19
Zavření portálu	19
Výsady živých a mrtvých	19
Konec hry	20
Přizpůsobení složitosti	20
Pro zkušené zabijáky	20
Pro mistry dedukce	20
Varianta pro 4 a 6 hráčů s použitím robotického vyšetřovatele (UI)	21
Příprava hry s umělou inteligencí	21
Pravidla hry s umělou inteligencí	21
Fáze pohybu	21
Fáze akce	22
Speciální pravidla UI	22
Příloha	22
Symboly	22
Události	23
Role	24

Velké díky testerům našeho prototypu, přátelům a té nejlepší komunitě, jakou jsme si mohli představit.

Hru věnujeme našim milovaným dětem
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

2. vydání
© 2022 Godot Games. Všechna práva vyhrazena.



Zlá znamení

„Dobrý bože! Konečně jste tady!“ Hlas se v ozvěně nesl chodbou jako pozdrav z jiného světa. Hubený ředitel se podíval na své zlaté kapesní hodinky v rozechvělé dlani a otřel si zpocené čelo kapesníkem.

„Jak špatné to je?“ zeptal se muž v hnědém kabátu s černou páskou přes oko, který postával ve dveřích foyeru a zkoumal místnost zaneřádnou záhadnými runami, jen aby si na svou otázku posléze odpověděl sám. **„Vidím, že mnohem horší, než jsem očekával. Vypadá to takhle všude?“** - **„Ano! V každé místnosti je to stejné. Co to všechno znamená, Gomery? O co těm kultistům jde? Jsou to šílenci!“**

Muž s páskou přes oko přešel ke komodě za ředitelem a nalil si whisky do křišťálové sklenice.

„Je to součást tajemného rituálu. Dnes v noci tomu musíme učinit přítrž, jinak se z věčného spánku probudí něco nepředstavitelného. Okamžitě všechny svolajte do hlavní chodby, než bude pozdě.“ - **„Jistě, udělám, cokoli chcete, Gomery. Jen vás prosím, zachraňte univerzitu! Dám vědět všem členům Miskatonické tajné společnosti.“**

Gomery bez mrknutí oka jediným lokem vyprázdnil sklenici a položil ji dnem vzhůru zpátky na komodu, nad níž se zlověstně skvěly rudé pentagramy.

„Potom z univerzity odejděte! Kdo ví, k čemu dnes v noci dojde. Nemůžeme zaručit vaši bezpečnost.“

Cíl hry a podmínky vítězství

Among Cultists je dedukční hra pro 4 až 8 hráčů od 14 let, kteří mají tajná posláná. Herní doba se pohybuje v rozmezí 45 až 90 minut.

Na začátku hry je každému přiřazena náhodná role a tým: Jako vyšetřovatel Miskatonické tajné společnosti se pokusíte překazit temný rituál kultu tak, že identifikujete a zneškodníte kultisty dříve, než ho stihnou dokončit. Ostatním lidem se raději vyhýbejte, protože každé střetnutí pro vás může být tím posledním! Cílem kultistů je zbavit se vyšetřovatelů.

Prestižní univerzitu zachráníte jen tehdy, pokud včas odhalíte všechny kultisty nebo vyklidíte dostatek místností. Ale dávejte pozor: Kultisté už jsou mezi vámi... a začali zabíjet!

Vyšetřovatelé vítězí, pokud do 10 kol...

- ... dosáhnou určitého počtu vítězných bodů (viz tabulku na str. 6), nebo
- ... identifikují všechny kultisty a hlasováním/zabitím je zneškodní.

Kultisté vítězí, pokud...

- ... zabijí určitý počet vyšetřovatelů (viz tabulku na str. 6), nebo
- ... úspěšně sabotují vyšetřovatele a zabrání jim dosáhnout potřebného počtu bodů do konce 10. kola, nebo
- ... na konci hry, ať už dopadla pro vyšetřovatele jakkoli, identifikují **jasnovidce**, pokud je ve hře.

Důležité: Pravidlo pro aktivaci předčasného ukončení hry platí pouze pro hry 4–6 hráčů s 1 kultistou.

1 kultista (4–6 hráčů)

Pokud jste jediným kultistou ve hře, zvítězíte i v případě, že zabijete celkem 3 nebo 4 vyšetřovatele (viz tabulku na str. 6), a to na konci libovolného kola. **Toto pravidlo převáží i vítězství vyšetřovatelů.**

Na konci každého kola máte možnost hru aktivně ukončit, když prohlásíte, že jste splnili podmínku počtu zabitých vyšetřovatelů (více na str. 14). Měli byste si tím ale být jistí, protože pokud se pletete, okamžitě prohráváte! Pokud jste byli hlasováním vyřazeni ze hry PŘED TÍM, než na konci kola stihnete hru ukončit, taktéž prohráváte, nehleďte na to, kolik životů vyšetřovatelů máte na svědomí!

2 kultisté (7–8 hráčů)

Pokud byl ze hry hlasováním/zabitím zneškodněn poslední žijící kultista, ale zároveň jste nejpozději v předchozím kole dosáhli potřebného počtu mrtvých vyšetřovatelů (viz tabulku), vítězí kultisté. Jestliže byl poslední vyšetřovatel potřebný ke splnění podmínky vítězství zneškodněn ve stejném kole jako poslední žijící kultista, vítězí vyšetřovatelé (**zneškodnění kultisty má přednost před vítězstvím kultistů**).

Hlavní herní koncepty

Týmy, role a postavy

Ve hře Among Cultists se rozdělíte do dvou **týmů**: na vyšetřovatele a kultisty. Zvítězit může pouze jeden tým. O tom, do kterého týmu budete patřit a jakou budete mít roli, rozhoduje **žeton role**, který obdržíte na začátku hry a nebudete ho nikomu ukazovat. Vaše **karta postavy** bude naopak viditelná všem. Osoba, která je na ní zobrazená, nemá na hratelnost žádný vliv a slouží jen k identifikaci.

Stavy

Vaše postava může být v jednom ze dvou **stavů**: živá, či mrtvá. Ano, vaše postava může zemřít, tím ovšem není ze hry vyřazena. Ve hře můžete pokračovat až do konce. **Vaše postava je považována za živou, dokud se její smrt nepotvrdí** (například určitou akcí). Po smrti se z vaší postavy stane duch, který má jiné schopnosti než živá postava. Jelikož se karty představující **stav** vaší postavy hrají lícem dolů, může být vaše postava mrtvá, aniž byste o tom věděli – a to klidně už od začátku hry.

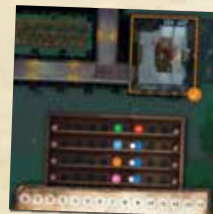
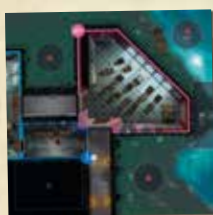
Setkání

Každé **setkání** mezi postavami s sebou nese riziko, že z něj někdo nevyjde živý. Setkání se většinou spustí, jakmile se ve stejné lokalitě ocitne další živá postava. V takovém případě si s daným hráčem vyměníte lícem dolů karty, které mohou ovlivnit **stav** postavy toho druhého.

Skrývání a odhalování informací

Mnoho informací je tajných a odhalí se až v průběhu hraní. Během hry se ale smíte bavit téměř o čemkoli, lhát, spekulovat, nebo prostě mlčet. Stejně jako v dobrých thrillerech musí vyšetřovatelé promyšleně spolupracovat, aby kultisty odhalili. Přitom je důležité mít dobrého pamatováka. Nemusíte si ale pamatovat každíčký detail z předešlých kol – nejlepší je podělit se o své znalosti s ostatními během diskuzí. Mlhavé vzpomínky tvořené změtí faktů a nepravd hře i vašim diskuzím přidávají na zábavnosti.

