

# Mountains of Chaos



2



8



14

## III

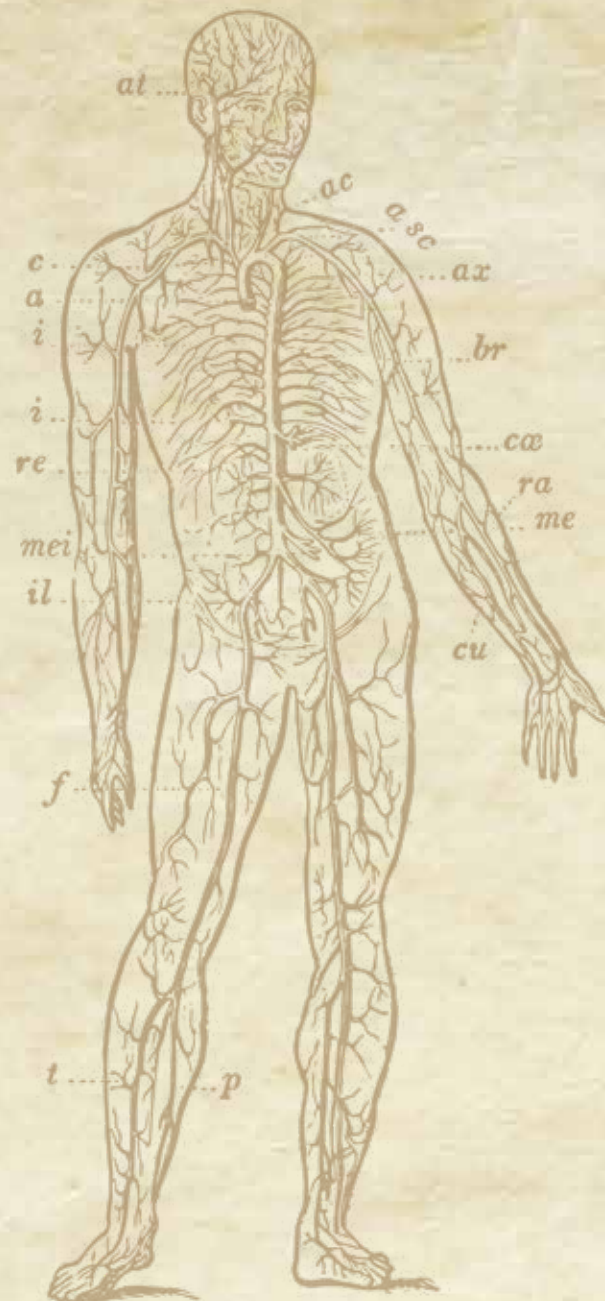
# Among Cultists



# Indice



<b>Componenti</b> .....	<b>3</b>
<b>Condizioni di vittoria in base al numero di giocatori</b> .....	<b>3</b>
<b>Preparazione</b> .....	<b>4</b>
Preparazione dell'area di gioco .....	4
<b>Abilità speciali e modifiche alle regole</b> .....	<b>5</b>
Professioni .....	5
Fase Movimento .....	5
Porta Girevole .....	5
Utilizzo dell'Ascensore .....	5
Evento "Alito di morte" .....	5
<b>Modulo opzionale: Professioni</b> .....	<b>6</b>
Preparazione .....	6
Modifica della regola: Combattere contro un Cultista .....	6
Panoramica delle Professioni .....	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](http://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 Mountains of Chaos

Generazioni fa, queste miniere vennero chiuse. Tutti i minatori che vi lavoravano impazzirono e nessuno si mise più a scavare per trovare minerali preziosi. Mai più. Per assicurarsi che questo luogo restasse nascosto, ogni generazione lasciò un sigillo peculiare all'entrata delle miniere: sigilli, rune, trappole. Tutto per intrappolare l'Informe... all'interno delle Montagne del Caos.

## Componenti



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



1 segnalino  
Evento



5 segnalini  
Professione



8 segnalini  
Supporto-Detective



2 segnalini  
Ascensore



1 segnalino  
Porta Girevole

## 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)
<b>Condizione di vittoria: Investigatori</b>	10 Punti Vittoria	11 Punti Vittoria	11 Punti Vittoria	12 Punti Vittoria
<b>Condizione di vittoria: Cultisti</b>	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 la Porta Girevole sull'intersezione centrale dei Corridoi in mezzo alla Mappa e allineatela per fare in modo che il Corridoio C sia bloccato.
2. La posizione iniziale dell'Ascensore 1 è la Stanza azzurra (Refettorio), quella dell'Ascensore 2 la Stanza blu 2.
3. **In 4, 5, 6 e 8 giocatori (facoltativo):** Aggiungete il nuovo segnalino Evento "Alito di morte" nel Sacchetto. Il segnalino Evento "Occhi finti che ti guardano" non viene utilizzato.



# Abilità speciali e modifiche alle regole

## Professioni

Nuovo modulo opzionale, consultate p. 6.

## Fase Movimento

Per la prima volta ci sono Corridoi collegati tra loro nell'espansione Mountains of Chaos. In questo caso si spende 1 punto Movimento non solo per attraversare una porta, ma anche per muoversi in un Corridoio di diverso colore. Di conseguenza, ad esempio servono 3 punti Movimento per andare dalla stanza rossa (Stanza di sicurezza) alla stanza verde (Biblioteca). 1 per andare nel Corridoio B, 1 per andare nel Corridoio D e 1 per entrare nella Biblioteca.

