

DOOTB KAVD

ЗБИЌР ЗАСАД





WPROWADZENIE

Wpis 1. z pamiętnika Barabasz: Ja jestem Barabasz

Pendle Hill, roku Pańskiego 1647

Ja nazywam się Barabasz i mieszkam w małej wiosce o nazwie Pendle Hill. Żyjemy w mrocznych czasach i wydaje się, że świat z dnia na dzień staje się coraz mroczniejszy. Jako świadek dziwnych i złowieszczych wydarzeń, które zaczęły nawiedzać nasz wcześniej spokojny dom, podejmuję się pisanie tego dziennika, nie jako uczonego lub wykształconego człowieka.

Pendle Hill zawsze było spokojnym miejscem, ukrytym między skalistymi górami i cienistym lasem. Nasze dni upływają nam na ciężkiej pracy, uprawie pól i opiece nad rodzinami. Jako prymitywny lód, jesteśmy zależni od cyklu pór roku i woli niebios. Ale ostatnio w naszej społeczności zapanował dziwny chłód, dręczące wrażenie, że narasta coś złowrogiego.

W tym roku Pańskim 1647, wraz ze zmianą pór roku, zaczęliśmy zauważać pewne zmiany. Noce są ciemniejsze i bardziej złowieszcze, a powietrze gęstsze. Starszyzna opowiada o znakach i omenach, których nikt nie ma odwagi wypowiedzieć na głos, a szepty o dziwnych wydarzeniach rozchodzą się po społeczności niczym jesienne liście.

Podjąłem decyzję o udokumentowaniu tych wydarzeń, ponieważ martwię się, że jeśli tego nie zrobię, zaginą one w ciemności, która się do nas zbliża. Może inni odkryją na tych stronach prawdę o tym, co dzieje się z naszą wioską i co nas czeka.

Pięć miejsc w Pendle Hill zawsze miało dla nas szczególne znaczenie. Nasi przodkowie są pochowani na cmentarzu; nasza religia jest karmiona przez kościół; lękamy się piekielnej studni; nasze źródło utrzymania pochodzi z kopalni; a kostnica przypomina nam o naszej śmiertelności. Miejsca te, niegdyś stanowiące część naszego codziennego życia, teraz zdają się skrywać niebezpieczeństwa i tajemnice, których nigdy wcześniej tam nie było.

Będę zapisywał to, co widzę i słyszę, mimo że nie mam pojęcia, co mnie czeka. Wydarzy się coś strasznego. Niech każdy z nas pozostanie bezpieczny z Bogiem.

Barabasz

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	2
SPIS TREŚCI	3
ELEMENTY GRY	4, 5
USTAWIENIA	
USTAWIENIA PLANSZY GŁÓWNEJ	6
USTAWIENIA OBSZARU GRACZA	7
SAKIEWKI GRACZY	8
DRZEWO POTĘPIONYCH	9
KARTY CELÓW	9
KARTY WYDARZEŃ	9
STRUKTURA GRY	10
CEL GRY	10
KONIEC GRY	10
FAZA UTRZYMANIA	
ŻETONY PIERWSZEŃSTWA	11
DREWNIANE ZNACZNIKI KLĄTWY	11
ZDEJMOWANIE KLĄTWY	12
CIEMNY PRZEPŁYW	12
ROZMIESZCZANIE WIEŚNIAKÓW	13
FAZA ROZMIESZCZANIA	
ROZMIESZCZANIE KULTYSTÓW	14
KOŚCIOŁ	15
FAZA ROZGRYWKI	
KOLEJNOŚĆ PIERWSZEŃSTWA	16
KOLEJNOŚĆ WIĘKSZOŚCI	17
KARTY LOKACJI	17
PIEKIELNA ŁASKA	18
GROMADZENIE ZASOBÓW	19
SKAŻENIE	20
MONSTRUM	21
MODUŁ INKWIZYTORA	21
NAWRACANIE	22
SKŁADANIE W OFIERZE	23
ZAKŁĘCIE	24
INKANTACJA	25
ULEPSZANIE RYTUAŁÓW	26
RYTUAŁY PASYWNE	
RYTUAŁY PASYWNE	27, 28
FAZA PLUGASTWA	
LICYTACJA W LOKACJI	29
SPLUGAWIONA LOKACJA	30
KONIEC GRY	
CAŁKÓWITE ZEPSUCIE	31
TRYB KOOPERACJI	
USTAWIENIA PLANSZY GŁÓWNEJ W TRYBIE KOOPERACJI	32
CEL GRY	33
USTAWIENIA TRYBU KOOPERACJI	33
ZASADY SPECJALNE	33, 34, 35
FAZY TRYBU KOOPERACJI	36
GRA JEDNOOSOBOWA	
TRYB GRY JEDNOOSOBOWEJ	37, 38
SPECJALNE PODZIĘKOWANIA	38
SŁOWNIK POJĘĆ	39



ELEMENTY GRY



1 x Pudełko w kształcie książki z zamkiem magnetycznym. Wnętrze: 285 x 285 x 147 mm



1 x Zasady gry
40 stron, 280 x 280 mm



1 x Książka o okultyzmie i rytuałach, twarda okładka
60 stron, 280 x 280 mm



1 x Plansza o niestandardowym kształcie
560 mm (złożona 280 x 280 mm)



1 x Sakiewka na grę
140 x 140 mm



4 x Sakiewki dla graczy
65 x 65 mm



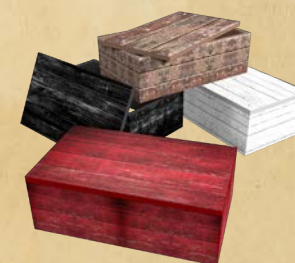
4 x żetony pierwszeństwa
30 x 28.5 mm



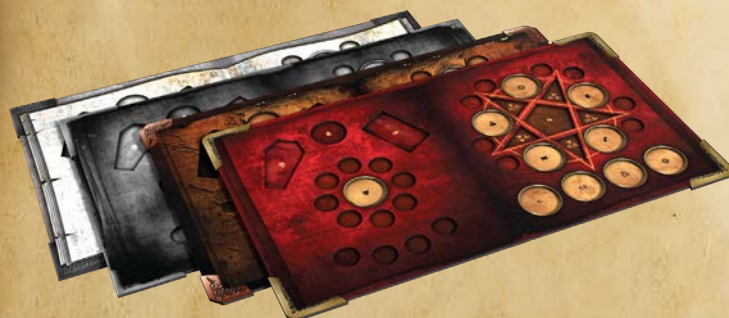
40 x żetonów rytuału
40 x 2 mm



4 x Trumny
72 x 39 x 20 mm



4 x Skrzynie
36 x 63 x 20 mm



4 x Książki rytuału, dwuwarstwowe
500 x 280 mm



4 x żetony punktów początkowych
20 x 14 mm



32 x Figurki czaszek 10 mm



10 x Kart wydarzeń 44 x 67 mm



8 x Kart lokacji
44 x 67 mm



5 x żetonów plugastwa
61 x 44.5 mm



3 x żetony księgi zaklęć
61 x 44.5 mm



29 x Drewnianych znaczników klątwy
38 x 3 mm



3 x żetony kultu
61 x 44.5 mm



3 x żetony krwi
61 x 44.5 mm



3 x żetony Piekielnej Łaski
30 x 30 mm



4 x Arkusze referencyjne
180 x 280 mm

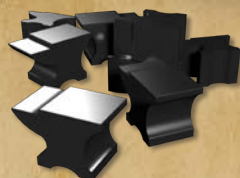


12 x Kart celów
44 x 67 mm

ELEMENTY GRY



20 x Brud cmentarny
13 x 18 mm



20 x Pył z kowadła
20 x 12 x 6 mm



20 x Sproszkowane kości
20 x 6 mm



20 x Siarka 10 mm



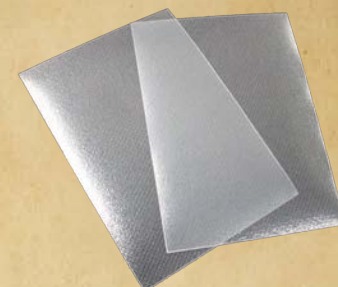
1 x Figurka Inkwizytora 64 mm
3 x Kłąt Tarczy Inkwizytora 38 x 3 mm



4 x Zakładki
210 x 50 mm



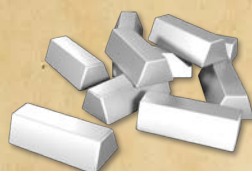
4 x żetony pozycji
30 x 28.5 mm



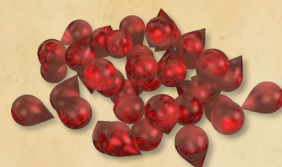
32 x Przezroczystych rękawów
44 x 67 mm, 200 microns



8 x Figurek Wieśniaków
32 mm



20 x Srebra
20 x 9 x 6 mm



40 x Krwi 10 mm



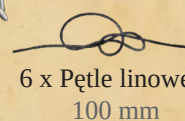
8 x Figurek Demonologów
32 mm



8 x Figurek Nekromantów
32 mm



1 x Figurka Drzewa Przeklętych
128 mm



6 x Pętle linowe
100 mm



1 x Figurka Lagneia 64 mm



8 x Figurek Czarnoksiężników
32 mm



8 x Figurek Siewców zagłady
32 mm



1 x Figurka Eschatosa
64 mm



1 x Figurka Tanatosa
64 mm



1 x Figurka Strzygi
64 mm

PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTOWANIE PLANSZY GŁÓWNEJ

Umieść planszę na środku stołu, tak aby wszyscy gracze mogli do niej łatwo sięgnąć.



- 1 Miejsce na trzy żetony księgi zaklęć.
- 2 Miejsce na trzy żetony krwi.
- 3 Miejsce na 3 żetony kultu.
- 4 Miejsca na 5 żetonów plugastwa, w ich położeniu wskazanym przez wydrukowany znacznik żeton nadrukowany na planszy w skali szarości.
- 5 Miejsca na drewniane znaczniki klątwy z dwoma wieśniakami pod każdym z trzech pierwszych żetonów plugastwa. Jeśli grasz z modułem inkwizytora, umieść na wierzchu trzy drewniane znaczniki klątwy tarczy inkwizytora, w kolejności wskazanej przez szary nadruk na planszy.
- 6 Obszar nadrukowany dla Drzewa Potępionych. Jeśli posiadasz figurkę Drzewa Potępionych, umieść ją tutaj.
- 7 Pola na umieszczenie kultysty, jeśli chcesz zwiększyć swoją pozycję w porządku Piekielnej Łaski.
- 8 Pole na jedną pieczęć z każdego kultu. Te pola tworzą Piekielną Łaskę.
- 9 Pola na 3 żetony Piekielnej Łaski.
- 10 Pole na obszar Lokacji. Figurki, takie jak kultysty, wieśniacy i potwory, są umieszczane na tym obszarze lub wokół niego.
- 11 Pola na żetony pierwszeństwa.
- 12 Pola na karty lokacji. Potasuj talię kart lokacji i umieść po jednej losowo, awerssem do góry, w każdej lokacji.
- 13 Pola na umieszczenie drewnianych znaczników klątwy.
- 14 Nadrukowana ikona zasobu produkowanego w lokacji.

PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA

Weź księgę rytuałów swojego kultu i otwórz ją przed sobą.
To jest twoja księga rytuałów.



- 1 Pole na umieszczenie sakiewki gracza.
- 2 Pole na umieszczenie trumny, w której znajdują się twoje pieczęcie.
- 3 Pole na umieszczenie skrzyni zawierającej srebro. Rozpoczynasz grę z 1 srebrem.
- 4 Pole na rytuał monstrem. Umieść na nim swoje monstrem.
- 5 Pole na aktywnych kultystów. Zaczynasz z 4 aktywnymi kultystami. Możesz używać tylko aktywnych kultystów.
- 6 Pole na nieaktywnych kultystów. Zaczynasz z 4 nieaktywnymi kultystami i nigdy nie możesz mieć ich więcej.
- 7 Pola na umieszczenie kultystów podczas wykonywania rytuałów.
- 8 Pola na rytuały. Umieść każdy rytuał tak, aby pasował do ikony wydrukowanej w księdze rytuałów. Umieść każdy rytuał stroną, która nie ma czarnej kreski za tytułem.
- 9 Pole na zasoby użyte do ulepszenia sąsiedniego rytuału.
- 10 Pole na obszar zasobów, w którym umieszczane są wszystkie zebrane zasoby. Zużyj te zasoby, aby aktywować rytuały, które mają swoją cenę lub użyj ich do ulepszenia swoich rytuałów.
- 11 Pola na cztery rytuały pasywne. Umieść każdy rytuał pasywny tak, aby pasował do ikony wydrukowanej w księdze rytuałów. Na wierzchu każdego z nich umieść drewniany znacznik klątwy z symbolem swojego kultu.

PRZYGOTOWANIE GRY

SAKIEWKI GRACZY

Każdy kult posiada sakiewkę gracza na swojej księdze rytuałów, w której potajemnie przechowuje krew zgromadzoną podczas rytuałów, głównie poprzez składanie ofiar z wieśniaków. Choć gracze mogą próbować oszacować krew otrzymaną przez innych, nigdy nie mogą poznać dokładnej ilości, ponieważ początkowa krew, z którą każdy kult rozpoczyna, jest utrzymywana w tajemnicy. Oto jak to działa:

Wszystkie sakiewki graczy wyglądają identycznie z zewnątrz i są przygotowywane w następujący sposób:

- † Jedna sakiewka zawiera 5 żetonów krwi i punktów początkowych, wskazujących 0 punktów Zepsucia (Punkty Zwycięstwa).
- † Kolejna sakiewka zawiera 4 żetony krwi i punktów początkowych, wskazujących 1 punkt Zepsucia (Punkty Zwycięstwa).
- † Kolejna sakiewka zawiera 3 żetony krwi i punktów początkowych wskazujący 2 punkty Zepsucia (Punkty Zwycięstwa).
- † Kolejna sakiewka zawiera 2 żetony krwi i punktów początkowych, wskazujących 3 punkty Zepsucia (Punkty Zwycięstwa).

Dodatkowo, w każdej sakiewce gracza umieszczany jest jeden losowy żeton pozycji, niezależnie od tego, która to pozycja.

Cztery sakiewki są następnie mieszane i losowo rozdawane każdemu z graczy.

Każdy gracz w tajemnicy liczy krew, z którą zaczyna, a jego przeciwnicy nie mogą jej poznać. Każdy gracz zachowuje również w tajemnicy swój żeton punktów początkowych. Służy to dwóm celom: równoważy różne początkowe ilości krwi i działa jak ukryte punkty zwycięstwa, utrzymując napięcie do końca gry.

Następnie gracze biorą żeton pozycji ze swojej sakiewki. Ten żeton, widoczny dla wszystkich, wskazuje pozycję ich kultu w porządku Piekielnej Łaski. Gracze umieszczają jedną ze swoich pieczęci na odpowiedniej pozycji na nadrukowanym na planszy porządku Piekielnej Łaski. Żetony te są zachowywane, ponieważ służą również jako Zepsucie (Punkty Zwycięstwa) na koniec gry, kompensując wszelkie niedogodności wynikające z rozpoczęcia gry na niższej pozycji w porządku Piekielnej Łaski.

