



.....In ngliur.
mglw nafh.
Cthulhu
lyeh
nagl
gn

SZYMON MALIŃSKI & BARTŁOMIEJ ZIELONKA

CALL OF MADNESS

Instrukcja



Arkham, 1920.

Niebo było pokryte ciemnymi chmurami, z których zaczął padać lekki deszcz. W ten ciemny listopadowy wieczór mieszkańcy miasta powoli wracali do swoich domów. Lekka mgła przykryła niektóre ulice, w oddali zabrzmiała syrena policyjna. Pierwsza, potem druga i trzecia. Po kilku chwilach w mieście można było zauważyć spore zamieszanie. Czarne policyjne limuzyny wypełniły dzielnice miasta. Barczysty mężczyzna w kapeluszu i szarym prochowcu wyszedł z pierwszego samochodu. Zapalił cygaro, chwycił pistolet w prawą rękę i przemówił głośno do innych: Dobra, wiecie, co robić. Zaczynamy polowanie!

Pospieszcie się, nadchodzą! Ktoś nas zdradził i doniósł, że rozpoczęliśmy rytuał przyzwania Cthulhu. Musimy powstrzymać tych, którzy idą do naszej siedziby. Wykorzystujcie moce innych bogów, by usunąć tych nędzników z naszego miasta lub skierować ich na inne kulty. Sami przyzwiemy Wielkiego Przedwiecznego i dostąpimy jego chwały. Idźcie już. Niech Wielki Cthulhu Was prowadzi.

Profesor William Rashford

Cel gry

W Call of Madness gracze wcielają się w kapłanów kultów Cthulhu. Próbuja oni bronić swoich siedzib przed badaczami, którzy uważają, że pokonanie jednego z kapłanów powstrzyma przywołanie Wielkiego Przedwiecznego. Jako kapłani gracze będą poświęcać kultystów, aby zdobyć moce przedwiecznych. Dzięki nabytym mocom będą walczyć z wrogimi badaczami, próbującymi dostać się do ich siedziby, a także wspierać ich działania przeciwko naszym przeciwnikom. Gracz, który ochroni swoją siedzibę, utrzyma jak największą liczbę kultystów i zbierze najwięcej punktów z osiągniętych celów zostanie zwycięzcą.

Komponenty



24 kafelki
przyczółków



Worek badaczy
i worek szaleństwa



49 kafelków badaczy



4 figurki postaci



16 podstawowych kart (po 4 dla każdego gracza), 9 kart mocy,
54 karty bogów, 1 karta pomocy Króla w Żółci



4 plansze graczy



Plansza ołtarza



4 karty startowego
rozstawienia/R'lyeh



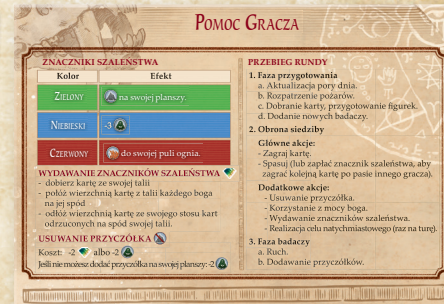
16 kart wydarzeń



20 kart automy
+ 1 karta pomocy solo



38 kart celów
(26 natychmiastowych
i 12 końcowych)



4 dwustronne plansze
pomocy gracza



1 kostka



16 znaczników
zepsucia



16 znaczników
głęb



1 dwustronny znacznik
pory dnia



25 znaczników
pożaru



62 znaczniki kultystów
(12 x 10, 12 x 5,
20 x 3, 18 x 1)



75 znaczników szaleństwa
(25 w każdym z 3 kolorów:
niebieski, zielony i czerwony)

Karty i znaczniki

Karta podstawowa



Karta boga



Karta mocy



1. Nazwa gracza/boga
2. Koszt karty
3. Zestaw akcji
4. Koszt zestawu akcji
5. Akcja specjalna
6. Dodatkowy efekt
7. Oznaczenie karty mocy

Karta celu



1. Typ celu
2. Opis celu
3. Wartość punkтова
4. Minimalna liczba graczy w grze, aby użyć karty.

Karta startowego rozstawienia



Karty wskazują na jakich polach planszy gracza należy położyć odpowiednie kafelki badaczy podczas przygotowania rozgrywki.

Elementy na planszy



SIEDZIBA
(poza planszą)

Kafelek badacza



- a - Poziom życia.
- b - Poziom siły.
- c - Symbol znacznika szaleństwa. Gdy ten symbol znajduje się na badaczu oznacza to, że po jego pokonaniu gracz, na którego planszy znajduje się badacz, otrzymuje dodatkowo jeden losowy znacznik szaleństwa.

Przygotowanie gry

Przykładowe rozłożenie gry dla 3 graczy.



Przygotowanie gry

Plansze graczy.

1. Każdy z graczy bierze jedną planszę gracza, kartę pomocy gracza i kładzie przed sobą.
2. Każdy gracz bierze znaczniki kultystów o łącznej wartości 50 - trzy znaczniki z wartością 10, dwa z 5, trzy z 3 i jeden z 1. Gracze kładą znaczniki wartością ku dołowi, na odpowiednim miejscu swojej planszy, tak aby inni gracze nie widzieli ich wartości.
3. Każdy gracz losowo wybiera jedną kartę startowego rozstawienia. Następnie gracze biorą kafelki badaczy wskazane na swojej karcie i umieszczają je na swojej planszy w miejscach wskazanych na karcie. **Pamiętaj!** Kafelki powinny być umieszczone czarnym sercem ku dołowi.
4. Wszystkie pozostałe kafelki badaczy należy umieścić w worku badaczy. Należy położyć go w zasięgu graczy.
5. Wszystkie znaczniki szaleństwa należy wrzucić do worka szaleństwa. Każdy gracz wyciąga z worka losowe znaczniki i umieszcza po jednym na każdym kafelku badacza oraz jeden dodatkowy do swojej puli szaleństwa na planszy.

Bogowie i karty celów.