## Porta Girevole

All'inizio della partita la Porta Girevole blocca l'accesso al Corridoio C. Dopo ciascuna Fase Movimento la Porta Girevole viene ruotata in senso orario di un quarto di giro e blocca un altro Corridoio. Nel round 2 blocca il Corridoio D, nel round 3 il Corridoio A e così via. Nel round 5 il Corridoio C viene bloccato di nuovo.



## Utilizzo dell'Ascensore

Entrare nell'Ascensore costa **1 punto Movimento**, uscire invece è gratis e automatico dopo l'utilizzo.

Un Ascensore viene considerato come una Posizione separata e si avvia automaticamente **dopo** la Fase Movimento, ammesso che ci sia almeno 1 Personaggio nell'Ascensore E che la corrente elettrica sia attiva. Tuttavia, l'Ascensore può essere utilizzato attivamente anche **durante** la Fase Movimento. Questa attivazione è gratuita. Si scende automaticamente e senza spende-



re punti Movimento dopo aver utilizzato l'Ascensore.

Se vi trovate in una stanza in cui arriva un Ascensore e avete a disposizione un'azione Stanza nel vostro Itinerario (i Cultisti possono allegramente ignorare questa regola, come sempre), potete chiamare l'Ascensore come azione gratuita se si trova nell'altra Stanza.

**Importante: per funzionare, gli Ascensori richiedono la corrente elettrica. Se la corrente elettrica è disattivata, l'Ascensore non si può spostare; tuttavia, è possibile entrare e uscire da un Ascensore anche in assenza di corrente elettrica.**

## Evento "Alito di morte"

Quando viene rivelato il segnalino Evento "Alito di morte", accade quanto segue:

Il primo giocatore seleziona rispettivamente **2 Personaggi bersaglio** (4-6 giocatori) o **3 Personaggi bersaglio** (7-8 giocatori). È anche possibile scegliere se stessi.

I Personaggi bersaglio mescolano il loro mazzo Energia e **rivelano 1 carta ciascuno**. Ogni Personaggio che rivela una carta Morto diventa un Fantasma, tutti gli altri rimettono la propria carta a faccia in giù sul mazzo Energia. A prescindere da quanti omicidi vengono rivelati, **viene avviata al massimo 1 Votazione**.



# Modulo opzionale: Professioni

## Requisiti: 2 Cultisti

È possibile aggiungere il modulo opzionale Professioni con qualsiasi Mappa.

## Preparazione

Modificate la fase di preparazione prevista per i mazzi Personaggio nel passaggio 4 delle regole del gioco base (p. 7) in questo modo:

1. Girate a faccia in giù tutti i marcatori Ruolo posizionati sui mazzi.
2. Mettete tutti i mazzi, incluso il marcatore Ruolo, in 1 Busta diversa. Per il momento non mescolateli e tenete a mente quali sono i mazzi degli Investigatori.
3. Preparate i segnalini Supporto-Detective dal lato Non Informatore e Informatore.
4. Mescolate tutti i segnalini Professione a faccia in giù e posizionate 1 a faccia in giù accanto alla Mappa. La Professione non è ancora attiva ed entrerà in gioco dopo aver combattuto contro un segnalino Cultista (consultate la modifica alla regola di seguito). Rimettete nella scatola tutti gli altri segnalini Professione senza guardarli.
5. Ora mescolate tutte le buste Investigatore. Posizionate il segnalino Supporto-Detective Informatore a faccia in giù all'interno di una busta Investigatore a caso. Mettete quindi un segnalino Supporto-Detective Non Informatore a faccia in giù all'interno di OGNUNA delle ALTRE buste, incluse quelle dei Cultisti.
6. Mescolate tutte le buste in modo da non poter più identificare i ruoli e l'Informatore.
7. Assegnate casualmente 1 busta a ciascun giocatore. Tenetele chiuse per adesso!
8. Ognuno sceglie 1 carta Personaggio e la posiziona di fronte a sé con il lato Vivo (Cuore) a faccia in su.
9. Dopo aver aperto la busta, posizionate il vostro segnalino Supporto-Detective a faccia in giù accanto al ritratto del vostro personaggio. Rimarrà a faccia in giù fino a quando un personaggio rivelerà la Professione Detective.

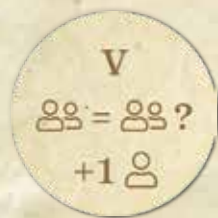


## Modifica della regola: Combattere contro un Cultista

Se sconfiggete un Cultista, rimuovete il relativo segnalino dal gioco come di consueto. Come ricompensa ottenete il segnalino Professione accanto alla Mappa: giratelo. D'ora in poi questa Professione sarà attiva.