Komponenty



6 oboustranných dílů mapy
A a B



10 velkých karet postav



10 dřevěných kotoučů
s postavami

182 karet, jmenovitě



10x trasa



63x Úspěch



20x Neúspěch



7x Sabotáž



73x Naživu



9x Po smrti



1 rozbité okno
(místo nebezpečného průchodu)



1 hodiny vč. indikátoru kola
(ručičky)



8 obálek



1 pytlík

Žetony



18 žetonů rolí



12 žetonů místností
(s nebezpečným průchodem či bez něj)



25 žetonů knih



3 žetony kultistů



1 žeton rybího muže



1 žeton fáze



1 žeton hlasování



1 žeton elektřiny



1 žeton prvního hráče
(nůž)



12 žetonů událostí



1 počítadlo vítězných bodů
(červená koule)



1 značka konečného skóre
(ukazováček)



1 portál

Komponenty a podmínky vítězství podle počtu hráčů

Pokud hrajete pouze se 4 hráči, přečtěte si stranu 21.

	4/5 hráčů (1 kultista)	6 hráčů (1 kultista)	7 hráčů (2 kultisté)	8 hráčů (2 kultisté)
Balíček vyšetřovatele (na 1 hráče)	9x Naživu, 8x Úspěch, 1x trasa			
Balíček kultisty (na 1 hráče)	6x Naživu, 3x Po smrti, 2x Úspěch, 4x Neúspěch, 2x Sabotáž, 1x trasa			
Počáteční karty pro balíčky stavu	5x Naživu, 1x Po smrti		nevztahuje se	7x Naživu, 1x Po smrti
Počáteční karty místností (typ a počet karet je stejný jako v dobíracím balíčku)	5x Úspěch, 3x Neúspěch, 1x Sabotáž	4x Úspěch, 4x Neúspěch, 1x Sabotáž	5x Úspěch, 4x Neúspěch, 1x Sabotáž	5x Úspěch, 5x Neúspěch, 1x Sabotáž
Dobírací balíček (typ a počet karet je stejný jako v balíčku počátečních karet místností)	5x Úspěch, 3x Neúspěch, 1x Sabotáž	4x Úspěch, 4x Neúspěch, 1x Sabotáž	5x Úspěch, 4x Neúspěch, 1x Sabotáž	5x Úspěch, 5x Neúspěch, 1x Sabotáž
Balíček nebezpečných průchoďů	1x Úspěch, 1x Neúspěch			
Žetony místností	5x prozkoumaná, 4x se symbolem nebezpečného průchodu	4x prozkoumaná, 5x se symbolem nebezpečného průchodu	6x prozkoumaná, 4x se symbolem nebezpečného průchodu	5x prozkoumaná, 6x se symbolem nebezpečného průchodu
Události	2x Úder blesku, 2x Odhalení tajného vchodu, 1x Žádný signál, 1x Pod dohledem křivých očí, 1x Dobrá morálka, 1x Vše pod kontrolou, 1x Otevření portálu, 1x Rozbité okno, 1x Špatná morálka, 1x Zrcadlo			
Podmínka vítězství: vyšetřovatelé	10 vítězných bodů	12 vítězných bodů	12 vítězných bodů	13 vítězných bodů
Podmínka vítězství: kultisté	min. 3 mrtví vyšetřovatelé	min. 4 mrtví vyšetřovatelé	min. 4 mrtví vyšetřovatelé	min. 5 mrtví vyšetřovatelé

Příprava hry

Příprava první hry

Abyste se do této hry plné intrik a blafování dostali co nejrychleji, doporučujeme během přípravy hry provést následující úpravy:

5, 6 a 8 hráčů

Hrajte s kultisty a jasnovidcem a ostatní role vynechte. Přehled všech rolí najdete v příloze.

7 hráčů

Hrajte se 2 kultisty a ostatní role vynechte.

V první hře se obejdete bez balíčku nebezpečných průchodů, události Rozbité okno i ostatních rolí. Ve vaší první hře se tedy neobjeví žádné žetony kultistů ani rybí muž a můžete tak přeskočit tyto kroky přípravy hry: 11, 13, 14. Jakmile si pravidla osvojíte a budete si chtít hru trochu okořenit, otočte na stranu 20, kde se dozvíte, jak si přizpůsobit složitost hry.

Vyšetřovatelé a kultisté

1. Vezměte si karty pro balíčky vyšetřovatelů a kultistů podle počtu hráčů (viz tabulku). Nejdřív zamíchejte Trasy a vyložte je vedle sebe lícem dolů. Potom zvlášť zamíchejte karty každého vyšetřovatele a kultisty a na každou vyloženou kartu trasy položte lícem dolů 1 z těchto balíčků. Zatím balíčky nepřirazujte hráčům, ale zapamatujte si, který či které z nich patří kultistům.



2. Na každý balíček lícem nahoru položte 1 odpovídající žeton role: chapadla pro kultisty a písmeno „M“ pro vyšetřovatele.



3. (NE PŘI 7 HRÁČÍCH!) Vezměte si karty, z nichž podle tabulky sestavíte počáteční balíček karet stavu. Z tohoto balíčku vložte 1 kartu Naživu dospod každého balíčku kultistů lícem dolů. Zbývající karty stavu lícem dolů zamíchejte a po 1 vložte dospod všech balíčků vyšetřovatelů. Pokud vám nějaké karty stavu zbyly, nedívejte se na ně a vraťte je do krabice.



4. Potom otočte všechny žetony rolí položené na balíčcích lícem dolů.



5. Balíčky, včetně žetonů rolí, po jednom vložte do obálek. Obálky zamíchejte tak, abyste nevěděli, jaká role se v které z nich nachází.
6. Náhodně rozdejte každému hráči 1 obálku. Zatím je neotvírejte!
7. Každý hráč si vybere 1 kartu postavy a položí si ji před sebe stranou Naživu (♥) vzhůru.

Příprava herní plochy

8. Připravte si mapu podle počtu hráčů (viz ilustrace).
9. Zamíchejte počáteční karty místností podle tabulky a 1 z nich položte lícem dolů vedle každé místnosti. Každý balíček místnosti je označený barvou a symbolem odpovídající místnosti.
10. Zamíchejte karty dobíracího balíčku podle tabulky a balíček položte lícem dolů vedle mapy.
11. Připravte si balíček nebezpečných průchodů (1x Úspěch a 1x Neúspěch), zamíchejte ho a položte ho lícem dolů na Rozbité okno.
12. Všechny kotouče s postavami položte stranou Naživu () vzhůru do hlavní chodby (to je ta uprostřed mapy, s velkým „M“).
13. Otočte 3 žetony kultistů lícem dolů, promíchejte je a položte je na mapu na příslušná pole kolem univerzity (podle symbolu).
14. Umístěte rybího muže na jezero.
15. Žeton hlasování položte lícem vzhůru do světle modré místnosti (jidelny) a žeton elektřiny položte svítící žárovkou vzhůru do červené místnosti (místnost ostrahy).
16. Určený počet žetonů událostí (podle tabulky) vložte do černého pytlíku.
17. Umístěte indikátor kola (hodinovou ručičku) na hodiny tak, aby ukazoval na „I“ (1. kolo).
18. Počítadlo vítězných bodů (červená koule) položte na políčko „0“ na bodovací stupnici a značku konečného skóre (ukazováček) položte na políčko vpravo od hodnoty bodů vítězství, které vyšetřovatelé musí dosáhnout, aby vyhráli (viz tabulku).
Příklad: Ve hře 6 hráčů prst ukazuje na číslo 12.
19. Do každé místnosti položte tolik žetonů knih, kolik je v ní políček na knihy.
20. Otočte žetony místností stranou s křížkem vzhůru, promíchejte je podle tabulky a do každé místnosti položte 1 z nich.
21. Začínající postava (viz další stranu) dostane nůž (žeton prvního hráče) a žeton fáze (stranou s „pohybem“ vzhůru).
22. Položte žeton portálu vedle dobíracího balíčku. Zbývající nepoužité komponenty vraťte do krabice.
23. Přípravu hry uzavřete provedením noční fáze, viz další oddíl. Pak může vypuknout rež!



