

Down into
the Abyss



2



8



14

III

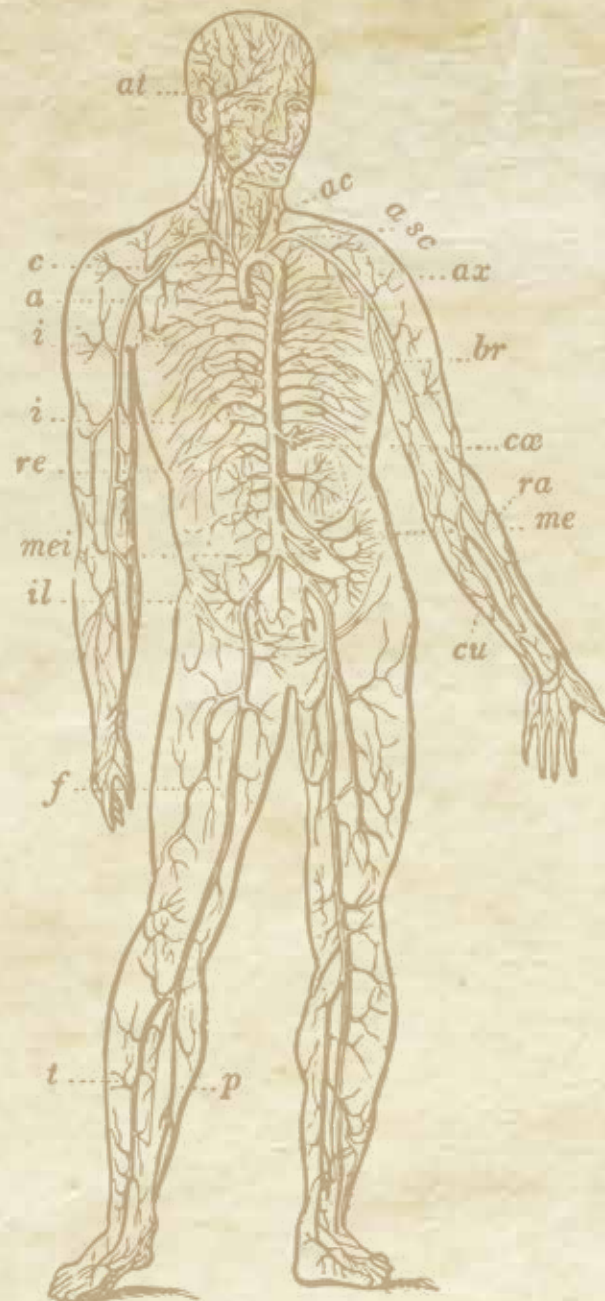
Among
Cultists



Indice



Componenti	3
Condizioni di vittoria in base al numero di giocatori	3
Preparazione	4
Preparazione dell'area di gioco	4
Abilità speciali e modifiche alle regole	5
Fase Movimento	5
Ponti Esterni, Barche, mazzo Passaggio non sicuro	5
Utilizzare una Barca	5
Banchine	5
Azione Personaggio: Proteggere un Corridoio; Riempire il mazzo Passaggio non sicuro	5
Evento "Fulmine"	6
Uomo-Pesce	6
Azione Stanza	6
Utilizzare la telecamera, Interruzione della corrente elettrica ...	6
Riavviare la corrente	6
Nuovi ruoli	7



Design del gioco: Stefan Godot (con Andreas Godot e Marko Godot)
Direzione artistica / Design grafico / Gestione della produzione: Karsten Schulmann
Illustrazioni: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Illustrazione di copertina: Andreas Schroth
Editing del regolamento: Michael Csorba (die spiele|texter)
Traduzione italiana: Valentina Ottomano e Alex Giuliani per The Geeky Pen
Per maggiori informazioni visitate il sito www.godot-boardgames.com

Un grande ringraziamento a tutti i nostri prototipisti, ai nostri amici e alla migliore comunità che potessimo mai immaginare.

Dedichiamo questo gioco ai nostri amati figli Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

1a edizione
© 2022 Godot Games. Tutti i diritti riservati.

Espansione Into the Abyss

Nelle profondità dell'oceano è stata scoperta una forma di vita mai vista prima. È più grande di qualsiasi creatura mai esistita sulla Terra... e sembra essere sopita. Tuttavia, dal momento che ci siamo già spinti troppo oltre per poter continuare senza conseguenze, è stata costruita un'enorme struttura segreta per le ricerche nelle isole vicine. Ma non appena la costruzione della struttura è stata conclusa, un'ombra impenetrabile ha inglobato le isole... e con essa anche la paura.

Componenti



6 parti di Mappa a due facce per ottenere 3 mappe diverse



2 segnalini Interruzione



5 segnalini Tentacolo



2 segnalini Barca



4 blocchi Tentacolo



6 nuovi marcatori Ruolo

Condizioni di vittoria in base al numero di giocatori

	4 e 5 giocatori (1 Cultista)	6 giocatori (1 Cultista)	7 giocatori (2 Cultisti)	8 giocatori (2 Cultisti)
Condizione di vittoria: Investigatori	10 Punti Vittoria	11 Punti Vittoria	11 Punti Vittoria	12 Punti Vittoria
Condizione di vittoria: Cultisti	Min. 3 Investigatori morti	Min. 4 Investigatori morti	Min. 4 Investigatori morti	Min. 5 Investigatori morti

Preparazione

4-6 giocatori



7 giocatori



8 giocatori



Preparazione dell'area di gioco

Preparate l'area di gioco e i componenti per gli Investigatori e i Cultisti come di consueto, apportando le seguenti modifiche:

1. Posizionate le Barche 1 e 2 accanto alle Banchine delle isole con le Stanze arancioni.
2. Anche entrambi i segnalini Interruzione vanno sulle isole con le Stanze arancioni. Il segnalino Elettricità del gioco base non viene utilizzato.
3. Distribuite i Personaggi tra i vari Ponti di Legno, in base all'ordine di turno: I Personaggi 1 e 5 su quello Nord, i Personaggi 2 e 6 su quello Est, i Personaggi 3 e 7 su quello Sud e i Personaggi 4 e 8 su quello Ovest.
4. Mescolate i 5 segnalini Tentacolo e posizionate a faccia in giù formando una pila accanto alla Mappa.
5. Mettete accanto i 4 blocchi Tentacolo.