**Importante: solo i personaggi vivi possono avere una Professione. Se un personaggio con una Professione muore, perde la Professione e rimuove il segnalino dal gioco.**

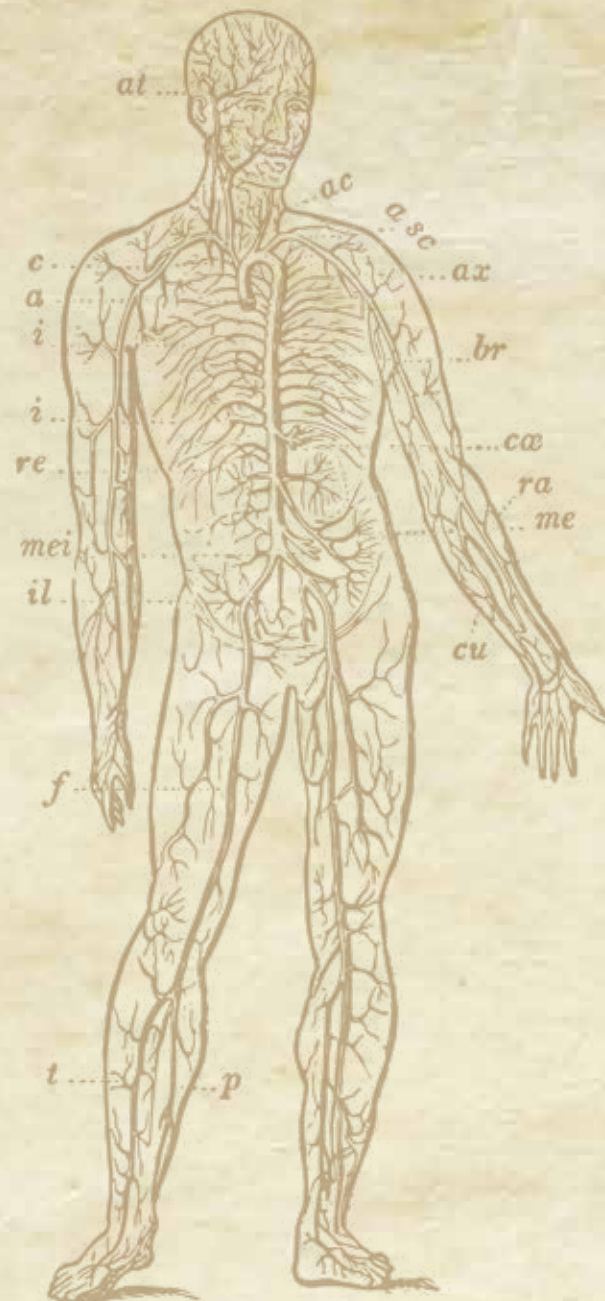
# Panoramica delle Professioni



Nome	Abilità speciale
<p><b>Sindaco</b></p>	<p><b>Effetto permanente:</b> ogni volta che una Votazione termina con un pareggio, il Sindaco decide il risultato! Questo significa che decide se e quale Personaggio coinvolto nel pareggio eliminare. Muahah...</p>
<p><b>Detective e Informatore</b></p>	<p><b>Sempre all'inizio della partita (consultate la sezione Preparazione):</b> uno degli Investigatori è anche l'Informatore. Questo segnalino (e anche tutti i segnalini Non Informatore) resteranno a faccia in giù fino a quando non verrà rivelato il Detective.</p> <p><b>Dopo aver rivelato la vostra Professione inizia una breve Fase Notte:</b> Tutti prendono in mano il proprio segnalino Informatore/Non Informatore a faccia in giù e chiudono gli occhi. Tutti girano il loro segnalino. Il Detective apre gli occhi e ora sa chi è l'Informatore (e quindi un Investigatore). Tutti girano di nuovo il loro segnalino e aprono gli occhi.</p> <p>Potete dire la verità, ma potete anche mentire o sostenere di essere l'Informatore.</p>
<p><b>Esorcista</b></p>	<p><b>Una volta per partita,</b> come azione Personaggio aggiuntiva gratuita, l'Esorcista può riportare in vita un fantasma e di conseguenza cambiarne lo stato (girare il personaggio + ritratto dal lato con il cuore). Se il personaggio aveva una carta Morto a faccia in su nel proprio mazzo Energia, viene rimossa dal gioco. Tuttavia, se non c'erano carte rivelate e il personaggio era stato eliminato tramite una votazione, il mazzo non viene modificato.</p> <p>Ora dovete scegliere un altro giocatore che verrà ucciso. Girate il personaggio e il ritratto dal lato Morto; il suo mazzo Energia resta invariato. Questa azione potrebbe determinare la fine della partita se l'ultimo Cultista in vita diventa un Fantasma!</p>
<p><b>Profilatore</b></p>	<p><b>Effetto permanente:</b> ogni volta che esegue un'azione Controllare uno stato o Utilizzare la telecamera per controllare uno stato, il Profilatore non deve mescolare il mazzo Energia del Personaggio bersaglio prima di guardarlo.</p>
<p><b>Sabotatore</b></p>	<p><b>Una volta per partita,</b> come azione Personaggio aggiuntiva gratuita, nel suo turno il Sabotatore può scambiare i mazzi Stanza di due Stanze a sua scelta senza guardarli (entrambi i mazzi devono contenere almeno 1 carta ciascuno).</p>

# Índice

<b>Componentes</b> .....	<b>9</b>
<b>Condições de Vitória de acordo com o Número de Jogadores</b> ..	<b>9</b>
<b>Preparação</b> .....	<b>10</b>
Preparação da Área de Jogo .....	10
<b>Aspetos Especiais e Modificações às Regras</b> .....	<b>11</b>
Profissões .....	11
Fase de Movimento .....	11
Porta Giratória .....	11
Usar o Elevador .....	11
Evento “Cordas de Segurança” .....	11
<b>Módulo opcional: Profissões</b> .....	<b>12</b>
Preparação .....	12
Modificação de regra: Combate um Seguidor .....	12
Resumo das Profissões .....	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](http://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 Montanhas do Caos

Há muitas gerações, estas minas estavam seladas. Todos os mineiros que aqui trabalhavam foram tomados pela loucura, e ninguém voltou a escavar tão fundo em busca de minerais valiosos. Para assegurar que este lugar permanecia escondido, cada geração colocou fechaduras próprias do seu tempo na entrada das minas: vedantes, runas, armadilhas. Tudo para fechar o sem forma... nas Montanhas do Caos.

