Among Cultists

Instrukcja

GODOT GAMES

Spis treści

Zły Omen **3**

Cel gry i warunki zwycięstwa **3**

Założenia gry **4**
- Drużyny, Role i Postacie 4
- Stany 4
- Starcia 4
- Ukrywanie i Ujawnianie informacji 4

Elementy **4**
- Elementy oraz Warunki Zwycięstwa w zależności od liczby Graczy 6

Przygotowanie do gry **7**
- Przygotowanie do pierwszej rozgrywki 7
- Badacze i Kultyści 7
- Przygotowanie obszaru gry 8
- Faza Nocy (raz po Przygotowaniu do gry) 10
  - Po zakończeniu Nocnego Rytuału 10

Rozgrywka **11**
- Wybieranie Pierwszego Gracza i Rozpoczynanie gry 11
- Złote Zasady 11
- Opis 11
- Szczegółowy opis Faz 12
  - 1. Faza Ruchu 12
    - Trasy 12
    - Rozpoczęcie Starcia 13
    - Rozstrzyganie Starcia 13
  - 2. Faza Wydarzeń 13
  - 3. Faza Akcji 14
  - 4. Faza Sprzątania 14

Akcje **15**
- Akcje Postaci 15
  - Sprawdzanie Stanu 15
  - Zabezpieczenie Korytarza 15
  - Walka z Kultystą 15
  - Odstraszenie Rybołaka 16
  - Zabójstwo Postaci 16
- Akcje Pokojów 16
  - Uzupełnij talię Pokoju 16
  - Sprawdzenie Pokoju 17
  - Rozpoczęcie Głosowania 17
  - Użycie Kamery 18
  - Reset Zasilania 19
  - Zamknięcie Portalu 19

Przywileje Żywych i Martwych **19**

Koniec Gry **20**

Dostosowywanie poziomu trudności **20**
- Dla doświadczonych Zabójców 20
- Dla Mistrzów Dedukcji 20

Wariant dla 4 oraz 6 Graczy korzysta z Badacza AUTOMA (BA) **21**
- Przygotowanie do gry z BA 21
- Zasady rozgrywki z BA 21
  - Faza Ruchu 21
  - Faza Akcji 22
  - Specjalne zasady BA 22

Załącznik **22**
- Symbole 22
- Wydarzenia 23
- Role 24

Autor gry: Stefan Godot (z Andreas Godot i Marko Godot)
Dyrekcja artystyczna / Projektowanie graficzne / Zarządzanie produkcją: Karsten Schulmann
Ilustracje: Andreas Schroth, Jarrod Owen, Karsten Schulmann
Ilustracja okładki: Stephen S. Gibson
Redakcja: Michael Csorba (die spiele|texter)
Wersja polska: Paulina Gerding i Michał Dziewoński dla The Geeky Pen

Więcej informacji na stronie www.among-cultists.com

Wielkie podziękowania dla wszystkich naszych prototypowych playtesterów, naszych przyjaciół i najlepszej społeczności, jaką mogliśmy sobie wyobrazić.

Dedykujemy tę grę naszym ukochanym dzieciom
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

2. wydanie

© 2022 Godot Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Zły Omen

- Litości! W końcu jesteś! *- echo jego głosu rozbrzmiało po korytarzu niczym powitanie z innego świata. Chuderlawy Dyrektor trzęsącą ręką wyciągnął swój złoty zegarek kieszonkowy i spoglądając na niego, wytarł w tym samym czasie spocone czoło.*

- Jak źle wygląda sytuacja? *- zapytał mężczyzna w brązowym płaszczu z czarną niczym noc opaską na oku. Stojąc w sieni, rozejrzał się po pokoju pokrytym tajemniczymi runami. Po czym sam odpowiedział na własne pytanie:*

- Już widzę, jest o wiele gorzej, niż się spodziewałem. Powiedz mi… każde pomieszczenie tak wygląda?

- Tak! Każde! Gomery, co to wszystko oznacza? Czego chcą ci kultyści? Oni oszaleli!

Mężczyzna z opaską podszedł do barku za plecami dyrektora i nalał sobie szklankę whisky.

- To część tajemnego rytuału. Musimy ich powstrzymać dzisiejszej nocy, inaczej zbudzą niewyobrażalnego z wiecznego snu. Natychmiast zwołaj wszystkich do głównego korytarza, zanim będzie za późno.

- Zrobię co tylko każesz Gomery, ale błagam uratuj Uniwersytet! Ja poinformuję wszystkich członków Stowarzyszenia Historycznego.

Gomery bez mrugnięcia okiem opróżnił szklankę jednym hausterm, postawił ją do góry nogami na szafce, tuż pod wyrysowanymi na ścianie krwisto--czerwonymi pentagramami.

- Potem natychmiast opuść Uniwersytet! Kto wie co się jeszcze wydarzy dzisiejszej nocy. Nie jesteśmy w stanie zagwarantować Twojego bezpieczeństwa.

Cel gry i warunki zwycięstwa

Among Cultists to dedukcyjna gra z ukrytymi celami dla 4 do 8 graczy w wieku od 14 lat i czasie rozgrywki 45-90 minut.

Na początku gry każdy z graczy w sekrecie otrzymuje przypisaną rolę i drużynę: jako Badacze Stowarzyszenia Historycznego spróbujecie zatrzymać złowrogi rytuał poprzez identyfikację i eliminację Kultystów, zanim go dopełnią. Postarajcie się omijać pozostałe Postacie, ponieważ każde starcie może być waszym ostatnim! Celem Kultystów jest pozbycie się Badaczy.

Jeżeli uda wam się ujawnić wszystkich Kultystów i odnowić wystarczającą liczbę pokojów, zanim upłynie czas, uratujecie czcigodny Uniwersytet. Jednak uważajcie: Kultyści są już w waszych szeregach… a morderstwa dawno się rozpoczęły!

Jako Badacze wygracie w przeciągu 10 rund, jeżeli…

… zdobędziecie określoną liczbę Punktów Zwycięstwa (patrz tabela), lub

… zidentyfikowaliście wszystkich Kultystów i wyeliminowaliście ich większością głosów/atakiem zabójców.

Jako Kultyści wygracie, jeżeli...

… uda wam się zabić określoną liczbę Badaczy (patrz tabela), lub

… udało wam się sabotować Badaczy i powstrzymać ich przed zdobyciem określonej liczby punktów przed końcem 10 rundy, lub

… zidentyfikowaliście **Wieszcza** na koniec rozgrywki, jeżeli bierze udział w grze — bez względu na to jak zakończyła się rozgrywka dla Badaczy.

Ważne: Zasada aktywnego wczesnego zakończenia gry odnosi się jedynie do rozgrywek dla 4-6 osób oraz 1 Kultysty.

1 Kultysta (4-6 Graczy)

Jeżeli jesteś jedynym Kultystą, wygrywasz również, jeżeli zabijesz łącznie 3 lub 4 Badaczy (patrz tabela) na koniec którejkolwiek rundy. **To przebija zwycięstwo Badaczy.**
Na koniec każdej rundy masz możliwość aktywnego zakończenia gry poprzez ogłoszenie wypełnienia warunku zwycięstwa (patrz str. 14). Jednak musisz mieć pewność wypełnienia warunku, w przeciwnym razie natychmiast przegrasz grę! Jeżeli pozostali gracze przegłosują usunięcie cię z gry, ZANIM uda ci się ogłosić wypełnienie warunku na koniec rundy, również przegrywasz, bez względu na to, ilu Badaczy masz na sumieniu!

2 Kultystów (7/8 Graczy)

Jeśli ostatni żyjący Kultysta zostanie wyeliminowany przez głosowanie/atak zabójców, a liczba martwych Badaczy (patrz tabela) została już osiągnięta przynajmniej w poprzedniej rundzie, Kultyści wygrywają. Należy sprawdzić talie Pulsu wszystkich Badaczy i dodać wszystkich zabitych Badaczy do już widocznych wyeliminowanych Badaczy. Jeśli ostatni niezbędny Badacz został wyeliminowany w tej samej rundzie, co ostatni żyjący Kultysta, Badacze wygrywają, **ponieważ jest to nadrzędne wobec zwycięstwa Kultystów.**

Założenia gry

Drużyny, Role i Postacie

Among Cultists to rozgrywka pomiędzy dwiema **Drużynami**: Badaczami oraz Kultystami. Tylko jedna z drużyn może wygrać. Znacznik Roli, który otrzymasz na początku gry, określa, do której Drużyny należysz i przypisze ci **Rolę**. Pamiętaj, żeby zachować tą informację w sekrecie przed innymi. Postać znajdująca się na twojej **Karcie postaci** jest widoczna dla wszystkich, nie ma wpływu na rozgrywkę i jest używana jedynie w celach identyfikacyjnych.