Abilità speciali e modifiche alle regole

Fase Movimento

Ponti Esterni, Barche, mazzo Passaggio non sicuro

Prendere una barca o camminare su uno dei ponti esterni può comportare dei pericoli: La creatura maligna assopita nelle profondità ode i movimenti e i cigolii dei piloni della banchina... e a volte afferra i passanti all'improvviso!

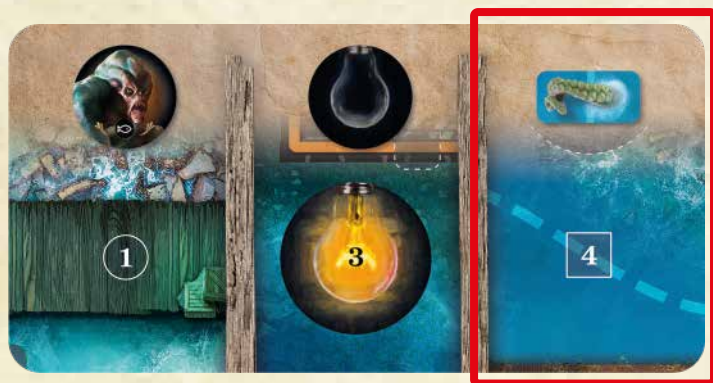
Ogni volta che **salite su un Ponte Esterno** o **utilizzate una Barca** (non mentre state salendo), rivelate 1 carta dal mazzo Passaggio non sicuro e risolvetela:

Successo: non succede niente.

Fallimento: rivelate 1 segnalino Tentacolo e risolvetelo.

Sabotaggio: rivelate 2 segnalini Tentacolo e risolveteli entrambi.

I **segnalini Tentacolo** indicano quale Itinerario Barca o Ponte Esterno è chiuso nel Round in corso. Posizionate di conseguenza i **blocchi Tentacolo** sulla Mappa, dopodiché mescolate i segnalini Tentacolo e formate di nuovo la pila. Dopo ogni Round, i blocchi Tentacolo vengono rimossi dalla Mappa.



I blocchi Tentacolo **bloccano immediatamente gli itinerari Barca**.

Se i Personaggi si trovano sulle barche e non sono ancora partiti perché intendono farlo solo alla fine della Fase Movimento (ad esempio per evitare un Incontro con un altro Personaggio) e un blocco Tentacolo era stato già posizionato, la Barca non parte e resta sulla relativa Banchina durante quel round.

Utilizzare una Barca

Salire a bordo della Barca costa **1 punto Movimento**, scendere invece è gratis e automatico dopo l'utilizzo.

Una Barca conta come Posizione a sé e possono salirci massimo 2 Personaggi per volta. La Barca si sposta automaticamente **dopo** la Fase Movimento, ammesso che ci sia almeno 1 Personaggio a bordo. Tuttavia, la Barca può essere utilizzata attivamente anche **durante** la Fase Movimento. Questa attivazione è gratuita. Si scende automaticamente dopo aver utilizzato la Barca in modo gratuito.

A differenza degli Ascensori (consultate l'espansione Mountains of Chaos), non è possibile "chiamare" le barche: se non ci sono barche sulla Banchina, non si può partire a bordo di esse.

Banchine

È possibile accedere a una Banchina solo se **c'è una Barca pronta**; di conseguenza conta come appartenente alla Barca.

Le Banchine nelle isole con Stanze arancioni sono collegate a entrambe le stanze. Dopo essere scesi dalla Barca, i Personaggi sono liberi di scegliere se entrare nella Stanza arancione, blu o viola.

Azione Personaggio: Proteggere un Corridoio; Riempire il mazzo Passaggio non sicuro

Requisiti: un giocatore termina la Fase Movimento su un Ponte di Legno, su un Ponte Esterno o su una Barca.

Posizionate 1 carta Successo, 1 carta Fallimento o 1 carta Sabotaggio coperta nel mazzo Passaggio non sicuro.

Evento “Fulmine”

Quando si verifica l'evento Fulmine, rivelate **2 segnalini Tentacolo casuali**: indicheranno dove andranno posizionati i 2 segnalini Interruzione. Se la corrente elettrica è disattivata nell'isola centrale, la Telecamera nella Stanza rossa (Stanza di sicurezza) non funziona. Mescolate i segnalini Tentacolo e create una nuova pila.



Uomo-Pesce

Non appena compare l'Uomo-Pesce, rivelate **1 segnalino Tentacolo**. L'Uomo-Pesce compare sempre su uno dei Ponti di Legno. Se viene rivelato il segnalino Tentacolo Nord+Sud, il Personaggio attivo sceglie dove posizionarlo, dopodiché rimescolate il segnalino Tentacolo nella relativa pila.



Azione Stanza

Utilizzare la telecamera, Interruzione della corrente elettrica

C'è sempre un'interruzione della corrente elettrica in 2 isole. L'azione Utilizzare la telecamera non controlla le stanze o gli stati dei personaggi che si trovano su isole senza corrente elettrica. I Ponti tra le isole non sono mai interessati dall'assenza di corrente.

Riavviare la corrente






Requisiti: vi trovate nella Stanza rossa (Stanza di sicurezza).

La rete elettrica è nelle vostre mani: siete voi a determinare le due isole in cui ci sarà assenza di corrente e a distribuire i segnalini Interruzione di conseguenza.

Nuovi ruoli

È possibile giocare con i nuovi Ruoli in qualsiasi Mappa. Per questo argomento consultate i consigli relativi alla difficoltà e alla fedeltà del gioco base, p. 20.

