

Under the Surface



2



8



14



20



26



32



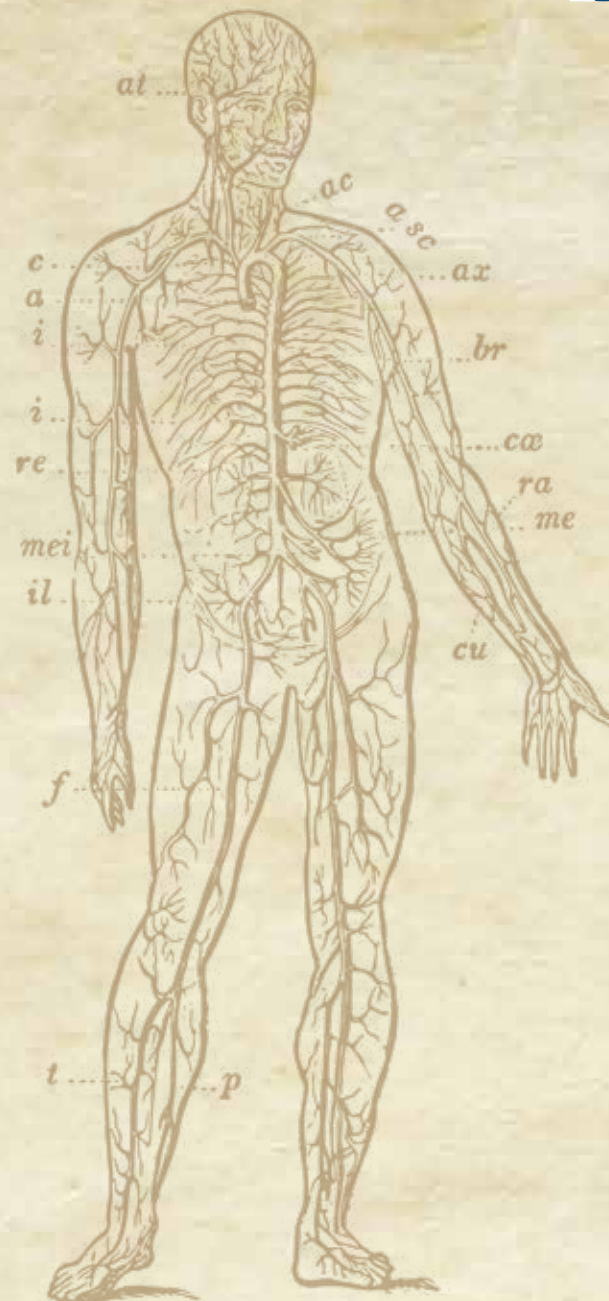
Among
Cultists



Contents



Components	3
Victory Conditions according to Player Count	3
Setup	4
Setting up the Play Area	4
Special Features and Rule Changes	5
New passage type “Ice”	5
Room Action	5
Find an Item	5
Character Actions	5
Hand over an Item	5
Pick up an Item	5
Items	6
Organism 46-B and End of the Game	6
New Roles	7



Game Design: Stefan Godot (with Andreas Godot & Marko Godot)
Art Direction / Graphic Design / Production Management: Karsten Schulmann
Illustrations: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Cover Illustration: Andreas Schroth
Rulebook Editing / Translation: Michael Csorba (die spiele|texter)

For more information visit www.among-cultists.com

Big thanks to all our prototype playtesters, our friends and the best community we could ever imagine.

We dedicate this game to our beloved children
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

1st Edition

© 2024 Godot Games. All rights reserved.

Under the Surface Expansion

Hidden deep in the ice lies an unknown creature, huge and with long tentacles. It is highly intelligent and able to control our thoughts. The last expedition sent out in search of Organism 46-B disappeared without a trace. Hopefully you will be more skillful, because now YOU have been given this task. Find Organism 46-B and act at its own discretion. This creature must never leave Antarctica.

Components



6 double-sided Map parts for 3 Map variants



11 Item tokens



3 new Role markers



Unsafe Passage board



Curse of the Hunter

To unlock the secret, visit www.among-cultists.com



1 Door marker



1 Role



6 tokens



6 cards



3 cards

Victory Conditions according to Player Count

	4/5 Players (1 Cultist)	6 Players (1 Cultist)	7 Players (2 Cultists)	8 Players (2 Cultist)
Victory Condition: Investigators	10 Victory Points	11 Victory Points	11 Victory Points	12 Victory Points
Victory Condition: Cultists	Min. 3 dead Investigators	Min. 4 dead Investigators	Min. 4 dead Investigators	Min. 5 dead Investigators

Setup

4-6 Players



7 Players



8 Players



Setting up the Play Area

Setup the play area and components for Investigators and Cultists as usual, with the following adjustments:

1. The Seer and Snitch Roles are **not** available on this map! Sort them out and put them back in the box.
2. Shuffle the Item tokens and place one face down in each room.
 - a) **4-6 Players:** Use these 9 Item tokens: 3 red relics, 1 boot, 1 dagger, 1 snow owl, 1 rifle, 1 secret switch, 1 special binoculars
 - b) **7 Players:** Also add 1 lamp item token.
 - c) **8 Players:** Use all Item tokens (including the second boot).
3. Place the locked door token between rooms pink 1 and blue 2.



Special Features and Rule Changes

New passage type “Ice”

These passages are separated by Obstacles. The sections between Doors and Obstacles are considered independent Locations and are treated as such for Encounters. Crossing an Obstacle costs 1 Movement point.



Example: Claire is on the icy passage near the lower orange room and Gomery is on the icy passage between the red, Cafeteria, and pink rooms. They do not trigger an Encounter as the two passages are separated by an Obstacle.



Room Action

Find an Item

FREE additional action when you Check a Room.

Whenever a living person checks a room (i. e. draws a card from the Room deck) that contains an unrevealed Item token, this token is immediately found and revealed as part of the Room action.

Ghosts cannot find or use Items. They drop their Items at the Location where their death was confirmed (also by Vote).

Character Actions

Hand over an Item

Pick up an Item

FREE additional actions.

During the Action Phase, a Character can hand over one or more Item(s) to another living Character who is in the same Location as a free Character action.

When a living Character enters a Location where a Ghost dropped their Item, the Character may pick up that Item as a free Character action during the Action Phase. Place Items next to your portrait.

You can carry an unlimited number of Items.

Items



Red relic (3): Whenever you draw a red relic, place it on the altar. As soon as 3 red relics are revealed, Organism 46-B awakens.



Snow owl (1): Place 1 Success, 1 Failure or 1 Sabotage card face down in a room of your choice. The snow owl remains in the room and cannot be used afterwards.



Dagger (1): Take the dagger and place it next to your portrait. You have +1 vote during a Vote. As soon as someone confirms your death, discard this Item at the Location where your death was confirmed (also by Vote).



Boots (2): Take the boots and place them next to your portrait. Gain +1 movement permanently. As soon as someone confirms your death, discard this Item at the Location where your death was confirmed (also by Vote).



Special binoculars (1): Take the special binoculars and place them next to your portrait. During the Action Phase, perform a free Check a State action once on a Character in another room of your choice with the same color. After use, remove the special binoculars from the game (they have become unusable and no longer have any effect). As soon as someone confirms your death, discard this Item at the Location where your death was confirmed, if the Item has not been used yet (also by Vote).



Secret switch (1): You press the switch and the locked red door opens (remove the locked door token from the game). It remains open until the end of the game and cannot be closed again. Place the Locked door marker on the red door to indicate that it can be used now. The secret switch remains in the room and cannot be used afterwards.



Rifle (1): Take the rifle and place it next to your portrait. During the Action Phase, you may fight a Cultist or scare away the Fishman to a Location of your choice as a free action. After use, remove the rifle from the game (you are out of ammo and it no longer has any effect). As soon as someone confirms your death, discard this Item at the Location where your death was confirmed, if the Item has not been used yet (also by Vote).

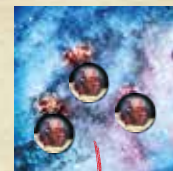


Lamp (1): Take the lamp and place it next to your portrait. You do not receive a card from another player to be added to your Pulse deck during an Encounter of your choice. After use, remove the lamp from the game (it has gone out and no longer has any effect). As soon as someone confirms your death, discard this Item at the Location where your death was confirmed, if the Item has not been used yet (also by Vote).



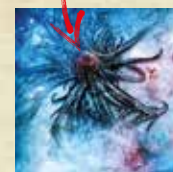
Organism 46-B and End of the Game

After the 3rd red relic has been revealed, Organism 46-B awakens. Once Organism 46-B has awoken, flip the upper left Map part over.



If the game ends and Organism 46-B is not in play OR all Cultists have been eliminated by Vote:

The Victory Conditions of the base game apply.



If the game ends with a point victory for the Investigators AND Organism 46-B is in play:

If the Investigators have won on points, they must now defeat Organism 46-B by successfully performing a banishment ritual:

Determine by Vote who will be the leader (simple majority). If there is a tie, repeat the process. If there is no leader after 3 rounds, the Investigators lose. The same rules apply as for the Room action Initiate a Vote.

Important: The leader must be a living Character!

As soon as you have a leader, they choose **3 people (4-6 players)** or **4 people (7-8 players)**, regardless of whether they are alive or dead. They may also choose themselves. You now perform the **banishment ritual**: Each player selected by the leader places 1 Success, 1 Failure or 1 Sabotage card face down to form the Ritual deck. Shuffle the cards and reveal them.

Outcome:

If all cards are Successes, the Investigators win. Otherwise, the Cultists win.

Exception with 2 Cultists:

If Organism 46-B has been defeated, check the number of Investigators eliminated. If the Cultists have already eliminated enough Investigators to meet their Victory Condition in the last round, the Cultists win, regardless of the outcome of the ritual!