Nawet w rozgrywkach z mniejszą liczbą graczy (dwóch lub trzech) najlepiej jest przygotować cztery sakiewki graczy i użyć tylko wymaganej liczby, pozostawiając jeden lub dwa niewykorzystane. W ten sposób graczom trudniej będzie odgadnąć ukryte punkty przeciwników i początkowe ilości krwi.



PRZYGOTOWANIE GRY

DRZEWO POTĘPIONYCH

Postępuj zgodnie z instrukcjami na zdjęciach, aby złożyć Drzewo Potępionych.



- 1 Złap jeden koniec sznurka i skręć go w kształt litery U
- 2 Ułóż kolejny kształt litery U zaraz po pierwszym, tworząc kształt litery S
- 3 Weź dolny koniec kształtu litery S i skrzyżuj go pod pierwszym kształtem litery U
- 4 Zapętl dolny koniec wokół pierwszego kształtu litery U
- 5 Wykonaj pętlę około 4-6 razy
- 6 Chwyc dolny koniec i przełóż go przez górną pętlę, która została utworzona
- 7 Przytrzymaj dolną pętlę i pociągnij dolny koniec, aby ją zacisnąć
- 8 Węzeł kata został zapleciony
- 9 Zawiąz węzeł kata na szyi wieśniaka, a następnie go zaciśnij
- 10 Wieśniacy mogą teraz zawisnąć na Drzewie Potępionych

*Możesz odłączyć podstawkę figurki, gdy Wieśniak wisi.

KARTY CEŁÓW

Podczas przygotowania gry potasuj i rozdaj każdemu z graczy po 2 karty celów. Każdy gracz zatrzymuje jedną z nich, a drugą odkłada bez odkrywania. Karty te przedstawiają tajne cele do osiągnięcia przed końcem gry. Jeśli zostaną one osiągnięte, gracze otrzymają Zepsucie (Punkty Zwycięstwa). Po piątej rundzie wszystkie karty celów są odkrywane i przyznawane jest Zepsucie. Jeśli gracze remisują w realizacji celów, wygrywa ten z nich, który znajduje się wyżej w hierarchii porządku Piekłnej Łaski.

Na przykład, jeśli gracz remisuje z innym graczem w kwestii posiadania największego lub mniejszego kultu, to w obu przypadkach wygrywa gracz znajdujący się wyżej w hierarchii Piekłnej Łaski.

KARTY WYDARZEŃ

Moduł opcjonalny

Karty wydarzeń to specjalny, opcjonalny moduł, który można dodać do podstawowej wersji gry Ciemna Krew. Karty te wprowadzają nowe zasady i efekty, które urozmaicają rozgrywkę i czynią ją nieprzewidywalną. Wykorzystując karty wydarzeń, gracze muszą dostosowywać swoje strategię z rundy na rundę i z gry na grę, aby jak najlepiej wykorzystać ich potężne efekty.

Słowo przestrogi: Karty wydarzeń mogą wprowadzać element szczęścia i nieprzewidywalności, co może wpływać na czysto rywalizacyjny charakter gry. Niektóre efekty mogą faworyzować określone style gry lub sytuacje, dając graczom znaczną przewagę. Jeśli preferujesz rozgrywkę z minimalną ilością szczęścia, sugerujemy oszczędne korzystanie z kart wydarzeń.

Począwszy od drugiej rundy, gracz może dobrać losową kartę wydarzenia podczas fazy utrzymania i umieścić ją w miejscu, w którym wszyscy gracze będą mogli ją przeczytać. Efekt karty trwa jedną rundę, w której została ona wylosowana i należy ją odrzucić natychmiast po zakończeniu fazy plugastwa. W zależności od tego, jak bardzo chcesz, aby karty wydarzeń wpływały na twoją grę, możesz dobrać jedną na początku każdej rundy z wyjątkiem pierwszej, o ile od początku gry jest jasne dla wszystkich graczy, ile kart wydarzeń zostanie dobranych i w której turze. Należy pamiętać, że im więcej kart wydarzeń zostanie dobranych, tym większa będzie dynamika rozgrywki.



Karty celów



Karty wydarzeń

PRZYGOTOWANIE GRY

STRUKTURA GRY

Każda gra składa się z pięciu rund. Każda runda składa się z czterech faz.

Faza utrzymania

Podczas fazy utrzymania wykonaj poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Umieść losowo 4 żetony pierwszeństwa.
2. Wylosuj z sakiewki na żetony i umieść po 2 drewniane znaczniki klątwy w każdej lokacji.
3. Natychmiast rzuć klątwy, takie jak klątwa kultu, klątwa wieśniaków lub klątwa tarczy inkwizytora
4. Umieść wszystkich dostępnych wieśniaków.

Faza rozmieszczania

- † Podczas fazy rozmieszczania wszyscy gracze wykonują ruchy w turach.
- † Kolejność tur opiera się na porządku Piekłnej Łaski.
- † W swojej turze każdy gracz umieszcza kilku swoich kultystów w dowolnej dostępnej lokacji.

Faza rozgrywki

- † Każda lokacja jest rozgrywana zgodnie z kolejnością żetonów pierwszeństwa.
- † W każdej lokacji gracze wykonują ruchy zgodnie z kolejnością większości.
- † Przydziel jednego kultystę do akcji i rozstrzygnij tę akcję.

Faza plugastwa

(Pomiń ten krok w rundzie 1)

- † Lokacja z największą liczbą pieczęci zostaje splugawiona.
- † Wszyscy gracze potajemnie licytują krew. Każda pieczęć w tej lokacji liczy się jako 2 sztuki krwi.
- † Gracz z najwyższą ofertą plugawi lokację.
- † Gracze, którzy przegrali licytację, odzyskują trochę krwi.
- † Wszystkie figurki kultystów wracają do każdej księgi rytuałów.
- † Wszystkie drewniane znaczniki klątwy są umieszczone w sakiewce na żetony.
- † Wszystkie 4 żetony pierwszeństwa są usuwane z lokacji.

(Jeśli jest to runda 5, splugaw również lokację o pierwszeństwie 5, kościół, natychmiast po tym, jak kult splugawi lokację o pierwszeństwie 4).



CEL GRY

Na koniec gry wygrywa kult z największą ilością Zepsucia (Punkty Zwycięstwa). Zepsucie uzyskuje się za pomocą różnych żetonów zdobywanych w trakcie lub na koniec gry. Szczegółowe informacje o żetonach i sposobach ich zdobywania można znaleźć na stronie 31, rozdział "Koniec gry: Całkowite Zepsucie".

Większość Zepsucia pochodzi z plugawienia lokacji, co możesz zrobić, wygrywając licytację, gdy lokacja jest plugawiona. Aby wygrać licytację, dodaj ukrytą krew, którą licytujesz i pieczęci, które posiadasz w danej lokacji. Zyskujesz krew dzięki rytuałowi złożenia w ofierze i zwiększasz swoje szanse na skażenie lokacji dzięki rytuałowi skażenia. Do wykonywania takich akcji potrzebni są kultysty. Im więcej kultystów posiadasz, tym więcej rytuałów możesz wykonać. Zwiększ liczbę kultystów za pomocą rytuału nawracania. Pamiętaj, że rytuały stają się silniejsze w miarę ich ulepszania, więc wykorzystaj swoich kultystów do zbierania zasobów.

KONIEC GRY

Gra kończy się po piątej rundzie, gdy dwie ostatnie lokacje zostaną splugawione. Kościół, z pierwszeństwem 5, jest ostatnią plugawioną lokacją. Gdy wszystkie lokacje zostaną splugawione, gracze otrzymują pozostałe żetony i ujawniają swoje zakryte karty celów oraz ukryte do tej pory Zepsucie. Następnie sumują swoje Zepsucie i porównują ich sumy między sobą. Wygrywa gracz z największą ilością Zepsucia.



FAZA UTRZYMANIA



Żeton pierwszeństwa 3 jest umieszczany w lokacji. Ta lokacja będzie trzecią, która podlega przemianie.



Dwa drewniane znaczniki klątwy są umieszczane w lokacji z żetonem pierwszeństwa 2. Okrągły znacznik klątwy oznaczający dwóch wieśniaków jest umieszczany w miejscu, w którym znajduje się ikona brudu cmentarnego, a drewniany znacznik klątwy z cyfrą 2 jest umieszczany w miejscu, w którym znajduje się ikona srebra.

ŻETONY PIERWSZEŃSTWA

Na początku każdej fazy utrzymania umieść losowo cztery żetony pierwszeństwa o numerach od 1 do 4. Zaczniij od umieszczenia ich awersami do dołu, potasowania, a następnie losowego przypisania ich do określonych lokacji. Każda lokacja wskazuje miejsce, w którym należy umieścić żeton. Po umieszczeniu żetonu należy go odkryć i położyć awersem do góry. Podczas fazy rozgrywania, kolejność rozgrywania lokacji jest zgodna z kolejnością ich żetonów. Kościół zawsze podlega rozgrywce jako ostatni, ponieważ ma nadrukowany na planszy stały żeton pierwszeństwa 5, więc nie można umieścić na nim żetonu kolejności pierwszeństwa.

DREWNIANE ZNACZNIKI KLĄTWY

Kontynuując fazę utrzymania, z sakiewki na żetony losowo dobierz po 2 drewniane znaczniki klątwy, a następnie umieść je w każdej lokacji. Najpierw umieszczasz je po lewej stronie, a następnie po prawej stronie dużego okręgu. Każda lokacja wytwarza dwa surowce. Na przykład kopalnia wytwarza pył kowadła i srebro. Rodzaj surowca wytwarzanego w każdej lokacji jest oznaczony małym okręgiem z ikoną surowca.

Ilość tych zasobów dostępnych dla graczy jest określana przez drewniane znaczniki klątwy umieszczone w dużym okręgu sąsiadującym z ikoną zasobów. Te drewniane znaczniki klątwy mają numery od 1 do 4, wskazujące ilość zasobów dostępnych w każdej rundzie.

Sakiewka na żetony początkowo zawiera tylko drewniane znaczniki klątwy z numerami. Później w grze pojawi się więcej drewnianych znaczników klątw. Kiedy pierwsza lokacja zostanie splugawiona, drewniany znacznik przedstawiający dwóch wieśniaków, znajdujący się pod żetonem przyznanym kultowi, który splugawił tę lokację, jest umieszczany w sakiewce do gry. Jeśli grasz z modułem inkwizytora, jeden z trzech drewnianych znaczników klątwy oznaczonych krzyżem również zostanie dodany do sakiewki do gry. Dodatkowo, podczas gry kultu będą używać swoich rytuałów, aby skazać ziemię, umieszczając drewniane znaczniki klątwy z ksiąg rytuałów w sakiewce na żetony.

Rzucanie klątw

Niektóre efekty wymagają rzucenia klątwy. Oznacza to, że po wylosowaniu i wybraniu klątwy, którą chcesz rzucić, wywołujesz efekt powiązany z tą klątwą. Klątwa kultu umieszcza pieczęć, klątwa dwóch wieśniaków umieszcza dwóch wieśniaków, klątwa tarczy inkwizytora przesuwają inkwizytora, a znaczniki klątwy z numerami nagradzają cię zasobami typu, jaki może wyprodukować lokacja, z której zostały wylosowane, w liczbie równej liczbie na nich wydrukowanej. Następnie należy odłożyć ten znacznik klątwy do sakiewki na żetony.



FAZA UTRZYMANIA



RZUCANIE KLĄTW

Gdy wszystkie drewniane znaczniki klątw zostaną umieszczone na planszy, są one rozgrywane w następujący sposób:

- † Ponumerowane drewniane znaczniki klątw: Pozostają na planszy i wskazują ilość zasobów dostarczonych przez lokację w tej rundzie.
- † Drewniany znacznik klątwy wieśniaka: Jeśli pojawi się drewniany znacznik klątwy wskazujący dwóch wieśniaków, natychmiast umieść dwie figurki wieśniaków w tej lokacji. Jeśli nie ma wystarczającej liczby dostępnych wieśniaków, umieść tylu, ilu to możliwe lub żadnego. Po zagranii umieść ten znacznik z powrotem w sakiewce na grę.
- † Moduł inkwizytora: Jeśli grasz z tym modulem i pojawi się drewniany znacznik klątwy z tarczą inkwizytora, umieść figurkę inkwizytora w tym miejscu, a następnie włóż drewniany znacznik klątwy z tarczą do sakiewki na żetony.
- † Drewniany znacznik klątwy kultu: Jeśli pojawi się drewniany znacznik klątwy kultu, kult umieszcza jedną ze swoich pieczęci w tej lokacji, doprowadzając do jego skażenia. Drewniany znacznik klątwy jest następnie zwracany do książki rytuałów kultu w prawym, najbardziej dostępnym miejscu.
- † Po rozegraniu tych znaczników, zajmowane przez nie pola są teraz puste. Każde z tych pól ma nadrukowaną cyfrę 1, co oznacza, że lokacja nadal będzie produkować 1 zasób, nawet bez drewnianego znacznika klątwy.

CIEMNY PRZEPŁYW

Ostatecznie każda skażona lokacja zostanie splugawiona, co zostanie zasygnalizowane przez odwrócenie karty lokacji awerssem do dołu. W splugawionych lokacjach można umieszczać tylko drewniane znaczniki klątwy z numerami lub z wieśniakami. Podczas umieszczania drewnianego znacznika klątwy tarczy inkwizytora lub drewnianego znacznika klątwy kultu w splugawionej lokacji obowiązują specjalne zasady:

- † Jeśli zamierzasz umieścić drewniany znacznik klątwy tarczy inkwizytora lub klątwy kultu w splugawionej lokacji, pomiń tę lokację.
- † Umieść znacznik klątwy na następnej lokacji zgodnie z kolejnością żetonów pierwszeństwa.

- † Jeśli następna lokacja jest również splugawiona, przejdź do następnej, aż znajdziesz lokację, która nie jest splugawiona i ma wolne miejsce na znacznik klątwy.

- † Po umieszczeniu drewnianego znacznika klątwy, kontynuuj umieszczanie drewnianych znaczników klątwy w normalny sposób, w pierwotnie przeznaczonej splugawionej lokacji.

Kościół, z nadrukowanym żetonem pierwszeństwa 5, jest zawsze ostatnią lokacją do splugawienia. Jeśli kościół jest już obłożony klątwą z powodu ciemnego przepływu i nie ma miejsca na tarczę inkwizytora lub klątwę kultu, klątwy te są usuwane z gry. Jeśli klątwa kultu zostanie usunięta, kult nie umieszcza pieczęci, ale zamiast tego otrzymuje 1 krew do swojej sakiewki gracza jako rekompensatę. Ten kult jest teraz potężniejszy i ma stale więcej dostępnych zdolności pasywnych. Na powyższym obrazku drewniane znaczniki klątwy zostały już umieszczone w lokacji z żetonem pierwszeństwa 1, a teraz są umieszczane w lokacji z żetonem pierwszeństwa 2, która została już splugawiona.

Umieszczanie drewnianego znacznika klątwy z numerem

Drewniany znacznik klątwy z numerem 2 jest umieszczany jako pierwszy. Ponieważ jest to numerowany dysk, można go normalnie umieścić w splugawionej lokacji.