Stany

Twoja Postać może być w jednym z dwóch **Stanów**: żywy lub martwy. Tak, Postacie mogą umierać w tej grze, ale nie są eliminowane i kontynuują rozgrywkę do końca. T**woja Postać jest uznawana za żywą, aż do potwierdzenia śmierci,** na przykład po zakończeniu konkretnej akcji. Jeżeli postać jest martwa, staje się Duchem i posiada inne przywileje niż w przypadku bycia żywą. Ponieważ karty przedstawiające **Stan** twojej Postaci są zagrywane zakryte, twoja Postać może być martwa nie wiedząc o tym - nawet rozpoczynając grę.

Starcia

Każde **Starcie** pomiędzy Postaciami może zakończyć się czyjąś śmiercią. Przebywanie na tym samym Polu z inną żywą Postacią zazwyczaj rozpoczyna Starcie. W takim przypadku wymieniacie zakryte karty wpływające na **Stan** drugiej Postaci.

Ukrywanie i Ujawnianie informacji

Ogromna część informacji zawartych w grze jest tajna i ujawniana dopiero podczas rozgrywki. Jednakże zawsze możecie o wszystkim dyskutować, możecie również kłamać, spekulować czy po prostu milczeć. Tak jak w przypadku porządnego thrillera, Badacze muszą umiejętnie współpracować, aby odkryć, kto jest Kultystą. Jednak ważne jest, aby zapamiętywać informacje. Nie musi to być każdy szczegół każdej rundy — najlepiej, żeby każdy z graczy dzielił się wiedzą podczas dyskusji. Zamglone wspomnienia i wymieszanie prawd z kłamstwami dodają smaczku rozgrywce i rozmowom.

Elementy

6 dwustronnych części Mapy
(A oraz B)

10 dużych kart Postaci

10 drewnianych
znaczników Postaci

182 karty, w tym

10x Trasa

63x Sukces

20x Porażka

7x Sabotaż

73x Żywy

9x Martwy

1 Potłuczone okno
(Niebezpieczne Przejście)

1 Zegar oraz Znacznik tury
(Wskazówka zegara)

8 Kopert

1 Woreczek

Znaczniki i żetony

18 znaczników Roli

12 żetonów Pokojów
(z symbolem Niebezpiecznego Przejścia lub bez niego)

25 żetonów Książek

3 żetony Kultystów

1 żeton Rybołaka

1 znacznik Fazy

1 żeton Głosowania

1 żeton Elektryczności

1 znacznik Pierwszego Gracza (Nóż)

12 żetonów Wydarzeń

1 znacznik Fazy

1 znacznik Punktacji Końcowej

1 Portal

Elementy oraz Warunki Zwycięstwa w zależności od liczby Graczy

Jeżeli w rozgrywce biorą udział tylko 4 osoby, przeczytajcie tekst na stronie 21.

	4 oraz 5 Graczy (1 Kultysta)	**6 Graczy** (1 Kultysta)	**7 Graczy** (2 Kultystów)	**8 Graczy** (2 Kultystów)
Talia Badacza (na gracza)	9x Żywy, 8x Sukces, 1x Trasa			
Talia Kultysty (na gracza)	6x Żywy, 3x Martwy, 2x Sukces, 4x Porażka, 2x Sabotaż, 1x Trasa			
Startowe talie kart Pulsu	5x Żywy, 1x Martwy		nie dotyczy	7x Żywy, 1x Martwy
Początkowe karty Pokojów (typ kart oraz ilość równa talii Dobierania)	5x Sukces, 3x Porażka, 1x Sabotaż	4x Sukces, 4x Porażka, 1x Sabotaż	5x Sukces, 4x Porażka, 1x Sabotaż	5x Sukces, 5x Porażka, 1x Sabotaż
Talia Dobierania (typ kart oraz ilość równa kartom początkowym Pokojów)	5x Sukces, 3x Porażka, 1x Sabotaż	4x Sukces, 4x Porażka, 1x Sabotaż	5x Sukces, 4x Porażka, 1x Sabotaż	5x Sukces, 5x Porażka, 1x Sabotaż
Talia Niebezpiecznego Przejścia	1x Sukces, 1x Porażka			
Żetony Pokojów	5x Sprawdzony, 4x z symbolem Niebezpiecznego Przejścia	4x Sprawdzony, 5x z symbolem Niebezpiecznego Przejścia	6x Sprawdzony, 4x z symbolem Niebezpiecznego Przejścia	5x Sprawdzony, 6x z symbolem Niebezpiecznego Przejścia
Wydarzenia	2x Uderzenie Piorunem, 2x Ujawnione Sekretne Drzwi, 1x Brak Połączenia, 1x Oczy Cię Obserwują, 1x Zwiększone Morale, 1x Kontrolujesz Sytuację, 1x Otwarcie Portalu, 1x Połamane Panele, 1x Utracone Morale, 1x Lustro			
Warunek Zwycięstwa: Badacze	10 Punktów Zwycięstwa	12 Punktów Zwycięstwa	12 Punktów Zwycięstwa	13 Punktów Zwycięstwa
Warunek Zwycięstwa: Kultysta	Min. 3 martwych Badaczy	Min. 4 martwych Badaczy	Min. 4 martwych Badaczy	Min. 5 martwych Badaczy

Przygotowanie do gry

Przygotowanie do pierwszej rozgrywki

Aby ułatwić zanurzenie się w pełnej kłamstw i manipulacji grze, proponujemy następujące zmiany w przygotowaniu rozgrywki:

5, 6 oraz 8 Graczy

Grajcie z Kultystami oraz **Wieszczem**, bez żadnych innych Ról. Opisy wszystkich Ról znajdują się z Załączniku.

7 Graczy

Grajcie z 2 Kultystami, bez żadnych innych Ról.

Podczas waszej pierwszej rozgrywki nie wykorzystujecie talii Niebezpiecznego Przejścia, wydarzenia „Połamane Panele", jak również pozostałych ról. Oznacza to, że podczas pierwszej rozgrywki nie pojawią się Kultyści oraz Rybołak, pomińcie następujące kroki podczas przygotowania do rozgrywki: 11, 13 oraz 14. Kiedy już zapoznacie się z zasadami i zapragniecie więcej emocji, przejdźcie do str. 20, aby dowiedzieć się, Dostosować Poziom Trudności.

Badacze i Kultyści

1. Dobierzcie karty Badaczy i Kultystów zgodnie z liczbą Graczy (patrz tabela). Na początek przetasujcie Trasy i umieśćcie je zakryte na stole, jedna obok drugiej. Następnie oddzielnie przetasujcie karty Badaczy i Kultystów i umieśćcie po 1 talii na wierzchu każdej wyłożonej karty Trasy. Nie przypisuj jeszcze talii do Graczy, ale zapamiętaj talię (talie) Kultystów.

2. Umieśćcie odpowiedni znacznik Roli na każdej talii: Macki dla Kultystów, symbol "M" dla Badaczy.

3. (NIE W PRZYPADKU 7 GRACZY!) Dobierzcie karty do startowych talii Pulsu zgodnie z tabelą. Umieśćcie 1 kartę Żywych z tej talii, zakrytą, na spodzie każdej z talii Kultystów. Następnie Przetasujcie pozostałe zakryte karty talii Pulsu i Umieśćcie po 1 z nich na spodzie talii Badaczy. Jeżeli pozostały w talii jakiekolwiek karty, zwróćcie je do pudełka bez sprawdzania.

4. Odwróćcie żetony Ról znajdujące się na taliach.

5. Umieśćcie talie oraz ich żetony Ról każde do jednej osobnej Koperty. Przetasujcie Koperty, tak aby nie wiedzieć, która Koperta zawiera jaką Rolę.
6. Losowo przydzielcie po 1 Kopercie każdemu z graczy. Nie otwierajcie ich!
7. Każdy wybiera 1 kartę Postaci i umieszcza ją przed sobą Żywą stroną do góry ( ).

Przygotowanie obszaru gry

8. Przygotujcie Mapę zgodnie z liczbą Graczy (patrz rys.).

9. Przetasujcie karty początkowe Pokojów zgodne z tabelą, następnie umieśćcie 1 zakrytą kartę obok każdego pokoju. Każda talia Pokoju jest przypisana do danego Pokoju na podstawie koloru i symbolu.

10. Przetasujcie karty talii Dobierania zgodne z tabelą i umieśćcie zakrytą talię obok Mapy.

11. Przygotujcie talię Niebezpiecznego Przejścia (1x Sukces, 1x Porażka), przetasujcie je i umieśćcie zakryte na Potłuczonym Oknie.

12. Umieśćcie wszystkie znaczniki Postaci Żywą stroną do góry ( ) w Korytarzu Głównym (Korytarzu znajdującym się na środku, z dużą literą “M”).

13. Odwróćcie 3 żetony Kultystów, przetasujcie je i umieśćcie na polach poza Uniwersytetem na Mapie (patrz rys.).

14. Umieśćcie Rybołaka na jeziorze.

15. Umieśćcie żeton Głosowania w jasnoniebieskim Pokoju (Stołówka) oraz żeton Elektryczności — stroną ze świecącą żarówką do góry — w czerwonym Pokoju (Pomieszczenie Ochrony).