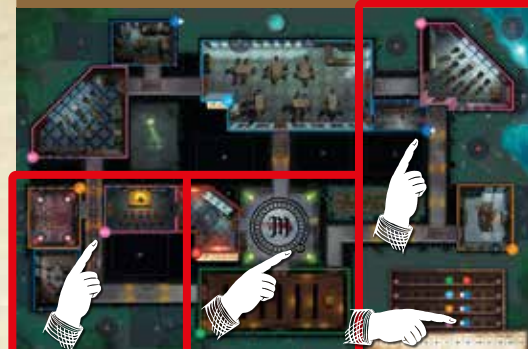
4-6 hráčů



7 hráčů



8 hráčů



17

11



10



22



21



Noční fáze (jedenkrát po přípravě hry)

Během noční fáze se hráči dozví, jaké jsou jejich role. Noční rituál slouží k tomu, aby si někteří hráči před začátkem hry potají sdělili nezbytné informace o svém týmu. Tímto způsobem se kultisté dozví, kdo k nim patří, pokud jich hraje víc, a který vyšetřovatel už případně není naživu. Pokud je ve hře jasnovidec, patří do týmu vyšetřovatelů. Jasnovidci je známo, kdo je kultista, ale jeho totožnost ostatní hráči neznají. Ostatní vyšetřovatelé během rituálu žádné informace nezískají.

Zvolte hráče, který předřídá noční rituál, nebo ho předem namluvte jako nahrávku pomocí některého z úžasných komunikačních zařízení z budoucnosti a přehrajte. A staromilci se mohou rituál naučit nazpaměť a recitovat ho.

4 hráčů

Postupujte podle pravidel hry s **robotickým vyšetřovatelem** a podle odpovídající noční fáze, viz stranu 21.

Každý hráč si vybere obálku, otevře ji a položí svůj balíček před sebe, aniž se podívá na spodní kartu. Obálky už nebudete potřebovat, můžete je vrátit do krabice. Každý hráč se podívá na svůj žeton role, čímž zjistí svou roli. Žeton pak položte lícem dolů vedle portréту své postavy.

Důležité: Ve hře 5, 6 a 8 hráčů si všichni hráči schovají svůj balíček do dlaně, otočený lícem dolů tak, aby na spodní kartu nebylo vidět.

→ Přehled všech rolí najdete v příloze.

Pak vezměte svůj balíček otočený lícem dolů do jedné ruky a odříkejte **Prastarý rituál noci** (autor neznámý):

5, 6 a 8 hráčů

*„Oči jsou zavřené, osud se odkrývá,
mnohým se život již v ztracení rozplývá.“*

Všichni hráči: Zavřete oči a otočte balíčky v ruce tak, aby byla spodní karta vidět.

*„Pohledte teď, sestry, bratři,
Prastarému kořist patří!“*

Kultisté: Otevřete oči a podívejte se, kdo patří do vašeho týmu a kteří hráči (pokud někdo) jsou od začátku hry mrtví.

*„Osud se zastírá, oči vám uzavře.
Pěst se teď natáhne, pravdu však nezapře.“*

Všichni hráči: Zavřete oči a skryjte své balíčky. Pak natáhněte volnou ruku v pěst a pouze kultisté zvednou palec.

*„Cizí pohled vody čerá,
marně hledá, čas mu běží!“*

Jasnovidec: Otevři oči a podívej se, kdo je kultista. Všichni hráči: Zavřete oči, kultisté schovají palec. Pak otevřete oči – hra začíná!



Po nočním rituálu

Balíčky karet položte lícem dolů před sebe.

5, 6 a 8 hráčů

Vezměte **spodní** kartu z balíčku a položte si ji lícem dolů vedle portrétu postavy. Tato karta tvoří váš balíček stavu. Ostatní karty si vezměte do ruky.

7 hráčů

Hrajte **bez jasnovidce** a na rozdíl od her v jiném počtu hráčů po rituálu **nevytvářejte balíček stavu**.

5, 6 a 8 hráčů bez jasnovidce

*„Oči jsou zavřené, osud se odkrývá,
mnohým se život již v ztracení rozplývá.“*

Všichni hráči: Zavřete oči a otočte balíčky v ruce tak, aby byla spodní karta vidět.

*„Pohledte teď, sestry, bratři,
Prastarému kořist patří!“*

Kultisté: Otevřete oči a podívejte se, kdo patří do vašeho týmu a kteří hráči (pokud někdo) jsou mrtví.

*„Kultistů znamení skrývá se,
čas není!“*

Všichni hráči: Zavřete oči a skryjte své balíčky. Pak otevřete oči – hra začíná!

7 hráčů

*„Oči jsou zavřené, osud se odkrývá,
mnohým se život již v ztracení rozplývá.“*

Všichni hráči: Zavřete oči.

*„Pohledte teď, sestry, bratři,
Prastarému kořist patří!“*

Kultisté: Otevřete oči a podívejte se, kdo patří do vašeho týmu.

*„Kultistů znamení skrývá se,
čas není!“*

Všichni hráči: Zavřete oči. Pak otevřete oči – hra začíná!

Průběh hry

Zvolení prvního hráče a zahájení hry

Nůž (žeton prvního hráče) a žeton fáze (se symbolem kráčejičího člověka vzhůru) dostane hráč, kterému se jako poslednímu zdála noční můra. Hra začíná fází pohybu 1. kola.

i **Poznámka:** Pokud se náhodou stane, že zapomenete svou roli (nebo pokud chcete blafovat), můžete se samozřejmě kdykoli podívat na svůj žeton role.



Zlatá pravidla

- ▶ V zásadě platí, že se během hraní **SMÍTE BAVIT O ČEMKOLI KROMĚ...**
 - ▶ ... své skutečné příslušnosti k týmu a své role. Můžete ale kdykoli tvrdit, že k určité straně náležíte nebo nenáležíte a zpochybňovat tvrzení ostatních hráčů.
 - ▶ ... počtu vyšetřovatelů, které jste jako kultisté zabili (nehledě na to, jestli jste stále naživu, nebo po smrti).
- ▶ Nikomu nic NEUKAZUJTE (např. trasy, karty v ruce atd.).
- ▶ Pohyb nikdy nesmíte ukončit na stejném místě, kde jste ho začali.
- ▶ Než zahrajete nějakou kartu, musíte se vždycky na karty podívat. Nehrajte karty naslepo jen podle jejich rubu. Takové chování by kultistům příliš ztížilo hru. Proto se také karty v ruce během přípravy hry míchají.

Přehled

Každé z maximálně 10 kol sestává z těchto 4 fází:

1. Fáze pohybu

Postavy se pohybují po mapě a řeší setkání, dokud se všichni hráči nevystřídají na tahu.

2. Fáze události

Z pytlíku vytáhněte událost pro stávající hodinu (tedy kolo) a vyřešte ji. Určité události vedou k dodatečným setkáním.

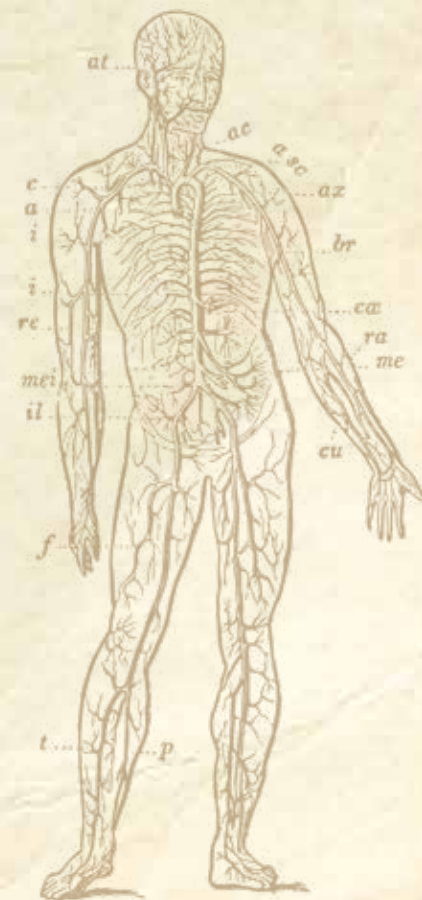
3. Fáze akce

Každý hráč provede 1 akci své postavy nebo 1 akci místnosti, nebo se svého tahu zřekne.

