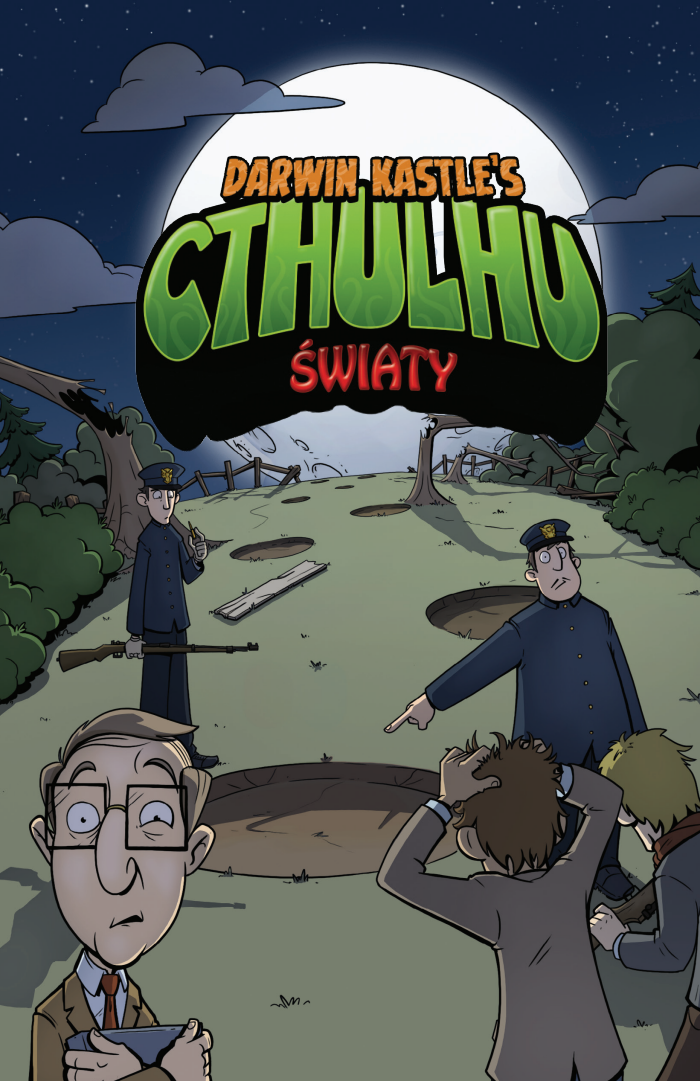




ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE GRY

4 Maty Graczy: Maty służą do śledzenia poziomu Zdrowia Psychicznego. Rozdaj każdemu z graczy po jednej macie. Połóżcie je przed sobą, tak by były widoczne dla wszystkich graczy. Pozostałe maty odłóżcie do pudełka.

4 Znaczniki Zdrowia Psychicznego: Rozdaj po jednym każdemu graczowi, a resztę włóż do pudełka. Każdy gracz umieszcza swój znacznik na numerze „50” na swojej macie gracza. Oznacza to, że zaczynacie grę z poziomem Zdrowia Psychicznego równym 50. Jeśli zyskujesz lub tracisz Zdrowie Psychiczne podczas gry, przesun znacznik, by wskazywał Twój aktualny poziom. Jeśli Twój poziom Zdrowia Psychicznego spadnie do zera lub poniżej, popadniesz w obłąd i przegrasz. Zostajesz wyeliminowany z gry.

10 kart Wtajemniczony, 24 karty Wyznawca i 8 kart Zbir: Rozdaj każdemu z graczy po 2 karty *Wtajemniczonych*, 2 karty *Zbirów* i 6 Kart *Wyznawców*. Potasujcie otrzymane karty. Każdy z was rozpoczyna grę z własną talią 10 kart. Odłóż do pudełka pozostałe karty *Zbirów* lub *Wyznawców*. Umieść pozostałe karty *Wtajemniczonych* na stosie po jednej ze stron pola gry.