## Componentes



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



1 ficha  
Evento



5 fichas Profissão



8 fichas  
Apoio de  
Detetive



2 fichas Elevador



1 ficha Porta Giratória

## 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)
<b>Condição de Vitória: Investigadores</b>	10 Pontos de Vitória	11 Pontos de Vitória	11 Pontos de Vitória	12 Pontos de Vitória
<b>Condição de Vitória: Seguidores</b>	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 alterações:

1. Coloca a Porta Giratória na interseção central dos Corredores, no meio do Mapa, alinhada de forma a bloquear o Corredor C.
2. O Elevador 1 começa na Sala azul-claro (Cantina), o Elevador 2 começa na Sala azul-escuro 2.
3. **4, 5, 6 e 8 Jogadores (opcional):** embaralha a nova ficha de Evento “Corda de Segurança” no Saco. A ficha Evento “Olhos Falsos Observam-te” não é usada.



# Aspetos Especiais e Modificações às Regras

## Profissões

Novo módulo opcional, vê pág. 12.

## Fase de Movimento

Pela primeira vez há Corredores interligados nas Montanhas do Caos. Agora, 1 Ponto de Movimento não é definido por uma porta, mas por mudança de cor desde o Corredor. Assim, por exemplo, são precisos 3 Pontos de Movimento para ir da sala vermelha (Sala de Segurança) até à verde (Biblioteca): Passo 1 para o Corredor A, Passo 2 para o Corredor D e Passo 3 para a Biblioteca.

## Porta Giratória

No início da partida a Porta Giratória bloqueia o acesso ao Corredor C. Depois de cada Fase de Movimento, a Porta Giratória roda um quarto de volta no sentido horário, bloqueando assim outro Corredor. Na Ronda 2 bloqueia o Corredor D, na Ronda 3 o Corredor A, e assim por diante. Na Ronda 5 é novamente bloqueado o Corredor C.



## Usar o Elevador

Entrar custa sempre **1 Ponto de Movimento**; sair após Usar o Elevador é automático e grátis.

Um Elevador conta como um Local separado. Ele move-se automaticamente **após** a Fase de Movimento, desde que se encontre pelo menos 1 Personagem no Elevador E a energia esteja ligada. No entanto, o Elevador pode também ser ativado **durante** a Fase de Movimento. A ativação é gratuita; sair após Usar o Elevador é automático e grátis.



Se estás numa Sala com acesso a Elevador e tens uma Ação de Sala no teu Percurso (como sempre, isto podes ser alegremente ignorado pelos Seguidores), podes chamar o Elevador, como ação grátis, se ele estiver na outra Sala.

**Importante: os Elevadores necessitam de eletricidade para funcionar. Se a energia está desligada, o Elevador não se move; no entanto, entrar e sair de um Elevador é possível mesmo numa falha de energia.**

## Evento “Cordas de Segurança”

Assim que a ficha de Evento “Cordas de Segurança” é revelada, sucede o seguinte:

O Primeiro Jogador escolhe **2** (4-6 Jogadores) ou **3** (7-8 Jogadores) **Personagens Alvo**. Podem escolher-se até a si mesmo.

As Personagens Alvo embaralham o seu maço Pulso e **cada 1 revela uma carta**. Qualquer Personagem morta revelada torna-se um Fantasma; todas as outras devolvem a carta, face para baixo, ao seu maço Pulso. Não importa o número de mortes reveladas neste processo: **no máximo é iniciada 1 Votação**.



# Módulo opcional: Profissões

**Requisito: 2 Seguidores**

É possível usar o módulo opcional Profissões com qualquer Mapa.

## Preparação

Modifica a preparação dos maços de Personagem a partir do passo 4 das regras do jogo base (pág. 7), como se indica:

1. Vira todos os marcadores de Papel colocados sobre os maços para o seu reverso.
2. Coloca cada maço, incluindo o marcador de Papel, num Envelope. Não os mistures ainda. Memoriza quais são os maços dos Investigadores.
3. Coloca de lado as fichas Apoio de Detetive Não é Informador e Informador.
4. Embaralha todas as fichas Profissão, face para baixo, e coloca 1 junto ao Mapa, sem a voltar. Esta Profissão não está ainda ativa, e entrará em jogo assim que uma ficha Seguidor seja combatida com sucesso (ver abaixo a regra modificada). Todas as outras fichas Profissão são devolvidas à caixa, sem as ver.
5. Agora embaralha todos os Envelopes Investigador. Coloca a ficha Apoio de Detetive Informador, face para baixo, dentro de um Envelope de Investigador ao acaso. Uma ficha Apoio de Detetive Não é Informador é colocada, face para baixo, dentro de CADA UM dos OUTROS envelopes, incluindo os dos Seguidores.
6. Embaralha agora todos os Envelopes, de modo que não consigas identificar os Papéis e o Informador.
7. Entrega aleatoriamente 1 Envelope a cada Jogador. Mantém-nos fechados por agora!
8. Cada Jogador escolhe 1 carta de Personagem e coloca-a à sua frente, mostrando a face Vivo (Coração).
9. Depois de abrir o Envelope, coloca a tua ficha Apoio de Detetive, face para baixo, junto ao retrato da tua Personagem. Mantém-na com a face para baixo até uma Personagem revelar a Profissão Detetive.