4. Fáze úklidu

Otočte žeton hlasování aktivní stranou vzhůru. Pokud jste v 10. kole, hra končí a je třeba zkontrolovat podmínky vítězství. V ostatních případech posuňte žeton prvního hráče po směru hodinových ručiček, posuňte indikátor pořadí tahu (hodinovou ručičku) na další hodinu (tj. kolo) a připravte se na nové kolo.

Pokračujte ve hře, dokud nebude splněna některá z podmínek vítězství (str. 3).



Podrobnosti o fázích

1. Fáze pohybu

Začíná hráč s žetonem prvního hráče a pokračuje se po směru hodinových ručiček. Všechny postavy provedou **1 pohyb**. Až se na tahu vystřídají všichni hráči, následuje fáze události.

Ve svém tahu můžete využít až **3 body pohybu** k přesunu postavy mezi místnostmi a chodbami. Každá místnost má nejméně 1 dveře vedoucí na chodbu nebo do jiné místnosti. Každý průchod dveřmi vyžaduje **1 bod pohybu**. Všechny postavy se mohou po mapě libovolně pohybovat, ale nesmí svůj pohyb zakončit tam, kde jej začaly. Všechny postavy tedy ve svém tahu **musí** skončit na jiném místě.

Ve stejné chodbě nebo místnosti může být současně libovolný počet postav.

i Poznámka: Jako souhrnné označení pro místnosti, chodby a pozice s žetony kultistů a rybího muže používáme slovo „lokalita“.

Kultisté mohou během svého tahu ignorovat trasy a použít akce libovolné místnosti, zatímco **vyšetřovatelé** musí používat akce místností dané jejich **trasou**.

Trasy

Pokud hrajete za **vyšetřovatele**, na začátku hry dostanete svou osobní trasu, která vám prozradí, ve kterém kole (levá strana) můžete použít které efekty místností (pravá strana). Většinou si každé kolo můžete vybrat mezi 2 či více dostupnými místnostmi, jejichž efekty můžete ve fázi akce použít (pokud se nerozhodnete provést akci postavy, která není omezená trasou a kterou smíte použít v libovolné místnosti nebo chodbě). Jinými slovy, svůj pohyb smíte zakončit v místnosti, která se nenachází na vaší současné trase, a můžete tam provést akci postavy.

	
1 / 5 / 9	  
2 / 6 / 10	 
3 / 7	 
4 / 8	 

Příklad trasy:

1. řádek: Vyšetřovatel s touto trasou se obecně může pohybovat libovolně, ale v 1. , 5. a 9. kole může provádět akce jen v tmavě modrých, růžových a světle modrých místnostech. Pokud tato postava v 1. kole zakončí pohyb v růžové místnosti, může během fáze akce daného kola provést její akci.
2. řádek: Ve 2., 6. a 10. kole smí vyšetřovatel provádět akce jen v zelených a oranžových místnostech.
3. řádek: Ve 3. a 7. kole jen ve světle modrých a tmavě modrých místnostech.
4. řádek: A ve 4. a 8. kole zase jen v červených a oranžových místnostech.

Jako **kultisté** se trasami řídit nemusíte, ale neměli byste se pohybovat zcela nepromyšleně. Pamatujte, že pokud si někdo všimne, že jste víc-krát po sobě provedli akce místností stejné barvy, může se vás začít nepříjemně vyptávat...

Duchové (s kotoučem postavy otočeným stranou s křížkem vzhůru) body pohybu nepoužívají. Místo toho se každé kolo teleportují do libovolné lokality. Setkání se ale nikdy neúčastní.

Až svůj pohyb dokončíte a vyřešíte všechna setkání, předejte žeton fáze dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.

→ Popis všech akcí místností najdete na str. 16.

Spuštění setkání

K **setkání** může dojít během pohybu i po jeho ukončení. Pokud je v místnosti nebo na chodbě (kde se nacházíte nebo kudy procházíte) spolu s vámi alespoň 1 další živá postava, podívejte se do tabulky, zda nedošlo k setkání.

i **Nezapomeňte: Duchů si nevšímejte, ti se setkání nikdy neúčastní.**

Elektrina		Počet postav ve stejné místnosti/chodbě	Došlo k setkání?
	zapnutá	přesně 2	ANO
		3 a víc	NE
	vypnutá	2 a víc	ANO

Výsledek setkání

Všechny postavy, které se setkání účastní, položí **1 kartu Naživu** nebo **Po smrti** z ruky **lícem dolů na balíček stavu** jiné postavy, která je také součástí setkání a ještě kartu nedostala. Pořadí pro předání karet není stanovené, záleží jen na rychlosti či rozvaze hráčů. Každá postava tedy během setkání rozdá a dostane přesně 1 kartu. Na kartu, kterou postavy dostaly, se nedívejte.

i **Poznámka: Kultisté mohou tedy vraždit ostatní postavy bez svědků pouze při setkání 2 postav nebo pokud je elektrina vypnutá.**

Až fázi pohybu dokončí všechny postavy, předejte žeton fáze dalšímu hráči. Pokračujte fází události.

2. Fáze události

Ve stávajícím kole si z pytlíku vylosujte 1 žeton události, okamžitě vyřešte jeho efekt a položte ho na odpovídající číslo kola (hodinu) na hodinách. Pokračujte fází akce.

Efekt žetonu trvá až do příští fáze události.

Události Úder blesku a Odhalení tajného vchodu mohou spustit nová setkání.

→ *Přehled všech událostí najdete v příloze.*

3. Fáze akce

Otočte žeton fáze stranou s ozubeným kolem vzhůru. Ta označuje fázi akce. Každá postava provede **1 akci postavy, NEBO 1 akci místnosti**. Začíná hráč s žetonem prvního hráče a následují ostatní ve směru hodinových ručiček. Také nemusíte dělat nic a svůj tah vynechat.

Akce postav

- ▶ Kontrola stavu
- ▶ Zajištění chodby
- ▶ Boj s kultistou
- ▶ Zahnání rybího muže
- ▶ Zabití postavy

Akce místností

- ▶ Doplnění balíčku místnosti
- ▶ Kontrola místnosti
- ▶ Zahájení hlasování
- ▶ Použití kamer
- ▶ Nahození elektřiny
- ▶ Zavření portálu

→ Popis všech akcí najdete na další straně.

i **Nezapomeňte:** Pokud hrajete za vyšetřovatele, můžete provádět jen akce místností uvedených na vaší trase. Kultisté se svojí trasy držet nemusí a mohou podvádět. Pokud chcete provést některou konkrétní akci místnosti, musíte se v dané místnosti nacházet. V chodbě můžete provést jen akci postavy.