New Roles

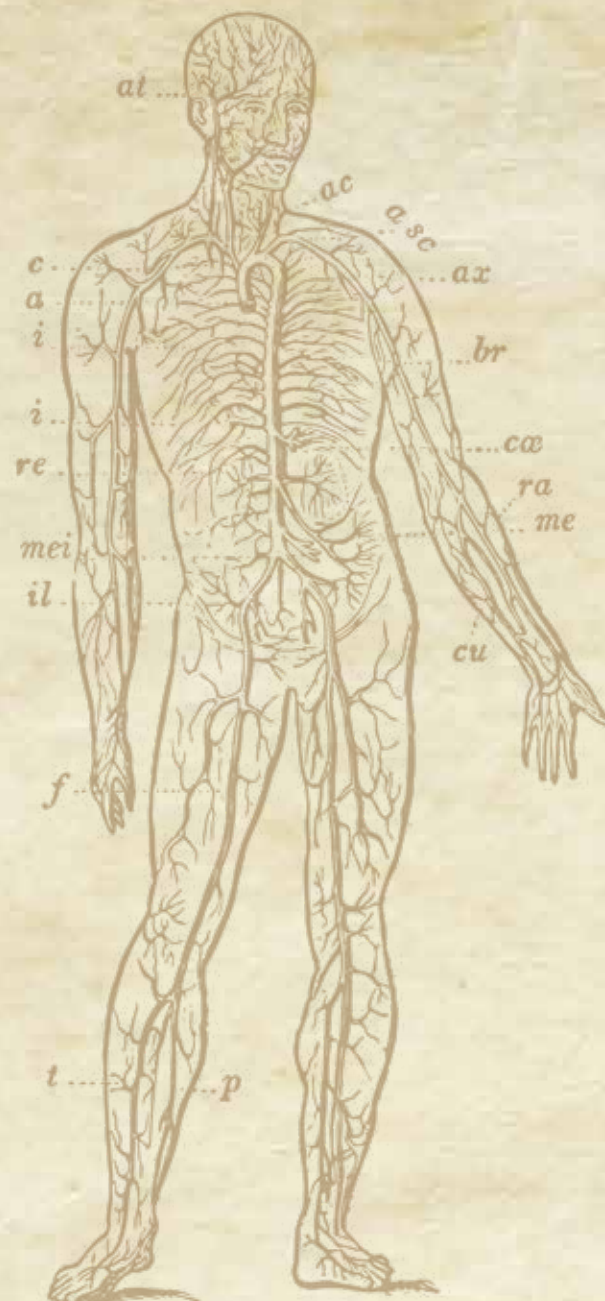
You can play with the new Roles on any Map. For this, see the Difficulty and Loyalty recommendations from the base game, p. 20.

In order to play with the new Roles, replace default Investigator Role markers with other Role markers of your choice during Setup (or 1 Cultist with the Blind Cultist role).

Name	Supports	Loyalty	Special Feature	Recommended Player Count
 Cursebearer	Investigators	+2	As soon as you enter a room with a Ghost or a Ghost enters your room, you die immediately . Reveal your Role.	7-8
 Celebrity		+2	You must reveal your Role in Round 6. Check the Deck: If the character was eliminated, they become a Ghost. Shuffle their Pulse cards face down and distribute them unseen one by one among the Pulse decks of the other living Characters (starting to the left of the Celebrity, then continuing clockwise), until you have distributed them all. If this Character is still alive, nothing happens and his Pulse deck is not distributed. However, now everyone knows that they are an Investigator.	
 Blind Cultist		+3	Replaces a Cultist role and is on the Cultist team. In the Night Phase, you do not open your eyes and instead raise your thumb so that your teammates know your identity.	
 Cursed Hunter	???	???	To unlock the secret of the cursed hunter, visit www.among-cultists.com	

Inhalt

Material	9
Siegbedingungen nach Personenzahl	9
Vorbereitung	10
Aufbau Spielfläche	10
Besonderheiten & Regeländerungen	11
Neue Wege „Eis“	11
Raum-Aktion	11
Gegenstand finden	11
Charakter-Aktionen	11
Gegenstand übergeben	11
Gegenstand einsammeln	11
Gegenstände	12
Organismus 46-B und Ende der Partie	12
Neue Rollen	13



Autor: Stefan Godot (mit Andreas Godot & Marko Godot)
Art Direction / Grafikdesign / Produktionsleitung: Karsten Schulmann
Illustrationen: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Cover-Illustration: Andreas Schroth
Redaktion & Lektorat: Michael Csorba (die spiele|texter)

Für weitere Informationen besuche www.among-cultists.com

Ein großer Dank gilt all unseren Prototyp-Spieltestern, unseren Freunden und der besten Community, die wir uns vorstellen können.

Wir widmen dieses Spiel unseren geliebten Kindern
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

1. Auflage
© 2024 Godot Games. Alle Rechte vorbehalten.

Erweiterung „Under the Surface“

Tief im Eis liegt eine unbekannte Kreatur verborgen, riesengroß und mit langen Fangarmen. Sie ist hochintelligent und in der Lage, unsere Gedanken zu kontrollieren. Die zuletzt ausgesandte Expedition auf der Suche nach Organismus 46-B verschwand spurlos. Hoffentlich stellt ihr euch geschickter an, denn jetzt hat man EUCH diese Aufgabe zugetragen. Findet Organismus 46-B und handelt nach eigenem Ermessen. Dieses Wesen darf niemals die Antarktis verlassen.

Material



6 doppelseitige Spielplanteile für 3 Plan-Varianten



11 Gegenstand-Marker



3 neue Rollen-Marker



Unsichere-Wege-Ablage



Fluch des Jägers

Lüfte das Geheimnis unter www.among-cultists.com



1 Tür-Marker



1 Rolle



6 Marker



6 Karten



3 Karten

Siegbedingungen nach Personenzahl

	4/5 Personen (1 Kultist)	6 Personen (1 Kultist)	7 Personen (2 Kultisten)	8 Personen (2 Kultisten)
Siegbedingung Ermittler	10 Siegpunkte	11 Siegpunkte	11 Siegpunkte	12 Siegpunkte
Siegbedingung Kultisten	min. 3 tote Ermittler	min. 4 tote Ermittler	min. 4 tote Ermittler	min. 5 tote Ermittler

Vorbereitung

4-6 Personen



7 Personen



8 Personen



Aufbau Spielfläche

Bereitet die Spielfläche und das Material für Ermittler und Kultisten wie gewohnt vor, mit den folgenden Anpassungen:

1. Auf dieser Karte sind die Rollen Seher-in und Spitzel nicht verfügbar! Sortiert sie aus und legt sie zurück in die Schachtel.
2. Mischt die Gegenstand-Marker und legt einen verdeckt in jeden Raum.
 - a) **4-6 Personen:** Nutzt diese 9 Gegenstände: 3x Rotes Relikt, 1x Stiefel, 1x Dolch, 1x Schneeeule, 1x Gewehr, 1x Schalter, 1x Fernglas
 - b) **7 Personen:** Fügt 1x Lampe hinzu.
 - c) **8 Personen:** Verwendet alle Gegenstand-Marker (also auch den zweiten Stiefel).
3. Platziert den Verschlussene-Tür Marker zwischen den Räumen Pink 1 und Blau 2.



Besonderheiten und Regeländerungen

Neue Wege „Eis“

Diese Wege sind durch Hindernisse getrennt. Die Abschnitte zwischen Türen und Hindernissen gelten als eigenständige Orte und werden für Begegnungen entsprechend behandelt. Ein Hindernis zu überqueren kostet 1 Bewegungspunkt.



Beispiel: Claire steht auf dem Eis-Abschnitt beim unteren orangenen Raum und Gomery auf dem Eis-Abschnitt zwischen dem roten, der Cafeteria und dem pinken Raum. Es kommt nicht zur Begegnung, weil zwischen ihnen ein Hindernis liegt.



Raum-Aktion

Gegenstand finden

Neue kostenlose Zusatz-Aktion bei Raum prüfen.

Prüft eine lebende Person einen Raum (sie zieht 1 Karte vom Raum-Deck), in dem ein verdeckter Gegenstand liegt, wird dieser Gegenstand sofort als Teil der Raum-Aktion **gefunden** und aufgedeckt.

Geister können keine Gegenstände finden oder nutzen. Sie lassen ihre Gegenstände an dem Ort fallen, wo ihr Tod bestätigt wurde (auch durch Abstimmung).

Charakter-Aktionen

Gegenstand übergeben Gegenstand einsammeln

Neue kostenlose Zusatz-Aktionen.

Charaktere können in der Aktionsphase als zusätzliche kostenlose Charakter-Aktion ihren Gegenstand an einen anderen lebenden Charakter am selben Ort **übergeben**.

Betritt ein lebendiger Charakter einen Ort, in dem ein Geist seinen Gegenstand fallen ließ, darf der Charakter den Gegenstand in der Aktionsphase als zusätzliche kostenlose Charakter-Aktion **einsammeln** (lege ihn neben dein Portrait).

Du kannst unbegrenzt viele Gegenstände bei dir haben.

Gegenstände



Rotes Relikt (3): Wann immer ihr ein rotes Relikt zieht, platziert es auf dem Altar. Sobald 3 rote Relikte aufgedeckt ausliegen, erwacht der Organismus 46-B.



Schneeeule (1): Platziere sofort verdeckt 1 Karte Erfolg, Misserfolg oder Sabotage in einem Raum deiner Wahl. Die Schneeeule bleibt im Raum und ist danach nicht mehr nutzbar.



Dolch (1): Nimm den Dolch und lege ihn neben dein Portrait. In jeder Abstimmung hast du +1 Stimme. Sobald jemand deinen Tod bestätigt, wirf diesen Gegenstand an dem Ort ab, wo dein Tod bestätigt wurde (auch durch Abstimmung).



Stiefel (2): Nimm die Stiefel und lege sie neben dein Portrait. Erhalte dauerhaft +1 Bewegung. Sobald jemand deinen Tod bestätigt, wirf diesen Gegenstand an dem Ort ab, wo dein Tod bestätigt wurde (auch durch Abstimmung).



Spezial-Fernglas (1): Nimm das Spezial-Fernglas und lege es neben dein Portrait. Führe in der Aktionsphase einmalig bei einem Charakter in einem anderen gleichfarbigen Raum deiner Wahl eine kostenlose Aktion Zustand prüfen aus. Entferne das Spezial-Fernglas nach der Nutzung aus dem Spiel (es ist unbrauchbar geworden und hat keinen Effekt mehr). Sobald jemand deinen Tod bestätigt, wirf diesen Gegenstand, falls er noch nicht genutzt wurde, an dem Ort ab, wo dein Tod bestätigt wurde (auch durch Abstimmung).



Geheim-Schalter (1): Du drückst den Schalter und die verschlossene rote Tür öffnet sich (entfernt den Verschlossene-Tür Marker aus dem Spiel). Sie bleibt bis zum Ende der Partie geöffnet und kann nicht wieder verschlossen werden. Legt den Verschlossene-Tür-Marker auf die rote Tür, um anzuzeigen, dass sie ab jetzt nutzbar ist. Der Geheim-Schalter bleibt im Raum und ist danach nicht mehr nutzbar.