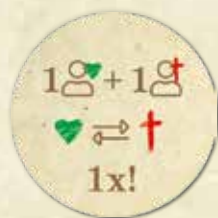
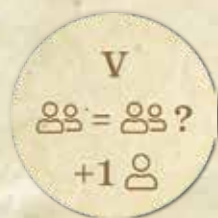


## Modificação de regra: Combate um Seguidor

Se combates com sucesso um Seguidor, remove a sua ficha do jogo, como usual. Como recompensa, recebe a ficha Profissão que se encontra junto ao Mapa e revela-a. Essa Profissão está ativa a partir desse momento.

**Importante: apenas as Personagens vivas podem ter uma Profissão. Se uma Personagem com Profissão morre, perde essa Profissão e a ficha é removida do jogo.**

## Resumo das Profissões

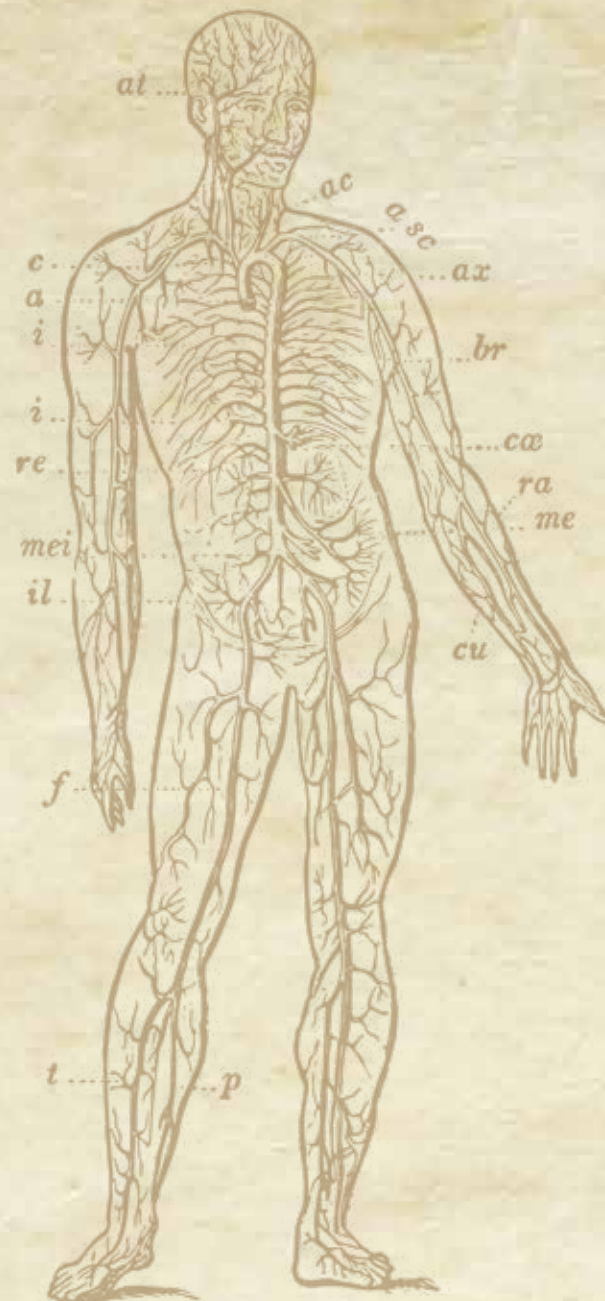


Nome	Atributo Especial
<b>Prefeito</b>	<b>Contínuo:</b> quando uma Votação termina empatada, tu decides o resultado! Isto é, se eliminar ou não uma das Personagens empatada, e qual delas. Muahahh...
<b>Detetive e Informador</b>	<p><b>Sempre no início de um partida (vê Preparação):</b> um dos Investigadores é também o Informador. Esta ficha (e também as fichas Não é Informador) permanecem face para baixo até o Detetive ser revelado.</p> <p><b>Assim que a tua Profissão é revelada, inicia-se uma Fase Noturna curta:</b> cada jogador coloca a sua ficha (Não é) Informador, face para baixo, na mão e fecha os olhos. Todos abrem a mão revelando a ficha. O Detetive abre os olhos e fica a saber quem é o Informador (e, portanto, um dos Investigadores). Todos tapam novamente a sua ficha e, depois, abrem os olhos.</p> <p>Podes dizer a verdade, mas também podes mentir ou mesmo afirmar ser o Informador.</p>
<b>Exorcista</b>	<p><b>Uma vez por jogo,</b> como ação adicional, grátis, de Personagem, podes trazer um fantasma de volta à vida e alterar a sua condição (volta a personagem + retrato para coração), no teu turno. Se a Personagem tiver uma carta Assassinado, face para cima, no seu maço Pulso, então é removida do jogo. No entanto, se o maço era desconhecido e a personagem tinha sido eliminada numa votação, o maço permanece intocado.</p> <p>Agora tens de escolher outro jogador, que será então assassinado. Volta a sua personagem e retrato para a face Assassinado, sem mexer no seu maço Pulso. Isto pode fazer com que a partida termine, se o último Seguidor vivo se tornar um Fantasma!</p>
<b>Analista</b>	<b>Contínuo:</b> sempre que efetuas uma ação Verifica um Estado ou Usa a Câmara, para verificar um Estado, não embaralhas o maço Pulso da Personagem antes de olhar para ele.
<b>Sabotador</b>	<b>Uma vez por jogo,</b> como ação adicional, grátis, de Personagem no teu turno, podes trocar os maços de Sala de duas Salas à tua escolha, sem ver (tem de existir pelo menos 1 carta em cada maço).

