



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

CTHULHU

A SÖTÉTSÉG BIRODALMA

JÁTÉKSZABÁLY

 reflexshop

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETÉS	2
ÁTTEKINTÉS	2
A DOBOZ TARTALMA	3
ALAPVETŐ TUDNIVALÓK	4
♦ HŰSÉG	4
♦ TÁBLÁK	4
♦ KÁRTYÁK	6
♦ ÜGYNÖKÖK	6
ELŐKÉSZÜLETEK	7
A JÁTÉK MENETE	8
♦ AKCIÓK	8
Befolyás gyakorlása.....	8
Megszerzés (csak az első akciónál).....	9
<i>Egy elsődleges eszközkártya megszerzése</i>	9
<i>Egy város megszerzése</i>	10
<i>Egy mítoszkártya megszerzése</i>	10
Befolyás visszaszerzése.....	10
Befolyás vásárlása	11
Utazás.....	11
Beavatkozás a rituáléba/nyomozásba	11
Kártyaakciók	12
<i>Merénylet</i>	12
<i>Kapu nyitása vagy bezárása</i>	13
<i>Zár felhelyezése vagy eltávolítása</i>	13
Kártyák eldobása.....	13
Hűség felfedése	14
Passzolás	14
♦ AZ ÉPELMÉJŰSÉG PRÓBÁRA TÉTELE	14
Ha valaki megőrül.....	14
A JÁTÉK VÉGE	15
♦ A JÁTÉK VÉGÉT ELŐIDÉZŐ TÉNYEZŐK	15
♦ PONTOZÁS	15
Általános pontozás.....	15
Nyomozók	15
Szektagok.....	15
Szakadók	15
♦ KI NYERI A JÁTÉKOT?	17
EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD	18
IMPRESSZUM	23

BEVEZETÉS

„Az Isteni Gondviselés Védelmébe vetett szilárd hittel, mindnyájan kölcsönösen felajánljuk e nyilatkozat támogatására Életünket, Vagyonunkat és szent Becsületünket.” – Az Amerikai Egyesült Államok népének Függetlenségi Nyilatkozata

Ne gondoljátok, hogy a Mérhetetlen Vének egyedül a ti világotokban gyakorolják hatalmukat. A megszámlálhatatlan végtelenek sorában könnyű ismerős létsíkokat találni ugyanazokkal a népekkel és nemzetekkel, akik a ti emberi nyelveiteket beszélnek és ugyanazokat a rémálmokat látják. A Vének létezése átszeli a valóság minden síkját. Az egyik ilyen létsíkon egy jól ismert nemzet jól ismert éve van épp: a nagy gazdasági világválságé, együtt a romlással és pusztulással, amit Amerikának hozott. Épp alkalmas idő ez a gyanakvás és megosztottság magvainak elhintésére, egy épp alkalmas helyen – ami enélkül az emberi civilizáció bástyájává nőné ki magát. Ha valamire számíthatunk az emberi fajtól, az az önzés. A kapzsiság átível az univerzumokon, és a Vének mindig örömmel fordítottak testvért a testvér, barátot a barát ellen a segítségével. Ha egy sámli ajánlasz egy embernek, mellyel a söpredék fölé emelkedhet, aligha fogja érdekelni, hogy a szomszédja torkán egyensúlyoz vele. Ennek a hatalmas kontinensnek, Amerikának a keleti partja épp tökéletes arra, hogy kivívja második függetlenségét egy sötétebb gondviselés oltalma alatt. A könnyen megingó hűség és a gátlások hazája ez a valóság, ahol a büszke nemzet nagyvárosait állandó veszélyként fenyegetik a romlást hozó erők. Csak óvatosan vegyétek hát le szemeketek arról, akit bajtársatoknak hisztek, nehogy hátba döfjön titeket. Persze nincs minden veszve. Ha az emberi faj teljesen erő híján lenne, a Véneknek nem kellene a sötétben bujkálniuk. Nem, közel sincs így, és a Vének nagyon jól tudják, milyen veszélyt jelenthet az egységes emberiség. Nem kell őket emlékeztetni arra, hogy még a Halál is halandó.