Gewehr (1): Erhalte das Gewehr und lege es neben dein Portrait. Bekämpfe in der Aktionsphase einmalig als kostenlose Zusatz-Aktion 1 Kultisten oder verscheuche den Fischmensch an einen Ort deiner Wahl. Entferne das Gewehr nach der Nutzung aus dem Spiel (es ist leereschossen und hat keinen Effekt mehr). Sobald jemand deinen Tod bestätigt, wirf diesen Gegenstand, falls er noch nicht genutzt wurde, an dem Ort ab, wo dein Tod bestätigt wurde (auch durch Abstimmung).

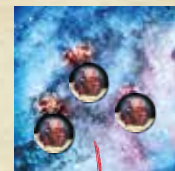


Lampe (1): Nimm die Lampe und lege sie neben dein Portrait. Du erhältst bei einer Begegnung deiner Wahl einmalig keine Karte von einem anderen Spieler für dein Puls-Deck. Entferne die Lampe nach der Nutzung aus dem Spiel (sie ist erloschen und hat keinen Effekt mehr). Sobald jemand deinen Tod bestätigt, wirf diesen Gegenstand, falls er noch nicht genutzt wurde, an dem Ort ab, wo dein Tod bestätigt wurde (auch durch Abstimmung).



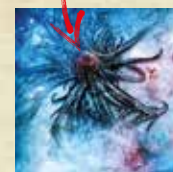
Organismus 46-B und Ende der Partie

Sobald 3 rote Relikte aufgedeckt worden sind, erwacht Organismus 46-B. Ist Organismus 46-B erwacht, dreht den Spielplanteil oben links um.



Endet die Partie und Organismus 46-B ist nicht im Spiel ODER alle Kultisten wurden per Abstimmung eliminiert:

Es gelten die bekannten Siegbedingungen des Grundspiels.



Endet die Partie durch einen Punktsieg der Ermittler UND Organismus 46-B ist im Spiel:

Sollten die Ermittler die Partie nach Punkten für sich entschieden haben, müssen sie jetzt noch Organismus 46-B besiegen, indem sie ein erfolgreiches Verbannungsritual durchführen:

Bestimmt per Abstimmung, wer Anführer wird (einfache Mehrheit). Bei Gleichstand wiederholt den Vorgang. Sollte nach 3 Durchgängen kein Anführer feststehen, verlieren die Ermittler. Es gelten die Regeln wie für die Raum-Aktion Abstimmung einleiten.

Wichtig: Der Anführer muss leben!

Sobald ihr einen Anführer habt, wählt dieser 3 Personen (4–6 Spieler) bzw. 4 Personen (7–8 Spieler), egal ob lebend oder tot. Er darf auch sich selbst bestimmen. Ihr führt nun das **Verbannungsritual** durch: Jeder von euch gibt verdeckt 1 Karte Erfolg, Misserfolg oder Sabotage in ein neu geformtes Ritual-Deck. Mischt die Karten und deckt sie auf.

Ergebnis: Sind alle Karten Erfolge, gewinnen die Ermittler. Andernfalls gewinnen die Kultisten.

Ausnahme bei 2 Kultisten: Sollte Organismus 46-B besiegt worden sein, prüft trotzdem, wie viele Ermittler eliminiert wurden. Stellt ihr fest, dass die Kultisten genug Ermittler bereits in der Vorrunde eliminiert haben, um ihre Siegbedingung zu erfüllen, gewinnen die Kultisten – unabhängig vom Ausgang des Rituals!

Neue Rollen

Die neuen Rollen könnt ihr auf jedem Spielplan nutzen. Beachtet dafür die Empfehlungen zu Erschwernis und Loyalität aus dem Grundspiel, S. 20.

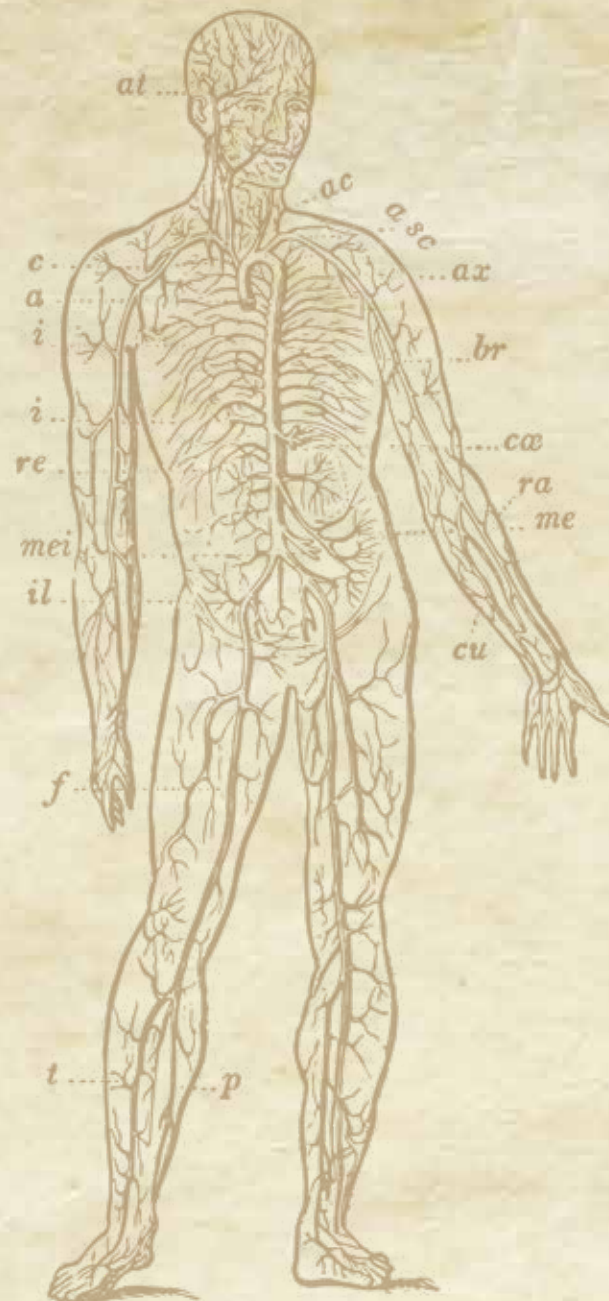
Um mit zusätzlichen Rollen zu spielen, tauscht ihr während der Vorbereitung der Partie entsprechend viele Standard-Gesinnungsmarker der Ermittler durch die gewünschten Rollen-Marker aus (oder 1 Kultisten durch die Blinder Kultist Rolle).

Name	Unterstützt	Loyalität	Besonderheit	Empfohlene Personenzahl
 Fluchträger-in	Ermittler	+2	Sobald du einen Raum mit Geist betrittst oder ein Geist deinen Raum betritt, stirbst du sofort . Offenbare deine Rolle.	7-8
 Prominente-r		+2	Du musst dich in Runde 6 zu erkennen geben und deine Rolle offenbaren. Prüft sein Deck: Wurde der Charakter eliminiert, wird er zum Geist. Mischt seine Pulskarten verdeckt und teilt sie ungesehen eine nach der anderen auf die Puls-Decks der anderen lebenden Charaktere auf (links vom Prominenten beginnend, dann im Uhrzeigersinn weiter), bis ihr alle verteilt habt. Sollte dieser Charakter noch leben, geschieht nichts und sein Puls-Deck wird nicht aufgeteilt. Jedoch wissen jetzt alle, dass er ein Ermittler ist.	
 Blinder Kultist		+3	Ersetzt eine Kultisten-Rolle und ist im Kultisten-Team. In der Nachtphase öffnest du nicht die Augen und hebst stattdessen den Daumen , damit deine Teampartner deine Identität erfahren.	
 Verfluchter Jäger	???	???	Lüfte das Geheimnis des Verfluchten Jägers unter www.among-cultists.com	

Table des matières



Matériel	15
Conditions de victoire selon le nombre de joueurs	15
Mise en place	16
Mise en place de la zone de jeu	16
Règles spéciales	17
Nouveau type de passage : Glace	17
Actions des Pièces	17
Trouver un Objet	17
Actions de Personnage	17
Donner un Objet	17
Ramasser un Objet	17
Objets	18
Organisme 46-B et fin de la partie	18
Nouveaux Rôles	19



Auteur : Stefan Godot (avec Andreas Godot & Marko Godot)
 Direction artistique / Conception graphique / Gestion de la production : Karsten Schulmann
 Illustrations : Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
 Illustration de la boîte : Andreas Schroth
 Relecture des règles / Traduction : Michael Csorba (die spiele|texter)
 Traduction française : Robin Leplumey et Quentin Hanot pour The Geeky Pen
 Pour plus d'informations, visitez le site www.among-cultists.com

Un grand merci à tous nos testeurs de prototypes, à nos amis et à la meilleure communauté que nous puissions imaginer.

Nous dédions ce jeu à nos enfants chéris
 Alex, Amelie, Ben, Vanessa et Vincent.

1^{er} édition
 © 2024 Godot Games. Tous droits réservés.

Extension Under the Surface

Sous les profondeurs de la glace se cache une étrange créature dotée de longs tentacules. Aussi immense qu'intelligente, elle est également capable de contrôler nos pensées. La dernière expédition envoyée à la recherche de l'Organisme 46-B a disparu sans laisser de traces. Avec un peu de chance, vous vous en tirerez mieux... Eh oui, c'est VOUS qui avez été désignés pour neutraliser cette créature ! Trouvez l'Organisme 46-B et agissez sans vous faire remarquer. La bête ne doit jamais quitter l'Antarctique !

Matériel



6 double-sided Map parts for 3 Map variants



11 jetons
Objet



3 marqueurs
de Rôle



Passage
dangereux



Malédiction du Chasseur

Pour déverrouiller le secret:
www.among-cultists.com



1 marqueur Porte



1 Rôle



6 jetons



6 cartes



3 cartes

Conditions de victoire selon le nombre de joueurs

	4/5 joueurs (1 Fanatique)	6 joueurs (1 Fanatique)	7 joueurs (2 Fanatiques)	8 joueurs (2 Fanatiques)
Conditions de victoire : Enquêteurs	10 points de victoire	11 points de victoire	11 points de victoire	12 points de victoire
Conditions de victoire : Fanatiques	3 Enquêteurs morts min.	4 Enquêteurs morts min.	4 Enquêteurs morts min.	5 Enquêteurs morts min.