# 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
Επαγγέλματα .....	17
Φάση Κίνησης .....	17
Περιστρεφόμενη Πόρτα .....	17
Χρησιμοποίησε τον Ανελκυστήρα .....	17
Συμβάν «Σχοινιά Διάσωσης» .....	17
Προαιρετική παραλλαγή: Επαγγέλματα .....	18
Προετοιμασία .....	18
Αλλαγή κανόνων: Αντιμετώπισε έναν Σεκταριστή .....	18
Προεπισκόπηση Επαγγελμάτων .....	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](http://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 Mountains of Chaos (Τα Βουνά του Χάους)

Αιώνες πριν, τα ορυχεία αυτά σφαλίστηκαν. Όλοι οι ανθρακωρύχοι που εργάζονταν εδώ καταλήφθηκαν από τρέλα και απαγορεύτηκε να ξανασκάψει κανείς τόσο βαθιά για πολύτιμα ορυκτά. Για πάντα. Για να εξασφαλιστεί ότι αυτό το μέρος θα παρέμενε κρυφό και απροσπέλαστο, κάθε γενιά σφάλιζε την είσοδο των ορυχείων με μέσα της εποχής της: σφραγίδες, ρούνους, παγίδες. Και όλα αυτά για να περιφράξουν το άμορφο κακό... στην καρδιά των Βουνών του Χάους.

## Περιεχόμενα παιχνιδιού



6 τμήματα Χάρτη διπλής όψης για 3 εκδοχές Χάρτη



1 μάρκα  
Συμβάντων



5 μάρκες  
Επαγγέλματος



8 μάρκες  
Υποστήριξης  
Ντετέκτιβ



2 μάρκες  
Ανελκυστήρα



1 μάρκα  
Περιστρεφόμενης Πόρτας

## 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. τοποθετήστε την Περιστρεφόμενη Πόρτα στην κεντρική διασταύρωση των Διαδρόμων στο κέντρο του Χάρτη και ευθυγραμμίστε τη ώστε ο Διάδρομος Γ να μπλοκάρεται.
2. Ο Ανελκυστήρας 1 ξεκινά στο γαλάζιο Δωμάτιο (Τραπεζαρία), ο Ανελκυστήρας 2 ξεκινά στο μπλε Δωμάτιο 2.
3. **4, 5, 6 και 8 παίκτες (κατ' επιλογήν):** Βάλτε τη νέα μάρκα Συμβάντων «Σχοινιά Διάσωσης» στο Σακούλι και ανακατέψτε. Η μάρκα Συμβάντων «Δόλια Μάτια Σε Κοιτάνε» δεν χρησιμοποιείται στο παιχνίδι.





# Ειδικά χαρακτηριστικά και Αλλαγές στους κανόνες

## Επαγγέλματα

Νέα προαιρετική παραλλαγή, βλ. σελ. 18.

## Φάση Κίνησης

Για πρώτη φορά υπάρχουν συνδεδεμένοι Διάδρομοι στα Βουνά του Χάους, εδώ 1 πόντος Κίνησης δεν ορίζεται από μια πόρτα αλλά από την αλλαγή χρώματος από τον έναν διάδρομο στον άλλο. Έτσι, κοστίζει π.χ. 3 πόντους κίνησης για να πάει κάποιος από την κόκκινη αίθουσα (Ασφαλείας) στην πράσινη αίθουσα (Βιβλιοθήκη). Βήμα 1: είσοδος στον Διάδρομο Β, βήμα 2: είσοδος στον Διάδρομο Δ και, τέλος, βήμα 3: είσοδος στη Βιβλιοθήκη.

## Περιστρεφόμενη Πόρτα

Στην αρχή του παιχνιδιού, η Περιστρεφόμενη Πόρτα μπλοκάρει την πρόσβαση στον Διάδρομο Γ. Μετά από κάθε Φάση Κίνησης, η Περιστρεφόμενη Πόρτα περιστρέφεται κατά 1/4 δεξιόστροφα. Μπλοκάρει κάποιον άλλον Διάδρομο. Στον 2ο γύρο μπλοκάρει τον Διάδρομο Δ, στον 3ο γύρο μπλοκάρει τον Διάδρομο Α, κ.ο.κ. Στον 5ο γύρο, ο Διάδρομος Γ μπλοκάρεται ξανά.



## Χρησιμοποίησε τον Ανελκυστήρα

Η είσοδος στον Ανελκυστήρα κοστίζει πάντα **1 πόντο Κίνησης**, ενώ η έξοδος είναι αυτόματη μετά τη χρήση του και δωρεάν.