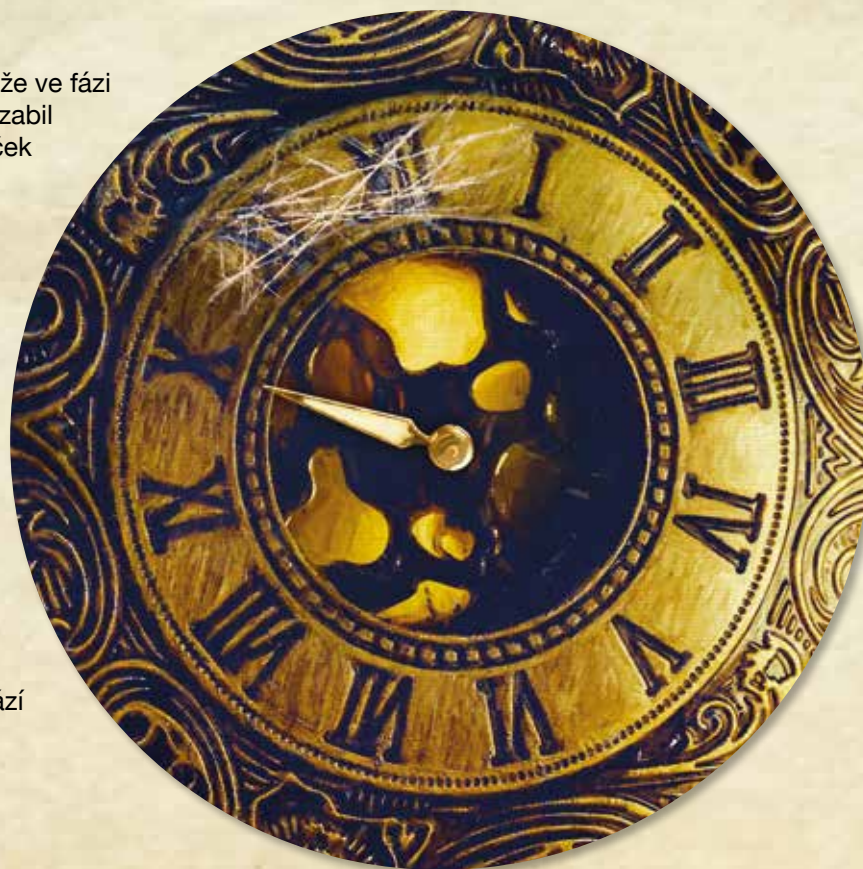
4. Fáze úklidu

Ve hře 4–6 hráčů se nachází jediný kultista. Ten může hru ukončit tak, že ve fázi úklidu odhalí svou roli a prohlásí, že splnil svou podmínku vítězství (tj. zabil dostatek vyšetřovatelů). Všechny postavy se pak podívají na svůj balíček stavu. **Pokud měl kultista pravdu**, vyšetřovatelé okamžitě prohrávají. **Jestliže se kultista spletl**, je obklíčen a okamžitě prohrává.

Pokud jste dohráli **10. kolo**, hra končí. Zkontrolujte podmínky vítězství. Tým, který svou podmínku splnil, vítězí. Gratulujeme!

Jestliže se žádná z výše uvedených informací k vaší hře nevztahuje, připravte se na další kolo:

- ▶ Pokud došlo k hlasování, otočte **žeton hlasování** v jídelně aktivní stranou vzhůru.
- ▶ Předejte **žeton prvního hráče** a **žeton fáze** dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Otočte žeton fáze stranou s krácejícím člověkem vzhůru.
- ▶ Posuňte **hodinovou ručičku** o hodinu dopředu. Nové kolo začíná fází pohybu.



Akce

Akce postav

Akci postavy může provést živá postava v libovolném kole a v libovolné lokalitě.

Kontrola stavu

PODMÍNKA: Ve stejné lokalitě se musí nacházet alespoň 1 živá postava NEBO se nacházíte v místnosti s kamerou.

Zamíchejte balíček stavu cílové postavy a potají si ho prohlédněte.

► Pokud jsou v něm jen karty Naživu: Vraťte balíček lícem dolů zpátky.

► Jestliže najdete 1 či více karet Po smrti:

- **Vyšetřovatelé** musejí říct **pravdu** a informovat o tom ostatní. Kartu Po smrti položte lícem nahoru na balíček stavu dané postavy. Z postavy se stává duch (otočte kotouč a kartu postavy na stranu Po smrti). Zahajte diskuzi a hlasování.
- **Kultisté** si mohou vybrat, jestli řeknou **pravdu**, nebo **zalžou** a své zjištění zatají. Vraťte balíček lícem dolů zpátky. Cílovou postavu považujte za živou, dokud nějakou akcí nebo během kontroly podmínek vítězství neodhalíte její skutečný stav.

Pokud se cílová postava nachází v místnosti, vezměte vrchní kartu z dobíracího balíčku a lícem dolů ji položte navrch balíčku místnosti dané postavy. Jestliže se postava nachází na chodbě, položte kartu navrch balíčku nebezpečných průchodů. Pokud jsou v některém z balíčků místností poprvé víc než 3 karty, otočte žeton dané místnosti na druhou stranu a vyřešte jeho efekt (viz str. 16).

i Důležité: Jestli chcete, můžete se o informace, které během této akce získáte, podělit s ostatními hráči. Ze strategických důvodů ale můžete i lhát – to rozhodně doporučujeme kultistům.

Zajištění chodby

PODMÍNKA: Vaše postava se musí nacházet v chodbě.

Do balíčku nebezpečných průchodů zamíchejte lícem dolů 1 kartu: Úspěch, Neúspěch, nebo Sabotáž.

Balíček nebezpečných průchodů se používá k doplnění balíčku místnosti, viz str. 16.

i Poznámka: Do chodeb se karty nikdy nepokládají. Jedině z chodby ale můžete doplnit karty do balíčku nebezpečných průchodů. „Zajištění“ chodby poskytuje prohnanému kultistovi skvělou příležitost k nenápadné sabotáži.

Boj s kultistou

PODMÍNKA: Ve vaší místnosti musí být žeton kultisty.

Žeton můžete odebrat ze hry. Vraťte ho do krabice.

Zahnání rybího muže

PODMÍNKA: Musíte mít nůž (žeton prvního hráče) a vstoupit do chodby s rybím mužem.

Zahnali jste rybího muže. Vraťte jeho žeton na jezero. Chodba je teď znovu přístupná. Rybí muž se ale může vrátit.

Zabití postavy

PODMÍNKA: Musíte mít roli zabijáka a váš cíl (o němž si myslíte, že je kultista, a chcete jej zabít) musí být živá postava, která se nachází ve stejné lokalitě jako vy.

Odhalte svou roli (otočte žeton role) a zabijte cílovou postavu. Hlasování se tímhle zabitím nespouští! Cílová postava nemusí svou roli odhalit, leda by byla posledním živým kultistou – pak hra okamžitě končí.

Akce místností

Pokud chcete provést některou konkrétní akci místnosti, musíte se v dané místnosti nacházet.

i Nezapomeňte: Pokud hrajete za vyšetřovatele, můžete provádět jen akce místností uvedených na vaší trase. Kultisté se svojí trasy držet nemusí a mohou podvádět.

Doplnění balíčku místnosti

PODMÍNKA: Vaše postava se musí nacházet v místnosti.

Navrch balíčku této místnosti dejte lícem dolů 1 kartu: Úspěch, Neúspěch, nebo Sabotáž. Pokud se po přidání karty v balíčku poprvé nachází víc než 3 karty, otočte žeton místnosti prozkoumanou (✓) stranou vzhůru. Místnost se od teď považuje za prozkoumanou. Do konce hry se vám pro tuhle místnost zpřístupňuje akce Kontrola místnosti (viz další akce).

Pokud je na žetonu místnosti, který jste právě otočili, symbol nebezpečného průchodu (⚠), zamíchejte balíček nebezpečných průchodů, vezměte si z něj 1 kartu a vyřešte ji. Pak ji zamíchejte zpátky do balíček nebezpečných průchodů:

► **Úspěch:** Nestane se nic.

► **Neúspěch:** Otočte 1 žeton kultisty otočený lícem dolů a položte ho do vyobrazené místnosti. Pokud už ve hře žádné žetony otočené lícem dolů nejsou, přesouvá se rybí muž do chodby vpravo nahoře, mezi světle modrou a růžovou místnost (ve hře 4–6 hráčů), nebo do hlavní chodby (ve hře 7–8 hráčů), viz značky (👁) na mapě. Jestliže se rybí muž v budově už nachází, nestane se nic. Už takhle jste v pěkné bryndě.

► **Sabotáž:** Rybí muž se přesune do chodby vpravo nahoře, mezi světle modrou a růžovou místnost (ve hře 4–6 hráčů), nebo do hlavní chodby (ve hře 7–8 hráčů). Jestliže se rybí muž v budově už nachází, nestane se nic.



Úspěch



Neúspěch



Sabotáž

i Nezapomeňte: Jediný způsob, jak přidat karty do balíčku nebezpečných průchodů, je pomocí akce postavy Zajištění chodby.

Žeton	Kultisté (3x)   	Rybí muž (1x) 
Efekt	V obsazené místnosti není možné provádět akce místnosti.	Do obsazené chodby může vstoupit jen živá postava s nožem.