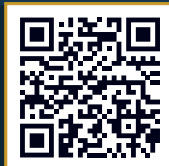
ÁTTEKINTÉS

A Cthulhu: A sötétség birodalma egy kompetitív játék, melyben 1–5 játékos veszi fel nyomozók, szektatagok, vagy a valamelyik csoportból kiábrándult szakadók szerepét, hogy megküzdjenek a pusztulás szélén álló országért. A játék végi pontszerzés módját az határozza meg, hogy az adott játékos melyik oldalhoz hűséges, a játékot azonban csak egyetlen játékos nyerheti meg.

A játék során a játékosok a befolyásjelölő kockáikkal szereznek meg eszközöket, vonnak városokat az irányításuk alá és jutnak mítoszkártyákhoz. Minden egyes megszerzett eszközkártya gazdagítja a játékosok pakliját és ezáltal bővíti az erőforrásaikat és a körük során végrehajtható akciók sorát. Miközben igyekeznek titokban tartani, hogy melyik oldalnak tartoznak hűséggel, és ügynökeik épelméjűségének határait feszegetik, a játékosok különböző akciókat hajtanak végre: ügynököket állítanak a maguk oldalára, meggyilkolják más játékosok ügynökeit, földöntúli erőket hívnak segítségül mítoszkártyák révén, ellehetetlenítik más játékosok kártyaszerzését és kapukat nyitnak meg vagy zárnak be, hogy mindezek révén győzelmi pontokhoz jussanak. A játék végén a legkevesebb győzelmi ponttal rendelkező játékos és minden, azonos hűségű másik játékos kiesik a játékból, és a benmaradt játékosok közül a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező nyer.

**INGYENES
DIGITÁLIS
TARTALOM**

SZEREZD MEG ITT!



REFLEXSHOP.HU/CTHULHU-A-
SOTETSEG-BIRODALMA

A DOBOZ TARTALMA



30 KERET (színenként 6)



1 ÉPELMÉJŰSÉG ZSÁKJA



95 BEFOLYÁSJELŐLŐ
(színenként 19)



5 JÁTÉKOSTÁBLA (színenként 1)



1 MŰANYAG TALP



6 HŰSÉGGKÁRTYA



1 JÁTÉKTÁBLA

1 PONTOZÓTÁBLA



50 KEZDŐ ESZKÖZKÁRTYA
(vezető ügynökönként 10)



60 ELSŐDLEGES ESZKÖZKÁRTYA



13 VÁROSKÁRTYA



24 MÍTOSZKÁRTYA



5 JÁTÉKOSSEGÉDLET



5 VEZETŐ ÜGYNÖK



22 TOBOROZHATÓ
ÜGYNÖK



8 MÉLYSÉGLAKÓ



1 MI-GO



12 KÉTOLDALÚ
KAPU



12 ZÁR



6 ÉPELMÉJŰSÉG-
JELŐLŐ



12 ÓRÜLET-
JELŐLŐ



1 NYOMOZÁS-
JELŐLŐ



1 RITUALÉ-
JELŐLŐ

AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD ELEMELI



6 VÉN



2 SZEKTATAGKÁRTYA



8 SZEKTATAGIRÁNYÍTÓ-KÁRTYA



2 SZEKTATAG



60 IRÁNYÍTÁSJELŐLŐ
(színenként 12)



1 CTHULHU



1 STATÁRIUMJELŐLŐ



3 WHATELEY-JELŐLŐ

ALAPVETŐ TUDNIVALÓK

◆ HŰSÉG ◆

Minden egyes játékos az emberiség sorsának eldöntéséért vetekedő erők valamelyikéhez hűséges – hogy melyikhez, azt a hűségkártyája határozza meg.



A nyomozók igyekeznek megakadályozni, hogy a peremen leselkedő végzet betörjön a világunkba. A nyomozók az alábbiakért kapnak győzelmi pontokat (GyP): sötét dimenziókba vezető, szunnyadó kapuk bezárása; nyomozójelöléssel rendelkező (rózsaszín GyP) ügynökök toborzása; valamint a nyomozás előremozdítása a megfelelő sávon. Bármilyen bátrak is azonban a nyomozók, életük és elméjük folyamatos veszélyben van. Ha egy nyomozó a játék során bármikor megőrül, a játék azonnal véget ér (lásd: 14. oldal). A nyomozókkal szemben a szektatagok állnak.