Mise en place

4-6 joueurs



7 joueurs



8 joueurs



Mise en place de la zone de jeu

Installez la zone de jeu et le matériel pour les Enquêteurs et les Fanatiques comme pour une partie normale, en tenant compte des changements suivants :

1. Vous ne pouvez pas jouer avec les Rôles du Prophète et du Mouchard sur cette Carte ! Rangez-les dans la boîte.
2. Mélangez les jetons Objet et placez-en 1 face cachée dans chaque Pièce.
 - a) **4-6 joueurs:** Utilisez les 9 objets suivants : 3 reliques rouges, 1 paire de bottes, 1 dague, 1 chouette, 1 fusil, 1 interrupteur, 1 paire de jumelles
 - b) **7 joueurs:** Ajoutez 1 lanterne en plus.
 - c) **8 joueurs:** Utilisez tous les jetons Objet (y compris la deuxième paire de bottes).
3. Placez le jeton Porte verrouillée entre les Pièces rose 1 et bleue 2.



Règles spéciales

Nouveau type de passage : Glace

Ces passages sont séparés par des Obstacles. Les zones entre les Portes et les Obstacles sont considérées comme des Emplacements indépendants et sont traitées comme tels lors des Rencontres. Franchir un Obstacle coûte 1 point de Déplacement.



Exemple : Claire se trouve sur le passage glacé près de la Pièce orange du bas. Gomery se trouve sur le passage glacé entre les Pièces rouge (Cafétéria) et rose. Ils ne déclenchent pas de Rencontre, car les deux passages sont séparés par un Obstacle.



Actions des Pièces

Trouver un Objet

Action supplémentaire gratuite lorsque vous effectuez l'Action Inspecter une Pièce.

Dès qu'un Personnage vivant inspecte une Pièce (en piochant une carte dans la pile de la Pièce) qui contient un jeton Objet non révélé, il « trouve » immédiatement ce jeton et le révèle dans le cadre de son Action de Pièce.

Les Fantômes ne peuvent pas trouver ni utiliser d'Objets. Ils lâchent leurs Objets sur l'Emplacement où leur mort a été confirmée (y compris si vous avez été éliminé par un Vote).

Actions de Personnage

Donner ou ramasser un Objet

Actions supplémentaires gratuites.

Pendant la phase d'Action, un Personnage peut donner gratuitement un ou plusieurs Objets à un autre Personnage vivant qui se trouve sur le même Emplacement que lui.

Lorsqu'un Personnage vivant entre dans un Emplacement où un Fantôme a lâché un ou plusieurs Objets, il peut les ramasser gratuitement pendant la phase d'Action. Placez les Objets à côté de votre portrait.

Vous pouvez porter autant d'Objets que vous le souhaitez.

Objets



Relique rouge (3): Lorsque vous trouvez une relique rouge, placez-la sur l'autel. Dès que les 3 reliques rouges sont révélées, l'Organisme 46-B se réveille.



Chouette (1): Dès que la chouette est révélée, placez 1 carte Réussite, 1 carte Échec ou 1 carte Sabotage face cachée dans la pile d'une Pièce de votre choix, puis mélangez-la. La chouette reste dans la Pièce et ne peut plus être utilisée.



Dague (1): Placez la dague à côté de votre portrait. Vous avez 1 voix supplémentaire lors de chaque Vote. Dès que quelqu'un confirme votre mort, défaussez cet Objet sur l'Emplacement où votre mort a été confirmée (y compris si vous avez été éliminé par un Vote).



Bottes (2): Placez les bottes à côté de votre portrait. Vous bénéficiez de 1 point de Déplacement supplémentaire. Dès que quelqu'un confirme votre mort, défaussez cet Objet sur l'Emplacement où votre mort a été confirmée (y compris si vous avez été éliminé par un Vote).



Jumelles spéciales (1): Placez les jumelles spéciales à côté de votre portrait. Pendant la phase d'Action, effectuez gratuitement l'Action Consulter un Statut dans une autre Pièce de votre choix de la même couleur (une seule fois). Retirez les jumelles spéciales du jeu après les avoir utilisées (elles deviennent inutilisables et n'ont plus aucun effet). Dès que quelqu'un confirme votre mort, défaussez cet Objet (s'il n'a pas été utilisé) sur l'Emplacement où votre mort a été confirmée (y compris si vous avez été éliminé par un Vote).



Interrupteur secret (1): Dès que vous découvrez l'interrupteur, vous appuyez dessus et la porte rouge verrouillée s'ouvre (retirez le jeton Porte verrouillée du jeu). La porte reste ouverte jusqu'à la fin de la partie et ne peut pas être refermée (l'interrupteur secret reste dans la Pièce, mais ne peut plus être utilisé).



Fusil (1): Placez le fusil à côté de votre portrait. Pendant la phase d'Action, vous pouvez combattre gratuitement un Fanatique ou effrayer gratuitement l'Homme-poisson sur un Emplacement de votre choix. Retirez le fusil du jeu après l'avoir utilisé (vous n'avez plus de munitions et il n'a plus aucun effet). Dès que quelqu'un confirme votre mort, défaussez cet Objet (s'il n'a pas été utilisé) sur l'Emplacement où votre mort a été confirmée (y compris si vous avez été éliminé par un Vote).

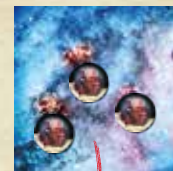


Lanterne (1): Placez la lanterne à côté de votre portrait. Lors d'une Rencontre de votre choix, vous ne recevez pas de carte d'un autre joueur à ajouter dans votre pile Pouls. Retirez la lanterne du jeu après l'avoir utilisée (elle n'a plus de batterie et n'a plus aucun effet). Dès que quelqu'un confirme votre mort, défaussez cet Objet (s'il n'a pas été utilisé) sur l'Emplacement où votre mort a été confirmée (y compris si vous avez été éliminé par un Vote).

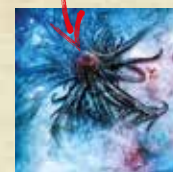


Organisme 46-B et fin de la partie

Lorsque la 3e relique rouge est révélée, l'Organisme 46-B se réveille. Une fois l'Organisme 46-B réveillé, retournez la partie supérieure gauche de la Carte.



Si l'Organisme 46-B n'est pas en jeu OU si tous les Fanatiques ont été éliminés par un Vote ou par assassinat lorsque la partie se termine :



Les conditions de victoire du jeu de base s'appliquent.

Si la partie se termine car les Enquêteurs ont marqué suffisamment de points de victoire ET que l'Organisme 46-B est en jeu :

Les Enquêteurs doivent à présent vaincre l'Organisme 46-B en tentant de réaliser un rite de bannissement :

Désignez un leader à l'aide d'un Vote à la majorité. En cas d'égalité, recommencez le Vote. Si aucun leader n'est désigné au bout de 3 Votes, les Enquêteurs perdent la partie. Les règles de l'Action de pièce Lancer un Vote s'appliquent.

Important : Le leader doit être un Personnage vivant !

Une fois le leader élu, il désigne 3 Personnages (4 à 6 joueurs) ou 4 Personnages (7 ou 8 joueurs), vivants ou morts. Le leader peut se désigner lui-même. Vous pouvez maintenant tenter le rite de bannissement : chaque joueur désigné par le leader pose 1 carte Réussite, 1 carte Échec ou 1 carte Sabotage face cachée au centre de la table pour former la pile Rite. Mélangez les cartes et révélez-les.

Résultat : Si toutes les cartes sont des cartes Réussite, les Enquêteurs gagnent ! Sinon, les Fanatiques remportent la partie.

Exception dans une partie à 2 Fanatiques : Si l'Organisme 46-B est vaincu, vérifiez le nombre d'Enquêteurs éliminés. Si les Fanatiques ont déjà éliminé suffisamment d'Enquêteurs pour remplir leur condition de victoire lors du dernier tour, ils remportent la partie, quel que soit le résultat du rite.

Nouveaux Rôles

Vous pouvez jouer avec les nouveaux Rôles sur n'importe quelle Carte. Pour cela, consultez les recommandations sur la Difficulté et la Fidélité du jeu de base à la page 20.

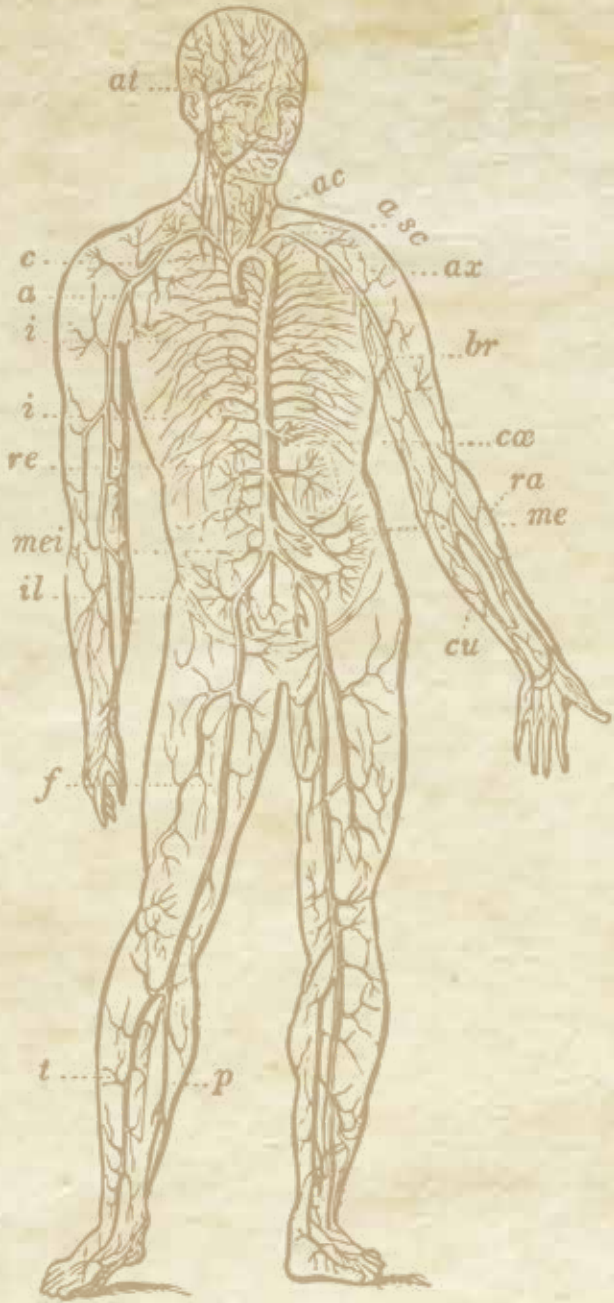
Pour jouer avec les nouveaux Rôles, remplacez les marqueurs de Rôle Enquêteur par défaut par les marqueurs de Rôle de votre choix (ou 1 Fanatique par le Fanatique aveugle) lors de la mise en place du jeu.