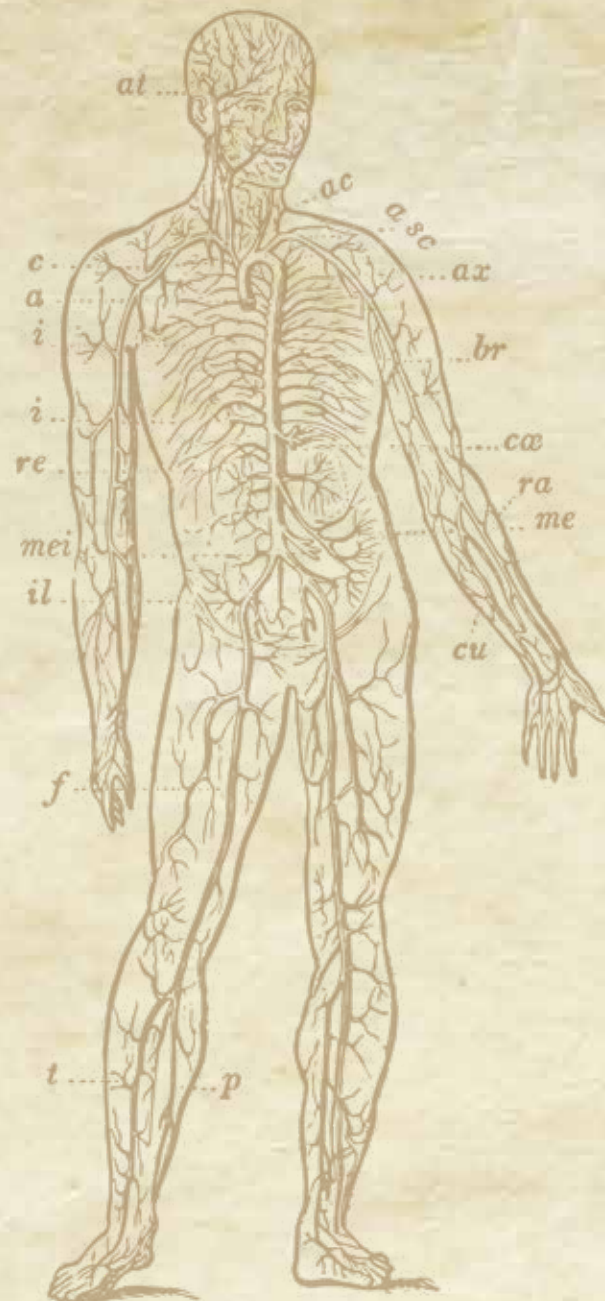
Per giocare con i nuovi Ruoli, durante la preparazione della partita sostituite i marcatori Ruolo Investigatore predefiniti con altri marcatori Ruolo a vostra scelta.

Nome	Supporto	Fedeltà	Abilità speciale	Numero di giocatori consigliato
 <p>Talpa (2x)</p>	Investigatori	+3	<p>Importante: il Veggente non entra in gioco se c'è la Talpa.</p> <p>Consiglio: utilizzate solo una Talpa scelta in modo casuale, mai entrambe.</p> <p>Durante la Fase Notte all'inizio della partita, i Cultisti scoprono chi è la Talpa: i Cultisti aprono gli occhi, scoprono quali sono i loro compagni di squadra e se qualcuno è già morto. La Talpa fa „ok“ con il pollice. La Talpa abbassa il pollice. Tutti chiudono gli occhi, coprono i mazzi, tutti aprono gli occhi.</p> <p>Al termine del round 8, la Talpa rivela il suo Ruolo, quindi mescola e rivela il mazzo Energia. Se è ancora viva, ora scopre chi è uno dei due Cultisti in un'altra Fase Notte: tutti chiudono gli occhi, stendono il pugno. La Talpa apre gli occhi e rivela il numero scritto sul suo segnalino (1 o 2) e il Cultista corrispondente (1 o 2) fa „ok“ con il pollice. Il Cultista abbassa il pollice. Tutti chiudono gli occhi, tutti aprono gli occhi.</p> <p>Consiglio: potrebbe essere una buona idea condividere le informazioni che avete con la Squadra.</p>	7-8
 <p>Animo Gentile</p>			+2	
 <p>Poltergeist</p>	Cultisti	+3	<p>Importante: se utilizzate il Poltergeist, rimuovete il Piromane dal gioco.</p> <p>Preparazione: sostituite 2 carte Successo di un mazzo Investigatore con 1 carta Sabotaggio e 1 carta Fallimento.</p> <p>Il Poltergeist inizia la partita come Investigatore con un mazzo diverso dagli altri. Quando diventa un Fantasma, cambia fazione e passa dalla parte dei Cultisti per il resto della partita. Per la Condizione di vittoria finale, non conta come Cultista eliminato perché non ha iniziato la partita come Cultista.</p>	
 <p>Dormiente</p>			+3	
 <p>Traditore Giallo</p>	Squadra gialla	+4 (per entrambe le fazioni)	<p>Il Traditore Giallo conta come Squadra a parte, non affiliata alle altre. Dal momento che non è un Investigatore, può ignorare il proprio Itinerario finché appartiene alla Squadra gialla.</p> <p>Vince immediatamente se, durante una Votazione, ottiene la maggioranza dei voti e diventa quindi un Fantasma.</p> <p>Se viene trovato morto, la Fedeltà cambia in Investigatore e può ancora provare a vincere la partita insieme a questa squadra.</p>	

Índice



Componentes	9
Condições de Vitória de acordo com o Número de Jogadores ...	9
Preparação	10
Preparação da Área de Jogo	10
Aspetos Especiais e Modificações às Regras	11
Fase de Movimento	11
Pontes Exteriores, Barcos e maço de Passagem Insegura ..	11
Usa um Barco	11
Cais	11
Ação de Personagem: Protege um Corredor, Preenche o maço de Passagem Insegura	11
Evento “Queda de Raios”	12
Homem-Peixe	12
Ação de Sala	12
Usa a Câmara, Apagão	12
Repor a Energia	12
Novos Papéis	13



Autor do Jogo: Stefan Godot (com Andreas Godot e Marko Godot)
Direcção de Arte / Design Gráfico / Gestão de Produção: Karsten Schulmann
Ilustração: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Ilustração da Capa: Andreas Schroth
Edição das Regras: Michael Csorba (die spiele|texter)
Tradução portuguesa: Miguel Conceição e Ricardo Spinelli para The Geeky Pen
Para mais informações visite www.godot-boardgames.com

Um grande obrigado a todos os nossos jogadores de protótipos, aos nossos amigos e à melhor comunidade que alguma vez poderíamos imaginar.