A szektatagok fő célja, hogy elhozzák a káosz és sötétség birodalmát, amiért majd másvilági uraik bőségesen megjutalmazzák őket. A szektatagok az alábbiakért kapnak győzelmi pontokat (GyP): szunnyadó kapuk megnyitása; ügynökök meggyilkolása; szektatagjelöléssel rendelkező (zöld GyP) kártyák megszerzése; valamint a rituálé előremozdítása a megfelelő sávon, mellyel az általunk ismert világ végét hozzák közelebb. Hűségükért gazdáik halhatatlansággal jutalmazzák őket, még ha épelméjűségük meg is kérdőjelezhető. A játék nem ér véget attól, ha egy szektatagot meggyilkolnak vagy megőrül. A szektatagokkal szemben a nyomozók állnak.



A szakadárok egykor szektatagok vagy nyomozók voltak, de kiábrándultak korábbi ügyükből. A szakadárok az alábbiakért kapnak győzelmi pontokat (GyP): ügynökök meggyilkolása; szunnyadó kapuk megnyitása vagy bezárása; a korábbi hűségüknek (nyomozó vagy szektatag) megfelelő sáv állása. Nem kapnak azonban pontot ügynökök toborzásáért vagy a Vének megidézéséért. Mivel a szakadárok egyszerre dolgoznak mindkét oldal ellen, elengedhetetlen számukra, hogy kilétük titok maradjon. Amennyiben mégis lebuknak, különböző büntetéseket szenvednek el (lásd: 14. oldal). Egy szakadárral szemben egy korábban másmilyen hűséggel bíró szakadár áll (vagyis a szakadár nyomozóval szemben a szakadár szektatag és fordítva).

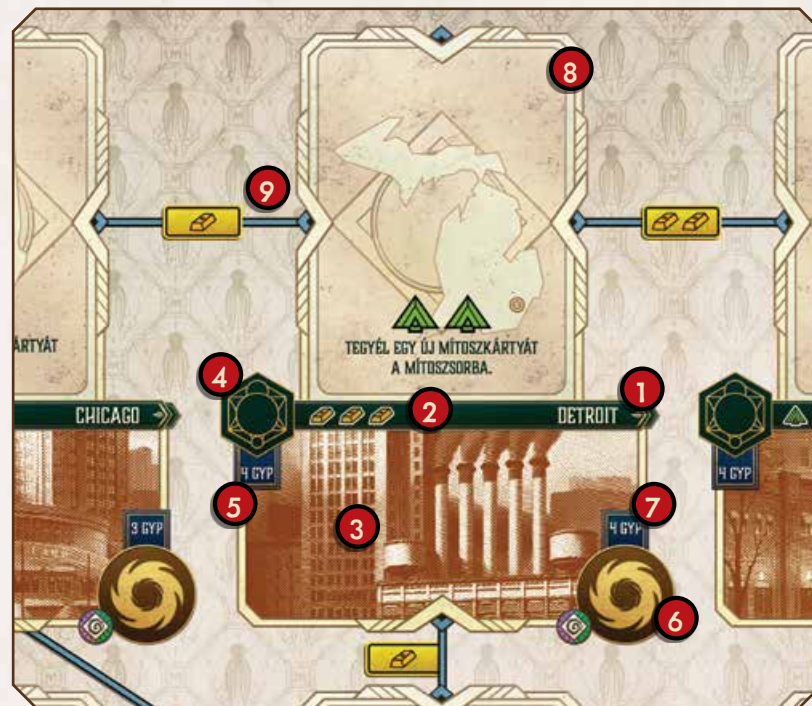


Általános jelöléssel rendelkező (kék GyP) győzelmi pontokat a hűségétől függetlenül bármelyik játékos szerezhethet (nyomozó, szektatag és szakadár is).

◆ TÁBLÁK ◆

Két fő tábla van a játékban: a játéktábla és a pontozótábla. A játék fő eseményei a játéktáblán zajlanak, míg a pontozótáblán tudjátok vezetni a győzelmi pontokat (GyP) és az egyes játékosok hűségének állását.