Nom	Avantage	Fidélité	Caractéristique	Nombre de joueurs recommandé
 Maudit	Enquêteurs	+2	Dès que vous entrez dans une Pièce où se trouve un Fantôme ou qu'un Fantôme entre dans votre Pièce, vous mourez immédiatement . Révélez votre Rôle.	7-8
 Célébrité		+2	Vous devez révéler votre Rôle lors du 6^e tour . Consultez la pile : si le Personnage a été éliminé, il devient un Fantôme. Mélangez ses cartes Pouls et distribuez-les face cachée une par une sur les piles Pouls des autres Personnages vivants (en commençant par le Personnage à gauche de la Célébrité, puis en continuant dans le sens horaire). Si ce Personnage est encore en vie, rien ne se passe : il conserve sa pile Pouls. Cependant, tout le monde sait maintenant qu'il s'agit d'un Enquêteur.	
 Fanatique aveugle		+3	Remplace un Rôle de Fanatique et fait partie de l'Équipe des Fanatiques. Lors de la phase nocturne, n'ouvrez pas les yeux, mais levez votre pouce pour révéler votre identité aux membres de votre Équipe.	
 Chasseur Maudit	???	???	Pour déverrouiller le secret, visitez www.among-cultists.com	



Contenido

Componentes	21
Condiciones de victoria según el número de jugadores	21
Preparación	22
Preparación de la zona de juego	22
Características especiales y cambios de reglas	23
Nuevo tipo de pasaje: “Hielo”	23
Acciones de la habitación	23
Encontrar un Objeto	23
Acciones de personajes	23
Entregar un Objeto	23
Recoger un Objeto	23
Objetos	24
Organismo 46-B y fin de la partida	24
Nuevos Roles	25



Diseño del juego: Stefan Godot (con Andreas Godot y Marko Godot)
Dirección artística / Diseño gráfico / Gestión de la producción: Karsten Schulmann
Ilustraciones: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Ilustración de portada: Andreas Schroth
Edición del reglamento: Michael Csorba (die spiele|texter)
Traducción al español: Jaume de Marcos y Francisco Javier Esteban para The Geeky Pen
Para más información, visite www.among-cultists.com

Pruebas del juego: Damos las gracias a nuestros amigos y a la mejor comunidad del mundo.

Dedicamos este juego a nuestros queridos hijos
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

1a edición
© 2024 Godot Games. Todos los derechos reservados.

Expansión Under the Surface

Escondida en lo más profundo de una masa de hielo se encuentra una criatura desconocida, enorme y de largos tentáculos. Es un ser muy inteligente que es capaz de controlar nuestros pensamientos. La última expedición enviada en busca del Organismo 46-B desapareció sin dejar rastro. Ojalá tú seas más hábil, porque se te ha encomendado esta tarea A TI. Encuentra el Organismo 46-B y actúa como creas conveniente. Esta criatura nunca debe abandonar la Antártida.

Componentes



6 partes de mapas a doble cara para 3 variantes de mapas



11 fichas de Objeto



3 marcadores de Roles



Paso Inseguro



Cazador Maldito

Para desbloquear el secreto:
www.among-cultists.com



1 marcador de Puerta



1 Role



6 fichas



6 cartas



3 cartas

Condiciones de victoria según el número de jugadores

	4/5 jugadores (1 Cultista)	6 jugadores (1 Cultista)	7 jugadores (2 Cultistas)	8 jugadores (2 Cultistas)
Condición de victoria: Investigadores	10 puntos de victoria	11 puntos de victoria	11 puntos de victoria	12 puntos de victoria
Condición de victoria: Cultistas	Min. 3 Investigadores muertos	Min. 4 Investigadores muertos	Min. 4 Investigadores muertos	Min. 5 Investigadores muertos

Preparación

4-6 jugadores



7 jugadores



8 jugadores



Preparación de la zona de juego

Organiza la zona de juego y los componentes para los investigadores y los cultistas normalmente, con los siguientes ajustes:

1. Los Roles de Vidente y Soplón no están disponibles en este mapa. Retíralos y guárdalos en la caja.
2. Mezcla las fichas de Objeto y coloca una bocabajo en cada habitación.
 - a) **4-6 jugadores:** Utiliza estos 9 Objetos: 3 reliquias rojas, 1 botas, 1 daga, 1 búho nival, 1 rifle, 1 interruptor secreto, 1 prismáticos
 - b) **7 jugadores:** Añade también 1 lámpara.
 - c) **8 jugadores:** Utiliza todas las fichas de Objeto (incluida la segunda carta de botas).
3. Coloca la ficha de puerta cerrada entre las habitaciones rosa 1 y azul 2.



Características especiales y cambios de reglas

Nuevo tipo de pasaje: “Hielo”

Estos pasajes están separados por Obstáculos. Las secciones entre Puertas y Obstáculos se consideran ubicaciones independientes y se tratan como tales para los Encuentros. Cruzar un Obstáculo cuesta 1 punto de movimiento.



Ejemplo: Claire está en el pasaje helado cerca de la habitación naranja inferior y Gomery está en el pasaje helado entre la habitación roja, la rosa y el comedor. No activan un Encuentro ya que los dos pasajes están separados por un Obstáculo.



Acciones de la habitación

Encontrar un Objeto

Acción adicional gratuita al comprobar una habitación.

Siempre que un personaje vivo compruebe una habitación (es decir, cuando robe una carta del mazo de Habitaciones) que contenga una ficha de Objeto no revelada, esta ficha se encuentra inmediatamente y se revela como parte de la acción de Habitación.

Los fantasmas no pueden encontrar ni utilizar Objetos. Dejan caer sus Objetos en la ubicación donde se confirmó su muerte (también mediante una votación).

Acciones de personajes

Entregar un Objeto y recoger un Objeto

Acciones adicionales gratuitas.

Durante la Fase de acciones, un personaje puede entregar uno o más Objetos a otro personaje vivo que se encuentre en la misma ubicación como una acción de personaje gratuita.

Cuando un personaje vivo entra en una ubicación donde un fantasma dejó caer sus Objetos, el personaje puede recoger esos Objetos como una acción de personaje gratuita durante la Fase de acciones. Coloca los Objetos al lado de tu retrato.

Puedes llevar una cantidad ilimitada de Objetos.

Objetos



Reliquia roja (3): Siempre que robes una reliquia roja, colócala en el altar. Cuando se hayan revelado 3 reliquias rojas, el Organismo 46-B despertará.



Búho nival (1): Cuando se revele, coloca 1 carta de Éxito, 1 de Fracaso o 1 de Sabotaje bocabajo en la habitación que elijas y, a continuación, baraja el mazo de habitación. El búho nival permanece en la habitación y no se puede volver a utilizar.



Daga (1): Toma la daga y colócala junto a tu retrato. Tienes +1 voto durante todas las votaciones. Tan pronto como alguien confirme tu muerte, descarta este Objeto en la ubicación donde se confirmó tu muerte (también mediante una votación).



Botas (2): Toma las botas y colócalas junto a tu retrato. Ganas +1 de movimiento de forma permanente. Tan pronto como alguien confirme tu muerte, descarta este Objeto en la ubicación donde se confirmó tu muerte (también mediante una votación).



Prismáticos especiales (1): Toma los prismáticos especiales y colócalos junto a tu retrato. Durante la Fase de acciones, realiza una única acción gratuita de Comprobar un estado sobre un personaje que esté en otra habitación del mismo color de tu elección. Después de usarlos, retira los prismáticos especiales de la partida (se han vuelto inutilizables y ya no tienen ningún efecto). Tan pronto como alguien confirme tu muerte, descarta este Objeto en la ubicación donde se confirmó tu muerte si el Objeto no se ha usado aún (también mediante una votación).



Interruptor secreto (1): Cuando presiones el interruptor, la puerta roja cerrada se abrirá (quita la ficha de puerta cerrada de la partida). Permanecerá abierta hasta el final de la partida y no se podrá volver a cerrar. El interruptor secreto permanece en la habitación y no se puede volver a utilizar.



Rifle (1): Toma el rifle y colócalo al lado de tu retrato. Durante la Fase de acciones, puedes luchar contra un Cultista o ahuyentar al Hombre Pez a una ubicación de tu elección como acción gratuita. Después de usarlo, retira el rifle de la partida (te quedas sin munición y ya no tiene ningún efecto). Tan pronto como alguien confirme tu muerte, descarta este Objeto en la ubicación donde se confirmó tu muerte si el Objeto no se ha usado aún (también mediante una votación).

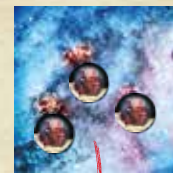


Lámpara (1): Toma la lámpara y colócala junto a tu retrato. No recibes una carta de otro jugador para agregarla a tu mazo de Pulso durante un Encuentro de tu elección. Después de usarla, retira la lámpara de la partida (se ha apagado y ya no tiene ningún efecto). Tan pronto como alguien confirme tu muerte, descarta este Objeto en la ubicación donde se confirmó tu muerte si el Objeto no se ha usado aún (también mediante una votación).

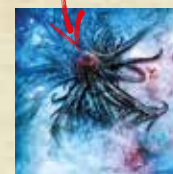


Organismo 46-B y fin de la partida

Después de que se haya revelado la tercera reliquia roja, el Organismo 46-B despertará. Una vez que el Organismo 46-B haya despertado, voltear la parte superior izquierda del Mapa.



Si la partida termina y el Organismo 46-B no está en juego O todos los Cultistas han sido eliminados por una votación:



Se aplican las Condiciones de Victoria del juego base.

Si la partida termina con una victoria por puntos para los Investigadores Y el Organismo 46-B está en juego:

Si los Investigadores ganaron por puntos, ahora deben derrotar al Organismo 46-B realizando con éxito un ritual de destierro:

Determinad mediante una votación quién será el líder (mayoría simple). Si hay empate se repite el proceso. Si no hay líder después de 3 rondas, los investigadores pierden. Se aplican las mismas reglas que para la acción de Sala Iniciar una votación.

Importante: El líder debe ser un personaje vivo.