66 kart Wspólnych (Lokacji, Artefaktów, Istot): Przetasuj je i złóż z nich wspólną talię, a następnie rozłóż 5 z nich w pojedynczy rząd na środku stołu obrazkiem do góry obok stosu kart *Wtajemniczonych*. Te 5 kart, razem z pozostałymi kartami *Wtajemniczonych* jest zbiorem Dostępnych kart podczas rozpoczęcia gry. Ułóż resztę wspólnej talii obok Dostępnych kart, tak, by górna karta była widoczna, obrazkiem do góry.

ZASADY GRY

Gracz, który jako ostatni popadł w obłąd, zostanie Graczem Rozpoczynającym i od niego rozpoczyna się pierwsza tura. Gra toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Jeśli jesteś Graczem Rozpoczynającym, dociągnij na rękę 3 karty ze swojej talii, by rozpocząć grę. Pozostali gracze dociągają ze swojej talii 5 kart. W swojej turze, wyciągasz ze swojej ręki karty na stół i aktywujesz ich zdolności. Na końcu swojej tury odrzucasz z gry wszelkie karty *Istot* i karty *Artefaktów* (kładąc je obrazkiem do góry na swój stos kart odrzuconych, obok swojej talii) oraz jakiegokolwiek inne karty, które pozostaną Ci na rękę, a których nie zdecydujesz się użyć w swojej kolejce. Nie odrzucaj kart Lokacji, pozostają one w grze, dopóki nie zostaną usunięte. Następnie dociągnij do 5 kart na rękę ze swojej talii. Jeżeli w Twojej talii nie ma już kart, przetasuj swój stos kart odrzuconych, by w ten sposób utworzyć nową talię. Połóż ją obok siebie obrazkami w dół.

Kolejny gracz rozpoczyna następną turę.

Jeśli w jakimś momencie Twoje Zdrowie Psychiczne zostanie zredukowane do zera, zostajesz wyeliminowany z gry. Jeśli zostajesz ostatnim graczem z punktami Zdrowia Psychicznego, wygrasz!

Na końcu instrukcji znajdziesz zasady gry dla 3 i 4 graczy.

OZNACZENIA NA KARTACH



Ta zdolność działa, gdy są spełnione dwa warunki:

1. Musisz mieć w grze kartę zieloną oraz (patrz pkt.2)
2. w tej turze jakaś karta została już odrzucona.

Jeśli spełniasz te dwa warunki, możesz aktywować tę zdolność.

DZIAŁANIE KART

Karty mogą mieć jeden z czterech **KOLORÓW** (żółty, fioletowy, zielony lub czarny) i być jednym z trzech **TYPÓW** (*Istota*, *Artefakt* lub *Lokacja*) - ta informacja znajduje się w lewym dolnym rogu karty. Jeśli karta jest Lokacją, ma ona także oznaczoną **wartość Zdrowia Psychicznego** umieszczoną w lewym dolnym rogu przy ikonie z kolorem/typem karty. **Koszt przyzywania karty** umieszczony jest w górnym prawym rogu karty. Każda karta ma jedną lub więcej różnych **zdolności** widocznych po lewej stronie karty.

Kiedy wprowadzasz kartę z ręki do gry, kładziesz ją przed sobą obrazkiem do góry. Każdorazowo, grając daną kartą, możesz użyć każdej zdolności z tej karty tylko raz. Jeśli masz w grze Lokację z poprzedniej tury, możesz także użyć każdej jej zdolności, ale wyłącznie raz na turę. Gdy wykorzystujesz zdolności na kartach, możesz przesunąć te karty na bok, by było widać, że wykorzystana została jedna lub wszystkie zdolności z tych kart.

Granie kartami i aktywowanie zdolności może się odbywać w dowolnej kolejności – możesz więc zagrać jakąś kartą, aktywować jedną z jej zdolności, zagrać kolejną kartę i jej zdolność, a następnie wrócić do pierwszej i aktywować pozostałe jej zdolności.

Nie musisz aktywować każdej ze zdolności kart, które zagrywasz. Poza tym wiele zdolności wymaga spełnienia Warunków wstępnych, co oznacza, że aby je aktywować musisz mieć w grze inną kartę o określonym kolorze/typie lub przynajmniej raz w obecnej turze musi nastąpić określone zdarzenie.