👉 JÁTÉKTÁBLA



- Városnév**
- Városkártya emlékeztetője:** emlékeztető, hogy a város kártyáján milyen erőforrások szerepelnek.
- Városmező:** üres tér a város megszerzéséhez szükséges befolyásjelölők gyűjtésére, a megszerzésakció akadályozását szolgáló záruk felhelyezésére, valamint ügynökök felhelyezésére és mozgatására.
- Irányításjelölő helye:** itt kell jelölni, ha egy játékos átveszi egy város felett az irányítást.
- Kontrollpont:** a város irányításának megszerzéséért azonnal járó GyP mennyiségét jelöli. Ennek a számnak kell megfelelni ahhoz is, hogy merényletet lehessen végrehajtani a városban.
- Kapu:** a másik dimenziókba vezető szunnyadó kapuk a játék során bezárhatók vagy megnyithatók.
- Kapu értéke:** ennek a számnak kell megfelelni a kapu nyitásához vagy zárásához, és ennyi GyP jár érte a játék végén.
- Elsődleges eszközök helye:** az elsődleges eszközök kártyáinak, valamint a megszerzésükhöz használt befolyásjelölőknek a helye. Amennyiben elfogy róla a pakli, azonnal életbe lép a rajta jelölt hatás.
- Útvonal:** összeköti a városokat. Minden útvonalnak van egy költsége, melyet meg kell fizetni a használatához. Azok a városok, melyeket útvonal köt össze, szomszédosnak számítanak.

☞ PONTOZÓTÁBLA

14	15	12 GYP			
13	16	9 GYP			
12	17	6 GYP			
11	18	3 GYP			
10	19	0 GYP			
9	20				
8	21				
7	22				
6	23				
5	24				
4	25				
3	26				
2	27				
1	28				
0	29				
-1	30				
-2	31				
-3	32				
-4	33				
-5	34				
GYP	35				

- A. GyP-sáv:** a játékosok győzelmi pontjainak jelölésére.
- B. Nyomozási sáv:** a nyomozók előrehaladásának jelölésére.
- C. Rituálásáv:** a szektatagok előrehaladásának jelölésére.
- D. Mítoszkártyák:** a megszerzhető mítoszkártyák sora, valamint a húzópakli, melyből a játék során a kínálat feltölthető.
- E. Városkártyák:** a városkártyák paklija, melyeket akkor lehet felvenni, amikor valaki megszerez egy várost.
- F. Titkos készlet:** azon elsődleges eszközkártyák paklija, melyek nem vesznek részt a játékban – hacsak más utasítást nem kaptok.
- G. Limbus:** a különböző kártyák megszerzésére használt befolyásjelölők ide kerülnek, amíg vissza nem szerzik őket.





◆ KÁRTYÁK ◆

A játékosok paklijait eszközkártyák alkotják, melyeket a játék során akciók végrehajtására használnak. Háromféle eszközkártya van a játékban:

- **Kezdő eszközkártyák:** a vezető ügynök 10 kártyája, ezek alkotják egy játékos pakliját a játék kezdetén.
- **Elsődleges eszközkártyák:** ezek a kártyák a városokra kerülnek, az elsődleges eszközök helyére. A játék során innen szerezhetik meg őket a játékosok, hogy a paklijuk bővítésével fejlesszék a stratégiájukat.
- **Városkártyák:** ezekhez a kártyákhoz városok megszerzésével juthatnak a játékosok.

KEZDŐ ESZKÖZKÁRTYÁK **ELSŐDLEGES ESZKÖZKÁRTYÁK** **VÁROSKÁRTYÁK**



Erőforrások



Hatás



Név

A mítoszkártyák erős hatásokkal bírnak, melyeket a játékosok a játék során felhasználhatnak, de ezek a kártyák sosem kerülnek bele a játékosok paklijába.

MÍTOSZKÁRTYÁK



GyP

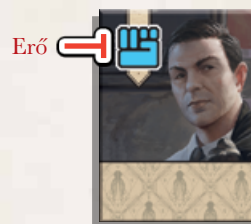
Épelméjűség próbára tétele
Ez azt jelenti, hogy ki kell állni az épelméjűség próbáját, miután ezt a kártyát megszerezte valaki. (Lásd a 14. oldalon).

