

PAGAN

Przygotowanie:

- utwórz **wioskę** (utóż kolejno plansze: zakłęcz, morski, zielony, czerwony)
- umieść 9 kart **wieśniaków** na ich polach (kolor i numer z rewersu), obok potasowaną zakrytą talię 9 **podejrzanych**
- umieść obok: żetony wskazówek (**ślad buta**), dowodów (**but**), sekretów (**znak zapytania**), przysług (**ręka**)
- **łowca** otrzymuje:
 - 3 żetony akcji łowcy (ikona **kapelusza**), **planszę** łowcy (2 części)
 - **czerwony licznik** wpływów (ustaw na 2),
 - tasuje 50 **kart łowcy** i **dobiera 3 karty** do ręki
- **wiedźma** otrzymuje:
 - 2 żetony akcji wiedźmy (ikona **łapki ptaka**), 1 żeton chowańca (ikona **głowy ptaka**), **planszę** wiedźmy (2 części)
 - **zielony licznik** wpływów (ustaw na 2)
 - tasuje 50 **kart wiedźmy** i **dobiera 3 karty** do ręki
 - dobiera i chowa wierzchnią kartę z **talii podejrzanych** (jest to wiedźma wśród wieśniaków)

Dążymy do tego, żeby:

- wiedźma dodawała sekretety i przysługi w taki sposób, aby nie zorientować się, którym jest wieśniakiem
- łowca odkrywał tożsamość wieśniaków i eliminował wieśniaków / pozbywał się przysług z ich kart
- mieć zapas punktów wpływu

W turze grają **naprzemiennie** wiedźma (zaczyna grę) i łowca, każda tura ma 2 fazy:

1) Faza utrzymania:

- **zbierz** swoje żetony akcji i odrzuć z ręki karty, jeżeli masz ich > 7 (przeciwnik może podejrzeć odrzucone)
- rozpatrz efekty fazy utrzymania (ikona **księż**) na kartach
- **łowca** opłaca co turę koszt **kart sojuszników** (koszt na czerwonym tle) lub je odrzuca

2) Faza akcji:

- rozmieść 3 żetony akcji:

- akcje wspólne:

A) akcje podstawowe:

- umieść żeton na polu akcji podstawowych na swojej planszy
- +2 wpływ lub dobierz 1 kartę do ręki lub zagraj 1 kartę z ręki

B) odblokowanie (przygotowanie) wieśniaka:

- umieść żeton akcji na polu przygotowanie wieśniaka na swojej planszy
- odrzuć z wieśniaka 1 żeton swojej wskazówki/sekretu, żeby usunąć z niego wszystkie żetony akcji przeciwnika (staje się gotowy/dostępny do odwiedzenia)

- łowca:

C) odwiedzanie wieśniaka:

- umieść żeton akcji na dostępnym wieśniaku (bez żetonu akcji)
- 1) aktywuj kartę śledztwa po swojej stronie tego wieśniaka
- 2) przy min. 3 wskazówkach otrzymaj do ręki 1 żeton dowodu (max. 1 raz na wieśniaka), pozostaw wskazówki na wieśniaku
- 3) umieść wskazaną liczbę wskazówek na dowolnych wieśniakach podanego koloru
- 4) użyj zdolności wieśniaka (m.in. dodanie wpływu, zdobywanie/zagrywanie kart)

D) aktywacja **lokacji**:

- umieść żeton akcji na wyłożonej na karcie lokacji
- wykonaj akcję lokacji, lokacja pozostaje na planszy łowcy

E) **usunięcie** (rozproszenie) **zakłęcia**:

- umieść żeton akcji na polu rozproszenie zakłęcia na planszy łowcy
- opłać koszt (niebieskie tło na zakłęciu) i odrzuć zakłęcie

F) **oczyszczanie** z zarzutów:

- nie wymaga żetonu akcji
- odrzuć z ręki 3 dowody aby dobrać wierzchnią kartę **podejzranego**
- nie pokazuj dobranych kart wiedźmie

G) **obława** na wieśniaka:

- umieść żeton akcji na dostępnym wieśniaku (bez żetonu akcji)
- odrzuć 3 wskazówki z dowolnych wieśniaków w jego kolorze
- usuń z tego wieśniaka: 1 żeton przysługi lub wszystkie żetony sekretów

H) **eliminacja** wieśniaka:

- umieść żeton akcji na polu eliminacja wieśniaka na planszy łowcy
- każdy z wieśniaków musi mieć min. 1 wskazówkę
- wybierz dostępnego wieśniaka (bez żetonu akcji), który ma min. 3 wskazówki
 - a) jeżeli to **wiedźma**, łowca wygrywa grę
 - b) jeżeli był **niewinny**, odrzuć wszystkie wskazówki z wieśniaków

- wiedźma:

- w pierwszej turze wiedźma ma 2 żetony i może tylko odwiedzić wieśniaków jednego koloru

C) odwiedzanie wieśniaka:

- umieść żeton akcji na dostępnym wieśniaku (bez żetonu akcji)
- 1) aktywuj kartę śledztwa po swojej stronie tego wieśniaka
- 2) zamięć 3 sekrety w 1 przysługę (max. 2x) i odrzuć te sekrety z wieśniaka
- 3) umieść wskazaną liczbę sekreto na:
 - a) dowolnych wieśniakach podanego koloru
 - b) dowolnej karcie mikstury
- 4) użyj zdolności wieśniaka (m.in. dodanie wpływu, zdobywanie/zagrywanie kart)
 - jeżeli wieśniak ma min. 2 przysługi można użyć 2x jego zdolności

D) spożycie karty mikstury z planszy wiedźmy

- nie wymaga żetonu akcji
- aktywacja w dowolnej chwili swojej tury, jeżeli mikstura ma już wskazaną liczbę sekretów
- wykonaj działanie mikstury i odrzuć kartę

E) odprawienie **rytuału** (wygrana):

- wieśniak musi mieć min. 3 żetony przysług
- umieść żeton akcji na dostępnym wieśniaku (bez żetonu akcji), który jest wiedźmą

F) aktywacja **zakłęcia**:

- umieść żeton akcji na karcie zakłęcia na **polu zakłęcia** (obok wioski)
- wykonaj działanie zakłęcia i odrzuć kartę

Koniec gry:

- **wiedźma** wygrywa, gdy:

- umieści żeton akcji na wieśniaku który jest wiedźmą i ma min. 3 żetony przysług (E: rytuał)
- lub łowca zabije min. 3 niewinnych wieśniaków (H: eliminacja)

- **łowca** wygrywa, gdy:

- zabije wiedźmę (H: eliminacja)
- lub zgromadzi 8 kart podejrzanych (F: oczyści z zarzutów)

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- **wpływ** (ikona **oka**) jest oznaczany na tarczy, może przekroczyć wartość 20
- żetony są ograniczone do dostępnych w grze, gdy zabraknie można przesunąć już wyłożony
- wykonanie efektu pozytywnego nie jest obowiązkowe
- każdy z graczy ma 4 typy **kart**, które aktywuje się z różnych miejsc:
 - aby umieścić kartę z ręki na miejscu aktywacji:
 - opłać jej koszt wpływu (prawy górny róg)
 - usuń kartę na docelowym polu, jak jest zajęte i nie ma innego wolnego pola tego typu
- **łowca**:
 - **wydarzenia** (ikona **trąbki**, aktywowana z ręki, jednorazowa),
 - **lokacja** (ikona **drogowskazu**, aktywowana z planszy łowcy, raz na turę),
 - **sojusznik** (ikona **uścisku ręki**, aktywowana z planszy łowcy, wymaga opłacenia w fazie utrzymania, stała),
 - **śledztwo** (ikona **lupy**, dodawana do wieśniaka po stronie łowcy/wiedźmy, aktywowana przy odwiedzeniu wieśniaka przez odpowiednio łowcę/wiedźmę. stała)
- **wiedźma**:
 - **urok** (ikona **serca**, aktywowana z ręki, jednorazowa),
 - **mikstura** (ikona **kociołka**, aktywowana z planszy łowcy, wymaga naładowania, jednorazowa),
 - **chowaniec** (ikona **ptaka**, aktywowana z planszy wiedźmy podczas użycia żetonu akcji chowańca. stała)
 - akcja może być **wzmocniona** po opłaceniu kosztu (dolna część na czerwonym polu)
 - **zakłęcie** (ikona **pergaminu**, dodawana do miasta na planszy zakłęcz,stała, aktywowana według karty)
 - umieszczenie na na polach +1/+2 wymaga opłacenia dodatkowego wpływu w tej wartości
- gra posiada zasady zaawansowane oraz możliwe **scenariusze** (w pierwszej grze najlepiej: Witaj w Roanoke)
- mając dodatki można dostosowywać talie graczy