Dana karta nigdy nie jest spełnieniem swoich własnych Warunków wstępnych (np.: zdolność może wymagać, by mieć w grze kartę koloru żółtego. To oznacza, że potrzeba innej karty koloru żółtego niż ta, na której znajduje się dana zdolność). Jest możliwe natomiast, by jedna karta spełniła warunki dla wielu innych kart.



Na niektórych kartach znajduje się **podwójna strzałka** wskazująca dwie różne zdolności. Oznacza ona, że można aktywować jedną lub drugą zdolność, (jeśli spełnione są Warunki wstępne) ale nie można aktywować ich obu.



Niektóre zdolności mają **symbol Wypierania ze strzałką poniżej ikony zdolności**. Oznacza to, że jeśli zostaje aktywowana ta zdolność, karta, na której widnieje ta zdolność, zostaje natychmiast Wyparta z dalszej gry (zostaje odłożona do pudełka).

Niektóre Lokacje mają tarczę widoczną na ikonie Lokacji. Oznacza to, że podczas gdy **taka** Lokacja jest w grze, przeciwnicy nie mogą pozbawić Ciebie punktów Zdrowia Psychicznego. Muszą przestrzegać określonych poniżej zasad:



Lokacja z tą ikoną to **Świątynia**. Przeciwnicy nie mogą pozbawić Cię Zdrowia Psychicznego, gdy masz w grze Lokację z takim symbolem. Muszą oni zniszczyć wszystkie Twoje Świątynie, zanim pozbawią Cię Zdrowia Psychicznego.



Lokacja z tą ikoną to **Nexus**. Przeciwnicy nie mogą pozbawić Zdrowia Psychicznego **Lokacji, która nie ma tego symbolu**, dopóki masz Lokację z symbolem Nexus w grze. Muszą zniszczyć wszystkie twoje Lokacje z symbolem Nexus, zanim będą mogli pozbawić Zdrowia Psychicznego Twoje inne Lokacje. Tak czy inaczej nadal będą mogli zastosować zdolność „Zniszcz lokacja” wobec innych Twoich Lokacji.

WARUNKI WSTĘPNE



Ikonka karty wskazuje, że **musisz** mieć inną kartę tego koloru w grze, by aktywować tę zdolność.



Ikonka typu karty (Istoty, Artefaktu, Lokacji) wskazuje, że **musisz** mieć inną kartę konkretnego typu (niezależnie od koloru) w grze, by aktywować tę zdolność.



Ikonka odrzucenia oznacza, że jeśli którykolwiek z graczy odrzucił kartę z ręki w bieżącej turze, **możesz** aktywować tę zdolność.



Ikonka Wyparcia stosowana jako Warunek wstępny oznacza, że jeśli jakaś karta została Wyparta w jakikolwiek sposób w bieżącej turze, można aktywować tę zdolność.

ZDOLNOŚCI KART

W grze występuje 6 różnych zdolności.



Dociągnięcie/Odrzucenie Karty: Jeśli na ikonie jest wartość dodatnia, wybierz gracza, by dociągnął daną liczbę kart ze swojej talii. Jeśli ikona ma wartość ujemną, wybierz gracza, by odrzucił daną liczbę kart z ręki. Jeśli ikona ma wartość jednocześnie dodatnią i ujemną, wybierz gracza, który wykona te dwie czynności: dociągnie karty, a następnie odrzuci. Jeśli w talii gracza nie ma już kart, gracz przetasowuje swój stos kart odrzuconych, by w ten sposób utworzyć nową talię. Kładzie ją obok siebie obrazkiem w dół.



Wypieranie Karty: Wybierz kartę o koszcie przyzywania 6 lub niższym z ręki lub ze stosu kart odrzuconych albo z Dostępnych kart leżących na środku stołu. Usuń tę kartę z gry, odkładając ją do pudełka. Jeśli wyprzesz się z Dostępnych kart innej karty niż *Wtajemniczonego*, dociągnij kartę ze wspólnej talii i zastąp ją.



Zdobycie Wypartej Karty: Dociągnij z pudełka kartę, która została wyparta w tej turze i połóż ją na wierzchu swojej talii.