16. Umieśćcie żetony Wydarzeń w czarnym Woreczku w ilości określonej w tabeli.

17. Umieśćcie Znacznik tury (Wskazówkę zegara) na Zegarze na „I” (1. Runda).

18. Umieśćcie znacznik Punktów Zwycięstwa (czerwony znacznik) na polu „0” na Torze Punktacji, a znacznik Punktacji Końcowej („Palec Wskazujący”) o 1 pole na prawo od wartości Punktów Zwycięstwa potrzebnych Badaczom do wygranej (patrz tabela). Przykład: W przypadku 6 Graczy, palec wskazuje na „12”.

19. Umieśćcie żetony Książek w każdym Pokoju w ilości równej dostępnym polom Książek.

20. Odwróćcie żetony Pokojów przekreśloną stroną do góry, przetasujcie je zgodnie z tabelą i umieśćcie po 1 żetonie w każdym Pokoju.

21. Pierwszy Gracz (patrz następna strona) otrzymuje Nóż (znacznik pierwszego gracza) oraz znacznik fazy (z widoczną stroną “Ruchu”).

22. Umieśćcie żeton Portalu obok talii Dobierania. Odłóżcie niewykorzystane elementy z powrotem do pudełka.

23. Aby zakończyć Przygotowanie do gry, wykonajcie Fazę Nocy, opisaną poniżej. Niech rozpocznie się rzeź!

4-6 Graczy

7 Graczy

8 Graczy

Faza Nocy (raz po Przygotowaniu do gry)

Podczas Fazy Nocy poznajecie swoje Role. Nocny Rytuał pozwoli wam potajemnie przekazać niezbędne informacje na temat przynależności do Drużyny przed rozpoczęciem gry. W ten sposób Kultyści dowiedzą się, kto należy do ich szeregów (o ile jest ich więcej niż 1) oraz którzy Badacze są już (ewentualnie) martwi. **Wieszcz**, jeżeli bierze udział w grze, należy do drużyny Badaczy. Wieszcz wie, kim są Kultyści, ale pozostaje w ukryciu przed pozostałymi graczami. Pozostali Badacze nie otrzymują żadnych dodatkowych informacji podczas rytuału.

Wybierzcie, kto z was wyrecytuje Nocny Rytuał lub nagrajcie tekst jednym ze swoich niesamowitych przyszłościowych narzędzi do komunikacji i odtwórzcie go podczas tej fazy. Tradycjonaliści mogą też nauczyć się rytuału na pamięć i wyrecytować go.

4 Graczy

Przestrzegajcie zasad rozgrywki z **Badaczem AUTOMA** i odpowiednią Fazą Nocy, jak opisano na str. 21.

7 Graczy

Grajcie **bez Wieszcza** i **nie twórzcie talii Pulsu** po rytuale jak w przypadku rozgrywek z inną liczbą graczy.

Każdy podnosi swoją Kopertę, otwiera ją i umieszcza talię przed sobą bez patrzenia na ostatnią kartę. Koperty nie będą już potrzebne, odłóżcie je z powrotem do pudełka. Każdy z Graczy sprawdza swój znacznik postaci i poznaje swoją ukrytą rolę. Umieśćcie je zakryte obok portretu postaci.

Ważne: W przypadku 5, 6 oraz 8 Graczy, każdy podnosi swoją talię zakrytą, tak aby ostatnia karta pozostała niewidoczna.

➡ *Opisy wszystkich Ról znajdują się w Załączniku.*

Następnie gracze umieszczają swoje talie na dłoni jednej ręki i odprawiają **Nocny Rytuał Starożytnych** (Źródło nieznane):

5, 6 lub 8 Graczy

Zamknijcie oczy, ukażcie swoje przeznaczenie, wielu z Was już kroczy po śmierci dolinie /

Wszyscy: Zamknijcie oczy i odwróćcie swoje talie tak, aby ostatnia karta była widoczna.

Siostry, Bracia, patrzcie z poznania prawdy zamiarem, dowiedzcie się kogo Przedwieczny wybrał na swoją ofiarę /

Kultyści: Otwórzcie oczy, poznajcie kto jest w waszej drużynie, dowiedzcie się czy ktoś jest już martwy.

Ukryjcie swoje przeznaczenie, zamknijcie oczy, dłonie przed siebie, żadne przebranie was nie zaskoczy /

Wszyscy: Zamknijcie oczy i zasłońcie swoje talie, wyciągnijcie do przodu pięści, Kultyści: pokażcie kciuki w górę

Wrogie oczy chcą prawdę poznać, mimo, że uciekającego czasu się nie da okiełznać!

Wieszcz: Otwórz oczy, zobacz kim są Kultyści. Wszyscy: Zamknijcie oczy, ponownie zaciśnijcie pięści, otwórzcie oczy – pora rozpocząć grę!

5, 6 lub 8 Graczy bez Wieszcza

Zamknijcie oczy, ukażcie swoje przeznaczenie, wielu z Was już kroczy po śmierci dolinie /

Wszyscy: Zamknijcie oczy i odwróćcie swoje talie tak, aby ostatnia karta była widoczna.

Siostry, Bracia, patrzcie z poznania prawdy zamiarem, dowiedzcie się kogo Przedwieczny wybrał na swoją ofiarę /

Kultyści: Otwórzcie oczy, poznajcie kto jest w waszej drużynie, dowiedzcie się czy ktoś jest już martwy

Kult już zna swoich wiernych, wspólników do wydarzeń nadchodzących!

Wszyscy: Zamknijcie oczy i zasłońcie swoje talie, otwórzcie oczy – pora rozpocząć grę!

7 Graczy

Zamknijcie oczy, ukażcie swoje przeznaczenie, wielu z Was już kroczy po śmierci dolinie /

Wszyscy: Zamknijcie oczy.

Siostry, Bracia, patrzcie z poznania prawdy zamiarem, dowiedzcie się kogo Przedwieczny wybrał na swoją ofiarę /

Kultyści: Otwórzcie oczy, poznajcie kto jest w waszej drużynie.

Kult już zna swoich wiernych, wspólników do wydarzeń nadchodzących!

Wszyscy: Zamknijcie oczy, otwórzcie oczy – pora rozpocząć grę!

Po zakończeniu Nocnego Rytuału

Umieśćcie zakryte talie przed sobą.

5, 6 oraz 8 Graczy

Umieśćcie ostatnią kartę talii obok portretu swojej Postaci. To będzie wasza talia Pulsu. Weźcie pozostałe karty na rękę.

7 Graczy

Wszystkie karty dobieracie na rękę.

Ważne: Nie można zmieniać kolejności kart na ręku!

Rozgrywka

Wybieranie Pierwszego Gracza i Rozpoczynanie gry

Ostatnia osoba, która miała koszmar otrzymuje Nóż (znacznik Pierwszego Gracza) oraz znacznik Fazy („Stopą" do góry). Rozpoczynasz grę Fazą Ruchu 1. Rundy.

Jeżeli podczas tego całego zamieszania zapomnisz, do której drużyny należysz (lub chcesz wprowadzić trochę zamieszania), możesz oczywiście w każdej chwili sprawdzić swój znacznik Roli.

Złote Zasady

- Ogólnie możecie rozmawiać o **WSZYSTKIM, OPRÓCZ…**
  - … waszych prawdziwych Ról i przynależności do Drużyn. Zawsze możecie twierdzić, że należycie (lub nie) do danej strony, jak również podważać słowa innych.
  - … liczby Badaczy, których zabiliście jako Kultyści (bez względu czy nadal żyjecie czy nie).
- **NIE** możecie sobie niczego **POKAZYWAĆ**, np. Tras, kart na ręku itp.
- Ruch nigdy nie może zakończyć się w tym samym miejscu, w którym się zaczął.
- Aby zagrać karty należy zawsze wcześniej je sprawdzić, nie należy po prostu zagrywać kart na ślepo ze względu na tył karty. To spowodowałoby, że rozgrywka stałaby się zbyt trudna dla Kultystów. Jest to również powód, dla którego karty z ręki są tasowane podczas przygotowania do rozgrywki.

Opis

Każda z maks. 10 Rund składa się z 4 Faz:

1. Faza Ruchu
Wszystkie Postacie poruszają się po Mapie, rozstrzygając Starcia, aż każdy rozegra swoją turę.

2. Faza Wydarzeń
Wydarzenie danej godziny (= Rundy) jest dobierane z Woreczka i rozgrywane. Niektóre Wydarzenia mogą zakończyć się dodatkowymi Starciami.

3. Faza Akcji
Każdy z Graczy wykonuje 1 Akcję Postaci lub 1 Akcję Pokoju. Gracz może również spasować.

4. Faza Sprzątania
Żeton głosowania zostaje odwrócony na Aktywną stronę. Jeżeli jest to 10. Runda, gra kończy się i sprawdzacie Warunki Zwycięstwa. W przeciwnym wypadku znacznik Pierwszego Gracza zostaje przekazany kolejnej osobie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, Wskazówka Zegara zostaje przesunięta na kolejną godzinę (= Rundę), a Gracze przygotowują się do kolejnej Rundy.