Tan pronto como tengáis un líder, este debe elegir a 3 personajes (4-6 jugadores) o 4 personajes (7-8 jugadores), independientemente de si están vivos o muertos. También puede elegirse a sí mismo. Entonces se deberá realizar el ritual de destierro: cada jugador seleccionado por el líder coloca 1 carta de Éxito, 1 de Fracaso o 1 de Sabotaje bocabajo para formar el mazo de Ritual. Baraja las cartas y muéstralas.

Resultado: Si todas las cartas son Éxitos, los Investigadores ganan. De lo contrario, los Cultistas ganan.

Excepción con 2 Cultistas: Si el Organismo 46-B ha sido derrotado, comprueba el número de Investigadores eliminados. Si los Cultistas ya han eliminado suficientes Investigadores para cumplir con su Condición de Victoria en la última ronda, los Cultistas ganan, independientemente del resultado del ritual.

Nuevos Roles

Puedes jugar con los nuevos Roles en cualquier mapa. Para ello, consulta las recomendaciones de dificultad y lealtad en la página 20 del manual del juego base.

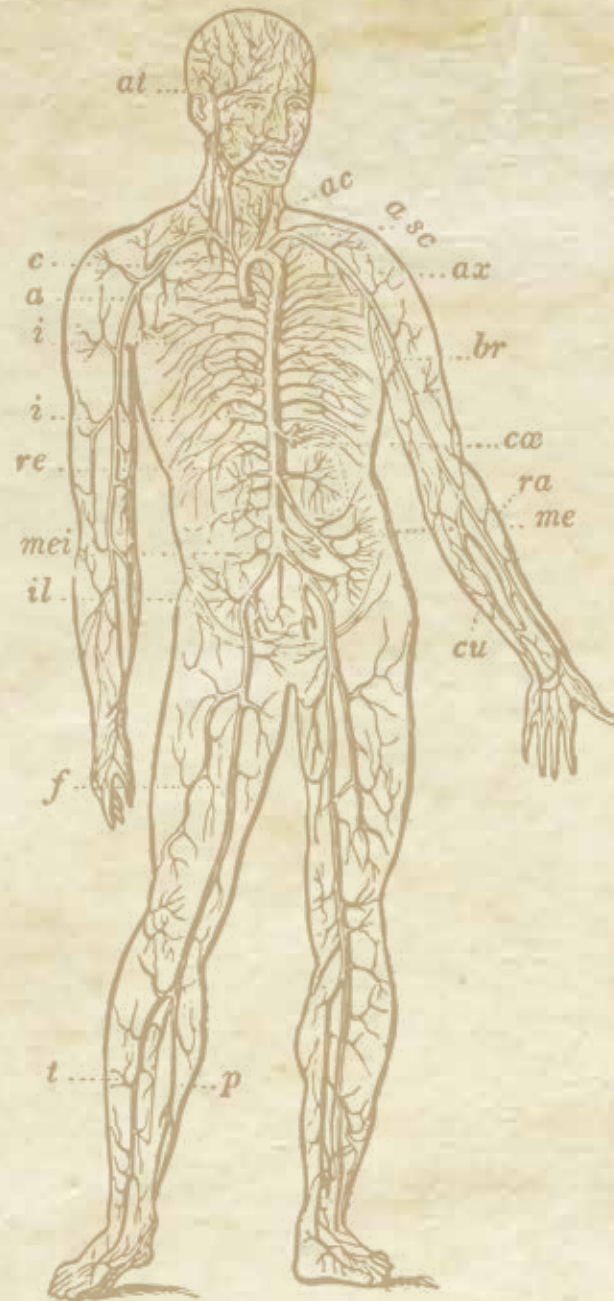
Para jugar con los nuevos Roles, reemplaza los marcadores de Rol de Investigador por defecto con otros marcadores de Rol de tu elección durante la preparación (o 1 cultista con el Rol de Cultista ciego).

Nombre	Apoyos	Lealtad	Característica especial	Número de jugadores recomendado
 Portador de maldiciones	Investigadores	+2	Tan pronto como entres en una habitación con un fantasma o un fantasma entre en tu habitación, mueres inmediatamente . Revela tu Rol.	7-8
 Celebrity		+2	Debes revelar tu Rol en la Ronda 6 . Comprueba el mazo: Si el personaje fue eliminado, se convierte en fantasma. Baraja sus cartas de Pulso bocabajo y repártelas sin mirarlas, una a una, entre los mazos de Pulso de los demás personajes vivos (comienza por la izquierda de la Celebridad y continúa en sentido horario), hasta que las hayas repartido todas. Si este personaje sigue vivo, no pasa nada y su mazo de Pulso no se reparte. Sin embargo, ahora todos saben que es un Investigador.	
 Cultista ciego		+3	Reemplaza un Rol de Cultista y está en el equipo de Cultistas. En la Fase de noche, no abres los ojos, sino que levantas el pulgar para que tus compañeros sepan tu identidad.	
 Cazador Maldito	???	???	To unlock the secret of the cursed hunter, visit www.among-cultists.com	



Spis treści

Elementy	27
Warunki Zwycięstwa w zależności od liczby Graczy	27
Przygotowanie do gry	28
Przygotowanie obszaru gry	28
Cechy specjalne i zmiany zasad	29
Nowy typ przejścia – „Lód”	29
Akcje Pokojów	29
Znajdź Przedmiot	29
Akcje Postaci	29
Przekazanie Przedmiotu	29
Podniesienie Przedmiotu	29
Przedmioty	30
Organizm 46-B i koniec gry	30
Nowe Role	31



Autor gry: Stefan Godot (z Andreas Godot i Marko Godot)
Dyrekcja artystyczna / Projektowanie graficzne / Zarządzanie produkcją: Karsten Schulmann
Ilustracje: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Ilustracja okładki: Andreas Schroth
Redakcja: Michael Csorba (die spiele|texter)
Wersja polska: Paulina Gerding i Michał Dziwowski 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.

1. wydanie
© 2024 Godot Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Dodatek Under the Surface

Głęboko pod powierzchnią lodu kryje się nieznane, olbrzymie stworzenie z długimi mackami. Jest wysoce inteligentne i potrafi kontrolować nasze myśli. Ostatnia ekspedycja wysłana w poszukiwaniu Organizmu 46-B zniknęła bez śladu. Mijamy nadzieję, że okażecie się bardziej kompetentni, ponieważ teraz to WY otrzymaliście to zadanie. Znajdźcie Organizm 46-B i postępujcie według własnego uznania. To stworzenie nigdy nie może opuścić Antarktydy.

Elementy



6 dwustronnych części Mapy dla 3 wariantów



11 żetonów
Przedmiotów



3 znaczniki
Ról



Niebezpieczne
Przejście



Przeklęty Myśliwy

Aby odkryć sekret, odwiedź
www.among-cultists.com



1 znacznik Drzwi



1 Ról



6 żetonów



6 karty



3 karty

Warunki Zwycięstwa w zależności od liczby Graczy

	4/5 graczy (1 Kultysta)	6 graczy (1 Kultysta)	7 graczy (2 Kultystów)	8 graczy (2 Kultystów)
Warunek Zwycięstwa: Badacze	10 Punktów Zwycięstwa	11 Punktów Zwycięstwa	11 Punktów Zwycięstwa	12 Punktów Zwycięstwa
Warunek Zwycięstwa: Kultyści	Min. 3 martwych Badaczy	Min. 4 martwych Badaczy	Min. 4 martwych Badaczy	Min. 5 martwych Badaczy

Przygotowanie do gry

4-6 graczy



7 graczy



8 graczy



Przygotowanie obszaru gry

Przygotujcie obszar gry i elementy dla Badaczy i Kultystów tak samo, jak zwykle, z następującymi zmianami:

1. Role Wieszca i Kapusia nie są dostępne na tej mapie! Należy je znaleźć i odłożyć z powrotem do pudełka.
2. Przetasujcie żetony Przedmiotów i umieśćcie po jednym zakrytym w każdym pomieszczeniu.
 - a) **4-6 Graczy:** Należy użyć tych 9 Przedmiotów: 3 czerwone relikwie, 1 but, 1 sztylet, 1 sowa śnieżna, 1 strzelba, 1 przełącznik, 1 lornetka.
 - b) **7 Graczy:** Należy dodać 1 lampę.
 - c) **8 Graczy:** Należy użyć wszystkich żetonów Przedmiotów (w tym drugiego buta).
3. Umieśćcie żeton zamkniętych drzwi między pokojami różowym 1 i niebieskim 2.



Cechy specjalne i zmiany zasad

Nowy typ przejścia - „Lód”

Te przejścia są oddzielone Przeszkodami. Odcinki między Drzwiami a Przeszkodami są uważane za niezależne Pola i traktowane jako takie podczas Starć. Przekroczenie Przeszkody kosztuje 1 punkt Ruchu.



Przykład: Claire znajduje się na lodowym przejściu w pobliżu dolnego pomarańczowego pokoju, a Gomery na lodowym przejściu między czerwonym, Stołówką i różowym pokojem. Nie rozpoczynają Starcia, ponieważ te dwa przejścia są oddzielone Przeszkodą.



Akcje Pokojów

Znajdź Przedmiot

Darmowa dodatkowa akcja podczas Sprawdzania Pokoju.

Za każdym razem, gdy żywa osoba sprawdza pokój (tj. dobiera kartę z talii pokoju), w którym znajduje się nieujawniony żeton Przedmiotu, żeton ten jest natychmiast odkrywany i ujawniany w ramach akcji Pokoju.

Duchy nie mogą znajdować ani używać Przedmiotów. Upuszczają swoje Przedmioty na Polu, gdzie ich śmierć została potwierdzona (również przez Głosowanie).

Akcje Postaci

Przekazanie Przedmiotu i Podniesienie Przedmiotu

Darmowe akcje dodatkowe.

Podczas Fazy Akcji, Postać może przekazać jeden lub więcej Przedmiotów innej żywej Postaci, która znajduje się na tym samym Polu, w ramach darmowej akcji Postaci.

Kiedy żywa Postać wejdzie na Pole, w którym Duch upuścił swój Przedmiot, może podnieść ten Przedmiot w ramach darmowej akcji Postaci podczas Fazy Akcji. Należy umieszczać Przedmioty obok swojego portretu.

Można przenosić nieograniczoną liczbę Przedmiotów.

Przedmioty



Czerwona relikwia (3): Za każdym razem, gdy wylosujesz czerwoną relikwię, umieść ją na ołtarzu. Organizm 46-B budzi się w momencie odkrycia trzeciej relikwii.