6. Planszę ołtarza należy umieścić na środku stołu. Gracze tasują karty mocy wszystkich bogów, a następnie losują 4 z nich. W swojej pierwszej grze zalecamy użycie następujących bogów: Przewodnik, Ojciec Węży, Ropuszy Bóg, Wielki Kopacz. Inne mają bardziej zaawansowane zasady i powiązane z nimi strategie. Należy umieścić je w górnym rzędzie ołtarza odkryte. Powiązane z nimi karty bogów należy potasować w osobne talie i odkryte położyć poniżej karty błogosławieństwa o tej samej nazwie. Pozostałe karty mocy i przypisane do nich karty bogów należy odłożyć do pudełka – nie będą używane w tej rozgrywce. Jeśli Śpiący Bóg jest w grze, każdy gracz odwraca swoją kartę startowego rozstawienia na stronę R'lyeh. Jeśli Król w Żółci jest w grze umieść kartę „Król w Żółci – wydawanie znaczników zepsucia” obok jego karty Mocy.
7. Karty celów natychmiastowych. W grze 2-osobowej należy usunąć karty oznaczone 3+ w dolnym lewym rogu. W grze dla 3-4 graczy należy wykorzystać wszystkie karty celów natychmiastowych. Należy je potasować i umieścić w zakrytym stosie w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Następnie należy odkryć wierzchnie 3 karty celów na stole. Następnie należy rozdać każdemu graczowi po 3 karty celów końcowych. Gracze wybierają 2 z nich i kładą zakryte na swojej planszy gracza. Pozostałe karty celów końcowych należy odłożyć do pudełka. Zaleca się rozegranie pierwszej gry bez kart celów, aby poznać podstawową mechanikę gry. W takim przypadku umieść wszystkie karty celów do pudełka. Nie będą potrzebne w tej grze.

Karty graczy.

8. Osoba która ostatnio złożyła ofiarę zostaje pierwszym graczem. Otrzymuje ona znacznik pory dnia i umieszcza go fazą dzienną (z rysunkiem słońca) do góry.
9. Każdy z graczy otrzymuje 4 karty podstawowe wybranej postaci oraz jej figurkę, którą umieszcza obok swojej planszy.
10. Następnie począwszy od ostatniego gracza i przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz dobiera jedną kartę z wyłożonych 4 kart bogów, płacąc jednocześnie jej koszt w kultystach (wartość w prawym górnym rogu karty) odrzucając znaczniki o łącznej wartości równej kosztowi karty.
11. Następnie gracze tasują wszystkie 5 kart jakie posiadają (4 podstawowe i 1 boga) tworząc swoją talię i kładą zakrytą na swojej planszy w wyznaczonym miejscu. Następnie dobierają 3 karty na rękę.

Pozostałe komponenty.

12. Wszystkie pozostałe znaczniki kultystów, pożarów i kafelki przyczółków należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy. Stanowią one zasoby ogólne. Jeśli nie grasz z Istotą z Głębin, odłóż żetony głębi do pudełka. Podobnie, jeśli nie grasz z Królem w Żółci, odłóż żetony zepsucia do pudełka.

Przebieg gry

Gra rozgrywana jest w rundach podzielonych na 3 fazy.

1. Faza przygotowania (w pierwszej rundzie gry ta faza jest pomijana).

a. Aktualizacja pory dnia.

Gracz posiadający żeton pory dnia obraca go na drugą stronę.

b. Rozpatrzenie pożarów.

Gracze, którzy posiadają znaczniki pożarów w swojej puli pożarów tracą 1 kultystę za każdy znacznik w dzień oraz 2 kultystów za każdy znacznik w nocy. Znaczniki pożarów nie są odrzucane. Mogą zostać one odrzucone podczas gry za pomocą odpowiedniej akcji opisanej dalej. Badacze tracą 1 życia niezależnie od pory dnia jeśli mają na sobie znacznik pożaru.

c. Dobranie karty, przygotowanie figurek postaci.

Każdy gracz dociąga ze swojej talii 1 kartę. Gracze przygotowują swoje figurki postaci (ustawiają je pionowo jeśli były przewrócone). Figurki na kartach mocy pozostają na nich.

d. Dołożenie nowych badaczy.

Każdy gracz dobiera z worka badaczy 3 kafelki badaczy i wyklada je na górnych trzech polach swojej planszy. Kafelki powinny zostać ułożone czarnym sercem skierowanym w dół. Następnie dla każdego nowego badacza gracz wyciąga 1 (w ciągu dnia) lub 2 (w ciągu nocy) znaczniki szaleństwa z worka szaleństwa i układają je na ich kafelkach. Jeśli w worku badaczy zabraknie kafelków badaczy należy zebrać wszystkie odrzucone i wrzucić je do worka.

Następnie gracze sumują początkowe życie właśnie dołożonych badaczy. Gracz, u którego na planszy suma ta jest najwyższa otrzymuje jeden znacznik szaleństwa z worka do swojej puli szaleństwa. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze otrzymują znaczniki.

2. Faza obrony siedziby.

Rozpoczynając od gracza ze znacznikiem pory dnia i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa swoją turę, podczas której może zagrać kartę lub spasować. W swojej turze gracz może również wykonać dowolną liczbę akcji dodatkowych opisanych w dalszej części instrukcji. Dodatkowe akcje można wykonać przed i/lub po zagranie karty lub spasowaniu.

Pamiętaj! Gracz musi wykonywać akcje jedna po drugiej.

ZAGRAJ KARTĘ

Gracz wybiera ze swojej ręki jedną kartę i zagrywa ją na stół. Następnie wybiera jeden z dostępnych na niej zestawów akcji i rozpatruje zawarte tam akcje w dowolnej kolejności. Każda akcja z zestawu musi być rozpatrzona na różne cele (np. nie można zaatakować i poruszyć tego samego badacza w ramach jednego zestawu akcji). Jeśli w dolnej części karty jest opis, gracz musi wykonać najpierw wszystkie akcje z zestawu akcji, a dopiero później opis na karcie. Wykonanie wszystkich akcji w wybranym zestawie jak również w opisie na dole (jeśli karta taki posiada) jest obowiązkowe o ile jest możliwe do wykonania. Jeśli w dolnej części karty jest więcej niż 1 akcja, należy je rozpatrzyć od góry do dołu. Zagraną kartę po rozpatrzeniu gracz odrzuca na swój stos kart odrzuconych. Stos kart odrzuconych jest zawsze odkryty. Gracze mogą przeglądać karty, które znajdują się w ich stosie kart odrzuconych.

Niektóre zestawy akcji lub akcje opisane w dolnej części karty mają dodatkowy koszt. Jeśli gracz chce użyć akcji danego zestawu lub akcję z dolnej części karty musi najpierw odrzucić do worka szaleństwa odpowiednią liczbę znaczników szaleństwa ze swojej puli. Każdej płatnej akcji z karty można użyć tylko raz na turę. W przypadku zestawu akcji gracz płaci znacznikami za cały zestaw akcji, a nie za każdą akcję osobno. Akcje z dodatkowym kosztem w dolnej części karty są opcjonalne.

Pamiętaj! Jeśli w zestawie akcji lub w dolnej części karty znajduje się symbol , oznacza to, że zestaw ten lub akcja (w przypadku opisu na dole karty) może zostać zagrany jedynie w rundzie, w której znacznik pory dnia pokazuje noc.



Przykład 1: Adam zagrywa kartę, na której widnieją trzy zestawy akcji. Wybiera górny zestaw, który pozwala mu zaatakować wybranego badacza z siłą 1.

Zamiast tego mógłby wybrać środkowy zestaw. Aby to zrobić musiałby odrzucić jeden znacznik szaleństwa ze swojej puli, a następnie zaatakować wybranego badacza z siłą 1 i przesunąć innego o 1 pole. Gdyby znacznik pory dnia wskazywał noc, Adam zamiast tego mógłby skorzystać z zestawu trzeciego.



Przykład 2: Adam zagrywa kartę, która pozwala mu atakować badacza z siłą 1 oraz wzmocnić innego dodając mu 1 życia. Musi też przesunąć swoją figurkę postaci na kartę mocy Wielkiego Kopacza. Dodatkowo mógłby wydać 1 znacznik szaleństwa, aby przygotować figurkę.

Pamiętaj! Jeśli nie napisano inaczej wszystkie akcje znajdujące na kartach można używać na swojej planszy lub na planszy dowolnego przeciwnika.

Kiedy jakkolwiek akcja używa terminu „sąsiadujące”, dotyczy tylko tych pól (i wszelkich znajdujących się na nich kafelków/znaczników), które są poziomo lub pionowo przylegające do celu działania. Pola nie sąsiadują ze sobą po przekątnej.

AKCJE



ATAKUJ – Zadaj obrażenia wybranemu badaczowi. Siłę ataku określa wartość przy symbolu. Zmniejszając poziom życia badacza, obróć jego kafelek tak, aby aktualny poziom życia był zawsze na dole.



Jeśli poziom życia badacza spadnie do zera, zostaje on **pokonany**. Gracz, na którego planszy znajduje się badacz zabiera wszystkie znaczniki szaleństwa z kafelka badacza i dodaje je do swojej puli szaleństwa. Jeśli na badaczu przedstawiony jest symbol znacznika szaleństwa (patrz strona 3 z opisem kafelka badacza), oznacza to, że po jego pokonaniu gracz otrzymuje jeden dodatkowy losowy znacznik szaleństwa z worka szaleństwa. Odrzuć kafelek pokonanego badacza gdziekolwiek na stole. Nie wrzucaj go do worka badacza. Jeśli na badaczu znajdował się znacznik pożaru odrzuć go.



ZNISZCZ – Badacz wybrany jako cel zostaje natychmiast **pokonany**. Rozpatrz wszystkie kroki opisane powyżej, jak gdyby życie badacza zostało zredukowane do 0.



WZMOCNIJ – Dodaj tyle życia wybranemu badaczowi, ile wskazuje wartość obok symbolu. Zwiększając poziom życia badacza, obróć kafelek w taki sposób, aby aktualny poziom życia był zawsze na dole.

Maksymalny poziom życia to 6. Nie można podnieść tego poziomu powyżej 6. Jeśli jakkolwiek akcja lub efekt pozwoliły podnieść życie ponad maksimum, po prostu zignoruj nadmiarowe życie i go nie dodawaj.



PORUSZ – Przedwieczni bogowie są znani z mocy opętania badaczy i poruszania wbrew ich woli. Porusz badacza poziomo lub pionowo w dowolnym kierunku. Możesz zmieniać kierunek podczas ruchu. Ruch po przekątnej jest zabroniony. Wartość obok symbolu wskazuje o ile pól, możesz poruszyć badacza. Zawsze możesz go przesunąć o mniejszą ilość. Ruchy możesz wykonywać tylko na wolne pola – bez innych badaczy ani przyczółków. Na polu może leżeć znacznik (np. znacznik głębi). W takim wypadku należy rozpatrzyć jego działanie. Jeśli badacz miałby zostać przesunięty na pole z przyczółkiem należy pominąć to pole (lub pola, jeśli przyczółków pod drodze jest więcej) i przesunąć badacza na następne wolne pole. Na każdym polu może znajdować się tylko 1 badacz. Badacz nie może zostać poruszony poza planszę, z wyjątkiem dolnej krawędzi, która prowadzi do **siedziby gracza**. W takim przypadku należy rozpatrzyć efekt **wejścia do siedziby** (opisany w dalszej części instrukcji w Fazie badaczy), ale dopiero po rozpatrzeniu wszystkich ewentualnych, innych ruchów z karty.



DODAJ PRZYZCÓLEK – Umieść jeden przyczółek na wolnym polu na dowolnej planszy gracza, za wyjątkiem 3 górnych pól. Nigdy nie można umieścić badacza na przyczółku i odwrotnie. Nie można położyć dwóch przyczółków jeden na drugim. Można umieścić przyczółek na polu ze znacznikiem głębi. W takim przypadku połóż znacznik na przyczółku. Przyczółki służą przyspieszaniu badaczy, jak opisano powyżej przy akcji PORUSZ. Jeśli nie ma wolnego miejsca na dodatkowe przyczółki lub, w bardzo rzadkim przypadku, nie ma więcej przyczółków w zasobach ogólnych gracza, na którego planszy należało położyć przyczółek odrzuca znaczniki kultystów o łącznej wartości 2 za każdy przyczółek, którego nie można postawić.



Przykład: W tej sytuacji gracz nie może umieścić przyczółka na polu z badaczem jak również na innych przyczółkach. Nie może również umieścić go na polu w lewym górnym rogu, ponieważ jest to górna linia. Ma tylko pięć dostępnych miejsc zaznaczonych na zielono.



ODRZUĆ PRZYZCÓLEK – Usuń jeden przyczółek z planszy do zasobów ogólnych. Kafelki przyczółka pokazują dodatkowe koszty za jego usunięcie – używa się ich tylko wtedy, gdy przyczółek usuwany jest akcją dodatkową opisaną w sekcji Akcje dodatkowe. Jeśli przyczółek zostanie usunięty za pomocą akcji z karty, nie płaci się kosztu wskazanego na kafeleku. Nie można usunąć przyczółka, jeśli znajduje się na nim żeton głębi.

RYTUAŁ – Weź wierzchnią kartę boga z dowolnego stosu bogów na ołtarzu i zapłać jej koszt wskazany w prawym górnym rogu, odrzucając znaczki kultystów o łącznej wartości równej kosztowi karty. Jeśli nie masz wystarczającej liczby kultystów, aby kupić kartę, nie możesz tego zrobić. Nowa karta trafia do ręki gracza. Po wzięciu karty boga przesun swoją figurkę postaci na kartę mocy należącą do boga, którego kartę pozyskałeś. Figurkę postaci należy przygotować (ustawić pionowo). Jeśli kupiłeś kartę od boga, na której to karcie mocy jest już twoja figurka postaci to przygotuj ją. Na jednej karcie mocy może znajdować się kilka figurek postaci. Mając przygotowaną figurkę na karcie mocy, gracz będzie mógł wykonać dodatkową akcję (opisana w dalszej części), aby użyć mocy boga.



Przykład: Jan zagrywa kartę z symbolem RYTUAŁU (A), który pozwala mu na pozyskanie jednej z czterech dostępnych kart bogów. (B) Postanawia pozyskać kartę Wielkiego Kopacza. (C) Karta kosztuje 2 kultystów. Jan odrzuca do zasobów ogólnych odpowiednią wartość wskazaną na jego żetonach kultystów. (D) Następnie dobiera wybraną kartę na rękę. (E) Natychmiast przesuwa swoją figurkę na kartę mocy Wielkiego Kopacza i przygotowuje ją (umieszcza ją pionowo). (F) Mógłby użyć Moc Wielkiego Kopacza jako akcję dodatkową przewracając swoją figurkę, ale zostawia ją na później.

KULTYŚCI GRACZA/KULTYŚCI PRZECIWNIKA – Dobierz znaczki kultystów o sumie wartości wskazanej obok symbolu i umieść je zakryte na swojej planszy. W przypadku znaku minus obok wartości, odrzuć wskazaną wartość kultystów do zasobów ogólnych. Zielony symbol oznacza twoich kultystów, czerwony symbol oznacza kultystów innego gracza.

DODAJ POŻAR – Dodaj znaczek pożaru do puli ognia wybranego gracza. Znaczniki pożaru nie mają natychmiastowego efektu. Są rozpatrywane na początku nowej rundy zgodnie z opisem w Fazie przygotowania.

USUŃ POŻAR – Usuń znaczek pożaru z puli ognia wybranego gracza. Nie możesz usunąć znaczka pożaru z badacza.

PODPAL BADACZA – Umieść znaczek pożaru na wybranym badaczu. Badacz może mieć na sobie maksymalnie jeden znaczek pożaru. Znaczniki pożaru są rozstrzygane na początku nowej rundy, jak opisano w Fazie Przygotowania. Kiedy badacz z żetonem ognia wejdzie do siedziby gracza, przenieś znaczek pożaru do puli ognia tego gracza. Kiedy badacz ze znaczkiem pożaru zostanie **pokonany** przed wejściem do siedziby odrzuć znaczek pożaru razem z kafelkiem badacza.

ZEPSUJ – Weź znaczek zepsucia z zasobów ogólnych i umieść go obok swojej planszy gracza. Możesz mieć maksymalnie 5 znaczników zepsucia. Możesz je wydać podczas swojej tury jako dodatkową akcję opisaną na karcie „Król w Żółci – wydawanie znaczników zepsucia”. Odrzuć wskazaną na karcie liczbę znaczników do zasobów ogólnych i wykonaj powiązaną akcję. Możesz wykonać dowolną liczbę tych akcji podczas swojej tury, o ile posiadasz znaczki zepsucia.



znaczek zepsucia

POZOSTAŁE SYMBOLE I SŁOWA KLUCZOWE NA KARTACH

Dobierz kartę

Po zagraniu i rozpatrzeniu karty z tym efektem możesz dobrać kartę ze swojej talii. Za każdym razem gdy gracz otrzymuje polecenie dobrania karty, a nie ma żadnych w swojej talii, nie dobiera karty. **Nie tasuj swojego stosu kart odrzuconych.** Nowa talia zostanie przygotowana pod koniec rundy w fazie 3.

Akcja

Po zagraniu i rozpatrzeniu karty z tym efektem odrzuć ją na stos kart odrzuconych. Następnie możesz zagrać kolejną kartę z ręki lub spasować swoją rundę. Możesz też wykonać dodatkowe akcje w obu przypadkach.



ŻYCIE – Aktualny poziom życia (czerwone serce) i początkowy (czarne serce) poziom życia.



ZNACZNIKI SZALEŃSTWA – Koszt zagrania akcji lub zestawu akcji w przypadku kart.



R'LYEH – Wszystkie karty Śpiącego Boga zagrane za pomocą kart mocy Śpiącego Boga są umieszczane na karcie R'lyeh po ich rozpatrzeniu. Karty w R'lyeh NIE są traktowane jako stos kart odrzuconych na potrzeby wszystkich efektów w grze. Nie można ich przywrócić do talii za pomocą znaczników szaleństwa lub innych efektów. Wróć one do talii na koniec rundy podczas Fazy badaczy.



ZNACZNIK GŁĘBI – W grze występują dwa rodzaje dwustronnych znaczników głębi. Możesz wykonać kilka akcji używając tych znaczników przy pomocy kart Istoty z Głębin.

Dodaj : Wybierz jeden znacznik głębi. Umieść go dowolną stroną na pustym polu na planszy gracza lub na przyczółku. Na jednym polu/przyczółku może być tylko jeden znacznik głębi.

Przesuń : Weź wybrany znacznik głębi z planszy gracza. Następnie bez odwracania umieść go na pustym polu lub przyczółku, zgodnie z ograniczeniami opisanymi powyżej.

Odwróć : Odwróć znacznik głębi leżący na planszy na drugą stronę.

Usuń : Odrzuć do zasobów ogólnych wybrany znacznik głębi z planszy gracza.

Jeśli badacz wchodzi lub mija pole ze znacznikiem głębi, natychmiast rozpatrz górny efekt wskazany na tym znaczniku. Jeśli badacz przejdzie przez przyczółek ze znacznikiem głębi natychmiast rozpatrz dolny efekt wskazany na znaczniku. W obu przypadkach odrzuć rozpatrzony znacznik głębi. Akcje Ataku i Wzmocnienia dotyczą badacza, który aktywował znacznik głębi.

Pamiętaj: nie możesz usunąć przyczółka, dopóki znajduje się na nim znacznik głębi.



Siedziba

Przykład: Badacz A wchodzi na pole ze znacznikiem głębi. Ponieważ znacznik leży na polu bez przyczółka, gracz rozpatruje górną akcję - WZMOCNIJ 1. W wyniku czego zwiększa życie badacza o 1 i odrzuca znacznik. Badacz B porusza się przez przyczółek ze znacznikiem głębi. Przechodząc przez przyczółek gracz rozpatruje dolną akcję ATAKUJ 2 w wyniku której badacz traci 2 życia. Jeśli badacz miałby tylko 2 punkty życia to zostałby pokonany i nie wykonałby dalszego ruchu poza przyczółek. Gracz odrzuca znacznik głębi. Badacz C porusza się przez przyczółek ze znacznikiem głębi. Przechodząc przez przyczółek gracz rozpatruje dolną akcję znacznika, w wyniku której gracz, na którego planszy znajduje się badacz otrzymuje dwóch kultystów. Następnie badacz porusza się dalej i wchodzi do siedziby. Gracz rozpatruje wszystkie efekty wejścia (musi odrzucić kultystów o łącznej wartości 4 i rozpatrzyć efekty znaczników szaleństwa, które następnie zabiera do swojej puli szaleństwa). Na koniec gracz odrzuca znacznik głębi oraz kafelki badacza.

AKCJE DODATKOWE

W czasie swojej tury, gracz może wykonać jedną lub więcej dodatkowych akcji przed lub po zagranie karty lub spasowaniu. Nie można zagrywać dodatkowych akcji w kolejnych turach po spasowaniu.

a. Usuwanie przyczółka

Gracze mogą usuwać przyczółki ze swojej planszy gracza, jak opisano w akcji ODRZUC PRZYZCÓŁEK poprzez odrzucenie dwóch znaczników szaleństwa z puli szaleństwa do worka szaleństwa lub odrzucając znaczniki kultystów o łącznej wartości 2. Dla przypomnienia, jest to pokazane na kafelku przyczółka.

b. Korzystanie z mocy boga

Jeśli figurka postaci gracza znajduje się na karcie mocy i jest przygotowana (w pozycji pionowej), gracz może ją przewrócić i użyć efektu karty mocy, na której się znajduje. Efekty różnią się w zależności od pory dnia. Wszystkie efekty wskazane na karcie mocy muszą zostać rozpatrzone.

c. Wydawanie znaczników szaleństwa

Gracz może odrzucić znacznik szaleństwa ze swojej puli szaleństwa do worka szaleństwa aby wykonać jedną z poniższych akcji. Kolor odrzuconego znacznika jest nieistotny.

1. Dobierz kartę. **Pamiętaj:** Za każdym razem, gdy gracz otrzymuje polecenie dobrania karty, a nie ma kart w swojej talii, nie dobiera żadnej karty.
2. Odłóż wierzchnią kartę ze swojego stosu kart odrzuconych na spód swojej talii. Jeśli gracz nie ma kart w swojej talii, tworzy nową z karty, którą właśnie wziął ze stosu kart odrzuconych.
3. Połóż wierzchnią kartę z talii każdego boga na jej spód.

d. Realizacja celu natychmiastowego (raz na turę)

Gracz może zrealizować dowolną odkrytą kartę celu. Aby to zrobić, musi spełnić jej warunki. Następnie gracz bierze tą kartę celu i kładzie zakrytą na swojej planszy gracza. Z talii celów odkrywana jest nowa karta celu. W jednym momencie nie mogą znajdować się odkryte dwie takie same karty celów natychmiastowych. Jeśli tak się stanie, umieść jedną z kart pod talią celów i odkryj nową. Jeśli talia celów się wyczerpie, to nie można jej uzupełnić i do końca gry nowe cele się nie pojawią.

SPASUJ

Jeśli gracz nie może lub nie chce zagrać karty, musi spasować. Może wykonać dodatkowe akcje w turze, w której spasował, a następnie jego runda się kończy. Pierwszy gracz, który spasował zabiera znacznik pory dnia (nie zmieniając jego strony). Pozostali gracze mogą rozegrać jeszcze jedną turę w tej rundzie. Następnie, jeśli chcą dalej kontynuować rozgrywanie swoich tur, muszą odrzucić jeden znacznik szaleństwa z puli szaleństwa za każdą turę, którą chcą rozegrać. Jeśli wszyscy gracze spasowali, Faza obrony siedziby się kończy.

Przykład: W grze 3-osobowej Adam spasował. Piotr i Jan rozgrywają swoją turę. Następnie Piotr chce rozegrać kolejną turę, więc odrzuca 1 znacznik szaleństwa i zagrywa kartę rozpatrując jej działanie. Jan nie chce kontynuować i również pasuje. Piotr może rozegrać kolejną turę, płacąc kolejnym znacznikiem szaleństwa, ale decyduje się również spasować. Faza obrony siedziby się zakończyła.

3. Faza badaczy

a. Ruch

Gracz, który pierwszy spasował w tej rundzie, porusza wszystkich badaczy na swojej planszy o 1 pole w kierunku swojej siedziby. Siedziba każdego gracza znajduje się pod dolną krawędzią ich planszy. Ruch badaczy rozpoczyna się od tych znajdujących się najbliższej siedziby. Badacze podczas ruchu pomijają pola z przyczółkami.

Po przesunięciu wszystkich badaczy gracz sprawdza, czy któryś z nich wszedł do siedziby (minął dolną krawędź planszy). Kiedy badacz lub badacze **weszli do siedziby**, gracz odrzuca znaczniki kultystów o łącznej wartości równej sile tych badaczy. Następnie rozpatruje efekty znaczników szaleństwa, które znajdowały się na tych kafelkach badaczy (patrz tabela poniżej). Tych badaczy uznaje się za **pokonanych**. Gracz bierze wszystkie znaczniki szaleństwa, które właśnie rozpatrzył, do swojej puli szaleństwa i odrzuca kafelki pokonanych badaczy.



Następnie kolejny gracz porusza swoich badaczy.

Aby przyspieszyć grę ta faza może być rozgrywana równocześnie przez wszystkich graczy. Należy jednak pamiętać, że gra kończy się natychmiast, jeśli któryś z graczy straci swojego ostatniego kultystę. Bliżej końca rozgrywki, sugerujemy rozgrywanie tej fazy po kolei przez każdego z graczy.

KOLOR	EFEKT
ZIELONY	 na swojej planszy.
NIEBIESKI	-3 
CZERWONY	 do swojej puli ognia.



Przykład: Adam rozpatruje fazę badaczy (rys. PRZED). Najpierw porusza badacza A, ponieważ ten znajduje się najbliżej jego siedziby. Badacz wchodzi do siedziby! Następnie porusza badacza B i C do przodu. Badacz D ma przed sobą przyczółek, który omija i wchodzi od razu do siedziby, ponieważ za przyczółkiem nie ma pustego pola. Po poruszeniu badaczy sytuacja wygląda jak na rys. PO. Badacze A i D weszli do siedziby, więc Adam rozpatruje otrzymane obrażenia. Badacz A zadaje mu 5, a badacz D zadaje 4 obrażenia zabijając w sumie 9 kultystów. Następnie rozpatruje znaczniki szaleństwa. Badacz A ma dwa znaczniki. Niebieski oznacza, że traci 3 dodatkowych kultystów. Czerwony oznacza, że musi dodać znacznik pożaru do swojej puli ognia. Z kolei Badacz D posiada zielony znacznik, co oznacza, że Adam musi teraz umieścić na swojej planszy jeden przyczółek. Po rozpatrzeniu efektów znaczników szaleństwa, badaczy w siedzibie traktuje się jako pokonanych. Oznacza to, że Adam zbiera z nich łącznie 3 rozpatrzone znaczniki szaleństwa i 1 dodatkowy za pokonanie badacza A, który na swoim kafelku ma narysowany znacznik szaleństwa. Adam następnie odrzuca pokonanych badaczy, a kolejny gracz rozpatruje swoją fazę.

b. Dodawanie przyczółków

Po wykonaniu ruchu badaczy, gracze sprawdzają poziom intensywności działań swojego kultu. Za każde 3 karty na stosie kart odrzuconych gracza (zaokrąglone w górę) gracz dodaje jeden przyczółek na swojej planszy zgodnie z zasadami dodawania przyczółków opisanymi w sekcji Akcji. Jeśli w grze występuje Śpiący Bóg, gracze nie uwzględniają kart odłożonych na R'lyeh. **Pamiętaj:** Jeśli gracz nie ma wolnego miejsca na dodatkowe przyczółki, odrzuca znaczniki kultystów o łącznej wartości 2 za każdy przyczółek, którego nie może dołożyć.

Po dodaniu przyczółków każdy gracz tasuje swój stos kart odrzuconych (oraz karty z R'lyeh, jeśli w grze występuje Śpiący Bóg) i **kładzie je zakryte pod swoją talią. Nie należy tasować pozostałych kart w talii!** Jeśli gracz nie ma talii, tworzy ją z przetasowanych kart odrzuconych.

Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy nie ma już znaczników kultystów. Należy zauważyć, że faza badaczy jest rozpatrywana w kolejności graczy, zaczynając od gracza ze znacznikiem pory dnia. Jeśli podczas tej fazy np. pierwszy gracz straci wszystkie znaczniki Kultystów, gra kończy się natychmiast, a pozostali gracze nie rozpatrują tej fazy.

Na punktację końcową składa się suma następujących elementów:

1. Każdy gracz sprawdza, czy zrealizował swoje **cele końcowe**. W przypadku celów, które wskazują, że gracz musi posiadać określone karty bogów, sprawdź, czy gracz ma je na ręce, stosie kart odrzuconych, w talii i R'lyeh (jeśli w grze występuje Śpiący Bóg). Za każdy zrealizowany cel gracz otrzymuje punkty wskazane w prawym dolnym rogu karty celu.

2. Zebrane punkty z kart **celów natychmiastowych**.

3. Suma wartości pozostałych **kultystów**.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje ogłoszony zwycięzcą gry. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą znaczników szaleństwa w swojej puli szaleństwa. Jeśli ta liczba jest również taka sama, wszyscy remisujący gracze dzielą zwycięstwo.

Warianty gry

Moduł wydarzeń

Jeśli gracze chcą urozmaicić grę, jak również zwiększyć decyzyjność, mogą dodać moduł wydarzeń do gry. Aby to zrobić, po zakończeniu przygotowania gry, należy wtasować po 1 losowej karcie wydarzenia do każdej talii bogów, tak aby wierzchnia karta nie była kartą wydarzenia. Następnie należy wtasować 3 karty wydarzeń do talii celów natychmiastowych w grze 2-osobowej lub 5 kart wydarzeń w grze dla 3-4 graczy. Pozostałe wydarzenia należy odłożyć do pudełka. Nie będą używane w tej grze.

W trakcie gry, kiedy zostanie odkryta karta wydarzenia po wzięciu karty boga lub po wyłożeniu jej z talii celów podczas uzupełniania celów, należy ją natychmiast rozpatrzyć przed wykonaniem jakichkolwiek innych akcji. Zaczynając od gracza, który aktualnie posiada znacznik pory dnia, każdy gracz (również ci, którzy spasowali) może wykonać jeden raz efekt wskazany na karcie. Każdy gracz może również zdecydować o nierozpatrywaniu wydarzenia. Po rozpatrzeniu wydarzenia (lub zrezygnowaniu) przez wszystkich graczy, kartę wydarzenia należy odłożyć do pudełka. W przypadku wydarzenia z talii celów natychmiastowych odkrywana jest nowa karta z talii. Jeśli jest to kolejne wydarzenie, również je należy rozpatrzyć. W grze występują również Wydarzenia Ogólne, które różnią się od zwykłych wydarzeń tym, że są niezależne od decyzji graczy i muszą zostać rozstrzygnięte raz.

Dłuższy wariant gry

W trakcie gry, wykonując akcję dodatkową „Zrealizuj cel natychmiastowy”, po wzięciu karty celu, gracz zdobywa znaczniki kultystów o wartości wskazanej na tej karcie w prawym dolnym rogu. Następnie odrzuca ją do pudełka. Na koniec gry punkty z kart celów natychmiastowych nie są dodawane do końcowego wyniku. Cele końcowe są liczone bez zmian.

Tryb solo

Podczas gry solo gracz zmierzy się z wirtualnym przeciwnikiem nazwanym Automa, który będzie działał na swojej planszy, a także na planszy gracza w zależności od wybranego zestawu kart. Niektóre warianty przy różnych zestawach bogów jak i kart Automy mogą mieć zróżnicowany poziom trudności.

Różnice w przygotowaniu:

1. Należy wyłożyć 3 bogów zamiast 4.
2. Wybierz jedną z nieużywanych figurek postaci - będzie to figurka Automy.
3. Odłóż cele **natychmiastowe i końcowe** do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.
4. Nie używaj **modułu wydarzeń**.
5. Utwórz talię Automy. Każda talia Automy musi składać się z 10 kart. Pięć z nich to karty podstawowe oznaczone literą „M” w prawym dolnym rogu karty oraz 5 oznaczonych w tym samym miejscu za pomocą liczby, które można wybrać z jednego z predefiniowanych zestawów, losowo lub wybrać dowolne. Po wybraniu kart przetasuj wszystkie 10 kart i stwórz z nich zakrytą talię Automy.

Predefiniowane zestawy Automy z numerami kart:

1. Ofensywny: 4, 7, 10, 11, 14
2. Defensywny: 1, 3, 8, 9, 13
3. Zbalansowany: 2, 5, 6, 8, 12
4. Chaotyczny: 1, 6, 7, 9, 14
5. Nocny: 2, 3, 4, 11, 15

Rozgrywka:

Rozgrywka przebiega w taki sam sposób jak w przypadku gry dwuosobowej z kilkoma zmianami. Na potrzeby zasad opisanych w instrukcji, traktuj Automę jako kolejnego gracza.

1. Faza przygotowania.

Pomiń pkt c. Dobranie karty, przygotowanie figurek postaci dla Automy.

2. Faza obrony siedziby.

W turze Automy odkryj kartę z talii Automy i rozpatrz **jeden zestaw akcji**. Pierwszeństwo ma zawsze zestaw oznaczony **symbolem nocy** (jeśli znacznik pory dnia wskazuje noc), następnie **koszt w znacznikach szaleństwa** (o ile Automa ma znaczniki do opłacenia zestawu) i na koniec **zestaw bez kosztów**. Jeśli Automa nie może wykonać wszystkich akcji z zestawu, który wymaga opłacenia znacznikami szaleństwa, wybiera kolejny zestaw, który jest w pełni wykonalny. W skrajnych przypadkach, jeśli Automa nie może wykonać żadnego zestawu akcji, zagraoną właśnie kartę odłóż pod talię Automy i dobrać kolejną.

Jeśli zestaw akcji ma więcej niż 1 akcję, Automa rozgrywa je po kolei – od góry do dołu, za każdym razem wybierając inny cel. Na koniec, jeśli ma to zastosowanie, wykonuje akcję z tekstu na dole karty.

Cele akcji Automy są zawsze rozpatrywane w kolejności podanej w tabeli poniżej, w zależności od rodzaju akcji. Jeśli z pierwszej opcji z kolumny „kolejność wybierania celów” możesz wskazać kilka celów, przechodzisz do następnej opcji, biorąc pod uwagę tylko cele z poprzedniej opcji. I tak dalej. Pamiętaj, że w ramach jednego zestawu akcji musisz wybrać za cel różnych badaczy. Oznacza to, że jeśli jeden badacz był celem jednej z akcji z zestawu, pomiń go przy wyborze celu w następnych akcjach z tego samego zestawu.

Akcja	Cel	Plansza	Kolejność wybierania celów
	Badacz	Gracza (G)	
	Badacz	Automy (A)	
	Badacz	Gracza (G)	
	Badacz	Automy (A)	
	Puste pole	Gracza (G)	
	Pole z przyczółkiem	Automy (A)	
	Pula ognia	Gracza (G)	
	Pula ognia	Automy (A)	

IKONOGRAFIA WYBORU CELÓW:

- badacz, który ma najkrótszą trasę do siedziby uwzględniając przyczółki
- badacz, który ma najmniej życia
- badacz, który ma największą siłę (nie uwzględniając znaczników szaleństwa)
- pole na planszy, które jest najbliżej siedziby (najniżej na planszy)
- rzuć kością; w zależności od ilości potencjalnych celów, poniżej przedstawiono jak rozpatrywać wynik na kości:

Potencjalne cele	Wartości na kości	Cel
2	1,2,3	1.
	4,5,6	2.
3	1,2	1.
	3,4	2.
	5,6	3.