Zyskanie Mocy Przyzywania: Dodaj podaną na karcie liczbę do swojej Mocy Przyzywania na czas trwania tury. W czasie trwania Twojej tury możesz w każdej chwili wykorzystać swoją Moc

Przyzywania w całości lub tylko w części do zdobycia dowolnej liczby kart spośród Dostępnych kart leżących na środku stołu.

Np.: Jeśli aktywowałeś zdolność, która dała Ci Moc Przyzywania o wartości 3 oraz inną zdolność, która dała Ci Moc Przyzywania o wartości 2, razem masz Moc Przyzywania o wartości 5. Możesz wtedy zdobyć jedną lub więcej kart z puli Dostępnych kart, których łączny koszt jest równy 5 lub mniejszy (w tym przypadku możesz wybrać kartę o koszcie Przyzywania 3 oraz dodatkowo kartę o koszcie Przyzywania 2 albo tylko jedną kartę o koszcie Przyzywania równym 4, zostawiając sobie Moc Przyzywania o wartości 1).

Gdy zdobędziesz kartę, wydając swoje punkty Mocy Przyzywania, umieść zdobytą kartę bezpośrednio na stosie kart odrzuconych, następnie dociągnij jedną kartę ze wspólnej talii i dołóż ją do Dostępnych kart (zawsze powinno być 5 Dostępnych kart, plus dodatkowe karty Wtajemniczonych). Nie musisz wykorzystywać swojej

Mocy Przyzywania za jednym razem, ale punkty Mocy Przyzywania niewykorzystane w danej turze przepadają – nie przechodzą do następnej.



Zyskanie/Utrata Zdrowia Psychicznego: Jeśli ikona ma wartość dodatnią, wybierz, który gracz ma zyskać daną wartość Zdrowia Psychicznego. Jeśli ikona ma wartość ujemną, wybierz, który gracz lub Lokacja ma stracić daną wartość Zdrowia Psychicznego.

Gdy wybierzesz gracza, ten przesuwą swój żeton Zdrowia Psychicznego, wskazując jego aktualny poziom. Jeśli przez to jego poziom Zdrowia Psychicznego zostaje zredukowany do zera lub poniżej, gracz ten natychmiast zostaje wyeliminowany z gry. Jeśli jesteś jedynym graczem, który nie został wyeliminowany z gry, wygrywasz!

Jeśli (w jednej turze) utrata punktów Zdrowia Psychicznego dotyczy Lokacji i jest równa jej wartości Zdrowia Psychicznego (widocznej w lewym dolnym rogu), Lokacja ulega zniszczeniu i zostaje umieszczona na stosie kart odrzuconych należących do danego gracza. Jeśli nie odbierzesz Lokacji tyle punktów Zdrowia Psychicznego, by ją całkowicie zniszczyć, Lokacja pozostaje w grze. Utrata Zdrowia Psychicznego dotycząca Lokacji nie przechodzi do następnej tury. Możesz jednocześnie zaatakować Lokację i gracza. Część punktów przydzielić Lokacjom, a część graczowi.

W grze jest możliwe, aby zdobyć więcej punktów Zdrowia Psychicznego niż wskazuje mata gracza.

Gdy wartość Zdrowia Psychicznego jest większa niż 55, po prostu wykorzystaj znacznik 55+, by zaznaczyć dodatkowe punkty Zdrowia Psychicznego.



Zniszczenie Lokacji: Wybierz jedną z Lokacji, która jest w grze, należącą do jednego z graczy. Ta Lokacja zostaje zniszczona i umieszczona na stosie kart odrzuconych należących do danego gracza.

KONIEC GRY

Jeśli zostałeś jedynym graczem z punktami Zdrowia Psychicznego, wygrywasz. Jeśli skończą się karty we wspólnej talii, gracz z największą liczbą punktów Zdrowia Psychicznego wygrywa. W przypadku równej ilości punktów - remisu - wygrywa gracz z większą ilością kart w swoim zestawie. Dalszy remis skutkuje ogólnym obłędem.

GRA DLA 3 LUB 4 GRACZY

Gdy grają 3 lub 4 osoby, niektóre zasady różnią się od tych opisanych powyżej.