Sowa śnieżna (1): Po odkryciu umieść 1 kartę Sukcesu, 1 kartę Porażki lub 1 kartę Sabotażu zakrytą w wybranym przez siebie pokoju. Sowa śnieżna pozostaje w danym pokoju i nie można jej później wykorzystać.



Sztylet (1): Weź sztylet i umieść go obok swojego portretu. Zyskujesz +1 głos podczas każdego Głosowania. Gdy tylko ktoś potwierdzi twoją śmierć, odrzuć ten Przedmiot w miejscu, w którym potwierdzono twoją śmierć (również przez Głosowanie).



Buty (2): Weź buty i umieść je obok swojego portretu. Zyskujesz na stałe +1 do ruchu. Gdy tylko ktoś potwierdzi twoją śmierć, odrzuć ten Przedmiot w miejscu, w którym potwierdzono twoją śmierć (również przez Głosowanie).



Specjalna lornetka (1): Weź specjalną lornetkę i umieść ją obok swojego portretu. Podczas Fazy Akcji, wykonaj raz darmową akcję Sprawdź Stan na Postaci w innym wybranym pokoju o tym samym kolorze. Po użyciu specjalnej lornetki usuń ją z gry (stała się bezużyteczna i nie ma już żadnego efektu). Gdy tylko ktoś potwierdzi twoją śmierć, odrzuć ten Przedmiot w miejscu, w którym potwierdzono twoją śmierć (również przez Głosowanie).



Tajny przełącznik (1): Po naciśnięciu przełącznika otwierają się zablokowane czerwone drzwi (usuń z gry żeton zablokowanych drzwi). Pozostaną otwarte do końca gry i nie będzie można ich ponownie zamknąć. Umieść znacznik zablokowanych drzwi na czerwonych drzwiach, aby wskazać, że można ich teraz użyć. Tajny przełącznik pozostaje w pomieszczeniu i nie można go użyć później.



Strzelba (1): Weź strzelbę i umieść ją obok swojego portretu. Podczas Fazy Akcji możesz walczyć z Kultystą lub odstraszyć Rybołaka na wybrane przez siebie Pole w ramach darmowej akcji. Po użyciu usuń strzelbę z gry (skończyła się w niej amunicja i nie ma już żadnego efektu). Gdy tylko ktoś potwierdzi twoją śmierć, odrzuć ten Przedmiot w miejscu, w którym potwierdzono twoją śmierć (również przez Głosowanie).

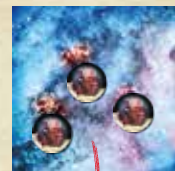


Lampa (1): Weź lampę i umieść ją obok swojego portretu. Podczas wybranego przez ciebie starcia nie otrzymujesz od innego gracza karty do dodania do swojej talii Pulsu. Po użyciu usuń lampę z gry (zgasła i nie ma już żadnego efektu). Gdy tylko ktoś potwierdzi twoją śmierć, odrzuć ten Przedmiot w miejscu, w którym potwierdzono twoją śmierć (również przez Głosowanie).

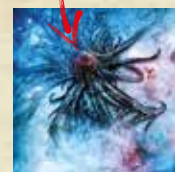


Organizm 46-B i koniec gry

Organizm 46-B budzi się po odkryciu trzeciej czerwonej relikwii. Po przebudzeniu się Organizmu 46-B należy odwrócić lewą górną część Mapy.



Jeśli gra dobiegnie końca, a Organizm 46-B nie jest w grze LUB wszyscy Kultyści zostali wyeliminowani przez Głosowanie lub atak Zabójcy:



Obowiązują Warunki Zwycięstwa z gry podstawowej.

Jeśli gra zakończy się punktowym zwycięstwem Badaczy ORAZ w grze jest Organizm 46-B:

Jeśli Badacze wygrali na punkty, muszą teraz pokonać Organizm 46-B poprzez pomyślne przeprowadzenie rytuału Przepędzenia:

Określcie poprzez głosowanie, kto będzie liderem (zwykłą większością głosów). Jeśli jest remis, należy powtórzyć proces. Jeśli po 3 rundach nie ma lidera, Badacze przegrywają. Obowiązują te same zasady, co w przypadku akcji Pokoju inicjującej głosowanie.

Ważne: Lider musi być żywą postacią!

Gdy tylko zostanie wyłoniony lider, wybiera 3 osoby (4-6 graczy) lub 4 osoby (7-8 graczy), niezależnie od tego, czy są żywi, czy martwi. Może także wybrać siebie. Teraz należy przeprowadzić rytuał Przepędzenia: każdy gracz wybrany przez lidera umieszcza 1 kartę Sukcesu, 1 kartę Porażki lub 1 kartę Sabotażu zakrytą, tworząc talie Rytuału. Należy potasować karty i je odkryć.

Wynik: Jeśli wszystkie karty to Sukcesy, Badacze wygrywają. W przeciwnym wypadku wygrywają Kultyści.

Wyjątek z 2 Kultystami: Jeśli Organizm 46-B został pokonany, należy sprawdzić liczbę wyeliminowanych Badaczy. Jeśli Kultyści wyeliminowali już wystarczającą liczbę Badaczy, aby spełnić swój Warunek Zwycięstwa w ostatniej rundzie, Kultyści wygrywają, niezależnie od wyniku rytuału!

Nowe Role

Z nowymi rolami można grać na dowolnej Mapie. W tym celu należy zapoznać się z zaleceniami dotyczącymi Poziomu Trudności i Lojalności z gry podstawowej, str. 20.

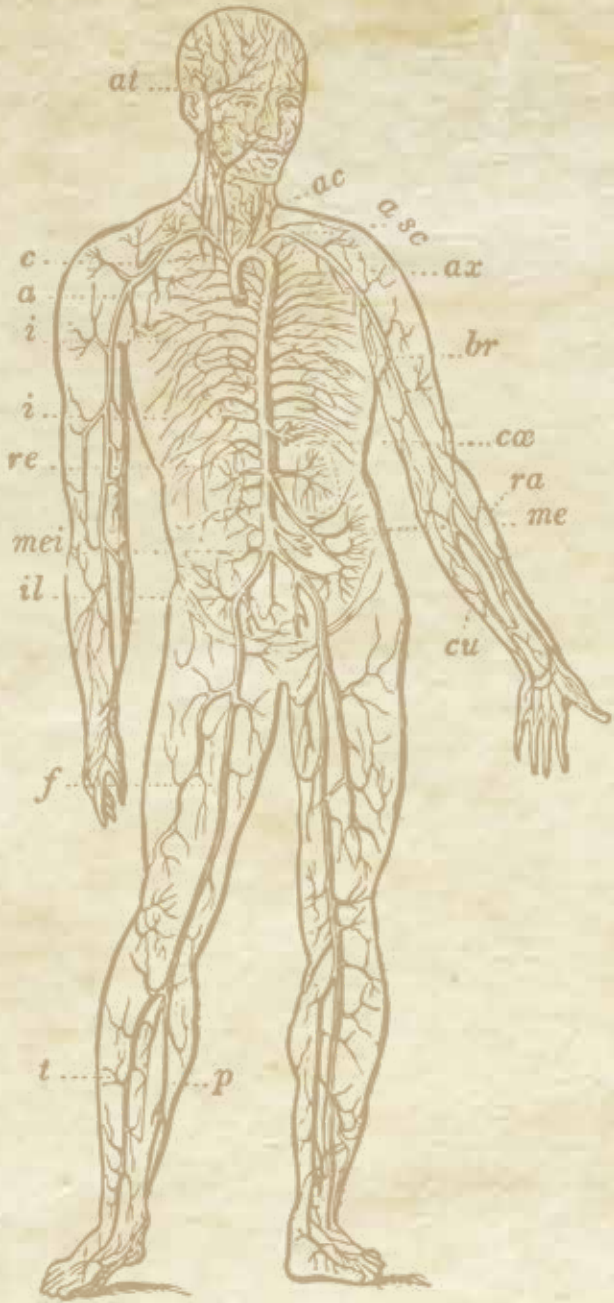
Aby grać z nowymi rolami, należy zastąpić domyślne znaczniki Ról Badaczy, wybranymi innymi znacznikami Ról podczas etapu Przygotowania do gry (lub 1 Kultystę z rolą Ślepego Kultysty).

Imię	Wspiera	Lojalność	Cecha specjalna	Rekomendowana liczba Graczy
 Nosiciel Klątwy	Badacze	+2	Gdy tylko wejdiesz do pokoju z Duchem lub Duch wejdzie do pokoju, w którym się znajdujesz, natychmiast giniesz . Ujawnij swoją Rolę.	7-8
 Gwiazda		+2	Musisz ujawnić swoją Rolę w Rundzie 6 . Sprawdź Talię: Jeśli postać została wyeliminowana, staje się Duchem. Potasujcie zakryte karty Pulsu i rozdajcie je zakryte pomiędzy talie Pulsu pozostałych żywych Postaci (zaczynając od lewej strony Gwiazdy, a następnie kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), aż rozdacie je wszystkie. Jeśli ta Postać nadal żyje, nic się nie dzieje, a jej talia Pulsu nie jest rozdawana. Teraz jednak wszyscy wiedzą, że ta osoba jest Badaczem.	
 Ślepy Kultysta		+3	Zastępuje rolę Kultysty i jest w drużynie Kultystów. W Fazie Nocy nie otwierasz oczu i zamiast tego podnosisz kciuk , aby osoby po twojej stronie poznały twoją tożsamość.	
 Przeklęty Myśliwy	???	???	Aby odkryć sekret, odwiedź www.among-cultists.com	



Indice

Componenti	33
Condizioni di vittoria in base al numero di giocatori	33
Preparazione	34
Preparazione dell'area di gioco	34
Abilità speciali e modifiche alle regole	35
Nuovo tipo di passaggio "Ghiaccio"	35
Azioni Stanza	35
Trovare un Oggetto	35
Azioni Personaggio	35
Cedere un Oggetto	35
Raccogliere un Oggetto	35
Oggetti	36
Organismo 46-B e Fine della partita	36
Nuovi ruoli	37



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.among-cultists.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
© 2024 Godot Games. Tutti i diritti riservati.