Kontrola místnosti

PODMÍNKA: Vaše postava se musí nacházet v prozkoumané místnosti, viz akci doplnění balíčku místnosti.

Zamíchejte balíček místnosti, doberte si 1 kartu a vyřešte ji:

- ▶ **Úspěch:** Přesuňte 1 knihu z této místnosti do knihovny (položte žeton knihy na prázdné místo odpovídající barvy v pravém dolním rohu mapy).
- ▶ **Neúspěch:** Nestane se nic.
- ▶ **Sabotáž:** Jestli je to možné, vezměte 1 knihu z pole odpovídající barvy z knihovny a vraťte ji do místnosti.



Úspěch



Neúspěch



Sabotáž

Potom kartu odeberte ze hry.

Vyklizení místnosti: Jakmile všechny knihy z místnosti umístíte do knihovny, považujte místnost za **vyklizenou**. U vyklizených místností už není možné doplňovat balíček místnosti ani je kontrolovat. Abyste nezapomněli, že je místnost vyklizená, po zbytek hry z ní odeberte žeton místnosti a všechny karty, ale nedívejte se na ně.

Vyhodnocení poličky: Jakmile do některé poličky v knihovně umístíte všechny požadované knihy dané barvy, přičtete si za ni **body**. Získáte tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno na okraji dané poličky (2, 3, nebo 4). Nezapomeňte posunout počítadlo vítězných bodů. Pokud vyšetřovatelé dosáhli počtu bodů potřebného k vítězství, hra okamžitě končí (viz Podmínky vítězství, str. 3).

Vyhodnocení většiny poliček je přímočaré. Abyste dokončili oranžovou a růžovou poličku, musíte sesbírat knihy z vícero místností. Tmavě modré poličky se vážou ke konkrétní místnosti, což znamená, že knihy z tmavě modré místnosti č. 1 musí být umístěny do odpovídající poličky (nikoli do poličky tmavě modrých místností 2 a 3).

Příklad: V poličce už jsou 3 knihy ze dvou oranžových místností. Markéta je v nevyklizené místnosti, v níž se nachází 4. oranžová kniha, a zkontroluje ji. Dobere si kartu Úspěch. Přesune tedy knihu do knihovny, čímž dokončí poličku a připiše vyšetřovatelům 4 body. Posune počítadlo vítězných bodů na stupnici na odpovídající počet bodů. Nakonec vrátí žeton a balíček dané místnosti do krabice tak, aby na karty nikdo neviděl.

V Zahájení hlasování

PODMÍNKA: Pokud je žeton hlasování otočený aktivní stranou vzhůru, může hlasování jednou za kolo zahájit živá postava ve světle modré místnosti (jídelně). Hlasování také proběhne povinně po každém odhalení vraždy.

První hráč (ten s nožem) má během hlasování zvláštní schopnost:

5-6 hráčů

Po otevření očí a po vyhodnocení hlasování může svůj hlas **změnit**.

7-8 hráčů

Jeho hlas se počítá za **dva**.

Zahajte otevřenou diskuzi. Nezapomínejte na zlatá pravidla (viz str. 11). V některých případech může být praktické dobu diskuze omezit pomocí odpočtu. Sami si zvolte, co vám bude vyhovovat.

Až si vyměníte svá nepodložená podezření, sprostá nařčení, šokující obvinění a odpřisáhnete svou nevinu, následuje slepé hlasování: Všichni hráči zavrou oči. Potom ukážou prstem na hráče, jehož postavu chtějí zneškodnit. Hlasování se můžete zdržet tak, že necháte ruku v pěst a na nikoho neukážete. Hráč, který hlasování zahájil, napočítá do 3 a pak všichni otevrou oči:



- ▶ Pokud některý hráč získá většinu hlasů A ZÁROVEŇ je hlasujících víc než těch, co se hlasování zdrželi, daná postava je zneškodněna. Otočte její kotouč a kartu na stranu Po smrti. Postava pokračuje ve hře jako duch (viz Výsady živých a mrtvých, str. 19). Balíček stavu ponechte otočený lícem dolů.
- ▶ Jestliže jste zneškodnili kultistu, nemusí svou roli odhalit, ledaže byl posledním živým kultistou – v takovém případě hra okamžitě končí(viz Podmínky vítězství, str. 3).
- ▶ Pokud hlasování skončí nerozhodně, např. 3 hlasy pro stejnou postavu a 3 zdržení se hlasování, nestane se nic.

Příklad: Výsledky hlasování

Hlasy	Rozdělení	Výsledek
6	2 pro Adama, 2 pro Zuzanu, 2 se zdrželi	Nic se nestane, leda může zesílit podezření, že Adam a Zuzana jsou kultisty.
6	3 pro Adama, 1 pro Zuzanu, 2 se zdrželi	Adamovi se nepodařilo odvrátit podezření. Získal většinu hlasů. Jeho postava je zneškodněna a Adam pokračuje ve hře za ducha. Pokud byl Adam posledním nebo jediným kultistou, musí to teď přiznat a hru ukončit. Pokud ne, přiznávat se nemusí.
7	3 pro Roberta, 1 pro Alenu, 3 se zdrželi	Nestane se nic. Ovšem výsledek svědčí proti Robertovi, i když se 3 hráči hlasování zdrželi.
7	1 pro Roberta, 1 pro Alenu, 3 pro Markétu, 2 se zdrželi	Markéta je zneškodněna. Robertovi se nějak podařilo podezření přenést na Markétu a zvrátit hru. Markétina postava je teď duch a zmateně uvažuje, jak se to mohlo stát.

Po Zahájení hlasování (jako akce místnosti): Bez ohledu na výsledek hlasování otočte žeton hlasování neaktivní stranou vzhůru. Do začátku dalšího kola je možné vyvolat hlasování jen po odhalení vraždy a nikoli jako běžnou akci místnosti. Pokračujte ve hře.

Ve hře s jasnovidcem: Pokud jste hlasováním **zneškodnili posledního živého kultistu**, mohou se kultisté 1krát pokusit uhodnout, kdo je jasnovidec. Tip: Po odhalení kultistů se chovejte klidně a nenápadně, dokud se nerozhodnou a dokud nekontrolujete, jestli měli pravdu. Někáká podivná hláška nebo nervozita v něčí tváři by jim mohly napovědět, kdo je či není jasnovidec.

Pokud se kultisté trefí, vítězí ve hře, protože tato podmínka vítězství má přednost před všemi ostatními. Pokud se spletli, vítězí vyšetřovatelé.

 Použití kamer

PODMÍNKA: Vaše postava se musí nacházet v červené místnosti (místnosti ostrahy) A ZÁROVEŇ musí být zapnutá elektřina.

Bez ohledu na vaši trasu zkontrolujte 1 libovolnou prozkoumanou místnost, NEBO stav jedné libovolné živé postavy. Jestli je cílová postava v místnosti, doberte si kartu z dobíracího balíčku a položte ji lícem dolů navrch balíčku dané místnosti. Pokud je postava na chodbě, kartu z dobíracího balíčku zamíchejte lícem dolů do balíčku nebezpečných průchodů. Na tom, kde se cílová místnost nebo postava nachází, nezáleží: kamerám nic neunikne!

Nahození elektřiny

PODMÍNKA: Vaše postava se musí nacházet v červené místnosti (místnosti ostrahy) A ZÁROVEŇ musí být elektřina vypnutá.

Zapněte elektřinu. Otočte žeton elektřiny stranou se svítící žárovkou vzhůru. Pravidlo pro setkání během výpadku elektřiny přestává platit (viz Spuštění setkání, str. 13) a kamery opět fungují.

Zavření portálu

PODMÍNKA: Vy a 1 další živá postava se musíte nacházet v zelené místnosti a portál musí být otevřený. Tato akce spotřebuje akci obou zúčastněných postav v tomto kole!

Portál je uzavřen **během 3 kol** následujících po jeho otevření (ve hře 7–8 hráčů během 2 kol): Odeberte portál ze zelené místnosti. Od teď vyšetřovatelé potřebují k vítězství o 1 bod méně. Posuňte značku konečného skóre na bodovací stupnici o jedno políčko doleva.