Dedicamos este jogo aos nossos queridos filhos
Alex, Amelie, Ben, Vanessa e Vincent.

1ª Edição
© 2022 Godot Games. Reservados todos os direitos

Expansão Mergulho no Abismo

Foi encontrada uma forma de vida, nas profundezas do oceano, até então desconhecida. A criatura é maior do que tudo que alguma vez existiu na Terra... e parece estar adormecida. No entanto, e uma vez que está demasiado longe de nós para que a possamos aprofundar sem quaisquer complicações, foi rapidamente construída, nas ilhas vizinhas, uma enorme instalação de pesquisa ultra-secreta. Mas, assim que a instalação ficou concluída, uma sombra de denso negrume espalhou-se entre as ilhas... e o horror seguiu o seu curso.

Componentes



6 partes de Mapa de dupla face, para 3 variantes de Mapa



2 fichas Apagão



5 fichas Tentáculo



2 fichas Barco



4 fichas bloqueio de Tentáculo



6 novos marcadores de Personagem

Condições de Vitória de acordo com o Número de Jogadores

	4 e 5 Jogadores (1 Seguidor)	6 Jogadores (1 Seguidor)	7 Jogadores (2 Seguidores)	8 Jogadores (2 Seguidores)
Condição de Vitória: Investigadores	10 Pontos de Vitória	11 Pontos de Vitória	11 Pontos de Vitória	12 Pontos de Vitória
Condição de Vitória: Seguidores	Min. 3 Investigadores mortos	Min. 4 Investigadores mortos	Min. 4 Investigadores mortos	Min. 5 Investigadores mortos

Preparação

4-6 Jogadores



7 Jogadores



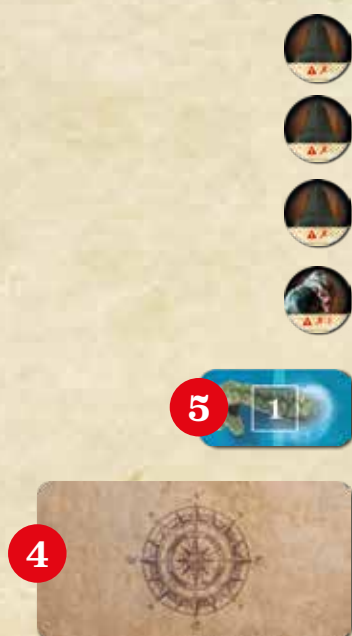
8 Jogadores



Preparação da Área de Jogo

Prepara a área de jogo e os componentes para Investigadores e Seguidores da forma habitual, com as seguintes modificações:

1. Coloca os Barcos 1 e 2 junto aos Cais das ilhas com Salas laranja.
2. As duas fichas Apagão são também colocadas nas ilhas com Salas laranja. A ficha Electricidade do jogo base não é utilizada.
3. Distribui as Personagens uniformemente pelas Pontes de Madeira, de acordo com a ordem de turno: Personagens 1 e 5 na Ponte de Madeira Norte, Personagens 2 e 6 na Este, Personagens 3 e 7 na Sul, Personagens 4 e 8 na Oeste.
4. Embaralha e coloca as 5 fichas Tentáculo, face para baixo, numa pilha junto ao Mapa.
5. Coloca os 4 Bloqueios de Tentáculo junto a ela.



Aspetos Especiais e Modificações às Regras

Fase de Movimento

Pontes Exteriores, Barcos e maço de Passagem Insegura

Não é sem risco que se pega um barco ou passeia numa das pontes exteriores: o mal adormecido nas profundezas escuta o movimento dos remos e o ranger das pontes dos cais – e, por vezes, capturará abruptamente os passantes!

Sempre que **entras numa Ponte Exterior** ou **usas um Barco** (não ao entrar no barco), revela e resolve 1 carta do maço de Passagem Insegura:

Sucesso: nada acontece.

Fracasso: revela e resolve 1 ficha Tentáculo.

Sabotagem: revela e resolve 2 fichas Tentáculo.

As **fichas Tentáculo** indicam que percurso de Barco ou que Ponte Exterior se encontra fechada para esta Ronda. Assinala-o no Mapa com **Bloqueios de Tentáculo**. Depois, devolve e embaralha as fichas de Tentáculo na pilha. Após cada ronda, os Bloqueios de Tentáculo são removidos do Mapa.



Os Bloqueios de Tentáculo **bloqueiam imediatamente os percursos de Barco**. Se há Personagens em Barcos que ainda não partiram, porque só o pretendiam fazer no final da Fase de Movimento (por exemplo, para evitar um Encontro com outra Personagem), e foi entretanto colocado um Bloqueio de Tentáculo, o Barco não pode partir e permanece no Cais durante essa Ronda.

Usa um Barco

Entrar custa sempre **1 Ponto de Movimento**; sair é grátis e acontece automaticamente após o Barco ser usado.

Um Barco conta como um Local próprio e não pode conter mais de 2 Personagens em simultâneo. Parte automaticamente **depois** da Fase de Movimento, desde que tenha pelo menos 1 Personagem a bordo. No entanto, o Barco pode também ser usado ativamente **durante** a Fase de Movimento. Esta ativação é grátis. Desembarcar é também grátis e acontece automaticamente após o Barco ser usado.

Ao contrário dos Elevadores (vê expansão Montanhas do Caos), os Barcos não podem ser “chamados”: se não há um Barco no Cais, esse percurso de Barco não pode ser usado a partir desse mesmo lado.

Cais

Só é possível entrar num Cais se **está presente um Barco pronto**; assim, conta como pertencente ao Barco.

Os Cais nas ilhas com Salas laranja estão ligados a ambas as Salas. As Personagens podem escolher se, após desembarcar, querem entrar na Sala laranja, azul-escura ou roxa.

Ação de Personagem: Protege um Corredor, Preenche o maço de Passagem Insegura

Requisito: terminar a tua Fase de Movimento numa Ponte de Madeira, Ponte Exterior ou Barco.

Coloca 1 carta Sucesso, 1 Fracasso ou 1 Sabotagem, face para baixo, no maço de Passagem Insegura.