Umieszczanie drewnianego znacznika klątwy bez numeracji

- † Kiedy pojawia się klątwa demonologa, nie można go umieścić w splugawionej lokacji.
- † Zamiast tego jest on umieszczany w pierwszej dostępnej lokacji, którą jest lewy duży krąg lokacji z żetonem pierwszeństwa 3.

Kontynuacja rozmieszczania

- † Po umieszczeniu znacznika klątwy demonologa, kontynuuj umieszczanie drewnianych znaczników klątwy w lokacji z żetonem pierwszeństwa 2.
- † Następny znacznik trafia do prawego kręgu splugawionej lokacji (żeton pierwszeństwa 2), który nadal jest pusty.
- † Jeśli ten znacznik jest liczbą lub wieśniakami, zostanie tam umieszczony.
- † Jeśli jest to klątwa tarczy inkwizytora lub kultysty, Ciemny przepływ zostanie przeniesiony do następnej lokacji, która jest prawym okręgiem lokacji z żetonem pierwszeństwa 3.

FAZA UTRZYMANIA



Ostatni dostępny wieśniak zostaje umieszczony na lokacji z żetonem pierwszeństwa 4.

ROZMIESZCZANIE WIEŚNIAKÓW

Ostatnim krokiem fazy utrzymania jest rozmieszczenie wszystkich dostępnych wieśniaków reprezentowanych przez ich figurki. W grze dostępnych jest łącznie ośmiu wieśniaków, którzy początkowo są umieszczani na planszy. Niektórzy z nich mogą zostać usunięci z powodu poświęcenia ich przez kultystów, podczas gdy inni mogą zostać zwrócenii w poprzednich krokach z powodu pojawienia się drewnianych znaczników klątwy, umieszczających dwóch wieśniaków w danej lokacji.

Pozostali wieśniacy są rozmieszczani w następujący sposób: Zaczynając od lokacji z żetonem pierwszeństwa 5, przechodząc do 4 i tak dalej, w każdej lokacji umieszczana jest jedna figurka wieśniaka.

Istnieje jednak wyjątek dla wieśniaków powieszonych na Drzewie Potępionych. Umieszczeni tam wieśniacy są odrzucani z gry, zmniejszając liczbę dostępnych wieśniaków do mniej niż ośmiu.

Przykład

Wszystkich 8 wieśniaków jest początkowo umieszczanych na planszy. Podczas rundy czterech wieśniaków jest składanych w ofierze i pozostawianych przy planszy.

W fazie przygotowań następnej rundy w lokacji pojawia się drewniany znacznik klątwy z dwoma wieśniakami. Ta lokacja przejmuje dwóch z czterech dostępnych wieśniaków.

W ostatnim kroku fazy rozmieszczania, w której rozmieszczasz wieśniaków, masz 2 dostępnych wieśniaków. Pierwszy z nich zostanie umieszczony w lokacji z żetonem pierwszeństwa 5 (jest to zawsze kościół), a drugi w lokacji z żetonem pierwszeństwa 4. Gdyby był dostępny trzeci wieśniak, zostałby on umieszczony w lokacji z żetonem pierwszeństwa 3 itd.



ROZMIESZCZANIE KULTYSTÓW

W fazie rozmieszczania gracze wykonują tury, umieszczając jednego lub więcej swoich kultystów w lokacji. Kolejność ruchów jest określona przez porządek Piekielnej Łaski, przy czym gracz, którego pieczęć znajduje się na wyższej pozycji, przechodzi jako pierwszy, a po nim następny gracz itd.

Zasady rozmieszczania kultystów są następujące:

- † Pierwsze rozmieszczenie: Jeśli w lokacji nie ma żadnych kultystów, możesz umieścić tam tylko jednego kultystę.
- † Drugie rozmieszczenie: Jeśli jest już jeden Kultysta, musisz umieścić dokładnie dwóch Kultystów.
- † Trzecie rozmieszczenie: Jeśli jest już dwóch Kultystów, musisz rozmieścić ich dokładnie trzech Kultystów.
- † W żadnej lokacji nie może być łącznie więcej niż sześciu kultystów.

Zasady te mają zastosowanie do wszystkich kultów, niezależnie od tego, czy kultysty są już w nich obecni. Oznacza to, że gracz może umieścić więcej kultystów w lokacji, w której wcześniej umieścił kultystów, zawsze przestrzegając powyższych zasad rozmieszczania. Oznacza to, że jeśli gracz umieścił pierwszego kultystę w lokacji, może umieścić dwóch kolejnych kultystów w swojej następnej turze, efektywnie posiadając trzech w tej lokacji.

Jeśli gracz nie ma żadnych kultystów, którymi może zagrać, pomija swoją turę, a następny gracz w kolejce rozmieszcza swoich kultystów. Proces ten trwa do momentu, aż wszyscy gracze rozmieszczą wszystkich swoich kultystów.

Dla przykładu, powiedzmy, że jesteś siewcą zagłady, którego celem jest zebranie brudów cmentarnych z cmentarza. Jeśli demonolog jest już tam obecny, musisz umieścić dwóch swoich kultystów siewcy zagłady, zdobywając tymczasową większość. Jednak nekromanta, grający jako następny, może rozmieścić trzech kultystów i przejąć większość. Jeśli na cmentarzu rozmieszczonych zostanie sześciu kultystów, nikt inny nie może umieścić ich więcej. Więcej informacji na temat znaczenia większości można znaleźć na stronie 17.



Demonolog jest już umieszczony w lokacji cmentarza.



W swojej turze możesz umieścić tam 2 swoich kultystów siewcy zagłady.



Po twoim ruchu nekromanta umieszcza 3 swoich kultystów. Nikt nie może teraz umieścić więcej kultystów na cmentarzu.



FAZA ROZMIESZCZANIA

KOŚCIÓŁ

Umieszczanie kultystów w kościele podlega innym zasadom.

Podczas swojej tury możesz umieścić w tej lokacji tylko jednego kultystę, niezależnie od tego, ilu kultystów już się tam znajduje.

Nie ma limitu liczby kultystów, których można umieścić w tej lokalizacji. Możesz kontynuować umieszczanie kultystów, przekraczając limit 6 kultystów, który obowiązuje we wszystkich innych lokacjach.



Siewca zagłady jest już umieszczony w kościele.



W swojej turze możesz umieścić tam jednego ze swoich kultystów czarnoksiężnika.



Po twoim ruchu, siewca zagłady umieszcza jeszcze jednego ze swoich kultystów. Nie ma limitu liczby kultystów, których można tu umieścić



FAZA ROZGRYWKI



W tej rundzie kościelnia jest lokacją z żetonem kolejności pierwszeństwa 1. Zostanie ona rozegrana jako pierwsza. Ponieważ nie ma na nim kultystów, możesz kontynuować w lokacji z żetonem pierwszeństwa 2.



KOLEJNOŚĆ PIERWSZEŃSTWA

W fazie rozgrywania wszyscy gracze przydzielają akcje swoim kultystom. Odbywa się to w jednej lokacji na raz. Wybierana jest pierwsza lokacja, aktywowani są wszyscy kultysty w tej lokacji, a następnie przechodzi się do drugiej lokacji i tak dalej.

Kolejność rozgrywania jest następująca:

- † Pierwszą lokacją do rozegrania jest ta z żetonem pierwszeństwa 1.
- † Następna jest lokacja z żetonem pierwszeństwa 2 i tak dalej, w kolejności rosnącego pierwszeństwa.
- † Ostatnią lokacją do rozegrania jest zawsze kościół.

Zdejmowane podstawy

Wieśniacy mają zdejmowane podstawy, które można zdjąć po powieszeniu ich na Drzewie Potępionych.



FAZA ROZGRYWKI



Kult nekromantów ma większość w tej lokacji.

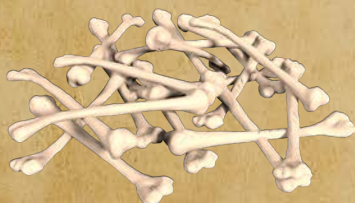
ZNACZENIE WIĘKSZOŚCI

Zbierz więcej zasobów: Jeśli posiadasz większość w danej lokacji, twój kultysta może jako pierwszy zebrać zasoby z tego obszaru. Wszyscy kultyści mogą gromadzić zasoby, ale ci, którzy zdobędą je jako pierwsi, zbiorą ich więcej.

W tej lokalizacji użyj wieśniaków: Wieśniacy są rzadkim "zasobem" dla kultów, przydatnym do nawrócenia, a nawet poświęcenia. Aktywacja kultysty w pierwszej kolejności pozwala użyć wieśniaka, odmawiając go innym kultom.

Wykonywanie rytuałów na innych kultystach: Zamiast zbierać zasoby lub wchodzić w interakcje z wieśniakami, możesz wykonywać rytuały na innych kultystach w lokacji. Ta mechanika, "bierz to", jest mroczną i bezwzględną cechą gry.

Karta lokacji: Każda lokacja ma specjalną kartę oferującą natychmiastową zdolność, dostępną tylko dla kultu posiadającego większość. Zdolność ta zmienia się w każdej rozgrywce, ponieważ podczas przygotowania przydzielane są różne karty. Modułowość zwiększa atrakcyjność wielokrotnego grania.



KOLEJNOŚĆ WIĘKSZOŚCI

W każdej lokacji kultyści aktywują się w kolejności większości. Oznacza to, że pierwszym aktywowanym kultystą będzie ten, którego liczba kultystów jest największa. Drugim aktywowanym kultystą będzie ten, którego numer będzie drugi pod względem wielkości, i tak dalej. Gdy każdy gracz aktywuje po jednym swoim kultyście, drugi kultysta, którego liczba kultystów jest największa, zostanie aktywowany, i tak dalej.

W naszym przykładzie na cmentarzu znajduje się trzech nekromantów, dwóch siewców zagłady i jeden demonolog. Nekromanci mają przewagę liczebną, za nimi są siewcy zagłady, a na końcu demonolog.

Oznacza to, że pierwszym aktywowanym kultystą jest nekromanta, następnie siewca zagłady, a na końcu demonolog. Po tych aktywacjach pozostało 3 kultystów: dwóch nekromantów i jeden siewca zagłady. Kolejność jest kontynuowana i aktywowany jest następny nekromanta, a następnie siewca zagłady. Na koniec aktywowany zostaje ostatni nekromanta.

W przypadkach, gdy w danej lokacji znajduje się równa liczba kultystów, kult, który jest wyżej w hierarchii Piekielnej Łaski, jest uważany za posiadający większość.

Rozważmy na przykład kopalnię, w której początkowo gracz umieszcza jednego kultystę. Później, w swojej turze, siewca zagłady umieszcza dwóch kolejnych kultystów, w sumie trzech siewców zagłady w kopalni. Gdy nadchodzi tura czarnoksiężnika, umieszcza on trzech kultystów czarnoksiężnika, zgodnie z zasadami rozmieszczania, co daje łącznie sześciu kultystów w tej lokacji, z 3 siewcami zagłady i 3 czarnoksiężnikami.

W tym przypadku, ponieważ siewcy zagłady są wyżej na ścieżce Piekielnej Łaski, uważa się, że mają większość w kopalni.

W niektórych sytuacjach liczba kultystów może ulec zmianie w momencie ich aktywacji, ponieważ niektórzy z nich mogą zostać wyeliminowani lub zabici. Nie zmienia to jednak kolejności, w jakiej są aktywowani w oparciu o zasadę większości.

Na przykład, założmy, że jest 3 siewców zagłady i 3 czarnoksiężników, siewca zagłady aktywuje się jako pierwszy, a następnie czarnoksiężnik wykonuje rytuał, aby wyeliminować jednego z pozostałych siewców zagłady, pozostawiając 1 siewcę zagłady i 2 czarnoksiężników do aktywacji. Nawet jeśli teraz jest więcej czarnoksiężników, następnym aktywowanym graczem powinien być siewca zagłady, zgodnie z początkową kolejnością większości.

KARTY LOKACJI

Jednym z ważnych powodów posiadania większości kultystów w danej lokacji są karty lokacji. Karty te dają dodatkową zdolność, z której raz na rundę może skorzystać tylko kultysta z największą liczbą członków w danej lokacji. Zdolności tej można użyć tylko przed aktywacją pierwszego kultysty w danej lokacji.



FAZA ROZGRYWKI

PIEKIELNA ŁASKA



Początkowo w Piekielnej Łasce prowadził siewcę zagłady, na drugim miejscu znajdował się demonolog, a na trzecim nekromanta. Najpierw demonolog zajął najwyższą pozycję, spychając siewcę zagłady na drugie miejsce. Następnie nekromanta wspiął się na drugie miejsce, spychając siewcę zagłady na trzecie miejsce.



Nie wszystkie kulty są w równym stopniu faworyzowane przez mroczne moce, którym oddają cześć. Ich nikczemne czyny mogą podnieść ich status w oczach tych mocy. Status każdego kultu na ścieżce Piekielnej Łaski jest wskazywany przez jego pieczęć na ścieżce. Podczas fazy rozmieszczania, kultysty są umieszczani zgodnie z pozycją ich kultu na tej ścieżce, znaną jako porządek Piekielnej Łaski.

Posiadanie wyższej pozycji na ścieżce Piekielnej Łaski daje kultowi znaczącą przewagę, ponieważ anuluje wszelkie remisy z kultami znajdującym się niżej na ścieżce. Przewaga ta ma zastosowanie przy ustalaniu kolejności większości, obliczaniu Zepsucia (Punkty Zwycięstwa) lub w każdej sytuacji, w której konieczne jest rozegranie więzi. Jeśli grasz z modułem inkwizytora, kult znajdujący się na dole ścieżki Piekielnej Łaski jest uważany za najbardziej pechowy i jego symbol zostanie usunięty przez inkwizytora, jeśli odwiedzi on lokację z pieczęcią.

Dodatkowo, kolejność w porządku Piekielnej Łaski oferuje dodatkowe Zepsucie (Punkty Zwycięstwa) zdobywane na koniec gry, przy czym najwyższy kult zyskuje 6 punktów Zepsucia, drugi 4 punkty Zepsucia, a trzeci 2 punkty Zepsucia.

Aby wspiąć się na ścieżce Piekielnej Łaski, musisz złożyć ofiarę mrocznym mocom. Aktywując kultystę, możesz przenieść go na dowolną z trzech niezajętych pozycji obok Drzewa Potępionych. Jeśli wszystkie pozycje są zajęte, nie możesz zwiększyć swojej pozycji na ścieżce Piekielnej Łaski w tej rundzie.

Istnieją trzy pozycje z określonymi wymaganiami:

Najwyższa pozycja: Poświęć wieśniaka i ofiaruj jeden zasób (pył z kowadła, siarkę, sproszkowane kości lub brud cementarny).

Pozycja środkowa: Poświęć wieśniaka i ofiaruj jedno srebro.

Niższa pozycja: Poświęć wieśniaka i ofiaruj jedną krew.

Aby poświęcić wieśniaka, w lokacji, w której został aktywowany twój kultysta, musi znajdować się wieśniak. Usuń wieśniaka z tej lokacji i umieść go w kręgu, w którym znajduje się Drzewo Potępionych. Aby ofiarować zasób, musisz mieć go w swojej księdze rytuałów (w obszarze zasobów dla materiałów, w skrzyni na srebro lub w sakiewce gracza na krew).

Wieśniacy złożeni w ofierze na Drzewie Potępionych pozostają tam i nie odradzają się podczas fazy przygotowania, trwale zmniejszając liczbę dostępnych wieśniaków z ośmiu za każdym razem, gdy składana jest ofiara.

Jeśli posiadasz figurkę Drzewa Potępionych, możesz fizycznie powiesić figurki wieśniaków.

Kiedy awansujesz na ścieżce Piekielnej Łaski, zamień swoją pieczęć z tą, która znajduje się nad tobą, umieszczając poprzednio wyższy kult pod tobą. Nie możesz przesunąć się poza najwyższą pozycję na torze, ale możesz nadal składać ofiary, aby zadowolić ciemne moce, odmawiając wrogom potencjalnych pozycji i uniemożliwiając im obniżenie twojej rangi.

Faza Rozgrywki



Czarnoksiężnik umieszczony na mmentarzu zostanie aktywowany, aby zebrać dwa brud cmentarny.



GROMADZENIE ZASOBÓW

Ulepszanie i wykonywanie rytuałów wymaga zasobów, co sprawia, że gromadzenie zasobów jest kluczowym aspektem, którego nie należy lekceważyć ani zaniedbywać.

Cztery główne zasoby to:

- ✂ Pył z kowadła: Zebrany w kopalni.
- ⚔ Siarka: Zebrana w piekielnej studni.
- ✂ Sproszkowane kości: Zebrane w kostnicy.
- ⚔ Brud cmentarny: Zebrany na cmentarzu.

Ponadto kościół pozwala na zbieranie dowolnej kombinacji zasobów. Wszystkie te lokacje zapewniają również srebro, choć nie jest ono uważane za zasób.

Podczas gdy niektórzy kultysty postrzegają wieśniaków lub ich krew jako zasoby, nie są to oficjalnie sklasyfikowane jako takie.

Aktywując kultystę w celu zebrania zasobu, można zebrać tylko jeden z dwóch zasobów dostępnych w danej lokacji. Przesuń swojego kultystę z obszaru lokacji na pozycję na szczycie jednego z drewnianych dysków klątwy. Następnie zbierz zasób w ilości wyświetlanej na znaczniku klątwy.

Na przykład, jeśli aktywujesz swojego czarnoksiężnika na cmentarzu i przeniesiesz go na wierzch drewnianego znacznika klątwy oznaczonego numerem "2", zbierzesz dwa zasoby brudu cmentarnego. Zebrane zasoby należy umieścić w obszarze zasobów księgi rytuałów, znajdującym się w środkowej części prawej strony księgi rytuałów.

Inni kultysty, w tym twój, mogą próbować zebrać więcej zasobów z tego samego obszaru. Jeśli drewniany znacznik klątwy jest zajęty, przesuń swojego kultystę poza obszar lokacji w pobliżu drewnianego znacznika klątwy i zbierz tylko jeden zasób. Zawsze możesz zebrać jeden zasób, niezależnie od tego, ilu kultystów zebrało ten sam zasób.

Jeśli w danej lokacji nie ma drewnianego znacznika klątwy, wartość nadrukowana na planszy domyślnie wynosi 1, co oznacza, że gracz nadal może zebrać ten zasób, ale zyska tylko jedną jego jednostkę.

Podczas wykonywania rytuałów lub składania wieśniaków w ofierze za Piekielną Łaskę na Drzewie Potępionych, twoi kultysty są usuwani z lokacji i umieszczani w księdze rytuałów lub na Drzewie Potępionych. Jednakże, podczas zbierania zasobów, kultysty pozostają w lokacji, co czyni ich ważnymi celami dla kultystów aktywowanych później, ponieważ możesz atakować tylko tych kultystów i kulty, które dzielą z tobą lokację.

Uwaga

Podczas swojej tury gracz może wymienić dowolne dwa zasoby na jeden dowolną liczbę razy.

FAZA ROZGRYWKI



Nekromanta aktywuje swojego kultystę, aby wykonać rytuał: Wezwanie otchłani. Zabiera skrajny lewy drewniany znacznik klątwy ze swojej książki rytuałów i umieszcza go w sakiewce na żetony. Ta akcja ujawnia pasywny rytuał wampirycznej zemsty. Nekromanta czyta instrukcje po obu stronach pasywnego żetonu rytuału i decyduje, której strony użyć.

WSKAZÓWKA

Skażenie ziemi doprowadzi cię do zwycięstwa. Umieszczenie pieczęci liczy się jako dwie sztuki krwi w fazie plugastwa i pomaga zdobyć Zepsucie (Punkty Zwycięstwa) potrzebne do wygrania gry. Co najważniejsze, im szybciej ujawnisz swoje rytuały pasywne, tym więcej korzyści z nich wyciągniesz. Zaczynj dokonywać jak największego skażenia od pierwszej rundy.

SKAŻENIE

Najważniejszym rytuałem dla wszystkich kultów i jedynym takim samym dla wszystkich kultów jest rytuał skażenia.

Podczas aktywacji kultystów umieść ich w swojej księdze rytuałów w jednym z dwóch miejsc sąsiadujących z rytuałem skażenia.

Rytuały skażenia

Demonolog



Czarnoksiężnik



Nekromanta



Siewca zagłady



Odprawiając rytuał skażenia, zabierasz jeden z czterech drewnianych znaczników kłutwy z ikoną kultu, znajdujących się z lewej strony i umieszczasz go w sakiewce na żetony.

Ma to trzy ważne skutki:

- ✚ Skazanie lokacji: W następnej fazie przygotowań, kiedy losujesz dwa drewniane znaczniki klątwy z sakiewki na żetony, a następnie umieszczasz je w każdej lokacji, istnieje szansa, że twoja klątwa zostanie wylosowana. Jeśli tak się stanie, skazisz ziemię w tej lokacji, co pozwoli ci umieścić tam swoją pieczęć i zwrócić klątwę do książki rytuałów.
- ✚ Ujawnianie rytuałów pasywnych: Umieszczając klątwę w sakiewce na żetony, ujawniasz rytuał pasywny pod swoim znacznikiem klątwy. Ta zdolność pasywna jest teraz dostępna do użycia. Żeton ma dwie strony i możesz natychmiast przeczytać instrukcję po obu stronach i wybrać tę, która jest dla ciebie najwygodniejsza. Umieść żeton wybraną stroną do góry. W bieżącej rundzie nie można zmienić strony żetonu. Jednak na początku każdej rundy, podczas fazy przygotowania, możesz obejrzeć obie strony swoich rytuałów pasywnych i wybrać, która strona będzie odkryta.
- ✚ Ulepszając swój rytuał skazania, możesz przywołać swoje monstrum zgodnie z opisem na stronie 21.

FAZA ROZGRYWKI

MONSTRUM

Każdy kult ma unikalne monstrum, które można przywołać, jednocześnie ulepszając rytuał skażenia. Oto jak to działa:

- † Kiedy wykonujesz ulepszony rytuał skażenia, weź monstrum ze środka lewej strony swojej książki rytuałów i umieść ją w lokacji, w której został aktywowany twój kultysta.
- † Jeśli ponownie wykonasz rytuał skażenia, możesz (ale nie musisz) przenieść swoje monstrum do nowej lokacji.
- † Twoje monstrum pozostanie na planszy do końca rundy, a na koniec rundy wróci do twojej książki rytuałów wraz ze wszystkimi twoimi kultystami.

Kiedy twoje monstrum zostaje przywołane, twój rytuał monstrum zostaje ujawniony. Możesz przeczytać instrukcje po obu stronach tego rytuału i zdecydować, która strona będzie odkryta. Pozostaje tak do momentu ponownego przywołania monstrum.

WSKAZÓWKA

Rytuał monstrum jest bardzo potężny i powinien być używany tak często, jak to możliwe. W większości przypadków warto jak najszybciej ulepszyć rytuał skażenia, aby jak najlepiej wykorzystać swoje monstrum.



Kultyści siewcy zagłady przyzywają swoje monstrum w piekielnej studni.

MODUŁ INKWIZYTORA

Zalecamy korzystanie z tego modułu dopiero po zapoznaniu się z grą. Moduł inkwizytora podnosi poziom trudności poprzez "restrykcje" nałożone na lokacje i zwiększa losowość dla tych, którzy chcą dodatkowej zabawy i niespodzianek w grze.

Moduł inkwizytora zawiera trzy drewniane znaczniki klątwy zwane tarczami inkwizytora. Umieszcza się je na planszy pod drewnianymi znacznikami klątwy z oznaczeniem dwóch wieśniaków, a kolejność ich położenia nie ma znaczenia.

Kiedy lokacja jest splugawiona, pierwsze drewniane znaczniki klątwy z oznaczeniem dwóch wieśniaków i tarcza inkwizytora są umieszczane w sakiewce na żetony (strona 30).

Jeśli tarcza inkwizytora zostanie wyciągnięta z sakiewki, umieszczona w lokacji i rozegrana, przesun figurkę inkwizytora do tej lokacji (strona 12).

Inkwizytor pełni dwie funkcje:

1. Kiedy inkwizytor przemieszcza się do danej lokacji, natychmiast niszczy znajdującą się tam pieczęć. Należy wybrać pieczęć kultu, który znajduje się niżej na ścieżce Piekielnej Łaski. Pieczęć wraca do książki rytuałów właściciela. Jeśli w tej samej lub innej lokacji znajduje się kilka tarcz, inkwizytor powtarza tę akcję dla każdej z nich.
2. Inkwizytor zabija ostatniego kultystę w każdej lokacji po wykonaniu swojej akcji. Na przykład, jeśli w danej lokacji znajduje się sześciu kultystów, szósty kultysta zostanie odesłany do książki rytuałów w obszarze nieaktywnych kultystów, o ile jest tam wolne miejsce po zebraniu zasobów lub wykonaniu rytuału.

Korzystanie z modułu inkwizytora sprawia, że Piekielna Łaska staje się jeszcze ważniejsza. Kulty będą nie tylko dążyć do tego, aby być wyżej na ścieżce, ale także starać się nie być ostatnimi. Dodatkowo wprowadza to do gry element "nikczemnego bohaterstwa", w którym kultyści mogą czasami poświęcić się inkwizytorowi, aby zdobyć ważny zasób lub wykonać kluczowy rytuał w kluczowej lokacji.



FAZA ROZGRYWKI



Nowy czarnoksiężnik został pozyskany i będzie dostępny w następnej rundzie.

WSKAZÓWKA

Nawrócenie jest kluczowe, ponieważ pozwala wykonać więcej akcji w następnej rundzie niż przeciwnicy. Ponadto na koniec gry posiadanie największego kultu zapewni ci więcej Zepsucia (Punkty Zwycięstwa).



NA WRÓCENIE

Każdy kult ma unikalną metodę wzmacniania swoich szeregów, głównie poprzez przekształcanie wieśniaków w kultystów.

Kiedy aktywujesz jednego ze swoich kultystów w lokacji, przenieś go do swojej księgi rytuałów na jedną z dwóch pozycji sąsiadujących z rytuałem nawrócenia.

Następnie wykonujesz rytuał nawrócenia i zyskujesz kultystę. Oznacza to przeniesienie kultysty z jednej z czterech dolnych pozycji po lewej stronie księgi rytuałów na jedną z górnych pozycji. Ten kultysta będzie dostępny w następnej rundzie.

Rytuały nawrócenia

Demonolog



Zużyj jedno srebro i usuń wieśniaka z twojej lokacji, aby zyskać kultystę.



Usuń wieśniaka z twojej lokacji, aby zyskać kultystę.

Czarnoksiężnik



Usuń wieśniaka z twojej lokacji, aby zyskać kultystę.



Usuń do dwóch wieśniaków z twojej lokacji, aby zyskać do dwóch kultystów.

Nekromanta



Zużyj jedno srebro i jedną sproszkowaną kość, aby zyskać kultystę.



Zużyj jedno srebro, aby zyskać kultystę.

Siewca zagłady



Zużyj zasoby wyprodukowane w tej lokacji w ilości wskazanej przez znacznik klątwy i usuń wieśniaka ze swojej lokacji, aby zyskać kultystę.



Zużyj dokładnie jeden zasób wyprodukowany w tej lokacji i usuń wieśniaka ze swojej lokacji, aby zyskać kultystę.

FAZA ROZGRYWKI

SKŁADANIE W OFIERZĘ

W Fazie plugastwa potajemnie licytujesz zdobytą krew, aby być tym, który splugawi skażoną lokację. Aby zdobyć krew, poświęcasz wieśniaków dostępnych w twojej lokacji.

Aktywuj jednego ze swoich kultystów w lokacji i przenieś go do swojej księgi rytuałów w jednej z dwóch pozycji sąsiadujących z rytuałem złożenia ofiary.

Usuń wieśniaka z tej lokacji. Jeśli w twojej lokacji nie ma żadnych wieśniaków, nie możesz wykonać tego rytuału. Wykonaj rytuał złożenia ofiary, aby zdobyć krew. Postępując zgodnie z tymi krokami, możesz zgromadzić krew potrzebną do złożenia oferty za splugawienie skażonych lokacji, tym samym przyspieszając swoją drogę do zwycięstwa.

Czarnoksiężnicy poświęcają siebie, a nie wieśniaków. Oto jak to działa:

Aktywuj jednego ze swoich kultystów czarnoksiężnika w lokacji i przenieś go do swojej księgi rytuałów w jednym z dwóch miejsc sąsiadujących z rytuałem złożenia ofiary.

Zamiast złożyć w ofierze wieśniaka, ofiarowujesz czarnoksiężnika. Na koniec rundy odłóż ofiarowanego czarnoksiężnika na jedną z czterech dolnych pozycji po prawej stronie swojej księgi rytuałów.

Jeśli w dolnych czterech pozycjach nie ma wystarczającej liczby wolnych miejsc, nie możesz złożyć w ofierze czarnoksiężnika, ponieważ nigdy nie można mieć więcej niż czterech nieaktywnych kultystów.

Nekromanci nie otrzymują sproszkowanych kości, ponieważ za ich pomocą ożywiają kultystów. Jeśli nekromanta wykonuje ten rytuał i nie posiada nieaktywnego kultysty, zyskuje jedynie krew z rytuału.



Nieszczęsny wieśniak zostanie zaraz złożony w ofierze.

Rytuały złożenia ofiary

Demonolog



Zużyj jedno srebro i usuń wieśniaka z twojej lokacji, aby zyskać jedną krew i jedną sproszkowaną kość.



Zużyj jedno srebro i usuń wieśniaka z twojej lokacji, aby zdobyć dwie sztuki krwi i jedną sproszkowaną kość.

Czarnoksiężnik



Zużyj jedno srebro i usuń kultystę, aby zyskać jedną krew i jedną sproszkowaną kość.



Zużyj jedno srebro i usuń kultystę, aby zdobyć dwie sztuki krwi i jedną sproszkowaną kość.

Nekromanta



Zużyj dwa srebra i usuń wieśniaka z twojej lokacji, aby zyskać jedną krew i jednego kultystę.



Zużyj dwa srebra i usuń wieśniaka z twojej lokacji, aby zdobyć dwie sztuki krwi i jednego kultystę.

Siewca zagłady



Zużyj zasób wyprodukowany w tej lokacji w ilości wskazanej przez klątwę lub przez liczbę nadrukowaną na planszy głównej, jeśli do tej lokacji nie jest przypisana żadna klątwa. Następnie usuń wieśniaka z tej lokacji, aby zyskać jedną krew i jedną sproszkowaną kość.



Zużyj dokładnie jeden zasób wyprodukowany w tej lokacji, a następnie usuń z niej wieśniaka, aby zdobyć dwie sztuki krwi i jedną sproszkowaną kość.

WSKAZÓWKA

Krew wygrywa grę. To powinno wystarczyć za wszystkie słowa.

FAZA ROZGRYWKI

ZAKŁĘCI

Zaklęcia to unikalne rytuały dostępne dla każdego kultu. Do zaklęcia przylega tylko jedna pozycja, dlatego w każdej rundzie można wykonać tylko jedno zaklęcie.

Zabijanie kultystów

Usuń kultystę wroga i umieść go z powrotem w księdze rytuałów wroga. Jego miejsce może teraz wykorzystać inny kultysta.

Jeśli w obszarze nieaktywnych kultystów są wolne miejsca, przenieś tam kultystę. Jeśli nie, przenieś go do aktywnego obszaru kultystów.

Powracający kultysty

Usuń kultystę wroga i umieść go z powrotem w księdze rytuałów wroga. Jego miejsce może teraz wykorzystać inny kultysta. Umieść zwróconego kultystę w obszarze aktywnych kultystów.

WSKAZÓWKA

Zabicie lub odesłanie wrogich kultystów nie tylko uniemożliwi przeciwnikowi wykonywanie akcji, ale może także zrujnować jego strategię. Nie wahaj się zniszczyć ich planów i kontrolować płynność gry.



Czarnoksiężnik wykonujący rytuał voodoo w celu zabicia wrogich kultystów.

Rytuały zaklęć

Demonolog



Zużyj jedną swoją krew i zabij wrogię kultystę w swojej lokacji. Zyskujesz jednego kultystę.



Zużyj jedną ze swoich siarek i zabij wrogię kultystę w swojej lokacji. Zyskujesz jednego kultystę.

Czarnoksiężnik



Zużyj jeden pył z kowadła i zabij wrogię kultystę w swojej lokacji.



Zużyj jeden ze swoich pyłów z kowadła i zabij do dwóch wrogich kultystów w twojej lokacji.

Nekromanta



Zużyj jeden z twoich brudów cmentarnych i przywróć do dwóch wrogich kultystów z twojej lokacji.



Przywróć do trzech wrogich kultystów z twojej lokacji.

Siewca zagłady



Przenieś wieśniaka ze swojej lokacji do dowolnej innej lokacji lub z dowolnej innej lokacji do swojej lokacji. Zdobądź jeden zasób z jednej z dwóch lokacji.



Przenieś maksymalnie dwóch wieśniaków ze swojej lokacji do dowolnej innej lokacji lub z dowolnej innej lokacji do swojej lokacji. Zdobądź dowolne dwa surowce z jednej z dwóch lokacji.



FAZA ROZGRYWKI



Demonolog odprawiający rytuał okrucieństwa umieszcza swoją pieczęć w swojej lokacji.

WSKAZÓWKA

Zawsze powinieneś starać się wykonać rytuał inkantacji, ponieważ są to najpotężniejsze rytuały użytkowe.



INKANTACJA

Podobnie jak zaklęcia, inkantacje są rytuałami unikalnymi dla każdego kultu. Inkantacje podkreślają unikalne moce każdego kultu i oferują cenną użyteczność.

Rytuały inkantacji

Demonolog

Okrucieństwo
Zużyj 1 krew, aby umieścić jedną ze swoich pieczęci w tej lokacji.

Analema
Zużyj 1 siarkę, aby umieścić jedną ze swoich pieczęci w tej lokacji.

Czarnoksiężnik

Popiół i kurz
Wybierz jednego wrogiego kultystę w twojej lokacji i zniszcz do trzech dowolnego rodzaju zasobów z obszaru zasobów księgi rytuałów gracza.

Przywołanie
Wybierz jednego wrogiego kultystę w twojej lokacji i ukradnij do trzech dowolnego rodzaju zasobów z obszaru zasobów księgi rytuałów gracza.

Nekromanta

Acheron
Zużyj jedno srebro i sproszkowaną kość. Zdobywasz jedną krew.

Styks
Zużyj jedno srebro. Zdobywasz dwie sztuki krwi.

Siewca zagłady

Prawda Kasandry
Wylosuj 1 i 2. Wybierz jedną i 2. Dobierz dwa drewniane dyski kławy z woreczka na żetony. Wybierz jeden z nich i otrzymaj zasoby tego samego typu, co te produkowane w lokacji, w liczbie równej liczbie wskazanej na wybranym znaczniku kławy. Alternatywnie możesz aktywować dowolną inną wylosowaną kławę, np. kławę kultu, aby umieścić pieczęć, lub kławę dwóch wieśniaków, aby umieścić dodatkowych wieśniaków.

Dzielnictwo Nostradamusa
Wylosuj 1 i 2. Wybierz jedną i 2. Dobierz cztery drewniane znaczniki kławy z woreczka na żetony. Wybierz jeden z nich i otrzymaj zasoby tego samego typu, co te produkowane w lokacji, w liczbie równej liczbie wskazanej na wybranym znaczniku kławy. Alternatywnie możesz aktywować dowolną inną wylosowaną kławę, np. kławę kultu, aby umieścić pieczęć, lub kławę dwóch wieśniaków, aby umieścić dodatkowych wieśniaków.

FAZA ROZGRYWKI

ULEPSZANIE RYTUAŁÓW

Każdy rytuał może zostać ulepszony do potężniejszej wersji. Aby ulepszyć swoje rytuały, wykonaj następujące kroki:

Zbieranie zasobów: Zbierz wymagane zasoby w środkowym obszarze zasobów po prawej stronie książki rytuałów. Do tego obszaru przylega pięć trójkątnych pól z trzema ikonami, wskazującymi zasoby potrzebne do ulepszenia jednego z dwóch sąsiadujących rytuałów.

Proces ulepszenia:

Podczas swojej tury możesz ulepszyć dowolną liczbę rytuałów, pod warunkiem, że masz wystarczającą ilość zasobów.

- † Przenieś wymagane zasoby wskazane przez ikony wydrukowane na trójkącie na pole trójkąta.
- † Wybierz jeden z dwóch sąsiadujących rytuałów do ulepszenia, odwracając go i odsłaniając jego rewers.
- † Jeśli posiadasz dodatkowe zasoby, możesz powtórzyć ten proces w tym samym trójkącie, aby ulepszyć drugi sąsiadujący rytuał.
- † Po umieszczeniu zasobów w trójkącie nie można ich usunąć ani wykorzystać do innych celów, w tym do wykonywania rytuałów, ulepszania różnych rytuałów, nie mogą one też zostać zniszczone lub skradzione.

Zdobycie żetonu księgi zaklęć

Po pełnym ulepszeniu książki rytuałów należy pamiętać o zdobyciu żetonu księgi zaklęć z najwyższą dostępną liczbą punktów.

WSKAZÓWKA

Rytuały stanowią rdzeń gry. Ulepszanie rytuałów zwiększa wartość działań kultystów, ponieważ będą oni wykonywać potężniejsze wersje każdego rytuału. Dodatkowo, im więcej ulepszeń w księdze rytuałów, tym więcej otrzymasz Zepsucia (Punkty Zwycięstwa).



Czarnoksiężnik ma wystarczającą ilość zasobów w swoim obszarze zasobów, aby ulepszyć rytuał czarów lub rytuał ścieżki Ewy.



Przesuwają one wymagane zasoby do trójkąta sąsiadującego z dwoma rytuałami i decydują o ulepszeniu rytuału ścieżki Ewy do rytuału Eidolona.



RYTUAŁY PASYWNE

RYTUAŁY PASYWNE

Twój kult posiada 4 dwustronne rytuały pasywne na spodzie księgi rytuałów. Na początku gry te rytuały są zakryte przez kławy twojego kultu i pozostają nieaktywne, dopóki są zakryte przez kławy. Kiedy wykonujesz akcję skażenia, usuń kławę z rytuału pasywnego znajdującego się najbardziej na lewo i umieść go w sakiewce na żetony. W przeciwieństwie do innych rytuałów, te rytuały pasywne nie mogą być ulepszone. Możesz wybrać stronę żetonu, którą chcesz aktywować i umieścić ją odkrytą na swojej księdze rytuałów. Rytuał pasywny pozostaje aktywny tak długo, jak długo jest odkryty, a gracz może go odwrócić za każdym razem, gdy usunie kławę z wierzchu lub na koniec każdej

fazy utrzymania. Następnym razem, gdy użyjesz akcji skażenia, jeśli posiadasz jeden lub więcej odkrytych rytuałów pasywnych, usuń kławę z najbliższego lewego slotu i aktywuj rytuał pasywny znajdujący się pod nim.

Te rytuały pasywne są ponumerowane od 1 do 4, a każdy poziom ma coraz silniejszą zdolność. Im więcej kław umieścisz w sakiewce na żetony, tym silniejszy stanie się twój kult. Równoważy to czynnik szczęścia związany z losowaniem kław podczas fazy utrzymania, dając ci potężną zdolność do wykorzystania w nadchodzącej rundzie, zamiast pieczęci.

Rytuały pasywne

DEMONOLOG

Bluźnierstwo



Kiedy przegrasz licytację w fazie plugastwa, możesz przenieść jedną ze swoich pieczęci z lokacji, która została splugawiona, do innej lokacji, która nie została splugawiona.



Kiedy wygrasz licytację w fazie plugastwa, możesz przenieść jedną ze swoich pieczęci z lokacji, która została splugawiona w tej turze, do innej lokacji, która nie została splugawiona.

Bezczeszczenie



Przed licytacją możesz wybrać lokację, która nie została splugawiona w tej turze, aby ją splugawić. Nie możesz wybrać splugawienia kościoła.



Umieszczając jedną ze swoich kław w sakiewce na żetony, na przykład podczas korzystania z rytuału skażenia, możesz zamiast tego umieścić dwie ze swoich kław w tym samym czasie.

Diaboliczna zemsta



Gdy zostaniesz zaatakowany przez inny kult, możesz umieścić jedną ze swoich pieczęci w lokacji, w której nastąpił atak, o ile lokacja ta nie jest splugawiona.



Kiedy zostaniesz zaatakowany przez inny kult, możesz dobierać kławy z sakiewki na żetony, dopóki nie znajdziesz jednej kławy kultu, który cię zaatakował, lub dopóki sakiewka na żetony nie będzie pusta. Zwróć tę kławę do księgi rytuałów jego właściciela. Zwróć wszystkie pozostałe kławy do sakiewki na żetony.

Otchłań



Podczas kalkulacji licytacji twoje pieczęcie liczą się jako trzy sztuki krwi zamiast dwóch.



Na początku fazy plugastwa wybierz jeden wrogi kult. Wszystkie ich pieczęcie liczą się jako tylko jedna krew zamiast dwóch podczas kalkulacji licytacji.

CZARNOKSIĘZNIK

Mroczny pakt



Kiedy zdobywasz dokładnie jeden dowolny zasób w wyniku dowolnego efektu, otrzymujesz jeden dodatkowy zasób tego samego rodzaju.



Podczas zużywania zasobów możesz zastąpić jeden zasób zasobem dowolnego innego rodzaju. Możesz użyć tego efektu tylko raz podczas akcji.

Zaćmienie



Kiedy ulepszasz rytuał, zyskujesz dwie sztuki krwi.



Kiedy posiadasz większość w lokacji, możesz zużyć jedną krew, aby umieścić jedną ze swoich pieczęci. Możesz użyć tego efektu tylko raz na rundę w każdej lokacji.

Oko za oko



Gdy zaatakuje cię wrogi kult, kult, który cię zaatakował, doświadcza efektu tej samej akcji, której użył przeciwko tobie.



Kiedy zostaniesz zaatakowany, możesz ulepszyć jeden ze swoich rytuałów, jeśli masz taką możliwość.

Alchemia



Kiedy licytujesz krew, aby splugawić lokację, możesz użyć trzech dowolnych zasobów zamiast jednej sztuki krwi. Możesz to zrobić dowolną ilość razy. Użyj tej zdolności przed ujawnieniem ofert.



Kiedy licytujesz krew, aby splugawić lokację, możesz użyć dwóch sztuk srebra zamiast jednej krwi. Możesz to zrobić dowolną ilość razy. Użyj tej zdolności przed ujawnieniem ofert.

RYTUAŁY PASYWNE

NEKROMANTA

Żądza krwi

Żądza Krewi
Kiedy wygrasz licytację, zdobywasz 1

Kiedy wygrasz licytację w fazie plugastwa, zyskujesz jedną krew.

Żądza Krewi
Kiedy przegrywasz licytację, zyskujesz 2

Kiedy przegrywasz licytację w fazie plugastwa, zyskujesz dwie sztuki krwi oprócz krwi, która normalnie zostałaby tobie zwrócona.

Ścieżka Kaina

Ścieżka Kaina
Kiedy pojawi się kłątwa dwóch wieśniaków, umieść w niej tylko jednego wieśniaka i zyskaj jednego kultystę.

Kiedy w lokacji pojawi się kłątwa dwóch wieśniaków, umieść w niej tylko jednego wieśniaka i zyskaj jednego kultystę.

Ścieżka Kaina
Kiedy pojawi się kłątwa dwóch wieśniaków, nie umieszczaj w niej żadnych wieśniaków i zyskaj jedną krew.

Kiedy w lokacji pojawi się kłątwa z dwoma wieśniakami, nie umieszczaj w niej żadnych wieśniaków i zyskaj jedną krew.

Wampiryczna zemsta

Wampiryczna Zemsta
Kiedy zostaniesz zaatakowany przez wrogi kult, ukradnij jedną krew z sakiewki gracza tego kultu.

Gdy zostaniesz zaatakowany przez wrogi kult, ukradnij jedną krew z sakiewki gracza tego kultu.

Wampiryczna Zemsta
Kiedy zostaniesz zaatakowany przez wrogi kult, zniszcz dwie sztuki krwi z sakiewki gracza tego kultu.

Kiedy zostaniesz zaatakowany przez wrogi kult, zniszcz dwie sztuki krwi z sakiewki gracza tego kultu.

Zagrywka Lilith

Zagrywka Lilith
Kiedy wszystkie oferty zostaną ujawnione, możesz zmodyfikować swoją ofertę, dodając lub odejmując do trzech sztuk krwi.

Gdy wszystkie oferty zostaną ujawnione, możesz zmodyfikować swoją ofertę, dodając lub odejmując do trzech sztuk krwi.

Zagrywka Lilith
Kiedy umieszczasz pieczęć, zyskujesz również jedną krew.

Kiedy umieszczasz pieczęć, zyskujesz również jedną krew.

SIEWCA ZAGŁADY

Trzydzieści srebrników

Trzydzieści srebrników
Kiedy przenosisz wieśniaka za pomocą jednego ze swoich rytuałów, możesz zyskać jedno srebro zamiast zasobu lokacji, który normalnie byś zyskał.

Kiedy przenosisz wieśniaka za pomocą jednego ze swoich rytuałów, możesz zyskać jedno srebro zamiast zasobu lokacji, który normalnie byś zyskał.

Trzydzieści srebrników
Kiedy dobierasz kłatwę za pomocą jednego ze swoich rytuałów lub karty lokacji, zamiast zasobów możesz zyskać tyle srebra, ile wskazuje liczba na znaczniku kłatwy.

Kiedy dobierasz kłatwę za pomocą jednego ze swoich rytuałów lub karty lokacji, zamiast zasobów możesz zyskać tyle srebra, ile wskazuje liczba na znaczniku kłatwy.

Urovoros

Urovoros
Możesz zużyć 1 zamiast

Podczas wydawania zasobów możesz zużyć jedno srebro zamiast dowolnego wymaganego zasobu. Możesz użyć tej zdolności dowolną ilość razy.

Urovoros
Kiedy dobierasz kłatwę, możesz zwrócić kłatwę wrogości z jednego z nich do księgi rytuałów tego kultu.

Dobierając kłatwy za pomocą jednego ze swoich rytuałów lub karty lokacji, możesz zwrócić kłatwę wrogości z jednego z nich do księgi rytuałów tego kultu.

Pieczenie Apokalipsy

Pieczenie Apokalipsy
Kiedy zostaniesz zaatakowany, możesz dobrać 4 kłatwy z sakiewki na żetony. Wybierz jeden z nich i otrzymaj zasoby tego samego typu wytwarzane w lokacji, w której nastąpił atak, w liczbie równej liczbie wyświetlanej na wybranej kłatwie.

Gdy gracz zostanie zaatakowany, może dobrać cztery kłatwy z sakiewki na żetony. Wybierz jeden z nich i otrzymaj zasoby tego samego typu wytwarzane w lokacji, w której nastąpił atak, w liczbie równej liczbie wyświetlanej na wybranej kłatwie.

Pieczenie Apokalipsy
Kiedy zostaniesz zaatakowany, możesz przenieść 2 wieśniaków z tej lokacji do dowolnej innej lokacji. Następnie gracz otrzymuje dwa surowce z lokacji, w której nastąpił atak lub z lokacji, do której przenieśli się wieśniacy. Otrzymujesz zasoby z lokacji, w której zostałeś zaatakowany, nawet jeśli nie przenieśliś żadnych wieśniaków.

Gdy gracz zostanie zaatakowany, może przenieść maksymalnie dwóch wieśniaków z tej lokacji do dowolnej innej lokacji. Następnie gracz otrzymuje dwa surowce z lokacji, w której nastąpił atak lub z lokacji, do której przenieśli się wieśniacy. Otrzymujesz zasoby z lokacji, w której zostałeś zaatakowany, nawet jeśli nie przenieśliś żadnych wieśniaków.

Dary Pandory

Dary Pandory
Kiedy przenosisz co najmniej dwóch wieśniaków za pomocą jednego ze swoich rytuałów do lokacji, która nie jest splugawiona, umieść w niej pieczęć.

Kiedy przenosisz co najmniej dwóch wieśniaków za pomocą jednego ze swoich rytuałów do lokacji, która nie jest splugawiona, umieść w niej pieczęć.

Dary Pandory
Kiedy przenosisz jednego wieśniaka za pomocą jednego ze swoich rytuałów do splugawionej lokacji, zdobywasz 1 krew.

Wtedy przenosisz jednego wieśniaka za pomocą jednego ze swoich rytuałów do splugawionej lokacji, zdobywasz 1 krew.

WSKAZÓWKA

Rytuały pasywne zazwyczaj współgrają z innymi rytuałami lub zbieraniem zasobów. Staraj się aktywować je przed wykonaniem innej akcji, aby uzyskać jak największą korzyść.

FAZA PLUGASTWA

LICYTACJA W LOKACJI

Faza plugastwa ma miejsce w rundach 2, 3, 4 i 5, w których kulty licytują krew, aby ustalić, kto splugawi daną lokację. W 5 rundzie, obie ostatnie lokacje zostaną splugawione. Za czwartą lokację dobędzie się jedna licytacja, po której natychmiast nastąpi kolejna licytacja za splugawienie kościoła.

Określanie lokacji:

Zidentyfikuj najbardziej skażoną lokację, w której znajduje się najwięcej pieczęci. W przypadku remisu lub braku pieczęci, splugawiona zostanie lokacja spośród remisujących z żetonem o najniższym pierwszeństwie.

Proces licytacji:

- † Gracze potajemnie zbierają krew, którą zgromadzili w swojej sakiewce gracza.
- † Gracze potajemnie decydują, ile krwi licytować, umieszczając licytowaną kwotę w zamkniętej dłoni i zwracając resztę do swojej sakiewki.
- † Wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoje oferty, wyciągając ręce i otwierając dłonie.
- † Za każdą pieczęć posiadaną przez gracza w lokacji, dodaj 2 sztuki krwi do jego całkowitej oferty.

Wyłonienie zwycięzcy:

- † Porównaj całkowitą stawkę za krew, w tym premię za pieczęć.
- † Kult gracza z najwyższą łączną liczbą plugastw niszczy lokację.
- † W przypadku remisu, porządek Piekielnej Łaski wyłoni zwycięzcę.

WSKAZÓWKA

Planuj strategicznie, gdzie licytować, a gdzie fałszować oferty. Staraj się przechytrzyć przeciwnika, zdobywając oferty z jak najmniejszą ilością krwi. Chociaż dwie ostatnie lokacje oferują więcej punktów, nie wahaj się próbować zdobyć żetonów z pierwszych lokacji, ponieważ możesz potrzebować znacznie mniej krwi, aby przebić ofertę przeciwnika.



Nekromanta skaził cmentarz za pomocą 3 pieczęci, podczas gdy czarnoksiężnik posiada 2 pieczęci. Odpowiada to 6 sztukom krwi kontra 4 sztuki krwi.



Nekromanta licytuje 4 sztuki krwi za łącznie 10 sztuk krwi. Czarnoksiężnik licytuje 5 sztuk krwi za łącznie 9 sztuk krwi. Nekromanta splugawi tę lokację.

FAZA PLUGASTWA

SPLUGAWIONA LOKALIZACJA

Po ustaleniu, który kult splugawi lokację, wykonaj następujące kroki:

Odwróć kartę lokacji

- † Obróć kartę lokacji awerssem do dołu. Wyłącza to zdolność lokacji, czyniąc ją mniej atrakcyjną dla kultystów.
- † Drewniane znaczniki klątwy w tej lokacji są teraz zgodne z zasadą Ciemnego przepływu (zob. strona 12).

Otrzymanie żetonu plugastwa

- † Kult, który splugawił lokację, otrzymuje w tej rundzie żeton plugastwa.
- † Żetony plugastwa oferują rosnące Zepsucie (Punkty Zwycięstwa): pierwsza splugawiona lokacja zapewnia 2 punkty Zepsucia, następna 3 punkty Zepsucia i tak dalej.

Umieść znacznik klątwy w sakiewce na żetony

- † Umieść dostępną klątwę (lub klątwy) pod żetonem (klątwy z dwoma wieśniakami, a jeśli używasz modułu inkwizytora, jedną z tarcz inkwizytora) w sakiewce na żetony.

Utrata przekazanej krwi

- † Kult, który splugawił lokację, traci całą przekazaną przez siebie krew i zwraca swoje pieczęcie do księgi rytuałów.

Inne kultury zdobywają krew

- † Kulty, które przegrały licytację, odzyskują połowę przekazanej krwi (zaokrąglonej w górę). Na przykład, jeśli licytujesz jedną sztukę krwi i przegrasz, otrzymasz ją z powrotem.
- † Zyskują również jedną sztukę krwi za każdą ze swoich pieczęci, które są usuwane i zwracane do ich księgi rytuałów.

Przykład:

- † Nekromanta licytuje 4 sztuki krwi i ma 2 pieczęcie, w sumie 8 sztuk krwi.
- † Siewca zagłady licytuje 6 sztuk krwi i ma 1 pieczęć, w sumie 8 sztuk krwi.
- † Kult znajdujący się wyżej w hierarchii Piekiernej Łaski splugawi lokację Zakładając, że siewca zagłady jest wyżej w hierarchii Piekiernej Łaski i wygra licytację:
- † Siewca zagłady traci całą przekazaną krew i zwraca swoją pieczęć do księgi rytuałów.
- † Nekromanta otrzymuje z powrotem połowę przekazanej krwi (2) plus 1 sztukę krwi za każdą ze swoich pieczęci (2), co daje w sumie 4 sztuki zwróconej krwi

WSKAZÓWKA

Nie zapominaj, że krew pozostająca w sakiewce gracza po ostatniej licytacji również zapewnia Zepsucie (Punkty Zwycięstwa). Czasami namówienie przeciwnika do przelicytowania oferty jest najlepszą strategią.



Piekierna Łaska rozstrzygnie remis.



Zwrócenie części krwi jest łatwym mechanizmem nadrabiania zaległości.

KONIEC GRY



2 punkty Zepsucia za splugawiony żeton

+



4 punkty Zepsucia za żeton plugastwa

+



1 punkt Zepsucia za żeton kultu

+



3 punkty Zepsucia za żeton księgi zaklęć

+



2 punkty Zepsucia za żeton krwi

+



4 punkty Zepsucia za żeton Piekielnej Łaski

+



1 Punkt Zepsucia za żeton pozycji

+



3 punkty Zepsucia za żeton punktów początkowych

+



2 Punkt Zepsucia z karty celu

CAŁKOWITE ZEPSUCIE

Na koniec gry podlicz zgromadzone punkty Zepsucia (Punkty Zwycięstwa), aby wyłonić zwycięzcę. Oto jak zdobywa się Zepsucie:

Splugawione lokacje

Za każdą splugawioną lokację otrzymujesz żeton plugastwa z punktami Zepsucia w zakresie od 2 do 5.

Liczenie kultystów

Policz liczbę kultystów, których posiada każdy kult. Kult z największą liczbą otrzymuje żeton kultu dający 3 punkty Zepsucia, następny otrzymuje 2 punkty Zepsucia, a trzeci 1 punkt Zepsucia. Piekielna Łaska rozstrzyga remisy.

Żetony księgi zaklęć

Pierwszy Kult, który ulepszy wszystkie pięć rytuałów w swojej księdze rytuałów, otrzymuje żeton księgi zaklęć dający 3 punkty Zepsucia, natychmiast po ostatnim ulepszeniu rytuału. Drugi kult otrzymuje 2 punkty Zepsucia i tak dalej. Jeśli na koniec gry pozostaną żetony księgi zaklęć, zostaną one przyznane kultowi z największą liczbą ulepszonych rytuałów na koniec gry. Piekielna Łaska rozstrzyga remisy.

Żetony krwi

Porównajcie pozostałą ilość krwi w sakiewkach graczy każdego kultu. Kult z największą ilością pozostałej krwi otrzymuje żeton krwi dający 3 punkty Zepsucia i tak dalej. Piekielna Łaska rozstrzyga remisy.

Żetony Piekielnej Łaski

Pozycja w hierarchii Piekielnej Łaski zapewnia znaczną ilość punktów Zepsucia. Kult na najwyższej pozycji otrzymuje żeton Piekielnej Łaski dający 6 punktów Zepsucia i tak dalej.

Żetony pozycji

Ponieważ kultury są losowo umieszczane na ścieżce Piekielnej Łaski, jest to teraz wyrównywane poprzez obliczenie Zepsucia wskazanego na ich żetonie.

Żetony punktów początkowych

Losowo rozmieszczone żetony punktów początkowych równoważą kultury, które rozpoczęły z mniejszą ilością krwi, oferując dodatkowe Zepsucie.

Karty Celów

Ukryte karty celów oferują dodatkowe Zepsucie, jeśli opisane na nich cele zostaną pomyślnie osiągnięte.

Zsumuj punkty Zepsucia, aby wyłonić zwycięzcę.

Nigdy nie wiadomo, kto zostanie zwycięzcą, aż do końca gry. Dzięki mechanizmom nadrabiania strat, ostateczny zwycięzca zazwyczaj wygrywa tylko niewielką różnicą. Dlatego nigdy się nie poddawaj i walcz o każdy punkt. Zwycięstwo może być bliżej niż myślisz.

TRYB KOOPERACJI

USTAWIENIA PLANSZY GŁÓWNEJ W TRYBIE KOOPERACJI



- 1 Pole na żeton księgi zaklęć z 3 punktami Zepsucia.
- 2 Miejsce na żeton krwi z 3 punktami Zepsucia.
- 3 Miejsce na żeton kultu z 3 punktami Zepsucia.
- 4 Miejsce na figurkę inkwizytora.
- 5 Na tych dwóch polach umieść odpowiednio po jednym drewnianym znaczniku klątwy dwóch wieśniaków pod drugim i trzecim żetonem plugastwa. Następnie umieść na nich dwa drewniane znaczniki z klątwą tarczy w przedstawionej kolejności.
- 6 Miejsce na 5 żetonów plugastwa, w ich lokacji wskazanej przez nadruk w skali szarości na planszy.
- 7 Wyjmijcie z sakiewki na żetony następujące drewniane znaczniki: 1, 2, 3 i 4, potasujcie je i połóżcie zakryte na drugim, trzecim, czwartym i piątym żetonie plugastwa. Zostaną one użyte później podczas fazy plugastwa. Pierwszy żeton plugastwa nie ma przypisanego drewnianego znacznika klątwy.
- 8 Obszar nadrukowany dla Drzewa Potępionych. Jeśli posiadasz miniaturkę Drzewa Potępionych, umieść ją tutaj.
- 9 Trzy pola na umieszczenie kultysty, gdy chcesz zwiększyć swoją pozycję w porządku Piekłnej Łaski.
- 10 Umieść akrylową kroplę krwi na wierzchu trzech pól, aby przypomnieć ci, że musisz zapłacić dodatkową krew za każdym razem, gdy wieszasz wieśniaka, poza wydrukowanymi zasobami.
- 11 Na tych polach każdy kult musi umieścić jedną pieczęć, aby utworzyć ścieżkę Piekłnej Łaski. Gracze wspólnie decydują, w którym miejscu na ścieżce należy umieścić pieczęć każdego z nich.
- 12 Pozostaw puste pola na 3 żetony Piekłnej Łaski; nie będą one używane w trybie kooperacji.
- 13 Pole na obszar Lokacji: Miniaturki, takie jak kultysty, pieczęcie, wieśniacy, monstra lub inkwizytor, są umieszczane na tym obszarze lub wokół niego.
- 14 Pola na żetony pierwszeństwa.
- 15 Nadrukowana ikona zasobu wytwarzanego przez lokację.
- 16 Miejsce na umieszczenie drewnianych znaczników klątwy.
- 17 Pola na karty lokacji. Potasuj talię kart lokacji i losowo umieść po jednej w każdej lokacji.

TRYB KOOPERACJI

W grze kooperacyjnej 2-4 graczy współpracuje przeciwko inkwizytorowi. Waszym wspólnym celem jest zebranie wystarczającej ilości Zepsucia, aby skutecznie skazić wioskę, podczas gdy inkwizytor i jego armia wieśniaków próbują pokrzyżować wasze złowieszcze plany. Każdy gracz wybiera kult, a po wstępnej konfiguracji zaczyna rozmieszczać swoich kultystów tak, jakby była to konkurencyjna gra Ciemna Krew. Ale uważaj, wieśniacy również działają w tym trybie gry, z potencjalnie niszczycielskimi skutkami!

CEL GRY

Aby wygrać w Ciemną Krew w trybie kooperacji, należy zebrać wystarczającą ilość punktów Zepsucia w zależności od liczby graczy.

Liczba graczy:	2	3	4
Zepsucie:	15	18	20

Zepsucie można zebrać, wykonując następujące cele:

1. Splugawione lokacje - każda lokacja zapewnia wskazane Zepsucie.
2. Zbieranie żetonów księgi zaklęć, krwi i kultu - każdy z tych żetonów zapewnia 3 punkty Zepsucia. Więcej informacji na temat zdobywania tych żetonów znajduje się w zasadach specjalnych.
3. Składając wieśniaków w ofierze na Drzewie Potępionych - Za każdego wieśniaka, którego pomyślnie złożysz w ofierze na Drzewie Potępionych, otrzymasz 1 punkt Zepsucia.
4. Maksymalny poziom Zepsucia, jaki można zebrać, wynosi 34 (9 z księgi zaklęć, krwi i żetonów kultu, 8 z ofiarowanych wieśniaków i 17 ze wszystkich żetonów plugastwa).

USTAWIENIA KOOPERACJI

- † Każdy gracz wybiera dowolny kult, bierze księgę rytuałów, swoich kultystów oraz potworność i składa je w normalny sposób, z różnicami wymienionymi poniżej.
- † Nie używaj sakiewki gracza, ponieważ ilość krwi każdego gracza jest ogólnie dostępną informacją.
- † Umieść rytuały pasywne tak, jak pokazano na obrazku, nie możesz ich odwrócić po usunięciu drewnianego znacznika kłatwy.
- † Każdy gracz zaczyna z 1 krwią i 1 srebrem.
- † Wyjmij następujące drewniane znaczniki kłatwy z sakiewki na żetony: 1, 2, 3, 4.
- † Wymieszaj drewniane znaczniki kłatwy. Umieść je zakryte na drugim, trzecim, czwartym i piątym żetonie plugastwa. Zostaną one użyte później podczas fazy plugastwa. Pierwszy żeton plugastwa nie ma przypisanego drewnianego znacznika kłatwy.
- † Umieść drewniane znaczniki kłatwy tarczy inkwizytora, jak pokazano na rysunku z ustawieniami, nad dwoma znacznikami kłatwy dwóch wieśniaków.
- † Umieść wszystkie pozostałe drewniane znaczniki kłatwy w sakiewce na żetony.
- † Dwóch graczy usuwa swoje skrajne lewe kłatwy i umieszcza je w sakiewce na żetony. Działajcie jako drużyna, aby zdecydować, którzy gracze wykonają tę akcję.
- † W woreczku do gry powinno teraz znajdować się łącznie 10 drewnianych znaczników kłatwy: 1 kłatwa tarczy, 1 kłatwa dwóch wieśniaków, 6 pozostałych drewnianych znaczników kłatw z liczbami i 2 znaczniki kłatwy kultu.
- † Wszystkie karty lokacji rozmieść normalnie.
- † Wszystkich wieśniaków rozmieść w normalny sposób.



Strona rytuałów pasywnych używanych do kooperacji

ZASADY SPECJALNE

- † Drewniane znaczniki kłatwy, które są umieszczone na wierzchu żetonów plugastwa, reprezentują ukrytą wartość, która jest dodawana do trudności licytacji, więc będziesz musiał kalkulować i licytować z pewnym ryzykiem podczas fazy plugastwa. Odwróć je awersem do góry, aby ujawnić ich wartość po tym, jak wszyscy gracze zaliczają w fazie plugastwa. Liczba kłatw jest dodawana do trudności licytacji lokacji. Po ujawnieniu drewnianych znaczników kłatw należy dodać je do sakiewki razem z kłatwami znajdującymi się pod danym żetonem plugastwa.
- † Trudność licytacji lokacji jest obliczana w następujący sposób: dodaj liczbę na drewnianym znaczniku kłatwy + wynik Zepsucia zapisany na wierzchu żetonu plugastwa + liczbę graczy + krew przechowywaną na wierzchu żetonu plugastwa. Jeśli łączna wartość licytacji przekroczy trudność licytacji, gracz wygrywa żeton plugastwa. Wszyscy gracze wygrywają i przegrywają licytację razem.
- † Gracze licytują wspólnie podczas plugawienia lokacji. Zbierz całą krew, którą chcesz zaliczyć od wszystkich graczy i dodaj wartość krwi pieczęci w danej lokacji; jest to wasza wspólna wartość licytacji.
- † Kiedy gracze wygrywają licytację, tracą całą zaliczowaną krew, a wszystkie pieczęcie wracają do ksiąg rytuałów, tak jak w grze z rywalizacją.
- † Kłatwa dwóch wieśniaków przenosi dwóch wieśniaków do lokacji, w której się pojawiła. w następujący sposób: Najpierw sprawdź, czy są jacyś dostępni wieśniacy i umieszczasz ich w lokacji, w której pojawiła się kłatwa

TRYB KOOPERACJI



Wieśniacy umieszczani i przemieszczani przez klątwę dwóch wieśniaków

z dwoma wieśniakami, a następnie, jeśli nie przesunąłeś wystarczającej liczby wieśniaków, zabierasz resztę z lokacji z żetonem o najwyższym pierwszeństwie (highest number), na której nie ma klątwy z dwoma wieśniakami. Powtarzaj ten proces, dopóki nie umieścisz dwóch wieśniaków lub nie skończą ci się lokacje.

- † Wieśniacy są traktowani zarówno jako wrodzy kultysty, jak i wieśniacy dla wszystkich celów i efektów. Kiedy efekt nakazuje ci zabić lub zwrócić jednego lub więcej wrogich kultystów, tymczasowo usuwasz z gry taką liczbę wieśniaków.
- † Złożenie wieśniaków w ofierze Drzewu Potępionych kosztuje 1 dodatkową krew.
- † Kiedy gracze przegrywają licytację lokacji, lokacja ta staje się poświęcona. Umieść żeton plugastwa na wierzchu karty lokacji, aby oznaczyć ją jako lokację poświęconą.
- † Wieśniacy w poświęconej lokacji nie mogą być składani w ofierze Drzewu Potępionych i karta lokacji nie może być już aktywowana.
- † Klątwa tarczy inkwizytora i klątwa dwóch wieśniaków są uważane za wrogie klątwy dla wszystkich celów i efektów.
- † Kiedy zdolność nakazuje ci zniszczyć zasoby innego gracza, zdobądź te zasoby spośród dostępnych i umieść je w pobliżu swojej księgi rytuałów. Następnym razem, gdy dowolny gracz zbierze zasoby z lokacji, zdobywa również 1 taki zasób.
- † Kiedy zdolność nakazuje ci ukraść zasoby, zamiast tego zdobądź taką liczbę zasobów spośród dostępnych.
- † Pozostałe zasady są takie same jak w normalnej grze.

Żetony kamieni milowych

Żetony księgi zaklęć, krwi i kultu funkcjonują jako kamienie milowe w trybie współpracy i są przyznawane natychmiast po spełnieniu określonego warunku przez jednego z graczy. Po ukończeniu kamienia milowego nie można stracić tych punktów, nawet jeśli dany warunek nie zostanie spełniony w przyszłości.

- † **Żeton księgi zaklęć:** Gracz, który jako pierwszy ulepszy wszystkie swoje rytuały, otrzymuje ten żeton.
- † **Żeton krwi:** Gracz, który zbierze 10 punktów krwi, otrzymuje ten żeton.
- † **Żeton kultysty:** Gracz, który kontroluje wszystkich 8 swoich kultystów, otrzymuje ten żeton.

Zasady aktywacji wieśniaków

Gracze aktywują swoich kultystów zgodnie z zasadami większości i Piekielnej Łaski. Po tym, jak wszyscy gracze rozegrają swojego pierwszego kultystę, aktywuje się również wieśniak. Aby aktywować wieśniaka, umieść jego figurkę na dostępnym polu inkantacji ostatniego gracza w Piekielnej Łasce. Jeśli to miejsce jest zajęte, umieść wieśniaka w miejscu na zaklęcie. Jeśli oba pola są zajęte, wieśniak przesuwa się do następnego gracza w Piekielnej Łasce. Kiedy wieśniak zostanie umieszczony w polu na inkantację lub zaklęcie, efekt inkantacji lub zaklęcia zostaje natychmiast aktywowany. Jeśli wszystkie pola są zajęte, wieśniak nie zostaje aktywowany.

Kiedy wieśniacy aktywują zaklęcia i czary

- † Jeśli inkantacja lub zaklęcie spowodowałyby, że wieśniak zyskałby krew, zamiast tego dodaj tę krew do następnej licytacji lokacji.
- † Jeśli efekt umieściłby pieczęć, dodaj 2 żetony krwi do następnej licytacji lokacji.
- † Wieśniacy mogą kraść i niszczyć zasoby innego gracza w danej lokacji, ale nigdy nie mogą ich zbierać. Ich celem jest zawsze gracz w danej lokacji z największą ilością zasobów.
- † Wieśniacy nie mogą zdobywać kultystów, innych wieśniaków ani zasobów; efekty te są ignorowane.
- † Podczas dobierania klątw wieśniacy mogą zwrócić klątwy graczowi do jego księgi rytuałów.



TRYB KOOPERACJI

Ruchy i działania Inkwizytora

- † Kiedy gracz wykonuje dowolną akcję z udziałem wieśniaka, inkwizytor przesuwa się o jedną lokację bliżej miejsca, w którym ta akcja miała miejsce. Na przykład, jeśli poświęcisz wieśniaka na obszarze 1, a inkwizytor znajduje się na obszarze 3, inkwizytor przeniesie się na obszar 2. Ta akcja ma miejsce przed rozpatrzeniem efektu, więc wieśniak, z którym gracz wejdzie w interakcję, nadal znajduje się w lokacji, co pozwala inkwizytorowi na zniszczenie pieczęci i zabicie tego kultysty, jeśli jest on ostatnim kultystą wykonującym akcję w tej lokacji. Inkwizytor nadal musi mieć klątwę tarczy lub wieśniaka w lokacji, gdy ostatni kultysta wykonuje akcję, aby zabić tego kultystę.
- † Gdy inkwizytor się porusza, jeśli przechodzi przez obszar, na którym znajduje się co najmniej jeden wieśniak lub klątwa tarczy inkwizytora, niszczy znajdującą się na tym obszarze pieczęć.
- † Inkwizytor zabije ostatniego kultystę w lokacji, w której się znajduje, po wykonaniu przez niego akcji, jeśli w tej lokacji znajduje się co najmniej jeden wieśniak lub klątwa tarczy.
- † Klątwa tarczy inkwizytora wyłącza zbieranie zasobów z lokacji, w której się pojawia. Pozostaw tę klątwę na wierzchu lokacji, aby zapamiętać efekt. Zdolności, które zwracają wrogie klątwy, mogą zwrócić tę klątwę do sakiewki, umożliwiając wznowienie zbierania zasobów w danej lokacji.



Inkwizytor przenosi się do lokacji 2 po tym, jak kultysta wejdzie w interakcję z wieśniakiem, zniszczy pieczęć i zabije kultystę.



Inkwizytor przenosi się z lokacji 4 do lokacji 3, ponieważ znajduje się ona najbliżej miejsca, w którym kultysta wszedł w interakcję z wieśniakiem.

TRYB KOOPERACJI

FAZY TRYBU KOOPERACJI

Faza utrzymania

Podczas fazy utrzymania wykonaj te kroki w zwykłej kolejności:

1. Umieść losowo 4 żetony pierwszeństwa.
2. Wylosuj z sakiewki na żetony i umieść po 2 drewniane znaczniki kłatwy w każdej lokacji.
3. Natychmiast rozegraj drewniane znaczniki kłatwy, kłatwy kultu, kłatwy tarczy inkwizytora i kłatwy dwóch wieśniaków.
4. Umieść wszystkich dostępnych wieśniaków.
5. Przesuń inkwizytora do każdej lokacji z kłatwą tarczy, zgodnie z instrukcjami żetonów pierwszeństwa i zniszcz pieczęć, jeśli to konieczne..

Faza rozmieszczania

Po zakończeniu ustawień i fazy utrzymania możesz zacząć normalnie umieszczać swoich kultystów w każdej lokacji. Inni gracze ograniczają liczbę kultystów, których można umieścić w regionie, tak jak w grze rywalizacyjnej. Wieśniacy nie mają wpływu na rozmieszczenie kultystów.

Faza rozgrywki

Zbieraj zasoby, wykonuj rytuały i wchodź w interakcje z wieśniakami z każdej lokacji w kolejności określonej przez żetony pierwszeństwa. Pamiętaj, że wieśniacy są uważani za wrogich kultystów dla wszystkich efektów i celów.

Faza plugastwa

Podobnie jak w normalnej grze, w pierwszej rundzie nie przeprowadza się fazy plugastwa.

Po pierwszej rundzie

Kiedy pierwsza runda dobiegnie końca, włóż wszystkie dostępne drewniane znaczniki kłatwy z powrotem do sakiewki na żetony, z wyjątkiem dwóch kłatw kultu, które zostały umieszczone w sakiewce na żetony na początku gry; te kłatwy wracają do odpowiednich ksiąg rytuałów po tym, jak zostaną rozegrane w fazie utrzymania, w normalny sposób. Następnie należy postępować zgodnie z zasadami, przetasowując żetony pierwszeństwa i drewniane znaczniki kłatwy. Jeśli żaden z graczy nie użył rytuału kłatwy, w sakiewce może znajdować się mniej niż 10 drewnianych znaczników kłatwy. W takim przypadku po rozdaniu wszystkich drewnianych znaczników należy pozostawić puste pola na pozostałe lokacje.

Faza plugastwa

W Fazie plugastwa każdy gracz decyduje, ile krwi chce licytować. Oferty wszystkich graczy są sumowane, tworząc ofertę łączną. Następnie należy odkryć zakryty drewniany znacznik kłatwy i obliczyć trudność licytacji lokacji. Jeśli oferta łączna jest wyższa niż trudność licytacji, wygrywasz licytację i pomyślnie plugawicie lokację. W przypadku remisu gracze zawsze przegrywają. Jeśli wygracie licytację, zabieracie żeton plugastwa i związane z nim Zepsucie. Pamiętajcie, że gracze wygrywają lub przegrywają razem.

Koniec gry i punktacja

Gra kończy się w rundzie piątej po wylicytowaniu ostatniej lokacji - kościoła. Podliczcie wszystkie punkty Zepsucia, które zebraliście jako drużyna. Jeśli nie udało wam się zebrać wystarczającej ilości punktów Zepsucia dla waszej liczby graczy, przegrywacie grę. Pamiętaj, że kulty, które dobrze ze sobą współpracują, wygrywają razem!

Wskazówki i często zadawane pytania

- ✦ Podczas fazy utrzymania, jeśli kłatwa tarczy inkwizytora Drewniany znacznik pojawia się w lokacji w lewym polu, a drewniany znacznik kłatwy kultu w prawym, inkwizytor zostanie najpierw przeniesiony do tej lokacji, a następnie zostanie tam umieszczona pieczęć kultu, co skutecznie uniemożliwi jej zniszczenie przez inkwizytora. Jeśli kłatwy pojawią się w odwrotnej kolejności, pieczęć zostanie zniszczona.
- ✦ Kłatwa tarczy inkwizytora wyłącza zbieranie zasobów tylko z określonego kręgu lokacji, którą zajmuje, a nie z obu kręgów.
- ✦ Możesz zwrócić kłatwę tarczy inkwizytora z lokacji, aby zarówno wznowić gromadzenie zasobów w tej lokacji, jak i chronić swoje pieczęć i kultystów przed gniewem inkwizytora.
- ✦ Pamiętaj, że inkwizytor porusza się tylko o jedną lokację bliżej miejsca, w którym wszedłeś w interakcję z wieśniakiem. Pomyśl kilka ruchów do przodu, aby uwięzić inkwizytora w lokacji, w której nie ma kultystów ani pieczęci.
- ✦ Pamiętaj, że kłatwa tarczy inkwizytora wykorzystuje zasady dotyczące Ciemnego przepływu.
- ✦ Z lokacji 1 i 5 inkwizytor może podróżować tylko odpowiednio do lokacji 2 i 4.
- ✦ Usunięcie wieśniaków z lokacji w jakikolwiek sposób (powrót, zabicie, poświęcenie ich na rzecz rytuałów itp.), z wyjątkiem złożenia ich w ofierze Drzewu Potępionych, tymczasowo usuwa ich z gry i udostępnia do rozmieszczenia.
- ✦ Poświęcenie wieśniaków w ofierze na Drzewie Potępionych usuwa ich na resztę gry. Oznacza to, że inkwizytorowi będzie trudniej zniszczyć twoje pieczęć i kultystów, a także będzie mniej wieśniaków dostępnych do wykonywania akcji.
- ✦ Rytuały "Kiedy zostajesz zaatakowany" uruchamiają się zarówno wtedy, gdy inkwizytor zniszczy pieczęć lub zabije kultystę, jak i za każdym razem, gdy wieśniacy wykonają akcję uznawaną za atak zgodnie z normalnymi zasadami.



GRA JEDNOOSOBOWA

TRYB GRY JEDNOOSOBOWEJ

W trybie gry jednoosobowej gracz musi stawić czoła wszystkim wrogim kultom, które nie korzystają z normalnych zasad umieszczania kultystów i skażenia lokacji. Tryb gry jednoosobowej jest przeznaczony do gry dowolnym z czterech kultów i składa się z 3 warunków zwycięstwa, które należy spełnić, oraz systemu punktacji skoncentrowanego wokół żetonów plugastwa. Należy pamiętać, że każdy kult ma swój własny styl gry, który zapewnia wyjątkowe wrażenia podczas gry każdym osobnym kultem.

Cel gry:

Aby wygrać grę Ciemna Krew w grze jednoosobowej, musisz spełnić wszystkie 3 warunki zwycięstwa na koniec gry.

1. W pełni ulepsz wszystkie swoje rytuały.
2. Zakończ grę ze wszystkimi 8 aktywnymi kultystami.
3. Osiągnij najwyższą pozycję na ścieżce Piekielnej Łaski.

Następnie podlicz swój wynik, dodając punkty Zepsucia z żetonów plugastwa, które udało ci się zdobyć podczas fazy plugastwa. Maksymalny wynik w tym trybie gry to 17. Jeśli nie spełnisz któregośkolwiek z tych warunków, uznaje się, że przegrałeś grę i nie powinieneś liczyć swojego wyniku.

Trudność

W trybie jednoosobowym można grać na 4 poziomach trudności:

Łatwy: Umieść tylko 1 kłatwę przeciwnika pod każdym żetonem plugastwa.

Średni: Umieść 2 kłatwy przeciwnika pod każdym żetonem plugastwa.

Trudny: Umieść 3 kłatwy przeciwnika pod każdym żetonem plugastwa.

Koszmar: Umieść wszystkie 4 kłatwy przeciwnika pod każdym żetonem plugastwa.

Ustawienie

- † Wybierz poziom trudności.
- † Wybierz dowolny kult, weź jego księgę rytuałów, jego kultystów i potworność, a następnie ułóż je w normalny sposób.
- † Zacznij z 2 punktami krwi i 1 srebrem.
- † Wyjmij następujące drewniane znaczniki kłatwy z sakiewki na żetony: 1, 2, 3 i 4.
- † Potasuj te znaczniki i umieść je zakryte na wierzchu drugiego, trzeciego, czwartego i piątego żetonu plugastwa. Zostaną one użyte później podczas fazy plugastwa. Pierwszy żeton plugastwa nie ma przypisanego drewnianego znacznika kłatwy.
- † Umieść kłatwy przeciwnika pod każdym żetonem plugastwa w zależności od poziomu trudności. Jeśli któryś z nich nie zostanie umieszczony, należy usunąć go z gry.
- † Umieść wszystkie pozostałe drewniane znaczniki kłatwy w sakiewce na żetony.
- † Usuń kłatwę najbardziej po lewej i umieść ją w sakiewce na żetony.
- † W sakiewce na żetony powinno teraz znajdować się łącznie 10 drewnianych znaczników kłatwy: 3 kłatwy z dwoma wieśniakami, wszystkie pozostałe drewniane znaczniki kłatwy z liczbami i 1 z twoich kłatw.
- † Umieść jedną ze swoich pieczęci na dole ścieżki Piekielnej Łaski.
- † Umieść wroga pieczęć na drugiej pozycji od góry na ścieżce Piekielnej Łaski.

Dopóki ta pieczęć jest wyżej od twojej, przegrywasz wszystkie remisy.

- † Wszystkie karty lokacji rozmieść normalnie.
- † Wszystkich wieśniaków rozmieść w normalny sposób.

Zasady specjalne

- † Drewniane znaczniki kłatwy, które są umieszczane na wierzchu żetonów plugastwa, reprezentują ukrytą wartość, która jest dodawana do trudności licytacji, więc będziesz musiał obliczyć i licytować z pewnym ryzykiem podczas fazy plugastwa. Odwróć je awersem do góry, aby ujawnić ich wartość po tym, jak gracz zalicytuje w fazie plugastwa. Ich liczba jest dodawana do trudności licytacji lokacji. Po odkryciu drewnianych znaczników kłatwy należy dodać je do sakiewki razem z kłatwami przeciwnika znajdującymi się pod danym żetonem plugastwa.
- † Trudność licytacji lokacji jest obliczana w następujący sposób: dodaj liczbę na drewnianym znaczniku kłatwy + ilość punktów krwi z wrogich pieczęci + ilość punktów Zepsucia zapisany na wierzchu żetonu plugastwa. Jeśli wartość twojej oferty przekracza trudność licytacji, wygrywasz żeton plugastwa. Remisy są rozstrzygane w normalny sposób w oparciu o pozycje Piekielnej Łaski.
- † Kiedy pojawi się kłatwa z dwoma wieśniakami, umieść 2 wrogich kultystów zamiast 2 wieśniaków, których normalnie umieściłbyś w tej lokacji.
- † Specjalne zasady gry jednoosobowej, dotyczące umieszczania kultystów: Jedną lokację może zajmować tylko do 6 kultystów, jeśli jest 1 wrogi kultysta, możesz umieścić 2 kultystów w normalny sposób. Jeśli w lokacji znajdują się 2 wrogich kultystów, gracz może umieścić 1 lub 3 kultystów. Aby umieścić w lokacji 3 lub więcej wrogich kultystów, musisz umieścić taką liczbę kultystów, aby łączna liczba kultystów w lokacji wynosiła 6. Przykład: Jeśli w Jaskini Ławy znajdują się 4 kultysty wroga, możesz umieścić w tej lokacji 2 kultystów, ponieważ 4 kultysty wroga + 2 twoich kultystów = łącznie 6 kultystów.
- † Masz większość, jeśli w lokacji znajduje się więcej twoich kultystów niż kultystów przeciwnika. Chociaż zawsze grasz jako pierwszy, ponieważ wrodzy kultysty nie zbierają zasobów ani nie wykonują innych akcji, większość jest nadal ważna, ponieważ pozwala ci aktywować kartę lokacji.
- † Główną rolą wrogich kultystów jest ograniczanie liczby kultystów, których można umieścić w każdej lokacji i zmuszanie do walki o większość.
- † Na koniec każdej rundy usuń wszystkich wrogich kultystów z wyjątkiem 1 z każdej lokacji, zakładając, że znajduje się w niej co najmniej 1 kultysta przeciwnika.
- † Pozostałe zasady są takie same jak w normalnej grze.

Faza utrzymania

Podczas fazy utrzymania wykonaj te kroki w zwykłej kolejności:

1. Umieść losowo 4 żetony pierwszeństwa.
2. Wylosuj z sakiewki na żetony i umieść po 2 drewniane znaczniki kłatwy w każdej lokacji
3. Natychmiast rozegraj drewniane znaczniki kłatwy, kłatwy kultu i kłatwy dwóch wieśniaków.
4. Umieść wszystkich dostępnych wieśniaków.

GRA JEDNOOSOBOWA

Faza rozmieszczania

Po zakończeniu fazy przygotowania do gry i fazy utrzymania możesz zacząć umieszczać swoich kultystów w każdej lokacji zgodnie ze specjalnymi zasadami gry jednoosobowej dotyczącymi umieszczania kultystów. Tak jak w normalnej grze, możesz umieścić 1 ze swoich kultystów w pustej lokacji, a następnie umieścić 2 kolejnych i tak dalej. Działa to nawet wtedy, gdy w lokacji znajduje się 2 wrogich kultystów, ponieważ możesz umieścić 1 kultystę, a następnie 3 kultystów, w sumie 6 kultystów. Maksymalna liczba kultystów w każdej lokacji jest ograniczona do 6.

Faza rozgrywki

Zbieraj zasoby, wykonuj rytuały i wchodź w interakcje z wrogimi kultystami i wieśniakami z każdej lokacji w kolejności określonej przez żetony pierwszeństwa, tak jak w normalnej grze.

Faza plugastwa

Podobnie jak w normalnej grze, w pierwszej rundzie nie przeprowadza się fazy plugastwa.

Po pierwszej rundzie

Kiedy pierwsza runda dobiegnie końca, włóż wszystkie dostępne drewniane znaczniki kławy z powrotem do sakiewki na żetony, z wyjątkiem swojej kławy, która została umieszczony w sakiewce na żetony na początku gry; ta kława wraca do twojej księgi rytuałów po tym, jak zostanie rozegrana w fazie utrzymania, jak zwykle. Następnie postępuj zgodnie ze specjalnymi zasadami gry jednoosobowej dotyczącymi usuwania kultystów i kontynuuj fazę utrzymania w rundzie drugiej w normalny sposób, przetasowując żetony pierwszeństwa i drewniane znaczniki kławy.

Faza plugastwa

Gdy dojdiesz do fazy plugastwa, zaliczuj w tajemnicy dowolną ilość krwi i dodaj ją do swojej mocy licytacji, tak jak w normalnej grze. Następnie odkryj zakryty drewniany znacznik kławy i oblicz trudność licytacji. Jeśli wygrasz licytację, zabierasz żeton plugastwa i odpowiadające mu Zepsucie. Remisy są rozstrzygane w normalny sposób w oparciu o pozycje Piekłnej Łaski.

Koniec gry i punktacja

Gra kończy się w rundzie piątej po wylicytowaniu ostatniej lokacji - kościoła. Jeśli nie udało ci się spełnić wszystkich 3 warunków zwycięstwa, przegrywasz grę. Dostosuj swoją strategię i spróbuj ponownie następnym razem!



SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Chcielibyśmy wyrazić naszą szczerą wdzięczność niesamowitym osobom, które pomogły nam powołać tę grę do życia.

Naszemu inspirującemu dyrektorowi kreatywnemu: Geps

Naszemu ciężko pracującemu kierownikowi projektu: Ember

Naszym innowacyjnym rzeźbiarzem 3D: Alexis Rydas i Vaggelis Theodoridis

Naszej ukochanej menedżerce społeczności: Hera

Naszym ognistym menedżerkom ds. mediów społecznościowych: Xenia i Ina

Naszym oddanym testerom gier

Nikos Taloumis, Antonis Voultsios, Konstantina Faka, Paulos Georgiadis, Matt, Diana, Vermel, Anna, Konstantina, Fenia, Jordan, Marianthi, Maria, Popi Antali, Vaggelis Theodoridis, Ismini Kiose, Meimaridis Stelios, Gannis Kotsifos, Elina Ellinis, Sofia Tsahoulidou, Alexandros Altalakis, Kona Sparow, Eleni Dalampira, Marina Sidiropoulou, Dimitris Palaskas, Chris, oraz wielu innym naszym testerom.

Za Lore Fiends: Yellowbyte Studios

Naszemu marketingowcowi odpowiedzialnemu za eventy: Ioannis Laskaris

Naszemu wiernemu towarzyszowi: Sixty

Na koniec specjalne podziękowania dla Iliasa Anastasiadis i Sofii Tsaxoulidou, i, przede wszystkim, dla VantoN.

Wszystkim naszym przyjaciółom i rodzinie, którzy wspierali nas swoją zachętą i cierpliwością podczas tej podróży.

A co najważniejsze, wszystkim naszym oddanym wspierającym. Wasza wiara w ten projekt inspirowała nas i prowadziła na każdym kroku. Bez was ten projekt nie byłby możliwy.

Teraz idź i poprowadź swój kult do zwycięstwa!

INDEKS SŁOWNIK

Ciemny przepływ 12

Drzewo potępionych 9

Drewniane znaczniki klątwy 11, 12

Drewniane znaczniki klątwy tarczy inkwizytora 12, 21, 34-36

Drewniane znaczniki klątwy z dwoma wieśniakami 12

Faza plugastwa 29, 30

Faza rozgrywki 16 - 26

Faza umieszczania 14, 15

Faza utrzymania 11-13

Ikony zasobów 11, 19

Inkantacji 25

Inkwizytor 12, 21

Karta celu 9

Karta lokacji 17

Karty wydarzeń 9

Kłątwa 12

Kolejność Piekielnej Łaski 8, 18

Krew 23, 29, 30

Księga rytuałów 7

Kultyści 14

Licytacja 29

Lokacja 17, 29, 30

Monstrum 21

Obszar zasobów 7

Pieczęcie 29

Piekielna Łaska 18

Rytuał 20-28

Rytuały pasywne 27, 28

Sakiewka gracza 8

Sakiewka na żetony 11

Srebro 7, 19

Składanie w ofierze 23

Skrzynia 7

Trumna 7

Wieśniacy 13

Większość 17

Zaklęcie 24

Zepsucie 31

Żeton pierwszeństwa 11

Żeton pozycji 8, 31

Żetony kamieni milowych 34

Żetony księgi zaklęć 31

Żetony krwi 31

Żetony kultu 31

Żetony Piekielnej Łaski 31

Żetony plugastwa 30, 31

Żetony punktów początkowych 8, 31

Żetony rytuałów 7, 20-28