◆ ÜGYNÖKÖK ◆

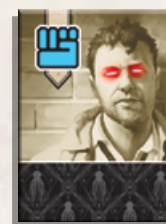
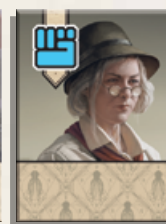
Az ügynökök olyan karakterek, akiket a játékosok irányítanak a játék során. Minden játékos egy vezető ügynökkel kezdi a játékát, és a későbbiekben toborozhat mellé további ügynököket. Az ügynökök 1-1 további befolyást jelentenek egy város megszerzése során, amíg a városmezőn tartózkodnak (lásd: 9. oldal). Továbbá az ügynökök erőt (☞) adhatnak a városnak, amelynek a városmezőn tartózkodnak, és kártyaakciókat hajthatnak végre (lásd: 12. oldal), vagy állandó hatást fejthetnek ki (Harry Houdini, Lillian La France és Alice Ochs különleges képessége).

Minden ügynökjelölő kétoldalú. Az ügynökök a játékot eredeti oldalukkal felfelé kezdik, és csak a Visszatérők kártya hatására fordíthatók át a másik oldalukra.

VEZETŐ ÜGYNÖKÖK

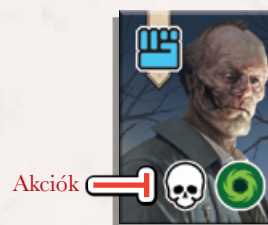


Eredeti oldal

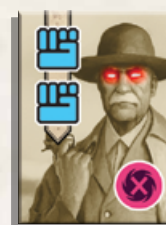


Visszatérő oldal

TOBOROZHATÓ ÜGYNÖKÖK



Eredeti oldal



Visszatérő oldal

FONTOS! A játékban minden játékelemből csak annyi használható, amennyi a dobozban található. Ha egy hatás révén egy játékos túllépné ezt a mennyiséget, akkor csak az elérhető legtöbbet tudja érvényesíteni.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az alábbiak a 2–5 személyes játék előkészületei. Az egyszemélyes játékmód előkészületeit lásd a 18. oldalon.

1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, ahol minden játékos eléri.
2. Tegyétek a pontozótáblát a játéktábla jobb oldalára.
3. Tegyétek a rituálé és a nyomozás állásának követésére szolgáló jelölőket a sávjaik első mezőjére.
4. Tegyétek az épelméjűség-jelölőket és az örületjelölőket az épelméjűség zsákjába, azt pedig a játéktábla közelébe.
5. Tegyétek a városkártyák pakliját képpel felfelé a pontozótábla jobb oldalán a városkártyáknak fenntartott helyre.
6. Keverjétek meg az elsődleges eszközkártyákat. Ezután képpel lefelé helyeztetek el mind a 12 városban a pakli helyére kártyákat a résztvevők számától függően:
 - ♦ 2–3 játékos esetén: városonként 3-3 kártya.
 - ♦ 4–5 játékos esetén: városonként 4-4 kártya.
 Ezután fedjétek fel minden város legfelső elsődleges eszközkártyáját. Ha egy ügynököt fedtek fel, helyezétek a hozzá tartozó jelölőt a kártya tetejére.
7. Tegyétek félre a megmaradt elsődleges eszközkártyákat képpel lefelé a pontozótábla jobb oldalán lévő titkos raktárba.
8. Keverjétek meg a mítoszkártyákat, és tegyétek a paklit a pontozótábla mellé a mítoszkártyáknak kijelölt helyre. Fordítsatok fel és tegyetek a pakli jobb oldalára egy sor mítoszkártyát a játékosok számától függően:
 - ♦ 2–3 játékos esetén: 3 kártya.
 - ♦ 4–5 játékos esetén: 4 kártya.