Evento “Queda de Raio”

Quando ocorre um Evento Queda de Raio, revela **2 fichas Tentáculo ao acaso**. Estas indicam onde colocar de seguida as 2 fichas Apagão. Se a energia falhou na ilha central, a Câmara na Sala vermelha (Sala de Segurança) não funciona. Depois, devolve e embaralha novamente as fichas Tentáculo na sua pilha.



Homem-Peixe

Assim que o Homem-Peixe aparece, revela **1 ficha Tentáculo**. O Homem-Peixe surge sempre numa das Pontes de Madeira. Se a ficha revelada é o Tentáculo Norte+Sul, a Personagem ativa escolhe qual delas é afetada. Depois, devolve e embaralha novamente as fichas Tentáculo na pilha.



Ação de Sala

Usa a Câmara, Apagão

Há sempre um apagão em 2 ilhas. A ação Usa a Câmara não pode verificar Salas ou Estados de Personagens em ilhas sem energia. As Pontes entre as ilhas **nunca** são afetadas pelos apagões.

Repor a Energia






Requisito: encontras-te na Sala vermelha (Sala de Segurança).

O controlo sobre a rede elétrica está nas tuas mãos: determina as ilhas onde o apagão vai ocorrer e distribui as fichas Apagão de forma correspondente.

Novos Papéis

Podes jogar com os novos Papéis em qualquer Mapa. Para isso, vê as recomendações de Dificuldade e Lealdade do jogo base, pág. 20.

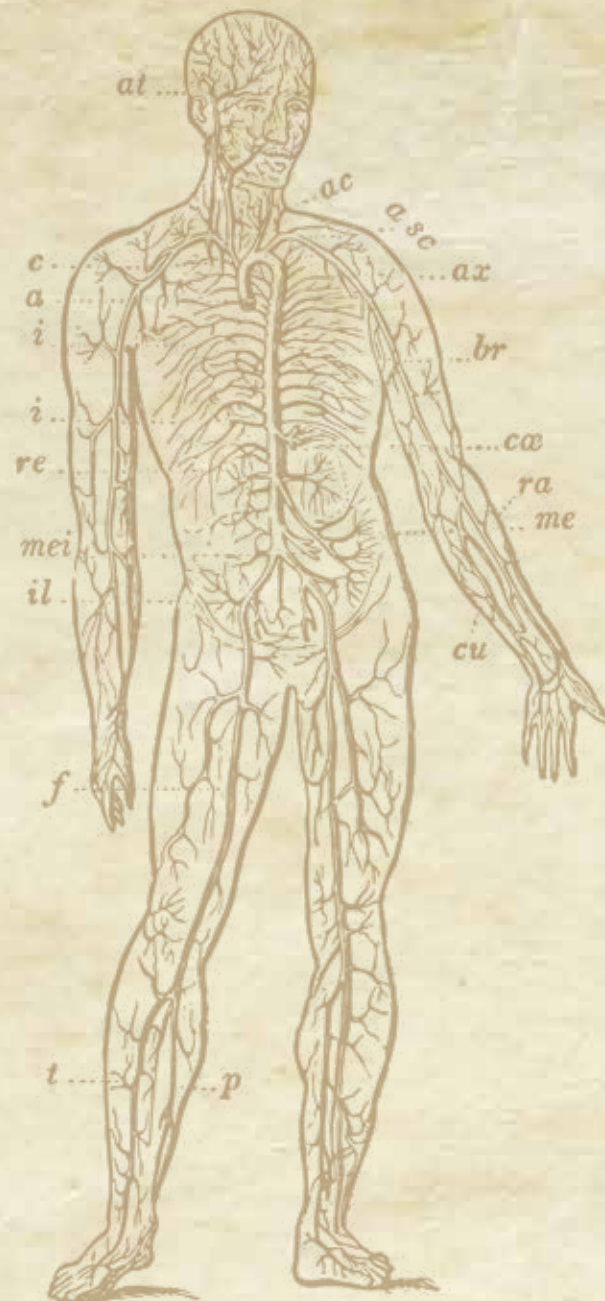
Para jogar com os novos Papéis, substitui os marcadores de Papel de Investigador com os marcadores à tua escolha, durante a Preparação.

Nome	Apoio	Lealdade	Caraterística Especial	Número de Jogadores Recomendado
 Bufo (2x)	Investigadores	+3	<p>Importante: o Vidente não está em jogo se o Bufo estiver.</p> <p>Recomendação: usa apenas um Bufo ao acaso, nunca ambos.</p> <p>Durante a Fase Noturna no início da partida, os Seguidores ficam a saber quem é o Bufo: os Seguidores abrem os olhos, ficando a conhecer os seus parceiros e quem se encontra já morto no início, caso haja alguém. O Bufo volta o polegar para cima, e depois para baixo, revelando-se. Todos fecham os olhos, cobrem os maços e só depois abrem os olhos.</p> <p>No final da Ronda 8 revelas o teu Papel. Depois, o teu maço Pulso é embaralhado e revelado. Se ainda estás vivo, ficarás a saber quem é o Seguidor 1 / 2, numa nova Fase Noturna: tendo todos os olhos fechados, estendem as mãos. O Bufo abre os olhos e diz o número impresso na sua ficha (1 ou 2). O Seguidor correspondente levanta o seu polegar, e depois baixa-o. Fecham os olhos e depois todos abrem-nos.</p> <p>Recomendação: pode ser boa ideia partilhar informação com a tua Equipa.</p>	7-8
 Alma Caridosa			+2	
 Poltergeist	Seguidores	+3	<p>Importante: Remove o Incendiário do jogo, se usas o Poltergeist.</p> <p>Preparação: substitui 2 cartas Sucesso de um maço de um Investigador por 1 carta Sabotagem e 1 Fracasso.</p> <p>Começas como Investigador com um maço adaptado. Assim que te tornas Fantasma, mudas de lado, passando a partir daí a ser Seguidor. Não contas como Seguidor eliminado para a Condição de Vitória no final, uma vez que não começaste como Seguidor.</p>	
 Dormente			<p>Começas como Investigador.</p> <p>Assim que uma Personagem revela, pela primeira vez, uma carta Sabotagem, tens de revelar o teu Papel e trocar a mão de cartas com a Personagem ativa.</p> <p>Se durante o processo recibes a mão de cartas de um Seguidor, passas a ser um Seguidor. Agora, para vencer a partida, os Investigadores têm de eliminar por votação 3 Seguidores em vez de 2!</p> <p>A outra Personagem mantém o Papel que já tinha, compra 5 cartas da pilha de Compra e adiciona-as à sua mão.</p>	
 Traidor Amarelo	Equipa Amarela	+4 (para ambos os lados)	<p>Contas como uma Equipa distinta com a sua própria afiliação. Uma vez que não és um Investigador podes ignorar o teu Percurso enquanto permaneceres na Equipa Amarela.</p> <p>Vences imediatamente se obtiveres a maioria numa Votação, tornando-te em Fantasma.</p> <p>Se fores descoberto morto, a tua Lealdade muda para o lado dos Investigadores e podes ainda tentar vencer o jogo com eles.</p>	