Gra trwa dalej, dopóki jeden z Warunków Zwycięstwa nie zostanie spełniony (str. 3).

Szczegółowy opis Faz

1. Faza Ruchu

Zaczynając od znacznika Pierwszego Gracza i podążając za ruchem wskazówek zegara, wszystkie Postacie wykonują **1 Ruch**. Gdy wszystkie Postacie zakończą swoją 1 turę, przejdźcie do Fazy Wydarzeń.

Podczas swojej tury możesz wykorzystać do **3 punktów Ruchu**, aby przemieścić swoją Postać pomiędzy Pokojami i Korytarzami. Każdy Pokój posiada przynajmniej jedne drzwi łączące go z innym Korytarzem i/lub Pokojem. Każdy Ruch przez Drzwi kosztuje **1 punkt Ruchu**. Wszystkie Postaci mogą się dowolnie poruszać po Mapie, jednak Ruch nie może zakończyć się na tym samym Polu, gdzie Postać zaczęła, oznacza to, że każda Postać **musi** poruszyć się w swojej turze.

Ten sam Korytarz lub Pokój może dzielić dowolna liczba Postaci.

Pamiętaj: Używamy określenia „Pole", jeżeli nie jest potrzebne rozróżnienie pomiędzy Pokojami, Korytarzami lub jeżeli odnosimy się do pozycji żetonów Kultystów i Rybołaka.

Kultyści mogą ignorować Trasy i wykonać akcję dowolnego Pokoju w swojej turze, zaś **Badacze** mogą jedynie wykonać akcję Pokoju określonego przez ich Trasę.

Trasy

Jeżeli jesteś **Badaczem,** posiadasz własną Trasę, którą otrzymujesz na początku gry. Trasa informuje cię, w której Rundzie (lewa strona), możesz wykorzystać efekt określonegoo Pokoju (prawa strona). Zazwyczaj podczas każdej Rundy możesz wybrać pomiędzy 2 lub więcej Pokojami, których efekty możesz wykorzystać podczas Fazy Akcji (jeżeli nie zdecydujesz się wykonać akcji Postaci, która to nie jest powiązana z twoją Trasą i jest zawsze dostępna w każdym Pokoju i Korytarzu). Innymi słowy: Możesz zakończyć swój Ruch w Pokoju, który nie znajduje się na twojej Trasie i wykonać tam akcję Postaci.

Przykład Trasy:

1. linia: Badacz z tą Trasą może poruszać się dowolnie, ale może wykorzystać akcje Pokojów tylko w granatowym, różowym oraz jasnoniebieskim Pokoju w 1, 5 oraz 9 Rundzie. Jeżeli ta Postać kończy Ruch w 1. Rundzie w różowym Pokoju, może wykorzystać akcję Pokoju podczas Fazy Akcji tej Rundy.

2. linia: W 2, 6 oraz 10 Rundzie może jedynie wykonać akcje zielonego oraz pomarańczowego Pokoju.

3. linia: W 3 oraz 7 Rundzie, może jedynie wykonać akcje jasnoniebieskiego oraz granatowego Pokoju.

4. linia: W 4 oraz 8 Rundzie, może jedynie wykonać akcje czerwonego i pomarańczowego Pokoju.

Jako **Kultysta**, możesz dowolnie odbiegać od swojej Trasy, ale również nie poruszaj się bezmyślnie. Pamiętaj: Jeżeli ktoś zauważy, że dwa razy pod rząd wykonałeś akcje Pokoju tego samego koloru, może zacząć zadawać niewygodne pytania…

Jako **Duch** (znacznik Postaci z widoczną Martwą stroną, z przekreśleniem), nie wykorzystujesz punktów Ruchu. Zamiast tego każdej Rundy teleportujesz się na Pole swojego wyboru. Jednak nigdy nie bierzesz udziału w Starciach.

Po zakończeniu Ruchu oraz rozstrzygnięciu wszystkich Starć, przekaż znacznik Fazy kolejnemu Graczowi w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

➡ *Opisy wszystkich akcji Pokojów znajdują się na str. 16.*

Rozpoczęcie Starcia

Zarówno podczas, jak i na koniec twojego Ruchu, może rozpocząć się **Starcie**. Jeżeli znajdujesz się w Pokoju lub w Korytarzu z przynajmniej jedną inną żywą Postacią (również przed dotarciem do celu), sprawdź tabelę, żeby dowiedzieć czy rozpocznie się Starcie.

Pamiętaj: Starcia są rozpoczynane przez niektóre wydarzenia oraz po wejściu na Pole, ale nigdy po opuszczeniu Pola. Ignorujcie Duchy, one nigdy nie biorą udziału w Starciach.

Zasilanie	Ilość Postaci w tym samym Pokoju/Korytarzu	Starcie TAK/NIE
WŁĄCZONE	dokładnie 2	**TAK**
	3 lub więcej	**NIE**
WYŁĄCZONE	2 lub więcej	**TAK**

Rozstrzyganie Starcia

Wszystkie Postacie biorące udział w Starciu wybierają dokładnie **1 kartę Żywy lub 1 kartę Martwy** i umieszczają ją **zakrytą** ze swojej ręki na **talii Pulsu** dokładnie 1 innej Postaci biorącej udział w tym Starciu. Nie ma zasady, kto jako pierwszy da kartę komu. Decydujecie za siebie. Otrzymana karta nie jest sprawdzana.

Pamiętaj: Oznacza to, że Kultyści mogą mordować bez świadków jedynie, jeżeli w Starciu nie bierze udziału więcej niż 2 Postacie lub jeżeli Zasilanie jest wyłączone.

Kiedy wszystkie Postacie zakończą swój Ruch, znacznik Fazy zostaje przekazany Pierwszemu Graczowi. Następnie przechodzicie do Fazy Wydarzeń.

2. Faza Wydarzeń

Dobierzcie 1 żeton Wydarzenia z Woreczka dla danej Rundy. Natychmiast wypełnijcie jego efekt, a następnie umieśćcie żeton na numerze (Godzinie) tarczy Zegara odpowiadającym danej Rundzie. Przejdźcie do Fazy Akcji.

Efekt żetonu trwa do następnej Fazy Wydarzeń.

Wydarzenia Uderzenie Piorunem oraz Ujawnione Sekretne Drzwi mogą rozpocząć nowe Wydarzenia.

➡ *Opisy wszystkich Wydarzeń znajdują się w Załączniku.*

3. Faza Akcji

Odwróćcie znacznik Fazy na stronę z Kołem Zębatym, aby wskazać, że trwa Faza Akcji. Zaczynając od znacznika Pierwszego Gracza i podążając w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, każda postać wykonuje dokładnie **1 akcję Postaci LUB 1 akcję Pokoju**. Można również spasować i nie wykonać żadnej akcji.

Akcje postaci

- Sprawdzanie Stanu
- Zabezpieczenie Korytarza
- Walka z Kultystą
- Odstraszenie Rybołaka
- Zabójstwo Postaci

Akcje Pokojów

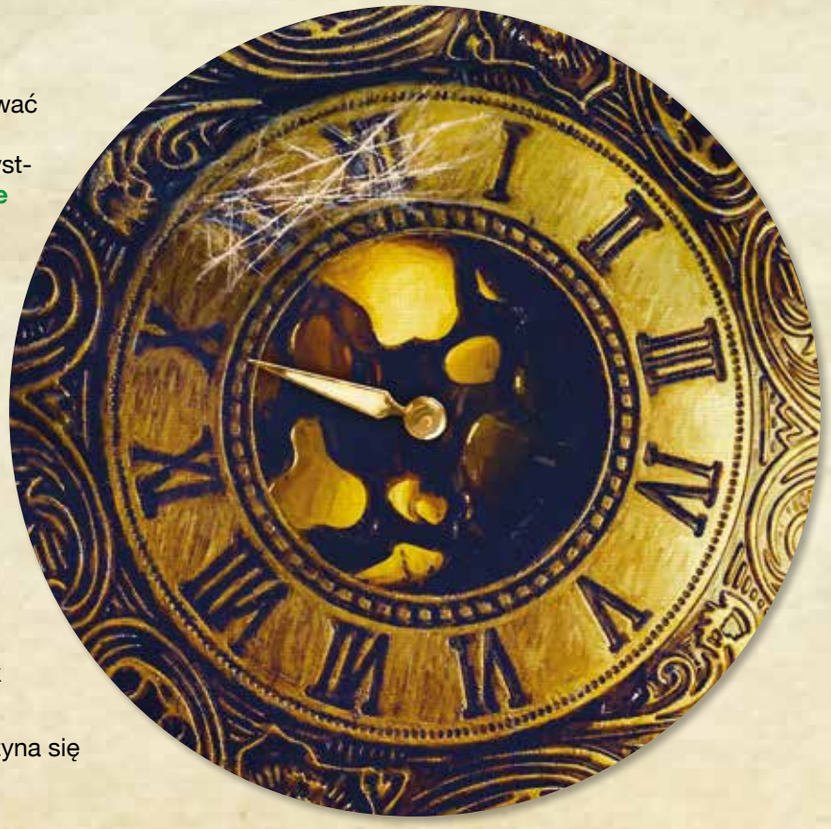
- Uzupełnienie talii Pokoju
- Sprawdzenie Pokoju
- Rozpoczęcie Głosowania
- Użycie Kamery
- Reset Zasilania
- Zamknięcie Portalu

➞ *Opisy wszystkich Akcji znajdują się na następnej stronie.*

i Pamiętaj: Jako Badacz możesz wykorzystać jedynie akcje Pokojów dostępne na twojej Trasie. Kultyści nie muszą trzymać się swojej Trasy i mogą oszukiwać. Aby wykonać akcję danego Pokoju, musisz znajdować się w danym Pokoju. W Korytarzu można jedynie wykonać akcję Postaci.

4. Faza Sprzątania

W grze **od 4 do 6 osób,** jedyny Kultysta może teraz aktywnie zainicjować koniec gry poprzez ujawnienie siebie i poinformowanie o wypełnieniu Warunku Zwycięstwa (wystarczająca liczba martwych Badaczy). Wszystkie Postacie sprawdzają karty w talii Pulsu. **Jeżeli Kultysta faktycznie ma rację**, Badacze natychmiast przegrywają grę. **Jeżeli Kultysta się pomylił**, zostaje zapędzony w kozi róg i natychmiast przegrywa grę.



Jeżeli jest to **10. Runda**, następuje koniec gry. Sprawdźcie Warunki Zwycięstwa. Drużyna, która wypełniła swój warunek wygrywa. Gratulacje!

Jeżeli powyższy warunek nie dotyczy danej rundy, przygotujcie się do następnej Rundy:

- Jeżeli odbyło się Głosowanie, odwróćcie **żeton Głosowania** w Stołówce na Aktywną stronę.
- Pierwszy Gracz przekazuje **żeton Pierwszego Gracza** oraz **znacznik Fazy** kolejnej osobie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Odwróćcie znacznik Fazy na stronę Stopy.
- Przesuńcie **Wskazówkę Zegara** o 1 godzinę. Nowa Runda rozpoczyna się Fazą Ruchu.

Akcje

Akcje Postaci

Akcje Postaci mogą zostać wykonane w dowolnej Rundzie przez żyjącą Postać, na każdym Polu.

Sprawdzanie Stanu

WYMAGANIA: Min. 1 żywa Postać na tym samym Polu co ty LUB twoja Postać znajduje się w Pokoju z Kamerą.

Przetasuj talię Pulsu danej Postaci i sprawdź ją w sekrecie.

- **W talii znajdują się tylko karty Żywy:** Odłóż zakrytą talię.
- **1 lub więcej kart Martwy:**
  - Jako **Badacz**, musisz powiedzieć **prawdę** i poinformować o Stanie. Umieść odsłoniętą kartę Martwy na wierzchu talii Pulsu Postaci; ta postać jest od teraz Duchem (odwróć znacznik oraz kartę Postaci na Martwą stronę). Rozpocznijcie rozmowę oraz Głosowanie.
  - Jako **Kultysta**, możesz powiedzieć **prawdę**, ale możesz również **skłamać** i nie wyjawić prawdziwego Stanu. Odłóż zakrytą talię. Postać, której Stan został właśnie sprawdzony jest uznawana za żywą, aż do momentu ujawnienia prawdziwego Stanu poprzez Akcję lub podczas sprawdzania Warunków Zwycięstwa.

Następnie, umieść wierzchnią kartę z talii Dobierania zakrytą na wierzchu talii Pokoju sprawdzanej Postaci, jeżeli ta postać znajduje się w Pokoju, lub na wierzchu talii Niebezpiecznego Przejścia, jeżeli znajduje się w Korytarzu. Jeżeli talia Pokoju po raz pierwszy składa się z 3 lub więcej kart, odwróć żeton Pokoju na drugą stronę i wykonaj jego efekt (patrz 16).

Ważne: Jako Kultysta możesz, jeżeli chcesz, podzielić się z pozostałymi Graczami wszelkimi informacjami poznanymi podczas tej Akcji. Jednak możesz również strategicznie skłamać.

Zabezpieczenie Korytarza

WYMAGANIA: Znajdujesz się w Korytarzu.

Dodaj 1 zakrytą kartę Sukcesu, 1 zakrytą kartę Porażki lub 1 zakrytą kartę Sabotażu do talii Niebezpiecznego Przejścia, a następnie przetasuj talię.

Talia Niebezpiecznego Przejścia jest wykorzystywana podczas akcji Uzupełnienia talii Pokoju, patrz str. 16.

Pamiętaj: Karty nigdy nie są zagrywane w Korytarzu. Jednak Korytarze to jedyne miejsca gdzie można uzyskać i dodać karty do talii Niebezpiecznego Przejścia. „Zabezpieczenie" Korytarza może okazać się dobrą okazją dla Kultysty do tajnego sabotażu.

Walka z Kultystą

WYMAGANIA: W pokoju, w którym przebywasz, znajduje się żeton Kultysty.

Możesz usunąć ten żeton z gry. Odłóż go do pudełka.

Odstraszenie Rybołaka

WYMAGANIA: Posiadasz Nóż (znacznik Pierwszego Gracza) i wchodzisz do Korytarza, w którym znajduje się Rybołak.

Odstraszasz Rybołaka. Odłóż jego żeton na jezioro. Korytarz jest ponownie dostępny, ale Rybołak może jeszcze wrócić.

Zabójstwo Postaci

WYMAGANIA: Masz Rolę Zabójcy, a twoja żywa ofiara (którą podejrzewasz o bycie Kultystą, i której chcesz się pozbyć) znajduje się na tym samym Polu co ty.

Pokaż swoją Rolę (odwróć znacznik Roli) i zabij daną Postać. Ta akcja nie rozpoczyna Głosowania! Wybrana Postać nie musi ujawniać swojej Roli, chyba że była ostatnim żywym Kultystą, w takim wypadku gra natychmiast się kończy.

Akcje Pokojów

Aby wykonać daną akcję, musisz przebywać w odpowiednim Pokoju.

Pamiętaj: Badacz może jedynie wykonać akcje Pokojów dostępnych na swojej Trasie. Kultysta nie musi przestrzegać Trasy.

Uzupełnij talię Pokoju

WYMAGANIA: Przebywasz w Pokoju.

Dodaj 1 zakrytą kartę Sukcesu, 1 zakrytą kartę Porażki lub 1 zakrytą kartę Sabotażu na wierzch talii Pokoju danego Pokoju. Jeżeli talia Pokoju po raz pierwszy składa się z 3 lub więcej kart, odwróć żeton Pokoju na SPRAWDZONĄ stronę (✓). Ten Pokój został sprawdzony. Do końca gry akcja Sprawdzania Pokoju została odblokowana dla danego Pokoju (patrz następna Akcja).

Jeżeli właśnie odwrócony żeton Pokoju przedstawia Niebezpieczne Przejście (⚠), przetasuj talię Niebezpiecznego Przejścia, dobierz 1 kartę i wypełnij jej efekt. Następnie wtasuj kartę z powrotem do talii Niebezpiecznego Przejścia:

- **Sukces:** Nic się nie dzieje
- **Porażka:** Odwróć 1 zakryty żeton Kultysty i umieść go w przedstawionym Pokoju. Jeżeli nie ma już zakrytych żetonów, Rybołak przemieszcza się do Korytarza w górnym prawym rogu, pomiędzy jasnoniebieskim a różowym Pokojem (4-6 Graczy), lub do Głównego Korytarza (7/8 Graczy); patrz oznaczenia (👁) na Mapie.
  Jeżeli Rybołak już znajduje się w budynku, nic się nie dzieje. Sytuacja jest już wystarczająco niefortunna.
- **Sabotaż:** Rybołak przemieszcza się do Korytarza w górnym prawym rogu, pomiędzy jasnoniebieskim a różowym Pokojem (4-6 Graczy), lub do Głównego Korytarza (7/8 Graczy). Jeżeli Rybołak już znajduje się w budynku, nic się nie dzieje.

Pamiętaj: Jedyny sposób, aby dodać karty do talii Niebezpiecznego Przejścia to wykonanie akcji Postaci „Zabezpieczenie Korytarza".

Żeton	**Kultysta** (3x)	**Rybołak** (1x)
Efekt	Akcja Pokoju nie jest możliwa w zajętym Pokoju.	Jedynie żywa Postać z Nożem może wejść do zajętego Korytarza.

Sprawdzenie Pokoju

WYMAGANIA: Znajdujesz się w sprawdzonym Pokoju (patrz opis akcji Uzupełnij talię Pokoju).

Przetasuj talię Pokoju, dobierz 1 kartę i wykonaj jej efekt.

- **Sukces:** Umieść 1 Książkę z tego Pokoju na Regale (umieść żeton Książki na pustym polu o tym samym kolorze na Regale w prawym dolnym rogu Mapy).
- **Porażka:** Nic się nie dzieje.
- **Sabotaż:** Jeżeli to możliwe, zabierz 1 Książkę w kolorze danego Pokoju z Regału i odłóż ją do Pokoju.

Sukces

Porażka

Sabotaż

Następnie usuń kartę z gry.

Kończenie Pokoju: Po umieszczeniu wszystkich Książek z Pokoju na Regale, Pokój jest uznawany za ukończony. Po ukończeniu Pokoju nie można już uzupełniać talii danego Pokoju ani go sprawdzać. Aby o tym pamiętać, usuń z gry żeton Pokoju oraz wszystkie umieszczone tu karty bez ich sprawdzania.

Punktowanie Półki: Półka na Regale jest punktowana natychmiast po umieszczeniu wszystkich wymaganych Książek danego koloru. Otrzymujecie Punkty Zwycięstwa zaznaczone na brzegu Półki (2, 3 lub 4 PZ). Odpowiednio przesuńcie znacznik Punktów Zwycięstwa. Jeżeli Badacze osiągnęli wartość wymaganą do zwycięstwa, gra natychmiast się kończy: patrz Warunki Zwycięstwa (str. 3).

Większość Półek jest punktowana bezpośrednio. Aby uzyskać punkty za pomarańczowe i różowe Półki, należy zdobyć Książki z kilku Pokojów. Granatowe Półki są powiązane ze swoimi Pokojami, oznacza to, że Książki z granatowego Pokoju 1 muszą zostać umieszczone na odpowiedniej Półce (nie na granatowej Półce 2 lub 3).

Przykład: Na Półce znajdują się już 3 Książki z dwóch pomarańczowych Pokojów. Maria znajduje się w niedokończonym Pokoju, który zawiera 4 pomarańczową książkę i sprawdza go. Dobiera kartę Sukcesu. Umieszcza Książkę na Regale, tym samym kończąc Półkę i zdobywając 4 PZ dla Badaczy. Przesuwa znacznik PZ na torze o daną ilość punktów. Bez sprawdzania odkłada do pudełka żeton oraz talię Pokoju.

V Rozpoczęcie Głosowania

WYMAGANIA: Akcja może zostać wykonana raz na Rundę przez żywą Postać znajdującą się z jasnoniebieskim Pokoju (Stołówce), jeżeli żeton Głosowania znajduje się na aktywnej stronie. Pamiętajcie, że Głosowanie jest obowiązkowe za każdym razem kiedy odkryto morderstwo.

Pierwszy Gracz (posiadający Nóż) posiada specjalną umiejętność podczas Głosowania:

5-6 Graczy	7-8 Graczy
Może **zmienić** swój głos po otwarciu oczu i przeliczeniu głosów.	Głos Pierwszego Gracza liczy się **podwójnie**.

Rozpocznijcie otwartą dyskusję. Nie zapomnijcie o Złotych Zasadach (patrz str. 11). W niektórych przypadkach można skorzystać z ograniczenia czasowego dyskusji. Zdecydujcie, co wam pasuje najbardziej. Duchy nadal mogą brać udział w głosowaniach, ponieważ nie wiedzą, kto je wyeliminował. Po prostu nie mogą same zainicjować głosowania w stołówce.

Po wymianie bezczelnych oskarżeń, skandalicznych oszczerstw i wyznań niewinności, przystąpcie do Głosowania z zamkniętymi oczami: Wszyscy zamykają oczy, a następnie wskazują na Postać, która ma zostać wyeliminowana. Osoby, które nie chcą brać udziału w głosowaniu, trzymają pięści zaciśnięte. Inicjator Głosowania odlicza do 3, wszyscy otwierają oczy:

- Jeżeli Postać otrzymała **większość głosów** ORAZ jest mniej wstrzymanych głosów, Postać zostaje wyeliminowana. Odwróćcie żeton oraz kartę Postaci na Martwą stronę. Ta Postać kontynuuje rozgrywkę jako Duch (patrz Przywileje Żywych i Martwych str. 19). Talia Pulsu danej Postaci pozostaje zakryta.
- Jeżeli wyeliminowana Postać była **Kultystą**, nie musi ujawniać swojej Roli, o ile nie była ostatnim żywym Kultystą. W takim przypadku gra natychmiast się kończy: patrz Warunki Zwycięstwa (str. 3).
- Jeżeli Głosowanie **nie zakończy się uzyskaniem zgody większości** np. 3 wstrzymane głosy oraz 3 głosy przeciwko tej samej Postaci, nic się nie dzieje.

Przykład: Wynik Głosowania

Głosy	Dystrybucja	Wynik
6	2 przeciwko Andrzejowi, 2 przeciwko Sylwii, 2 wstrzymane	Nic się nie dzieje. Wzrasta jedynie istniejące podejrzenie, że Andrzej i Sylwia mogą być Kultystami.
6	**3 przeciwko Andrzejowi,** 1 przeciwko Sylwii, 2 wstrzymane	Andrzej nie uniknął podejrzeń. To Głosowanie okazało się dla niego zgubne. Jego Postać zostaje wyeliminowana i kontynuuje rozgrywkę jako Duch. Jeżeli Andrzej był ostatnim lub jedynym Kultystą, musi się do tego przyznać i tym samym zakończyć grę. W innym przypadku nie musi tego robić.
7	3 przeciwko Bartkowi, 1 przeciwko Uli, 3 wstrzymane	Nic się nie dzieje. Jednak 3 Graczy nadal się waha, więc wynik jest raczej na niekorzyść Bartka.
7	1 przeciwko Bartkowi, 1 przeciwko Uli, **3 przeciwko Marcie,** 2 wstrzymane	Marta zostaje wyeliminowana, Bartkowi jakimś cudem udaje się przekierować podejrzenia na Martę, co odwraca sytuację do góry nogami. Postać Marty zostaje Duchem i zastanawia się, jak do tego doszło.

Po zakończeniu akcji Pokoju Rozpoczęcie Głosowania: Bez względu na wynik Głosowania, odwróćcie żeton Głosowania na nieaktywną stronę. Aż do następnej Rundy, Głosowanie będzie możliwe jedynie w przypadku odkrycia morderstwa, nie jako akcja Pokoju. Kontynuujcie rozgrywkę.

W rozgrywce z Wieszczem: Jeżeli Głosowanie wyeliminowało ostatniego żywego Kultystę, Kultysta ma 1 szansę zgadnąć, kim jest Wieszcz. Podpowiedź: Po ujawnieniu Kultysty zachowujcie się normalnie i spokojnie, aby uniknąć podejrzeń i czekajcie, aż Kultysta zakończy swój wybór i sprawdzi, czy ma rację. Niepewność w głosie lub przerażenie na twarzy może wskazać, kto jest lub nie jest Wieszczem.

Jeżeli Kultysta prawidłowo odgadnie, wygrywa grę ponieważ ten Warunek Zwycięstwa jest ponad innymi. W przeciwnym wypadku Badacze wygrywają.

Użycie Kamery

WYMAGANIA: Znajdujesz się w czerwonym Pokoju (Pomieszczenie Ochrony) ORAZ zasilanie jest włączone.

Niezależnie od aktualnej trasy, sprawdź 1 odkryty Pokój LUB stan 1 wybranej żywej Postaci. **NIE możesz sprawdzać siebie!** Jeżeli ta Postać znajduje się w Pokoju, umieść wierzchnią kartę talii Dobierania zakrytą na talii danego Pokoju. Jeżeli Postać znajduje się w Korytarzu, umieść zakrytą kartę z talii Dobierania na wierzchu talii Niebezpiecznego Przejścia, a następnie ją przetasuj. Nie ma znaczenia, gdzie znajduje się Pokój czy Postać: nic nie ukryje się przed kamerami!

Reset Zasilania

WYMAGANIA: Znajdujesz się w czerwonym Pokoju (Pomieszczenie Ochrony) ORAZ zasilanie jest wyłączone.

Przywracasz Zasilanie. Odwróć żeton Elektryczności, aby wskazywał świecącą żarówkę. Zasady dla Starć bez prądu już nie obowiązują (patrz Rozpoczęcie Starcia, str. 13), a kamera działa ponownie.

Zamknięcie Portalu

WYMAGANIA: Ty oraz inna żywa Postać przebywacie w zielonym Pokoju, gdy Portal jest otwarty. Zużywa to akcje rundy obydwu Postaci!

Portal **zostaje zamknięty w przeciągu 3 Rund** od otwarcia (2 Rund w przypadku 7/8 Graczy): Usuń Portal z zielonego Pokoju. Od teraz Badacze będą potrzebować 1 PZ mniej, aby wygrać grę. Przesuńcie znacznik Punktacji końcowej na torze punktacji o jedno pole w lewo.