Ο Ανελκυστήρας μετρά ως ξεχωριστή Τοποθεσία και ξεκινά αυτόματα **μετά** τη Φάση Κίνησης, με την προϋπόθεση ότι υπάρχει τουλάχιστον 1 Χαρακτήρας στον Ανελκυστήρα ΚΑΙ ότι η τροφοδοσία ρεύματος είναι ενεργή. Ωστόσο, ο Ανελκυστήρας μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ενεργά **κατά τη διάρκεια** της Φάσης Κίνησης. Αυτή η #ενέργεια# δεν κοστίζει τίποτα. Η έξοδος από



τον Ανελκυστήρα συμβαίνει αυτόματα μετά τη χρήση του και είναι επίσης δωρεάν.

Αν στέκεσαι σε μια Αίθουσα όπου υπάρχει πρόσβαση σε Ανελκυστήρα και έχεις μια ενέργεια Αίθουσας στη Διαδρομή σου (οι Σεκταριστές μπορούν κάλλιστα να το αγνοήσουν αυτό, όπως πάντα), μπορείς να καλέσεις τον Ανελκυστήρα ως μια δωρεάν ενέργεια, αν βρίσκεται στην άλλη Αίθουσα.

**Σημαντικό:** Οι Ανελκυστήρες χρειάζονται ρεύμα για να λειτουργήσουν. Αν η τροφοδοσία ρεύματος είναι ανενεργή, ο Ανελκυστήρας δεν κινείται. Ωστόσο, είναι δυνατό να μπει κάποιος σε έναν Ανελκυστήρα ή να βγει από αυτόν ακόμα και κατά τη διάρκεια μιας διακοπής ρεύματος.

## Συμβάν «Σχοινιά Διάσωσης»

Μόλις αποκαλυφτεί η μάρκα Συμβάντων «Σχοινιά Διάσωσης», συμβαίνει το εξής:

Ο πρώτος παίκτης επιλέγει **2 Χαρακτήρες-στόχους** (4-6 παίκτες) ή **3 Χαρακτήρες-στόχους** (7-8 παίκτες), αντίστοιχα. Μπορεί επίσης να επιλέξει τον εαυτό του.



Οι Χαρακτήρες-στόχοι ανακατεύουν τις τράπουλες Σφυγμού τους και έπειτα **αποκαλύπτουν 1 κάρτα ο καθένας**. Κάθε νεκρός Χαρακτήρας που αποκαλύπτεται γίνεται τώρα Φάντασμα και όλοι οι υπόλοιποι βάζουν την κάρτα τους κλειστή πάνω στην τράπουλα Σφυγμού τους. Δεν έχει σημασία ο αριθμός των φόνων που αποκαλύφθηκαν σε αυτήν τη διαδικασία, **ξεκινά 1 Ψηφοφορία το μέγιστο**.



# Προαιρετική παραλλαγή: Επαγγέλματα

**Προαπαιτούμενο: 2 Σεκταριστές**

Μπορείτε να παίξετε με την προαιρετική παραλλαγή Επαγγέλματα σε οποιονδήποτε χάρτη.

## Προετοιμασία

Αλλάξτε την προετοιμασία των τραπουλών Χαρακτήρων από το βήμα 4 των βασικών κανόνων παιχνιδιού (σελ. 7) όπως περιγράφεται εδώ:

1. Γυρίστε όλες τις μάρκες Ρόλων που βρίσκονται πάνω στις τράπουλες ανάποδα.
2. Βάλτε κάθε τράπουλα και δείκτη Ρόλου σε 1 ξεχωριστό φάκελο. Μην τους μοιράσετε ακόμα. Θυμηθείτε τις τράπουλες των Ερευνητών.
3. Βάλτε στην άκρη τις μάρκες Υποστήριξης Ντετέκτιβ Μη Πληροφοριοδότης και Πληροφοριοδότης.
4. Ανακατέψτε κλειστές όλες τις μάρκες Επαγγέλματος και τοποθετήστε 1 από αυτές κλειστή δίπλα στον Χάρτη. Αυτό το Επάγγελμα δεν είναι ακόμη ενεργό και θα μπει στο παιχνίδι μόλις αντιμετωπιστεί με επιτυχία 1 μάρκα Σεκταριστή (βλ. αλλαγή κανόνων παρακάτω). Όλες οι άλλες μάρκες Επαγγέλματος επιστρέφουν στο κουτί χωρίς να τις δει κανείς.
5. Τώρα ανακατέψτε όλους του Φακέλους των Ερευνητών. Τοποθετήστε κλειστή τη μάρκα Υποστήριξης Ντετέκτιβ Πληροφοριοδότης μέσα σε έναν τυχαίο φάκελο Ερευνητή. Στη συνέχεια, τοποθετήστε μια μάρκα Υποστήριξης Ντετέκτιβ Μη Πληροφοριοδότης μέσα σε ΚΑΘΕΝΑΝ από τους ΑΛΛΟΥΣ φακέλους, συμπεριλαμβανομένων αυτών των Σεκταριστών.
6. Τώρα ανακατέψτε τους Φακέλους, ώστε να μην είναι πλέον αντιληπτό πού είναι οι Ρόλοι και ο Πληροφοριοδότης.
7. Δώστε τυχαία 1 Φάκελο σε κάθε παίκτη. Κρατήστε τους κλειστούς για την ώρα!
8. Κάθε παίκτης επιλέγει 1 κάρτα Χαρακτήρα και την τοποθετεί μπροστά του με την πλευρά Ζωντανός (Καρδιά) προς τα πάνω.
9. Όταν κάθε παίκτης ανοίξει το Φάκελο, τοποθετεί τη δική του μάρκα Υποστήριξης Ντετέκτιβ κλειστή δίπλα στο πορτρέτο του Χαρακτήρα του. Παραμένει εκεί κλειστή μέχρι ένας Χαρακτήρας να αποκαλύψει το Επάγγελμα Ντετέκτιβ.