Περιεχόμενα



Περιεχόμενα παιχνιδιού	15
Προϋποθέσεις Νίκης ανάλογα με τον αριθμό παικτών	15
Προετοιμασία	16
Προετοιμασία του χώρου παιχνιδιού	16
Ειδικά χαρακτηριστικά και Αλλαγές στους κανόνες	17
Φάση Κίνησης	17
Εξωτερικές Γέφυρες, Βάρκες, τράπουλα επικίνδυνου Περάσματος	17
Χρησιμοποίησε μια Βάρκα	17
Προβλήτες	17
Ενέργεια Χαρακτήρα: Κάνε έναν Διάδρομο ασφαλή, Γέμισε την τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος	17
Συμβάν «Χτύπημα Κερανού»	18
Ψαράνθρωπος	18
Ενέργεια Αίθουσας	18
Χρησιμοποίησε την Κάμερα, Διακοπή Ρεύματος	18
Αποκατάστησε την Τροφοδοσία Ρεύματος	18
Νέοι ρόλοι	19



Σχεδιασμός παιχνιδιού: Stefan Godot (με τον Andreas Godot και τον Marko Godot)
Καλλιτεχνική Διεύθυνση / Γραφιστική Σχεδίαση / Διαχείριση Παραγωγής: Karsten Schulmann
Εικονογράφηση: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Εικαστικά: Andreas Schroth
Επιμέλεια βιβλίου κανόνων: Michael Csorba (die spiele|texter)
Μετάφραση στα Ελληνικά: Ράνια Αϊβατζίδου και Χρήστος Βλάχος για The Geeky Pen
Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε την ιστοσελίδα www.godot-boardgames.com

Ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους τους δοκιμαστές των πρωτοτύπων μας, τους φίλους μας και την καλύτερη κοινότητα που θα μπορούσαμε ποτέ να φανταστούμε.

Αφιερώνουμε αυτό το παιχνίδι στα αγαπημένα μας παιδιά
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

1η έκδοση
© 2022 Godot Games. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Επέκταση Into the Abyss (Στα Βάθη της Αβύσσου)

Στα βάθη του ωκεανού ανακαλύφθηκε μια μορφή ζωής άγνωστη σε εμάς. Το πλάσμα αυτό είναι πιο μεγάλο από οτιδήποτε πέρασε ποτέ από τη Γη... και φαίνεται να βρίσκεται σε λήθαργο. Όμως, καθώς η ανακάλυψη ήταν πολύ μακριά για να την εξερευνήσουμε σε βάθος χωρίς περιπλοκές, χτίστηκε γρήγορα ένα τεράστιο και άκρως απόρρητο ερευνητικό κέντρο στα γειτονικά νησιά. Αλλά μόλις ολοκληρώθηκε το κέντρο, μια ερεβώδης σκιά απλώθηκε γύρω από τα νησιά... και επικράτησε ο τρόμος.

Περιεχόμενα παιχνιδιού



6 τμήματα Χάρτη διπλής όψης για 3 εκδοχές Χάρτη



2 μάρκες Διακοπής Ρεύματος



5 μάρκες Πλοκαμιών



2 μάρκες Βαρκών



4 εμπόδια Πλοκαμιών



6 νέοι δείκτες Ρόλων

Προϋποθέσεις Νίκης ανάλογα με τον αριθμό παικτών

	4 και 5 Παίκτες (1 Σεκταριστής)	6 Παίκτες (1 Σεκταριστής)	7 Παίκτες (2 Σεκταριστές)	8 Παίκτες (2 Σεκταριστές)
Προϋπόθεση Νίκης: Ερευνητές	10 Πόντοι Νίκης	11 Πόντοι Νίκης	11 Πόντοι Νίκης	12 Πόντοι Νίκης
Προϋπόθεση Νίκης: Σεκταριστές	3 νεκροί Ερευνητές κατ' ελάχιστον	4 νεκροί Ερευνητές κατ' ελάχιστον	4 νεκροί Ερευνητές κατ' ελάχιστον	5 νεκροί Ερευνητές κατ' ελάχιστον

Προετοιμασία

4-6 Παίκτες



7 Παίκτες



8 Παίκτες



Προετοιμασία του χώρου παιχνιδιού

Προετοιμάστε τον χώρο παιχνιδιού και τα περιεχόμενα για τους Ερευνητές και τους Σεκταριστές όπως συνήθως, με τις ακόλουθες προσαρμογές:

1. Βάλτε τη Βάρκα 1 και 2 δίπλα στις Προβλήτες των νησιών με πορτοκαλί Αίθουσες.
2. Και οι δύο μάρκες Διακοπής Ρεύματος τοποθετούνται επίσης στα νησιά με τις πορτοκαλί Αίθουσες. Η μάρκα Ηλεκτρισμού από το βασικό παιχνίδι δεν χρειάζεται.
3. Κατανείμτε ομοιόμορφα τους Χαρακτήρες στις Ξύλινες Γέφυρες με τη σειρά παίξιματος: Τους Χαρακτήρες 1 και 5 στην Ξύλινη Γέφυρα στα Βόρεια, τους Χαρακτήρες 2 και 6 στα Ανατολικά, τους Χαρακτήρες 3 και 7 στα Νότια, τους Χαρακτήρες 4 και 8 στα Δυτικά.
4. Τοποθετήστε τις 5 μάρκες Πλοκαμιών κλειστές σε μια ανακατεμένη στοίβα δίπλα στον Χάρτη.
5. Βάλτε τα 4 εμπόδια Πλοκαμιών δίπλα στη στοίβα.