Podczas rozdania, zamiast układać pojedynczy rząd 5 Dostępnych kart, należy rozłożyć po 3 Dostępne karty pomiędzy graczy siedzących obok siebie. Możesz wykorzystać Moc Przyzywania tylko w stosunku do 6 kart, które są obok Ciebie (3 karty pomiędzy Tobą a graczem po lewej i 3 karty pomiędzy Tobą a graczem po prawej). Aby rozpocząć grę pierwszy gracz dociąga 3 karty, ostatni gracz 5 kart, a pozostali po 4 karty ze swoich talii.



Przygotowanie gry dla 4 graczy

Dostępne karty dla Bartka to te, które leżą między Bartkiem a Agnieszką i między Bartkiem a Czarką. Karty przylegające do pola gry Doroty nie są Dostępными kartami dla Bartka.

Gdy zostaniesz wyeliminowany, Wyprzj z gry Dostępne karty, które są pomiędzy Tobą i Twoimi sąsiadującymi graczami. Teraz sąsiadują oni ze sobą – dociągnij 3 karty z wierzchu wspólnej talii i rozdaj graczom po jednej.



Eliminacja graczy

Dorota traci ostatnie punkty Zdrowia Psychicznego i zostaje wyeliminowana. Wszystkie jej karty oraz Dostępne karty, które ma do dyspozycji zostają Wyparte...

Gdy zagrywasz kartę, która wywołuje utratę Zdrowia Psychicznego, możesz przydzielić stratę obu sąsiadującym graczom. Na przykład, gdy zagrałeś kartą, która powoduje utratę Zdrowia Psychicznego o wartości 8, możesz sprawić, że jeden z sąsiadujących graczy straci 8 punktów Zdrowia Psychicznego. Oczywiście za każdym razem możesz rozdzielić utratę punktów pomiędzy gracza i jego Lokację, tak jak zazwyczaj. Gdy pozostaną w grze tylko dwaj gracze, sąsiadują wtedy tylko z jedną osobą oraz mają między sobą 6 Dostępnych kart. Inne zdolności pozostają bez zmian.



Eliminacja graczy (ciąg dalszy)

...i następuje nowe rozdanie między nowymi sąsiadami: Agnieszką i Czarką.

Wybierając gracza lub kartę ze zdolnością, możesz wybrać jedynie pomiędzy tymi, które aktualnie leżą pomiędzy Twoimi sąsiadami a Tobą.

Nie możesz np. Wyprzeć Dostępnej karty, która leży w szeregu między dwoma innymi graczami. Czyli Agnieszka nie może Wyprzeć karty leżącej między Bartkiem i Czarką.

Pełen opis i informacje dotyczące zdolności na

kartach znajdują się na stronie:

www.wydawnictwo.baldar.pl

Cthulhu Światy: chaotyczna i wariacka adaptacja gry autorstwa Darwina Kastle

Oryginalna Koncepcja i Projekt Gry: Darwin Kastle'a

Główne Opracowanie Gry: Robert Dougherty

Testerzy Gry ze Star Realms: Cristie Boone, Alan Corner, Ryan Dougherty, Chad Ellis, Justin Gary, Vito Gesualdi, Andrew Gross, Barbara Gugliuzza, Tan Thor Jen, Danny Mandel, Raymond Mess, CJ Moynihan, Rada Rudyak, Anthony Shaheen, Adrian Sullivan

Dodatkowe Opracowanie: Michael Mindes

Koncepcja Układu Kart: Max Holliday

Współpraca artystyczna: Rob Lundy

Projekt Znaków: Adam McIver

Projekt Graficzny: Thomas Deeny

© oraz™ 2015 White Wizard Games LLC, używane na podstawie licencji przez Tasty Minstrel Games LLC



Przygotowanie polskiej edycji gry:

Wydawnictwo Baldar

www.wydawnictwo.baldar.pl

Firma Handlowa

MAT-RA Piotr Piernicki

ul. Żaglowa 2, 80-560 Gdańsk

Tłumaczenie: www.engart.pl



Patronat medialny:

