

Przygotowanie:

Wybierz liczbę kart Postaci równą liczbie graczy i przetasuj je.

Pamiętaj, aby dołączyć kartę Kruka.

Rozdaj każdemu graczowi losową kartę postaci.

Każdy patrzy na swoją kartę, ale trzyma ją w tajemnicy przed innymi.

Potasuj talię (karty z czerwonymi rewersami) i rozdaj każdemu graczowi po 4 karty.

Jeśli otrzymujesz Pióro w otwierającej ręce, a nie jesteś Krukiem, odrzuć je i dobierz kolejną rękę.

Kruk może zatrzymać swoje Pióra, ale może je również odrzucić, jeśli zechce.

Jeśli nie podoba ci się twoja początkowa ręka, możesz ją raz odrzucić i dobrać 4 nowe karty.

Gdy wszyscy będą zadowoleni ze swojej początkowej ręki, wtasuj odrzucone karty z powrotem do talii i wybierz pierwszego gracza (możesz użyć dowolnej metody, my osobiście preferujemy rundę siłowania się na rękę :))

Kolejność tury:

Swoją turę rozpoczynasz od wykonania jednej z czterech poniższych akcji:

- zagraj kartę z ręki;
- użyj pokoju, który jest już w grze;
- odrzuć 2 karty, aby dobrać kartę;
- spasuj (pamiętaj, że możesz to zrobić tylko wtedy, gdy inne akcje nie mogą być wykonane. Udowadniasz, że nie możesz zrobić nic innego, pokazując rękę następnemu graczowi). To się rzadko zdarza :)

Następnie wymieniasz jedną kartę z ręki z graczem, który będzie grał jako następny (w tym celu pomijasz ogłuszonych graczy).

Kiedy wymieniasz kartę, zawsze robisz to zakrytą i obaj gracze dają kartę w tym samym czasie.

Jeśli miałbyś wymienić kartę, a z jakiegoś powodu nie jest to dla ciebie możliwe, pokazujesz swoją rękę graczowi, z którym miałbyś wymieniać karty.

Po wymianie dobierasz lub odrzucasz karty, aż będziesz mieć dokładnie 4. Wtedy twoja tura się kończy.

Zwycięstwo:

Kruk wygrywa, jeśli wszyscy pozostali gracze są martwi lub opętani.

Rodzina wygrywa, jeśli uda im się zabić Kruka, zanim to nastąpi.

Opętani gracze wygrywają, gdy robi to Kruk.

W przypadku remisu rodzina wygrywa.

Różne i często zadawane pytania:

- Zagrana karta akcji trafia na stos kart odrzuconych po jej rozpatrzeniu. Jeśli zagrasz kartę pokoju, pozostanie ona w grze. Pokoje mogą być używane zamiast zagrywania kart z ręki.
- Kiedy zagrywasz kartę pokoju, używasz jej natychmiast po umieszczeniu jej w grze.
- Kruk może opętać innych graczy, dając im w wymianie karty Piór (może to być spowodowane przez kartę akcji lub pokój albo podczas wymiany na koniec tury). Jeśli gracz otrzyma Pióro, wie, że: jest teraz zły, a gracz, który dał mu Pióro, jest Krukiem.
- Jeśli wylosujesz Pióro podczas gry, obowiązują te same zasady, co w procedurze poprzedzającej grę.
- Nie możesz używać kart reakcji, jeśli jesteś ogłuszony. Nie możesz też zostać zmuszony do wymiany kart, ale ktoś może zamienić się z tobą miejscami (pomyśl o tym jak o przeciąganiu twojego nieprzytomnego ciała :))
- Jeśli umrzesz będąc ogłuszonym, ogłuszenie zostaje usunięte.
- Jeśli w ramach wymiany otrzymasz Poduszkę, jesteś zdany na łaskę drugiego gracza. Po wymianie mogą zdecydować się powiedzieć ci, że właśnie zostałeś zabity - temu nie da się zapobiec. Jeśli gracz milczy, traktujesz Poduszkę jak każdą inną kartę, którą można wymienić - jesteś bezpieczny (na razie...).
- Jeśli nie możesz wykonać niektórych części instrukcji karty (np. karty, której szukasz, nie ma już w talii), wykonaj tyle z opisu na karcie ile możesz.