Espansione Under the Surface

Nelle profondità dei ghiacci giace una creatura sconosciuta, enorme e con lunghi tentacoli. È intelligentissima e capace di controllare le nostre menti. L'ultima spedizione inviata alla ricerca dell'Organismo 46-B è scomparsa senza lasciare tracce. Speriamo che di dimostrerete più abili, perché adesso questo compito è stato assegnato a VOI. Trovate l'Organismo 46-B e agite come ritenete più opportuno. Questa creatura non deve mai lasciare l'Antartide

Componenti



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



11 segnalini
Oggetto



3 marcatori
Ruolo



Passaggio
non sicura



Cacciatore Maledetto

Per sbloccare il segreto, visita
www.among-cultists.com



1 marcatore Porta



1 Ruolo



6 marcatori



6 carte



3 carte

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. I ruoli Veggente e Spia non sono disponibili in questa mappa! Prendeteli e rimetteteli nella scatola.
2. Mescolate i segnalini Oggetto e posizionate uno a faccia in giù in ciascuna stanza.
 - a) **4-6 giocatori:** Utilizzate questi 9 Oggetti: 3 reliquie rosse, 1 stivali, 1 pugnale, 1 gufo delle nevi, 1 fucile, 1 interruttore segreto, 1 binocolo
 - b) **7 giocatori:** Aggiungete anche 1 lampada.
 - c) **8 giocatori:** Utilizzate tutti i segnalini Oggetto (incluso il secondo segnalino Stivali).
3. Posizionate il segnalino Porta bloccata tra le stanze rosa 1 e blu 2.



Abilità speciali e modifiche alle regole

Nuovo tipo di passaggio “Ghiaccio”

Questi passaggi sono separati da Ostacoli. Le sezioni tra Porte e Ostacoli sono considerate Posizioni indipendenti e vengono trattate come tali per gli Incontri. Attraversare un Ostacolo costa 1 punto Movimento.



Esempio: Claire si trova nel passaggio ghiacciato vicino alla stanza arancione più in basso e Gomery si trova nel passaggio ghiacciato tra la stanza rossa, il Refettorio, e le stanze rosa. Non si scatena un Incontro perché i due passaggi sono separati da un Ostacolo.



Azioni Stanza

Trovare un Oggetto

Azione aggiuntiva gratuita quando si esegue l'azione Controllare una Stanza.

Ogni volta che una persona viva controlla una stanza (ad esempio, pesca una carta dal mazzo Stanza) che contiene un segnalino Oggetto non rivelato, quest'ultimo viene immediatamente trovato e rivelato come parte dell'azione Stanza.

I Fantasmi non possono trovare o utilizzare gli Oggetti. Lasciano a terra eventuali Oggetti nella Posizione in cui sono stati dichiarati morti (anche tramite Votazione).

Azioni Personaggio

Cedere un Oggetto e Raccogliere un Oggetto

Azioni aggiuntive gratuite.

Durante la Fase Azione, come azione Personaggio gratuita, un Personaggio può cedere uno o più Oggetti a un altro Personaggio vivo che si trova nella stessa Posizione.

Quando un Personaggio vivo entra in una Posizione in cui un Fantasma ha lasciato cadere uno o più Oggetti, può prenderli come azione Personaggio gratuita durante la Fase Azione. Posizionate gli Oggetti accanto al vostro ritratto.

Potete trasportare un numero illimitato di Oggetti.

Oggetti



Reliquia rossa (3): Ogni volta che pescate una reliquia rossa, posizionatela sull'altare. Quando viene rivelata la terza reliquia rossa, l'Organismo 46-B si risveglia.



Gufo delle nevi (1): Posizionate 1 carta Successo, 1 carta Fallimento o 1 carta Sabotaggio a faccia in giù in un mazzo Stanza a vostra scelta. Il Gufo delle nevi resta nella stanza e non potrà più essere utilizzato.



Pugnale (1): Prendete il pugnale e posizionatelo accanto al vostro ritratto. Avete + 1 voto durante ogni Votazione. Non appena qualcuno vi dichiara morti, scartate questo Oggetto nella Posizione in cui vi trovavate (anche se è avvenuto tramite Votazione).



Stivali (2): Prendete gli stivali e posizionateli accanto al vostro ritratto. Ottenete +1 movimento permanente. Non appena qualcuno vi dichiara morti, scartate questo Oggetto nella Posizione in cui vi trovavate (anche se è avvenuto tramite Votazione).



Binocolo speciale (1): Prendete il binocolo speciale e posizionatelo accanto al vostro ritratto. Durante la Fase Azione, eseguite una volta un'azione gratuita Controllare uno Stato su un Personaggio in un'altra stanza dello stesso colore a vostra scelta. Dopo l'uso, rimuovete il binocolo speciale dal gioco (è diventato inutilizzabile e non avrà più alcun effetto). Non appena venite dichiarati morti, se l'Oggetto non è ancora stato utilizzato, scartatelo nella Posizione in cui vi trovate/trovavate (anche se è avvenuto tramite Votazione).



Interruttore segreto (1): Premete l'interruttore e la porta rossa bloccata si apre immediatamente (rimuovete il segnalino Porta bloccata dal gioco): resterà aperta fino alla fine della partita e non potrà più essere chiusa. Posizionate il segnalino Porta bloccata sulla porta rossa per indicare che ora può essere utilizzata. L'interruttore segreto resta nella stanza e non potrà più essere utilizzato.



Fucile (1): Prendete il fucile e posizionatelo accanto al vostro ritratto. Durante la Fase Azione, come azione gratuita potete combattere contro un Cultista o scacciare il Fishman in una Posizione a vostra scelta. Dopo l'uso, rimuovete il fucile dal gioco (avete finito le munizioni, quindi il fucile non serve più). Non appena venite dichiarati morti, se l'Oggetto non è ancora stato utilizzato, scartatelo nella Posizione in cui vi trovate/trovavate (anche se è avvenuto tramite Votazione).



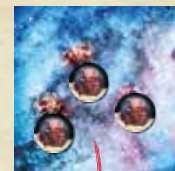
Lanterna (1): Prendete la lampada e posizionatela accanto al vostro ritratto.

Durante un Incontro a vostra scelta, non ricevete da un altro giocatore una carta da aggiungere al vostro mazzo Energia. Dopo l'uso, rimuovete la lampada dal gioco (si è spenta e non avrà più alcun effetto). Non appena venite dichiarati morti, se l'Oggetto non è ancora stato utilizzato, scartatelo nella Posizione in cui vi trovate/trovavate (anche se è avvenuto tramite Votazione).

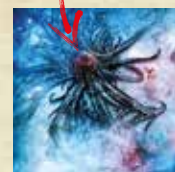


Organismo 46-B e Fine della partita

Quando viene rivelata la terza reliquia rossa, l'Organismo 46-B si risveglia. Dopo che l'Organismo 46-B si è risvegliato, girate la parte superiore sinistra della Mappa.



Se la partita termina e l'Organismo 46-B non è in gioco OPPURE tutti i Cultisti sono stati eliminati tramite Votazione o Attacco dell'assassino:



Si applicano le Condizioni di vittoria del gioco base.

Se la partita termina, gli Investigatori hanno vinto per i punti E l'Organismo 46-B è in gioco:

Se gli Investigatori hanno vinto per i punti, devono combattere l'Organismo 46-B eseguendo un rituale di esilio:

Determinate tramite Votazione (a maggioranza semplice) chi sarà il leader. In caso di pareggio, ripetete la procedura. Se non ci sono leader dopo 3 round, gli Investigatori perdono. Si applicano le stesse regole dell'azione Stanza Iniziare una votazione.

Importante: Il leader deve essere un Personaggio vivo!

Non appena il leader è stato stabilito, quest'ultimo sceglie 3 persone (4-6 giocatori) o 4 persone (7-8 giocatori), indipendentemente dal fatto che siano vive o morte. È anche possibile scegliere se stessi. Ora eseguite il rituale di allontanamento: Ogni giocatore selezionato dal leader posiziona 1 carta Successo, 1 carta Fallimento o 1 carta Sabotaggio a faccia in giù per formare il mazzo Rituale. Mescolate le carte e rivelatele.

Risultato: Se vengono rivelate tutte carte Successo, vincono gli Investigatori, altrimenti, vincono i Cultisti.

Eccezione con 2 Cultisti: Se l'Organismo 46-B è stato esiliato, controllate il numero di Investigatori eliminati. Se nell'ultimo round, i Cultisti hanno già eliminato il numero di Investigatori necessario a soddisfare la Condizione di vittoria, i Cultisti vincono, indipendentemente dal risultato del rituale!

Nuovi ruoli

È possibile utilizzare 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 (o 1 Cultista con il ruolo Cultista Cieco).

Nome	Supporto	Fedeltà	Abilità speciale	Numero di giocatori consigliato
 Maledetto	Investigatori	+2	Non appena entrate in una stanza con un Fantasma o se un Fantasma entra nella vostra stanza, morite immediatamente . Rivelate il Ruolo.	7-8
 Celebrità		+2	Dovete rivelare il vostro Ruolo nel round 6 . Controllate il mazzo: Se il personaggio è già stato eliminato, diventa un Fantasma. Mescolate le carte Energia coperte e distribuitele una alla volta, senza guardarle, nei mazzi Energia degli altri Personaggi vivi, partendo da quello alla sinistra della Celebrità e proseguendo fino a quando saranno state distribuite tutte. Se questo Personaggio è ancora vivo, non succede niente e il suo mazzo Energia non viene distribuito, però tutti sanno che si tratta di un Investigatore.	
 Cultista Cieco		+3	Sostituisce un ruolo Cultista e fa parte della squadra dei Cultisti. Nella Fase Notte, non aprite gli occhi, ma alzate invece il pollice , così i vostri compagni di squadra vi riconosceranno.	
 Cacciatore Maledetto	???	???	Per sbloccare il segreto, visita www.among-cultists.com	

Missing something?



Enhance your gaming experience!



Mountains
of Chaos

Down into
the Abyss

Under the
Surface

3 Expansions with new content and modules



Wooden Components
Deluxify your sessions.

Your Party in the Game!
Customize your sessions.



Free Gaming Companion
www.among-cultists.com

THE CLASSIC IS BACK!



15 ROLES & 3 FACTIONS

ENDLESS VARIETY

FOR KIDS & ADULTS

Welcome to a galaxy where trust and betrayal are as vast as the stars. Choose your allegiance – will you stand as a valiant Human, a cunning Robot, or a mysterious Alien? Every decision you make could tip the scales of fate. Blending secrecy, teamwork, and deception, no two games are alike. Perfect for game nights with friends or family, “Galactic Heroes” promises excitement and suspense in every turn.



3-7



30



8+



Does that sound familiar?

“Galactic Heroes” is the streamlined remake of the successful but out-of-print Social Deduction game “Human Punishment - Social Deduction 2.0”.

The same mechanics but with optimized rules and a new family-friendly theme.