Ειδικά χαρακτηριστικά και Αλλαγές στους κανόνες

Φάση Κίνησης

Εξωτερικές Γέφυρες, Βάρκες, τράπουλα επικίνδυνου Περάσματος

Η χρήση μιας βάρκας ή το περπάτημα στις εξωτερικές γέφυρες δεν είναι ακίνδυνα. Το κακό που κοιμάται στα βάθη ακούει τις κινήσεις των κουπιών και το τρίξιμο των σανιδιών και μερικές φορές αρπάζει μονομιάς τους περαστικούς!

Κάθε φορά που **ανεβαίνεις σε μια Εξωτερική Γέφυρα** ή **χρησιμοποιείς μια Βάρκα** (όχι ενώ επιβιβάζεσαι ακόμα), αποκάλυψε 1 κάρτα από τη τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος και εκτέλεσέ τη:

Επιτυχία: Δεν συμβαίνει τίποτα.

Αποτυχία: Αποκάλυψε 1 μάρκα Πλοκαμιών και εκτέλεσέ τη.

Σαμποτάζ: Αποκάλυψε 2 μάρκες Πλοκαμιών και εκτέλεσε και τις δύο

Οι **μάρκες Πλοκαμιών** δείχνουν ποια διαδρομή Βάρκας ή Εξωτερική Γέφυρα είναι κλειστή για αυτόν τον γύρο. Βάλε τα αντίστοιχα **εμπόδια Πλοκαμιών** στον Χάρτη. Μετά από αυτό, βάλε τις μάρκες Πλοκαμιών πίσω στη στοιβα τους και ανακάτεψε. Μετά από κάθε γύρο, τα εμπόδια Πλοκαμιών αφαιρούνται από τον Χάρτη.



Τα εμπόδια Πλοκαμιών **μπλοκάρουν τις διαδρομές των Βαρκών αμέσως**. Αν οι Χαρακτήρες βρίσκονται σε Βάρκες που δεν έχουν ακόμα ξεκινήσει επειδή σκόπευαν να το κάνουν μόνο στο τέλος της Φάσης Κίνησης (π.χ., για να αποφύγουν μια Συνάντηση με έναν άλλον Χαρακτήρα) και εν τω μεταξύ τοποθετηθεί ένα εμπόδιο Πλοκαμιών, η Βάρκα δεν ξεκινά και παραμένει στην Προβλήτα της σε εκείνο τον γύρο.

Χρησιμοποίησε μια Βάρκα

Η επιβίβαση στη Βάρκα κοστίζει πάντα **1 πόντο Κίνησης**, ενώ η αποβίβαση είναι αυτόματη μετά τη χρήση της και δωρεάν.

Η Βάρκα μετρά ως ξεχωριστή Τοποθεσία και μπορούν να μπουν σε αυτή έως και 2 Χαρακτήρες τη φορά. Σαλπάρει αυτόματα **μετά** τη Φάση Κίνησης, εφόσον έχει επιβιβαστεί τουλάχιστον 1 Χαρακτήρας. Ωστόσο, η Βάρκα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ενεργά **κατά τη διάρκεια** της Φάσης Κίνησης. Αυτή η ενέργεια δεν κοστίζει τίποτα. Η αποβίβαση από τη Βάρκα συμβαίνει αυτόματα μετά τη χρήση της και είναι επίσης δωρεάν.

Σε αντίθεση με τους Ανελκυστήρες (βλ. επέκταση Τα Βουνά του Χάους), δεν μπορεί κάποιος να «καλέσει» μια Βάρκα. Αν δεν υπάρχει καμία Βάρκα στην Προβλήτα, η διαδρομή της Βάρκας δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί από αυτή τη μεριά.

Προβλήτες

Μια Προβλήτα είναι προσβάσιμη μόνο αν **υπάρχει ήδη μια Βάρκα εκεί**, επομένως θεωρείται ότι ανήκει στη Βάρκα.

Οι Προβλήτες στα νησιά με πορτοκαλί Αίθουσες είναι συνδεδεμένες και με τις δύο Αίθουσες. Οι Χαρακτήρες μπορούν ελεύθερα να επιλέξουν αν θέλουν να μπουν στην πορτοκαλί, την μπλε ή τη μοβ Αίθουσα αφού επιβιβαστούν στη Βάρκα.

Ενέργεια Χαρακτήρα: Κάνε έναν Διάδρομο ασφαλής, Γέμισε την τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος

Προαπαιτούμενο: Τελειώνεις τη Φάση Κίνησης σου σε μια Ξύλινη Γέφυρα, σε μια Εξωτερική Γέφυρα ή σε μια Βάρκα.

Βάλε κλειστή 1 κάρτα Επιτυχίας, Αποτυχίας ή Σαμποτάζ στην τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος και ανακάτεψε.

Συμβάν «Χτύπημα Κεραυνού»

Αν προκύψει το συμβάν Χτύπημα Κεραυνού, αποκάλυψε **2 τυχαίες μάρκες Πλοκαμιών**. Αυτές δείχνουν πού να τοποθετήσεις τις 2 μάρκες Διακοπής Ρεύματος κατόπιν. Αν κοπεί το ρεύμα στο μεσαίο νησί, η Κάμερα στην κόκκινη Αίθουσα (Αίθουσα Ασφαλείας) δεν λειτουργεί. Μετά από αυτό, βάλε τις μάρκες Πλοκαμιών πίσω στη στοίβα τους και ανακάτεψε.



Ψαράνθρωπος

Μόλις εμφανιστεί ο Ψαράνθρωπος, αποκάλυψε **1 μάρκα Πλοκαμιών**. Ο Ψαράνθρωπος εμφανίζεται πάντα σε μια από τις Ξύλινες Γέφυρες. Αν αποκαλυφτεί η μάρκα Πλοκαμιών Βόρεια+Νότια, ο ενεργός Χαρακτήρας επιλέγει ποιο από τα δύο θα επηρεαστεί. Μετά από αυτό, βάλε τη μάρκα Πλοκαμιών πίσω στη στοίβα της και ανακάτεψε.