## Αλλαγή κανόνων: Αντιμετώπισε έναν Σεκταριστή

Αν αντιμετωπίσεις έναν Σεκταριστή με επιτυχία, η μάρκα του αφαιρείται από το παιχνίδι ως συνήθως. Ως επιβράβευση, μπορείς να πάρεις τη μάρκα Επαγγέλματος που είναι δίπλα στον Χάρτη. Αναποδογύρισέ τη. Αυτό το Επάγγελμα είναι ενεργό από δω και στο εξής.

**Σημαντικό: Μόνο οι ζωντανοί Χαρακτήρες μπορούν να έχουν ένα Επάγγελμα. Αν ένας Χαρακτήρας με Επάγγελμα πεθάνει, χάνει το Επάγγελμα αυτό και αφαιρεί τη μάρκα από το παιχνίδι.**

## Προεπισκόπηση Επαγγελμάτων

Όνομα	Ειδικό χαρακτηριστικό
 <p>Δήμαρχος</p>	<p><b>Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού:</b> Όποτε μια Ψηφοφορία καταλήγει σε ισοπαλία, εσύ καθορίζεις το αποτέλεσμα! Δηλαδή, εάν θα εξουδετερωθεί ένας Χαρακτήρας που εμπλέκεται στην ισοπαλία, και ποιος. Χε χε χε...</p>
 <p>Ντετέκτιβ και Πληροφοριοδότης</p>	<p><b>Πάντα στην αρχή του παιχνιδιού (βλ. Προετοιμασία):</b> Ένας από τους Ερευνητές είναι επίσης ο Πληροφοριοδότης. Αυτή η μάρκα (καθώς και όλες οι μάρκες Μη Πληροφοριοδότης) θα παραμείνουν κλειστές μέχρι να αποκαλυφτεί ο Ντετέκτιβ.</p> <p><b>Μόλις αποκαλυφτεί το Επάγγελμά σου, ξεκινά μια σύντομη Φάση της Νύχτας:</b> Όλοι παίρνουν κλειστή στο χέρι τους τη μάρκα (Μη) Πληροφοριοδότης και κλείνουν τα μάτια. Όλοι αποκαλύπτουν τη μάρκα τους. Ο Ντετέκτιβ ανοίγει τα μάτια του και τώρα ξέρει ποιος είναι ο Πληροφοριοδότης (και επομένως και Ερευνητής). Όλοι κρύβουν πάλι τη μάρκα τους. Όλοι ανοίγουν τα μάτια.</p> <p>Μπορείς να πεις την αλήθεια, αλλά μπορείς επίσης να πεις ψέματα ή να ισχυριστείς ότι εσύ είσαι ο Πληροφοριοδότης.</p>
 <p>Εξορκιστής</p>	<p><b>Μία φορά ανά παιχνίδι,</b> ως δωρεάν πρόσθετη ενέργεια Χαρακτήρα όταν είναι η σειρά σου, μπορείς να φέρεις ένα Φάντασμα πίσω στη ζωή και να αλλάξεις την κατάστασή του (γύρνα χαρακτήρα + πορτρέτο σε καρδιά). Αν ο Χαρακτήρας είχε μια ανοιχτή κάρτα Νεκρός στην τράπουλα Σφυγμού του, βγάλτε τη από το παιχνίδι. Ωστόσο, αν η τράπουλα ήταν άγνωστη και ο Χαρακτήρας αποβλήθηκε μέσω ψηφοφορίας, η τράπουλα παραμένει ακέραιη.</p> <p>Τώρα πρέπει να διαλέξεις έναν άλλον παίκτη που θα δολοφονηθεί. Γύρνα τον χαρακτήρα και το πορτρέτο του στην πλευρά Νεκρός. Η τράπουλα Σφυγμού του παραμένει ακέραιη. Αυτό μπορεί να τερματίσει το παιχνίδι, αν ο τελευταίος ζωντανός Σεκταριστής γίνει Φάντασμα!</p>
 <p>Φυσιογνομιστής</p>	<p><b>Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού:</b> Κάθε φορά που εκτελείς μια ενέργεια Έλεγε μια Κατάσταση ή Χρησιμοποίησε την Κάμερα για να Ελέγξεις μια Κατάσταση, δεν χρειάζεται να ανακατέψεις την τράπουλα Σφυγμού του Χαρακτήρα-στόχου πριν να την κοιτάξεις.</p>
 <p>Σαμποτέρ</p>	<p><b>Μία φορά ανά παιχνίδι,</b> ως δωρεάν πρόσθετη ενέργεια Χαρακτήρα όταν είναι η σειρά σου, μπορείς να επιλέξεις δύο τράπουλες Αίθουσας από τις Αίθουσες που θες και να βάλεις τη μία στη θέση της άλλης, χωρίς να τις δεις (και οι δύο τράπουλες πρέπει να περιέχουν τουλάχιστον 1 κάρτα).</p>