Portál **NENÍ uzavřen během 3 kol** následujících po jeho otevření (ve hře 7–8 hráčů během 2 kol): Žeton portálu zůstává v zelené místnosti. Od teď vyšetřovatelé potřebují k vítězství o 1 bod více. Posuňte značku konečného skóre na bodovací stupnici o jedno políčko doprava.

Výhody živých a mrtvých

Ve hře máte určité možnosti v závislosti na stavu a roli vaší postavy. Dokud ve vašem balíčku není odhalena a vyložena karta Po smrti, je vaše postava považována za živou.

Živé postavy



pohyb: max. 3 body pohybu

účastní se setkání

provádí všechny akce postav

provádí všechny akce místností

první hráč může aktivně použít nůž ke speciálním akcím, jako je hlasování, zastrášení rybiho muže atd.

Vyšetřovatelé (živí i jako duchové)



Při provádění akcí místností se **musí řídit svou trasou**.

Duchové (zemřelé postavy)



pohyb: teleport (neomezený pohyb) do libovolné místnosti nebo chodby



NEprovádějí akce místností kromě doplnění balíčku místnosti a kontroly místnosti



Kultisti (živí i jako duchové)



Při provádění akcí místností **mohou svou trasu ignorovat**.

Konec hry

Jakmile některý tým splní svou podmínku vítězství (viz str. 3), hra okamžitě končí. Pokud je ve hře jasnovidec, pokuste se jej identifikovat (viz str. 18). A pak už se jen radujte ze svého slavného vítězství, nebo lamentujte nad (ne)spravedlivou porážkou!

Hned se vrhněte do další hry, a jestli se na to cítíte, upravte si úroveň složitosti dle libosti (viz následující sekce). Příjemnou zábavu!

Přizpůsobení složitosti

Pro zkušené zabijáky

Už jste si párkrát zahráli a znáte všechna pravidla? Skvělé, je načase omrknout ostatní role!

Doporučené role:

5 hráčů

1 kultista, 1 jasnovidec,
1 náhodná role z výběru
(zelenáč/nešika/strašpytel)

6 hráčů

1 kultista, 1 jasnovidec,
1 náhodná role z výběru (osvícenec/nakažený/superduch),
1 pyroman

7 hráčů

2 kultisté, 1 náhodná role
z výběru (zelenáč/nešika/strašpytel), 1 pyroman, 1 zabiják

8 hráčů

2 kultisté, 1 jasnovidec, 1 mechanik, 1 pyroman, 1 zabiják

Pro mistry dedukce

Úroveň pro zkušené zabijáky už se vám ohrála a chcete ze hry dostat maximum? Tak se nám to líbí!

Zkombinujte role podle svého gusta, nebo přidejte do hry další role podle doporučení výše. Na mistrovské úrovni se stačí řídit těmito dvěma pravidly:

- ▶ Aby byla hra pro oba týmy férová, **celkový součet jednotlivých bodů loajality** z rolí se musí rovnat obtížnosti doporučené pro daný počet hráčů (viz níže) a zároveň
- ▶ v rámci jednoho týmu může být **hodnota loajality maximálně 5**.

Doporučená obtížnost:

5 hráčů

loajalita kultistů o 1 větší

6 hráčů

loajalita kultistů o 1 větší

7 hráčů

loajalita kultistů o 3 větší

8 hráčů

loajalita vyšetřovatelů o 1 větší

Příklad: Chcete si zahrát svižnou hru v 5 hráčích bez jasnovidce, ale s mechanikem (3). Mechanik přidává 3 body loajality vyšetřovatelům. Ke splnění doporučení pro 5 hráčů (loajalita kultistů o 1 bod víc) si vyberte další role tak, aby kultistům přidaly 4 body loajality. Vyberete si pyromana (2), zelenáče (1) a strašpytla (1). Ve výsledku tedy splňujete jak doporučenou obtížnost, tak maximální hodnotu loajality v jednotlivých týmech.

→ Přehled všech rolí a jejich hodnot loajality najdete v příloze.

Variananta pro 4 nebo 6 hráčů s použitím robotického vyšetřovatele (UI)

Příprava hry s umělou inteligencí

Jestli si chcete zahrát ve 4 či 6 hráčích s robotickým vyšetřovatelem, postupujte podle přípravy hry pro 5 či 7 hráčů s následujícími úpravami.

V 6 hráčích si s UI můžete zahrát hru pro 7 hráčů se 2 kultisty. Pokud kultista během noční fáze mezi hráči neuvidí dalšího kultistu, bude mu jasné, že je druhým kultistou UI.

Do her se 2 kultisty můžete zahrnout i roli jasnovidce.

1. UI znázorníte pomocí dodatečné karty postavy. Položte ji vpravo od prvního hráče (UI můžete umístit kamkoli, ale pro první hru doporučujeme tuto pozici).
2. Po rozdání balíčků a rolí provedte noční fázi (str. 10) jako obvykle, s tou výjimkou, že hráč po levici od UI si do druhé ruky vezme balíček pro UI lícem dolů.
3. Po noční fázi vezměte spodní kartu z balíčku UI a položte ji lícem dolů vedle karty postavy UI. Tato karta tvoří balíček stavu UI (pokud v daném počtu hráčů začínáte s kartami v balíčku stavu).
4. Na zbývající karty v balíčku UI se nedívejte a roztřídte je podle rubu do 2 hromádek (karty místností a karty setkání).
5. Otočte kartu s trasou UI.

Pravidla hry s umělou inteligencí

Fáze pohybu

- ▶ UI se přesouvá k 1. neprozkoumané místnosti zleva v příslušné kolonce své karty trasy. Jakmile do této místnosti dorazí, pohyb zde ukončí. O zbývající body pohybu přijde. Pokud do dané místnosti vedou 2 stejně dlouhé cesty, UI zvolí cestu po směru hodinových ručiček.

Příklad: Hraje se 5. kolo. UI se nachází v zelené místnosti a podle své trasy si může vybrat mezi růžovou a oranžovou místností. Všechny růžové místnosti jsou už vyklizené, takže zbývá oranžová. Obě oranžové místnosti jsou od zelené místnosti stejně daleko, UI tedy pokračuje po směru hodinových ručiček do oranžové místnosti vlevo.

- ▶ Pokud žádná místnost není dostupná nebo se UI do cílové místnosti nemůže dostat, přesune se k ní tak blízko, jak dokáže.
- ▶ Pokud svým pohybem spustí setkání, vyměníte si karty setkání jako obvykle. Vezměte vrchní kartu z balíčku setkání UI a položte ji na balíček stavu druhého hráče. Jestliže kvůli výpadku elektřiny došlo k více potenciálním setkáním, dostane kartu od UI hráč s nejmenším počtem karet v balíčku stavu. V případě shodného počtu dostane kartu od UI nejbližší hráč po levici.

Fáze akce

- ▶ Pokud místnost není prozkoumaná a je v ní žeton kultisty, UI s kultistou bojuje.
- ▶ Jestliže místnost není prozkoumaná a žeton kultisty v ní není, UI si přidá vrchní kartu z balíčku této místnosti lícem dolů do svého balíčku místnosti.
- ▶ Je-li místnost prozkoumaná, UI odhalí vrchní kartu místnosti a vyřeší ji.
- ▶ Pokud se UI nachází na chodbě, položí 1 kartu místnosti lícem dolů na balíček nebezpečných průchodů.

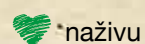
UI neprovádí žádné jiné akce. Pokud má nůž, také se nic nestane, a to ani v případě, že by nějaká událost nůž vyžadovala.