Ενέργεια Αίθουσας

Χρησιμοποίησε την Κάμερα, Διακοπή Ρεύματος

Υπάρχει πάντα διακοπή ρεύματος σε 2 νησιά. Η ενέργεια «Χρησιμοποίησε την Κάμερα» δεν μπορεί να ελέγξει Αίθουσες ή Καταστάσεις Χαρακτήρων που βρίσκονται σε νησιά χωρίς ρεύμα. Οι Γέφυρες μεταξύ των νησιών δεν επηρεάζονται **ποτέ** από τη διακοπή ρεύματος.

Αποκατάστησε την Τροφοδοσία Ρεύματος






Προαπαιτούμενο: Στέκεσαι στην κόκκινη Αίθουσα (Αίθουσα Ασφαλείας).

Η παροχή ρεύματος είναι στο χέρι σου: Εσύ αποφασίζεις ποια θα είναι τα δύο νησιά όπου θα συμβεί διακοπή ρεύματος και θα τοποθετήσεις της μάρκες Διακοπής Ρεύματος αντίστοιχα.

Νέοι ρόλοι

Μπορείτε να παίξετε με τους νέους Ρόλους σε οποιονδήποτε χάρτη. Για να το κάνετε αυτό, δείτε τις συστάσεις Περιπλοκότητας και Αφοσίωσης από το βασικό παιχνίδι, στη σελ. 20.

Για να παίξετε με τους νέους Ρόλους, αντικαταστήστε τις συνηθισμένες μάρκες Ρόλου Ερευνητή με άλλες μάρκες Ρόλου της επιλογής σας κατά την Προετοιμασία.

Όνομα	Υποστηρίζει	Αφοσίωση	Ειδικό χαρακτηριστικό	Συνιστώμενος αριθμός παικτών
 Χαφιές (2x)	Ερευνητές	+3	<p>Σημαντικό: Ο Μάντης δεν συμμετέχει στο παιχνίδι, αν υπάρχει Χαφιές.</p> <p>Σύσταση: Χρησιμοποιήστε πάντα έναν τυχαίο Χαφιέ, ποτέ και τους δύο.</p> <p>Κατά τη διάρκεια της Φάσης της Νύχτας στην αρχή του παιχνιδιού, οι Σεκταριστές μαθαίνουν ποιος είναι ο Χαφιές: Οι Σεκταριστές ανοίγουν τα μάτια τους, γνωρίζουν τους συμμάχους τους και βλέπουν ποιος είναι νεκρός εξ αρχής, αν ισχύει κάτι τέτοιο. Ο Χαφιές σηκώνει τον αντίχειρα. Ο Χαφιές κατεβάζει τον αντίχειρα. Κλείστε όλοι τα μάτια, καλύψτε τις τράπουλές σας, ανοίξτε όλοι τα μάτια.</p> <p>Στο τέλος του 8ου γύρου αποκαλύπτεις τον Ρόλο σου, έπειτα ανακατεύεις την τράπουλα Σφυγμού σου και την αποκαλύπτεις. Αν ζεις ακόμα, θα μάθεις τώρα ποιος είναι ο Σεκταριστής 1 ή 2 σε μια ακόμα Φάση της Νύχτας: Κλείστε όλοι τα μάτια, προτάξτε μπροστά τις γροθιές. Ο Χαφιές ανοίγει τα μάτια. Ο Χαφιές λέει τον αριθμό που αναγράφεται στη μάρκα του (1 ή 2) και ο αντίστοιχος Σεκταριστής (1 ή 2) σηκώνει τον αντίχειρα. Ο Σεκταριστής κατεβάζει τον αντίχειρα. Κλείστε όλοι τα μάτια, ανοίξτε όλοι τα μάτια.</p> <p>Σύσταση: Ίσως είναι καλή ιδέα να μοιραστείς τις πληροφορίες σου με την Ομάδα.</p>	7-8
 Ψυχούλα		+2	<p>Μόλις ο Χαρακτήρας σου γίνει Φάντασμα, αποκάλυψε τον Ρόλο σου. Η παρουσία σου αποτρέπει τις Συναντήσεις στην Τοποθεσία σου.</p>	
 Στοιχειό		Σεκταριστές	+3	
 Υπνοβάτης	+3		<p>Ξεκινάς ως Ερευνητής.</p> <p>Μόλις ένας Χαρακτήρας αποκαλύψει μια κάρτα Σαμποτάζ για πρώτη φορά, πρέπει να αποκαλύψεις τον Ρόλο σου και να ανταλλάξεις τις κάρτες στο χέρι σου με τον ενεργό Χαρακτήρα.</p> <p>Αν μέσα από αυτήν τη διαδικασία πάρεις τις κάρτες χεριού ενός Σεκταριστή, γίνεσαι Σεκταριστής. Τώρα οι Ερευνητές πρέπει να πετάξουν έξω με ψηφοφορία 3 Σεκταριστές, αντί για 2, για να κερδίσουν το παιχνίδι!</p> <p>Ο άλλος Χαρακτήρας διατηρεί τον Ρόλο του, τραβά 5 κάρτες από τη στοίβα Τραβήγματος και τις προσθέτει στο χέρι του.</p>	
 Κίτρινος Προδότης	+4 (και για τις δύο πλευρές)		<p>Μετράς ως μια ξεχωριστή Ομάδα, δεν έχεις συμμάχους. Εφόσον δεν είσαι Ερευνητής, μπορείς να αγνοήσεις τη Διαδρομή σου για όσο διάστημα είσαι στην Κίτρινη Ομάδα.</p> <p>Κερδίζεις αμέσως αν λάβεις την πλειοψηφία σε μια ψηφοφορία και γίνεις Φάντασμα.</p> <p>Αν βρεθείς νεκρός, η Αφοσίωσή σου αλλάζει υπέρ των Ερευνητών και μπορείς να προσπαθήσεις να κερδίσεις το παιχνίδι με αυτούς.</p>	