Przykład: Automa ma do wyboru 3 cele. Przypisuje wirtualnie do każdego z nich, zaczynając od celu po lewej, poszczególne wartości: pierwszy cel - wynik 1-2, drugi cel - wynik 3-4, trzeci cel - wynik 5-6. Automa rzuca kością, która pokazuje „3”, więc wybiera drugi cel i wykonuje na nim akcję.

Po rozpatrzeniu karty Automy gracz odkłada ją na stos kart odrzuconych Automy, w taki sposób aby widzieć górną część wszystkich kart pod spodem. Jeśli na dole odrzuconej właśnie karty znajduje się Automa natychmiast zagrywa następną kartę.

Na koniec każdej tury Automy, po rozpatrzeniu wszystkich kart zagrzanych w tej turze, dodaj wartość w prawym górnym rogu wszystkich kart ze stosu kart odrzuconych Automy. Jeśli ich wartość wynosi 6 lub więcej, Automa natychmiast pasuje. Jeśli Automa spasuje jako pierwsza, gracz będzie mógł zagrać jeszcze jedną darmową turę i ewentualnie dodatkowe tury, płacąc znacznikami szaleństwa. Jeśli gracz spasuje pierwszy, Automa zagra jeszcze jedną darmową kartę i ewentualnie kolejne, (płacąc znacznikami szaleństwa) aż suma kart w stosie jej kart odrzuconych będzie równa 6 lub więcej. Jeśli Automa nie ma już znaczników szaleństwa do zagrywania kolejnych kart, również pasuje.

Zmiany w akcji RYTUAŁ Automy.

Kiedy Automa zagra kartę z RYTUAŁEM, należy usunąć z ołtarza wierzchnią kartę boga o najwyższym koszcie i odłożyć ją do pudełka. Jeśli w grze jest kilka kart o najwyższym koszcie, należy wybrać losowo jedną z nich za pomocą kostki. Następnie należy umieścić figurkę Automy na karcie mocy boga, którego karta została właśnie usunięta. Gracz zabiera swoją figurkę postaci, jeśli leżała na tej karcie mocy i kładzie ją obok swojej planszy. Dopóki figurka Automy znajduje się na karcie mocy, dany bóg jest zablokowany. Oznacza to, że jego karty boga nie mogą zostać pozyskane w żaden sposób (np. przez zagranie akcji RYTUAŁ), a gracz nie może w żaden sposób umieścić swojej figurki postaci na mocy zablokowanego boga.

Zmiany w akcji WZMOCNIJ Automy.

Jeśli Automa miałyby wykonać akcję wzmocnienia na Badaczu, który ma 6 zdrowia, pomini tego badacza i wybierz inny cel korzystając z tabeli „Automa – kolejność wybierania celów”.

3. Faza badaczy

Fazę rozgrywa się tak jak zwykle, zaczynając od gracza ze znacznikiem pory dnia. Po poruszeniu badaczy Automy i ewentualnym rozpatrzeniu ich wejścia do siedziby należy sprawdzić ile Automa ma kart w stosie kart odrzuconych i dołożyć na jej planszę odpowiednią liczbę przyczółków tak jak zwykle. Do określenia pól dla przyczółków należy użyć kolejności wybierania celów Automy. Odrzucone karty Automy przetasuj i włóż pod spód jej talii

Drużyna przeciwko drużynie

Wariant może być rozgrywany tylko w grze 4-osobowej.

Gracze dzielą się na dwie dwuosobowe drużyny. Siadają na przemian w taki sposób, aby gracze z jednej drużyny nie siedzieli obok siebie. Gra toczy się normalnie, z następującymi wyjątkami:

- może zostać przekazane drugiemu graczowi z drużyny. Ten gracz dobiera kartę ze swojej talii.
- może zostać przekazana drugiemu graczowi z drużyny. Ten gracz może tylko zagrać kartę – **nie może spasować ani wykonać żadnych akcji dodatkowych**. Gracz ten może zagrać kartę z efektem i zagrać kolejną kartę lub może zwrócić ten efekt z powrotem graczowi z drużyny. Po zagranie karty i rozpatrzeniu jej ze wszystkimi efektami, tura powraca do gracza, który przekazał swoją turę. Ten gracz może wykonać już tylko dodatkowe akcje. Podczas rozstrzygania realizacji celów natychmiastowych, gracz bierze pod uwagę tylko swoje działania, nie biorąc pod uwagę działań gracza z drużyny.
- Po pokonaniu badacza na planszy członka drużyny gracze z tej drużyny mogą zdecydować, kto otrzyma od badacza znaczniki szaleństwa, dzieląc je między siebie według własnego uznania.
- Gdy jeden z graczy w drużynie zostanie bez kultystów, nadal uczestniczy w grze, ale może tylko zagrywać karty lub spasować. Nie może wykonywać żadnych dodatkowych akcji. Jeśli uda mu się odzyskać co najmniej 1 kultystę może ponownie wykonywać wszystkie akcje.
- Gdy gracz bez kultystów musi stracić kultystów w wyniku efektu z dowolnego źródła, takie jak wejście badacza do siedziby lub akcja z karty itp. zamiast tego drugi gracz w drużynie traci kultystów.
- Gra kończy się natychmiast, gdy obaj gracze w drużynie stracą wszystkich swoich kultystów (łącznie 100).
- Na koniec gry gracze zdobywają normalnie punkty za cele i pozostałych kultystów. Warunek zrealizowania celów końcowych jest rozpatrywany wyłącznie uwzględniając komponenty przedstawione na karcie celu (karty, badacze na planszy, przyczółki itp.) gracza, który jest właścicielem tego celu. Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.



.....Fn ngiur.
mglw'nafh.
Cthulhu
'lyeh
nagl
gn