Speciální pravidla UI

- ▶ Během hlasování se UI zdržuje hlasování. Pokud má nůž, počítá se její hlas jako 2 zdržení se hlasování.
- ▶ Ve hrách s UI a 1 kultistou se jasnovidec nevyskytuje.
- ▶ UI nemá žádnou roli, kromě kultisty a jasnovidce, pokud jsou ve hře alespoň 2 kultisté.
- ▶ Pokud hrajete jen s 1 kultistou a během hlasování zneškodníte UI, otočte její žeton role. Pokud nebyla kultistou, pokračujte ve hře. Jestliže byla jediným kultistou, hra okamžitě končí. Oproti běžné hře teď postupujte následovně: Prohlédněte si všechny balíčky stavu a spočítejte mrtvé vyšetřovatele. Jelikož UI neumí aktivovat předčasný konec hry v roli jediného kultisty, má její podmínka vítězství přednost před vítězstvím vyšetřovatelů.

Příloha

Symbody



*naživu



jiný hráč



situace vlevo a její důsledky vpravo



role



kolo



odhalení/otočení



akce (fáze akce)



nebezpečný průchod



noční fáze



komunikace



otevření portálu



elektřina je zapnutá



po smrti (duch)



jiná živá postava



Po smrti? Odhal svou roli.



setkání



1 kolo (délka)



není možné / ignoruj



pohyb (fáze pohybu)



balíček nebezpečných průchodů



otevři oči



zahaj hlasování



žeton prvního hráče / použij nůž



odhalení tajných dveří



kultista



jiný mrtvý hráč



Po smrti? Neodhaluj svou roli.



vražda



konkrétní kolo



žeton události



žeton elektřiny



dobírací balíček



ignoruj trasu



použij kamery



kontrola

Události

Úder blesku (2x)

Otoč žeton elektřiny na druhou stranu. Elektřina je buď zapnutá (svítící žárovka), nebo vypnutá (zhasnutá žárovka). Elektřinu může zapnout jen další úder blesku nebo akce Nahození elektřiny v červené místnosti (místnost ostry). Pokud je elektřina vypnutá, nemůžete používat kamery a může docházet k setkáním 3 a více postav.



Odhalení tajných dveří (2x)

Všechny místnosti (nikoli chodby) stejné barvy se považují za propojené, dokud se neodhalí nový žeton události. To může okamžitě spustit setkání, například mezi 2 živými postavami, z nichž každá se nachází v jiné tmavě modré místnosti. Místnosti se teď dají použít jako zkratky.



Příklad: Karolína použije 1 bod pohybu, aby přešla z růžové místnosti 2 do růžové místnosti 1 a vstoupila do chodby. Z růžové místnosti 1 také mohla pomocí akce Kontrola místnosti zkontrolovat růžovou místnost 2.

Dobrá morálka

V příští fázi pohybu všechny postavy dostanou 1 bod pohybu navíc, dokud se neodhalí nový žeton události.



Špatná morálka

V příští fázi pohybu se všem postavám odečte 1 bod pohybu, dokud se neodhalí nový žeton události.



Špatná morálka neplatí pro duchy!

Otevření portálu

Do zelené místnosti umístěte portál. Jako připomínku položte žeton události na hodinách o určený počet kol dál: o 2 kola (ve hře 7–8 hráčů), nebo o 3 kola (ve hře 4–6 hráčů).



Příklad: Když ve hře 5 hráčů tuhle událost odhalíte ve 3. kole, položte žeton vedle 6. kola.

Teď máte 3 kola (ve hře 7–8 hráčů 2 kola) na to, abyste se se 2 živými postavami do dané místnosti dostali a ve stejném kole provedli akci Zavření portálu. Pokud se vám to podaří, vyšetřovatelům bude k vítězství stačit o 1 vítězný bod méně. Jestliže to nestihnete, počet potřebných bodů se naopak o 1 zvýší. Po uplynutí doby, během níž jste portál mohli zavřít, tento žeton vraťte na původní místo na hodinách.

Pod dohledem křivých očí

Živá postava s žetonem prvního hráče se může podívat na balíček stavu libovolné živé postavy (a rozhodnout se, jestli odhalí případnou vraždu a zahájí hlasování).



Jestli je hráč s žetonem prvního hráče po smrti, nestane se nic (duchové stavy kontrolovat nemohou).

Rozbité okno

Do balíčku nebezpečných průchodů zamíchejte lícem dolů vrchní 2 karty z dobíracího balíčku. Otočte 1 kartu z balíčku nebezpečných průchodů a vyřešte ji. Potom ji zamíchejte zpátky do balíčku nebezpečných průchodů.



Vše pod kontrolou

První hráč může z pytlíku vytáhnout 1 žeton události a tajně si ho prohlédnout. Pak může žeton události buď odebrat ze hry a vrátit ho do krabice, NEBO ho vrátit do pytlíku. Ostatním hráčům ho v žádném případě neukazuje. Může se ale s ostatními podělit o informaci, co to bylo za žeton. Kultisté mohou lhát.



Žádný signál

Veškeré spojení s okolím selhalo. Dokud neodhalíte nový žeton události, nesmíte se dorozumívat pomocí zvuku.



Výjimku tvoří prohlášení související s hraním nebo pravidly, např. „Jsi na tahu!“.

Může tedy nastat situace, kdy dojde k hlasování, ve kterém nemůžete diskutovat – vychutnejte si to ticho!

Zrcadlo

Zopakujte událost z minulého kola.



Pokud Zrcadlo odhalíte v 1. kole, nestane se nic.

Pokud byla v minulém kole odhalena událost Otevření portálu, zůstává portál otevřený o 1 kolo déle.

Role

Abyste mohli hrát s dalšími rolemi, musíte během přípravy hry nahradit běžné žetony vyšetřovatelů jinými žetony rolí podle vašeho výběru. Všechny role kromě kultisty jsou součástí týmu vyšetřovatelů.

	Název	Výhoda pro	Loajalita	Speciální vlastnost	Doporučený počet hráčů
	vyšetřovatel	vyšetřovatele	0	Žádná speciální schopnost.	5-8
	osvícenec		+1	Jakmile tato postava zemře, odhalí svůj žeton role. Hráči si až do konce příštího kola během setkání nepředávají karty.	
	nakažený		+1	Jakmile tato postava zemře, odhalí svůj žeton role. Hráči si až do konce příštího kola během setkání nepředávají karty.	
	superduch		+1	Jakmile tato postava zemře, odhalí svůj žeton role. Jako duch může tato postava provádět všechny akce místností, jako by byla naživu. Setkání se ale neúčastní.	
	mechanik		+3	Dokud je mechanik naživu, může ignorovat svoji trasu.	
	kultista	kultisty	0	Žádná speciální schopnost.	5-8
	zelenáč		+1	Jakmile zelenáč provede akci Použití kamer nebo Zahájení hlasování, zemře. Hlasování se účastní jako duch.	
	nešika		+1	Když nešika z jakéhokoli důvodu použije nůž, zemře. Pokud musí nůž použít kvůli nějaké události, zemře po ní.	
	strašpytel		+1	Když strašpytel pomocí akce Kontrola stavu nebo události Pod dohledem křivých očí odhalí mrtvou postavu, zemře.	
	pyroman		+2	Příprava hry: Pyroman hraje s upraveným balíčkem: v jednom balíčku vyšetřovatele nahradíte 2 karty Úspěch za 1 Sabotáž a 1 Neúspěch. Pokud pyroman do konce 5. kola neodehraje své 2 červené karty, okamžitě umírá. Na konci 5. kola kdokoli řekne: „Pyromane, jestli máš v ruce červenou kartu, je s tebou konec, jinak můžeš žít.“	
	zabiják	vyšetřovatele	0	Dokud je zabiják naživu, může jednou za hru zabít postavu, která se nachází ve stejné lokalitě, pomocí akce Zabití postavy. Přitom zabiják odhalí svůj žeton role. Akce Zabití postavy nespouští hlasování. Jestliže zabitá postava byla posledním živým kultistou, hra okamžitě končí. Jinak zabitá postava svůj žeton role otáčet nemusí, pokud to po ní nevyžaduje její role.	7-8
	jasnovidec		0	Během noční fáze na začátku hry jasnovidec zjistí, kdo je kultista. Pokud ho na konci hry kultisté odhalí, vyhrávají nad vyšetřovateli bez ohledu na to, jak by hra jinak dopadla.	5, 6, 8