Portal **NIE zostaje zamknięty w przeciągu 3 Rund** od otwarcia (2 Rund w przypadku 7/8 Graczy): Portal zostaje w zielonym Pokoju. Od teraz Badacze będą potrzebować 1 PZ więcej, aby wygrać grę. Przesuńcie znacznik Punktacji końcowej na torze punktacji o jedno pole w prawo.

Przywileje Żywych i Martwych

W zależności od Stanu i przynależności do Drużyny, każda Postać może wykonywać określone czynności w grze. Postać jest uznawana za Żywą dopóki z twojej talii nie zostanie ujawniona karta Martwy i umieszczona przed tobą.

Żywe Postacie	Duchy (Martwe Postacie)
Ruch: Maks. 3 punkty ruchu	Ruch: Teleportacja (nieograniczony Ruch) do dowolnego Pokoju lub Korytarza
Bierze udział w Starciach Starć	✗
Wykonywanie wszystkich akcji Postaci	✗
Wykonywanie wszystkich akcji Pokojów	BRAK możliwości wykonywania akcji Pokojów poza akcjami Uzupełnienie talii Pokoju oraz Sprawdzenie Pokoju
Pierwszy Gracz może używać Noża i powiązanych z nim specjalnych możliwości takich jak Głosowanie, odstraszanie Rybołaka itp.	✗

Badacze (Żywi oraz Duchy)	Kultyści (Żywi oraz Duchy)
Muszą podążać Trasą, aby wykonywać akcje Pokojów.	**Mogą ignorować Trasę,** aby wykonywać akcje Pokojów.

Koniec Gry

Gra kończy się natychmiast, gdy tylko jedna z Drużyn wypełni swój Warunek Zwycięstwa (patrz str. 3). Jeżeli w grze występuje Wieszcz, należy podjąć próbę identyfikacji (patrz str. 18). Ostatecznie cieszcie się wspaniałym zwycięstwem lub wściekajcie z powodu (nie)zasłużonej porażki!

Jeśli tylko czujecie się na siłach, od razu rozpocznijcie nową rozgrywkę i dostosujcie poziom trudności do swoich upodobań (szczegóły poniżej). Udanej zabawy!

Dostosowywanie poziomu trudności

Dla doświadczonych Zabójców

Zagraliście już kilka razy i znacie zasady? Świetnie, nadeszła pora, aby poznać inne Role!

Rekomendowane Role:

5 Graczy	6 Graczy	7 Graczy	8 Graczy
1 Kultysta, Wieszcz, 1 dowolna Rola wybrana pomiędzy Żółtodziobem/Gapą/Cykorem	1 Kultysta, Wieszcz, 1 dowolna Rola wybrana pomiędzy Pięknością/Zainfekowanym/Super Duchem, Podpalaczem	2 Kultystów, 1 dowolna Rola wybrana pomiędzy Żółtodziobem/Gapą/Cykorem, Podpalaczem, Zabójcą	2 Kultystów, Wieszcz, Mechanik, Podpalacz, Zabójca

Dla Mistrzów Dedukcji

Przewyższacie poziom doświadczonych Zabójców i chcecie wycisnąć jeszcze więcej z gry? No to jazda!

Dowolnie łączcie Role lub dodajcie dodatkowe do tych wymienionych powyżej. W trybie Mistrzów Dedukcji po prostu stosujcie się do poniższych dwóch wskazówek:

- Aby rozgrywka była uczciwa dla obydwu drużyn, całkowita **suma punktów Lojalności** Ról musi być równa rekomendowanemu poziomowi Trudności dla danej liczby graczy (patrz poniżej) oraz
- **maksymalna lojalność** w Drużynie **wynosi 5**.

Rekomendowany poziom trudności:

5 Graczy	6 Graczy	7 Graczy	8 Graczy
+1 punkt Lojalności Kultystów	+1 punkt Lojalności Kultystów	+3 punkt Lojalności Kultystów	+1 punkt Lojalności Badaczy

Przykład: Chcecie zagrać trudniejszą rozgrywkę na 5 Graczy bez Wieszcza, ale z Mechanikiem (3). Jej lojalność to 3 na korzyść Badaczy. Aby, osiągnąć rekomendowany poziom dla 5 Graczy (+1 punkt Lojalności Kultystów) dobierzcie dodatkowe Role, aby wesprzeć Kultystów 4 punktami Lojalności. Wybieracie Podpalacza (2), Żółtodzioba (1) oraz Cykora (1). Łącznie spełniacie obydwa warunki, czyli rekomendowany poziom Trudności oraz maksymalną wartość 5 punktów lojalności na Drużynę.

➞ *Opisy wszystkich Ról oraz wartości ich Lojalności znajdują się w Załączniku.*

Wariant dla 4 oraz 6 Graczy korzysta z Badacza AUTOMA (BA)

Przygotowanie do gry z BA

Jeżeli chcecie rozegrać grę z 4 lub 6 Graczami oraz Badaczem AUTOMA, przygotujcie rozgrywkę zgodnie z zasadami dla 5 lub 7 Graczy z drobnymi zmianami.

Dla rozgrywek na 6 Graczy możecie dołączyć BA, by zagrać na 7 Graczy z udziałem 2 Kultystów. Jeżeli Kultysta nie zobaczy innego człowieka Kultysty podczas Fazy Nocy, wie, że 2. Kultystą jest BA.

W rozgrywkach z 2 Kultystami możecie również grać z Wieszczem.

1. Aby przedstawić BA, umieśćcie 1 dodatkową kartę Postaci na prawo od Pierwszego Gracza (BA może zostać umiejscowiony gdziekolwiek, ale podczas pierwszej rozgrywki zalecamy tą pozycję).
2. Po przygotowaniu talii i Ról wypełnijcie Fazę Nocy (str. 9) jak normalnie, z tym, że Gracz na lewo od BA dodatkowo umieszcza zasłoniętą talię BA na swojej dłoni.
3. Po zakończeniu Fazy Nocy umieśćcie ostatnią kartę talii BA zakrytą obok danej karty Postaci. Będzie to talia Pulsu BA (jeżeli liczba graczy określa karty początkowe dla talii Pulsu).
4. Podzielcie bez sprawdzania pozostałe karty talii BA na 2 stosy, zgodnie z ich rewersem (karty Pokojów oraz Starć).
5. Ujawnijcie kartę Trasy BA.

Zasady rozgrywki z BA

Faza Ruchu

- BA porusza się w kierunku pierwszego nieodkrytego Pokoju z lewej strony swojej karty Trasy. Po dotarciu do tego Pokoju, BA kończy swój Ruch. Niewykorzystane punkty Ruchu przepadają. Jeżeli dostępne są dwie ścieżki o tej samej odległości do Pokoju, BA porusza się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przykład: Jesteśmy w Rundzie 5. SI znajduje się w zielonym Pokoju i, zgodnie z Trasą, może wybrać między Pokojem różowym i pomarańczowym. Ponieważ wszystkie różowe Pokoje są już zakończone, następną opcją jest pomarańczowy. Ponieważ pomarańczowe Pokoje znajdują się w równej odległości od zielonego, SI kontynuuje swoją podróż zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do pomarańczowego Pokoju po lewej stronie.

- Jeżeli nie ma już dostępnych Pokojów lub BA nie jest w stanie dotrzeć do Pokoju, porusza się jak najdalej w kierunku swojego celu.
- Jeżeli ruch BA rozpocznie Starcie, wymieniacie karty Starcia w normalny sposób. Weź wierzchnią kartę talii Starcia BA i umieść ją na talii Pulsu drugiej Postaci. Jeżeli możliwe będzie kilka potencjalnych Starć z powodu braku zasilania, Postać z najmniejszą liczbą kart w talii Pulsu otrzyma kartę BA; w przypadku remisu, Gracz znajdujący się najbliżej BA po lewej stronie otrzymuje kartę.

Faza Akcji

- Jeżeli Pokój nie został sprawdzony i zawiera żeton Kultysty, BA walczy z Kultystą.
- Jeżeli Pokój nie został sprawdzony i nie ma w nim żetonu Kultysty, BA dokłada wierzchnią zakrytą kartę swojej talii Pokoju do talii danego Pokoju.
- Jeżeli Pokój został sprawdzony, BA ujawnia pierwszą kartę Pokoju i wypełnia jej efekt.
- Jeżeli BA znajduje się w Korytarzu, umieszcza 1 zakrytą kartę z talii Pokoju na talii Niebezpiecznego Przejścia.

BA nie korzysta z żadnych innych Akcji. Jeżeli posiada Nóż, nic się nie dzieje, nawet jeżeli Wydarzenie wymagałoby Noża.

Specjalne zasady BA

- Podczas Głosowania, głos BA liczy się jako wstrzymany głos; jeżeli posiada Nóż, liczy się jako 2 wstrzymane głosy.
- Rola Wieszcza nie jest dostępna w przypadku rozgrywki z BA i 1 Kultystą.
- Ignorujcie Rolę BA, poza Kultystą i Wieszczem jeżeli w grze jest 2 lub więcej Kultystów.
- Jeżeli w grze jest tylko 1 Kultysta, a BA zostanie wyeliminowany podczas Głosowania, ujawnijcie znacznik Roli BA. Jeżeli BA nie jest Kultystą, kontynuujcie rozgrywkę. Jeżeli BA okaże się jedynym Kultystą, gra natychmiast się kończy. Należy pamiętać o tej różnicy w porównaniu ze standardową rozgrywką: Teraz sprawdźcie talie Pulsów i policzcie martwych Badaczy. Ponieważ BA nie może ukończyć gry wcześniej jako jedyny Kultysta, jego Warunek Zwycięstwa wygrywa z Warunkami Zwycięstwa Badaczy.

Załącznik

Symbole

Żywy	Martwy (Duch)	Kultysta
inny gracz	inny żywy gracz	inny martwy gracz
sytuacja po lewej, konsekwencje po prawej	Martwy? Ujawnij swoją rolę	Martwy? Nie ujawniaj swojej roli
Rola	Starcie	morderstwo
Runda	1 Runda (długość)	konkretna runda
ujawnij / odwróć	niemożliwe / ignoruj	Wydarzenie
akcja (faza Akcji)	Ruch (Faza Ruchu)	Zasilanie
Niebezpieczne Przejście	talia Niebezpiecznego Przejścia	talia Dobierania
Faza Nocy	Otwórzcie oczy	Ignoruj swoją trasę
komunikacja	rozpocznij Głosowanie	użyj Kamery
otwarcie Portalu	znacznik pierwszego gracza / (użyj) Nóż	sprawdź
Zasilanie jest dostępne	Ujawnione Sekretne Drzwi	

Wydarzenia

Uderzenie Piorunem (2x)

Odwróć żeton Elektryczności na drugą stronę. Zasilanie jest włączone (zaświecona żarówka) lub wyłączone (niezaświecona żarówka). Zasilanie może zostać włączone jedynie poprzez Uderzenie Piorunem lub akcję Zresetuj Zasilanie w czerwonym Pokoju (Pomieszczenie Ochrony). Jeżeli zasilanie jest wyłączone, nie można użyć Kamery, a Starcia mogą odbywać się z 3 lub więcej Postaciami.

Ujawnione Sekretne Drzwi (2x)

Wszystkie Pokoje (nie Korytarze) tego samego koloru są uznawane za połączone, dopóki nie zostanie odkryty nowy żeton Wydarzeń. Może to natychmiast rozpocząć Starcie, na przykład pomiędzy 2 żywymi Postaciami stojącymi w dwóch różnych granatowych Pokojach. Można korzystać z Pokojów jak ze skrótów.

> *Przykład: Zuzia wykorzystuje 1 punkt Ruchu, aby opuścić Różowy 2 z Różowego 1 i udać się do Korytarza. Jeśli przebywałaby w Różowym 1, mogłaby również wykonać akcję Sprawdzenia Pokoju w Różowym 2.*

Zwiększone Morale

Wszystkie Postaci otrzymują +1 punkt ruchu w kolejnej Fazie Ruchu, aż do ujawnienia nowego żetonu Wydarzeń.

Utracone Morale

Wszystkie postacie otrzymują -1 Punkt Ruchu w następnej Fazie Ruchu, dopóki nie zostanie ujawniony nowy żeton Wydarzenia.

Wydarzenie Utracone Morale nie dotyczy Duchów!

Otwarcie Portalu

Umieśćcie Portal w zielonym Pokoju. Umieśćcie odpowiedni żeton Wydarzeń na 2 (7/8 Graczy) lub 3 (4-6 Graczy) Rundy do przodu obok Wydarzenia jako przypomnienie.

> *Przykład: Jeżeli to Wydarzenie weszło do gry w 3. Rundzie gry 5-osobowej, umieśćcie żeton obok 6. Rundy.*

Od teraz macie odpowiednio 2 (7/8 Graczy) lub 3 (4-6 Graczy) Rundy, aby dotrzeć do Pokoju 2 Żywymi Postaciami i w tej samej Rundzie wykonać akcję Zamknięcia Portalu. Jeżeli wam się to uda, wartość docelowa PZ spada dla Badaczy o 1. Jeżeli wam się nie powiedzie, wartość wzrasta o 1. Odłóżcie żeton na swoje miejsce na Zegarze po upłynięciu czasu.

Oczy Cię Obserwują

Żywa Postać posiadająca znacznik Pierwszego Gracza może sprawdzić talię Pulsu jednej dowolnej Postaci (i zdecydować czy chce ujawnić morderstwo, jeżeli się wydarzyło i zainicjować Głosowanie). NIE może sprawdzić swojej własnej talii Pulsu.

Jeżeli Postać posiadająca znacznik Pierwszego Gracza jest już martwa, nic się nie dzieje (Duch nie może sprawdzić Stanu).

Połamane Panele

Wtasuj 2 wierzchnie karty talii Dobierania do talii Niebezpiecznego Przejścia. Ujawnij 1 kartę z talii Niebezpiecznego Przejścia i wypełnij jej efekt. Następnie wtasuj tę kartę z powrotem do talii Niebezpiecznego Przejścia.

Kontrolujesz Sytuację

Pierwszy Gracz może dobrać 1 żeton Wydarzeń z Woreczka i go sprawdzić. Możesz go albo usunąć z gry bez pokazywania pozostałym graczom LUB odłożyć do Woreczka. Możesz podzielić się wiedzą o żetonie Wydarzeń z innymi. Kultysta może kłamać.

Brak Połączenia

Komunikacja nie działa. Nie możecie porozumiewać się na głos aż do ujawnienia kolejnego żetonu Wydarzeń.

Informacje dotyczące gry czy zasad są dozwolone np. „Jest twoja kolej!".

Tak, może to oznaczać Głosowanie, gdzie nikt nie może się odzywać – cieszcie się ciszą!

Lustro

Powtórz wydarzenie z poprzedniej rundy.

Jeżeli „Lustro" zostanie ujawnione w 1. rundzie, nic się nie dzieje.

Jeżeli „Otwarcie Portalu" zostało ujawnione w poprzedniej rundzie, Portal pozostaje otwarty 1 rundę dłużej.

Role

Aby grać z dodatkowymi Rolami, wymieńcie domyślne znaczniki Roli Badaczy ze znacznikami Roli wybranymi podczas przygotowania do gry.

	Nazwa	Drużyna	Lojalność	Cecha specjalna	Rekomendowana liczba Graczy
	Badacz	Badacze	0	Brak specjalnej umiejętności.	5-8
	Piękność		+1	Po śmierci odkryj swój znacznik Roli. Twoja obecność zawsze daje światło i elektryczność.	
	Zainfekowany		+1	Po śmierci odkryj swój znacznik Roli. Gracze nie oddają kart podczas Starć do końca kolejnej Rundy.	
	Super Duch		+1	Po śmierci odkryj swój znacznik Roli. Twój Duch może wykonywać wszystkie akcje Pokojów niczym żywa Postać, ale nadal ignoruje Starcia.	
	Mechanik		+3	Jeżeli jesteś Żywy, możesz zignorować swoją Trasę.	
	Kultysta	Kultyści	0	Brak specjalnej umiejętności.	
	Żółtodziób		+1	Umierasz i stajesz się Duchem natychmiast po wykonaniu akcji Użyj Kamery lub Rozpocznij Głosowanie (bierzesz udział w Głosowaniu jako Duch).	
	Gapa		+1	Umierasz po zamknięciu Portalu lub użyciu Noża, bez względu na cel. Jeśli musisz użyć Noża z powodu jakiegoś wydarzenia, również później umierasz.	
	Cykor		+1	Umierasz po ujawnieniu Martwej Postaci po akcji Sprawdź Stan lub Wydarzeniu Oczy Cię Obserwują.	
	Podpalacz		+2	Przygotowanie: Wymień 2 karty Sukcesów w talii Badacza na 1 kartę Sabotażu oraz 1 kartę Porażki. Jeżeli nie zagrasz swoich 2 czerwonych kart przed końcem 5. Rundy, natychmiast umierasz. Na koniec 5. Rundy ktoś ogłasza: „Podpalaczu, jeżeli nadal masz czerwoną kartę w swojej dłoni, umierasz, inaczej żyjesz dalej”.	
	Zabójca	Badacze	0	Tak długo, jak żyjesz, raz na rozgrywkę możesz wybrać Postać na tym samym Polu co ty i wykonać akcję Zabij Postać. Ujawnij swój znacznik Postaci. Akcja nie kończy się rozpoczęciem Głosowania. Jeżeli zabijesz ostatniego żyjącego Kultystę, gra natychmiast się kończy. W przeciwnym wypadku, Postać nie musi ujawniać swojej Roli, o ile dana Rola tego nie wymaga.	7-8
	Wieszcz		0	Podczas Fazy Nocy na początku gry, możesz się dowiedzieć, kim są Kultyści. Jeżeli zostaniesz zidentyfikowany przez Kultystów na koniec gry, Kultyści wygrywają, a Badacze przegrywają, bez względu na inne możliwe wyniki tej rozgrywki.	5, 6, 8