9. Mindannyian:
 - ♦ Válasszatok egy szint, és vegyétek el a hozzá tartozó játékosablát, irányításjelölőket, kereteket és 7 befolyásjelölőt. A megmaradt befolyásjelölőket hagyjátok színekre osztva egy közös kupacban a játéktábla mellett.
 - ♦ Válasszatok egy vezető ügynököt, és vegyétek el a hozzá tartozó kezdő eszközkártyákat és jelölőt.
 - ♦ Csúsztatassatok be a vezető ügynökötöket a keretbe az eredeti oldalával felfelé.
 - ♦ Keverjétek meg a kezdő eszközkártyáitokat, és alkossatok belőlük képpel lefelé egy paklit. Húzzatok belőle 5 kártyát, a maradékot pedig tegyétek a paklinak kijelölt helyre a játékosablán.
 - ♦ Tegyetek 1 befolyásjelölőt a GyP-sáv 0-s helyére a pontozótáblán.
10. A játékosok számától függően keverjétek meg a hűségkártyákat képpel lefelé.
 - ♦ 2–3 játékos esetén: 1 szektagat, 1 nyomozó, 2 szakadár
 - ♦ 4–5 játékos esetén: 2 szektagat, 2 nyomozó, 1 véletlenszerűen kiválasztott szakadár
 Ezután osszatok minden játékosnak 1-1 hűségkártyát. A nem használt kártyákat tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket. Nézzétek meg a saját hűségkártyátokat anélkül, hogy felfednétek a többiek előtt, majd tegyétek képpel lefelé a játékosablátok mellé.
11. Állítsatok fel Cthulhut a műanyag talp segítségével, majd tegyétek a toborozható ügynökökkel, a zárrakkal, a kapukkal, a Mi-Góval, a mélységglakkokkal, a Whateley-jelölőkkel és a statáriumjelölővel együtt a játéktábla közelébe típusonként csoportosítva.
12. A leggyanúsabb játékos kezd. Tőle az óramutató járásával ellentétes irányban haladva tegyétek a vezető ügynökötöket egy általatos választott városmezőre, melyen még nincsen másik ügynök. Az első játékotok során érdemes véletlenszerűen húznotok 1-1 városkártyát, és oda rakni a vezető ügynökötöket. Ha a R'lyeh városkártyát húznátok ki, ahelyett húzzatok újat.

Kezdődjék hát az örület!



A JÁTÉK MENETE

A *Cthulhu: A sötétség birodalma* egy előre nem meghatározott számú körből álló játék, mely a kezdőjátékostól az óramutató járásának megfelelő irányban halad tovább. A köre során egy játékos:

1. Végrehajt 2 akciót és a rendelkezésére álló bónuszakciók közül bármennyit.
2. Amint egy akciót teljesen végrehajtott, az akcióhoz használt kártyá(ka)t a játékosabláján lévő dobópakliba teszi.
3. Annyi új kártyát húz a paklijából, hogy 5 lap legyen a kezében. Ha egy játékos nem tud már lapot húzni, mert elfogyott a paklija, akkor újakeveri a dobópakliját, és abból húz, amíg 5 lap nem lesz a kezében.

Amikor az egyik játékos a köre végére ért, a tőle balra ülő játékos köre következik. A játék így folytatódik, amíg valami elő nem idézi a játék végét. Ekkor következik a pontszámítás, majd a győztes kihirdetése (lásd: 15. oldal).

MEGJEGYZÉS: *Előfordulhat, hogy valamelyik kártya hatása ellentmond az általános szabályoknak. Ebben az esetben a kártya felülírja a szabályt.*

◆ AKCIÓK ◆

Némelyik akció végrehajtásához az eszközkártyák (kezdő, elsődleges és városkártyák) erőforrásaira van szükség. A játékosok egy eszközkártyát csak egyetlen módon használhatnak fel az alábbiak közül:

1. Egyetlen fajta erőforrásként.
2. Az akciója végrehajtásával.
3. A bónuszakciója végrehajtásával.

A kártyák erőforrásként való használata során nem lehet több kártyát felhasználni, mint amennyi erőforrást az adott akció ténylegesen igényel.

Minden REAKCIÓ hatással rendelkező kártyán fel van tüntetve, hogy a hatását milyen körülmény váltja ki (pl. amikor a kártya megsemmisül, eldobják, felhasználják az akciója végrehajtásához stb.). A REAKCIÓ nem számít akciónak, így nem is számít bele a játékosok által körönként végrehajtható 2 akcióba.

MEGSEMISÍTÉS

Bizonyos hatások megsemmisítenek kártyákat vagy jelölőket. Amikor egy kártya megsemmisül, véglegesen távolítsátok el a játékból, vagyis helyezétek vissza a dobozba. Ha ez egy ügynökkártya vagy -jelölő, távolítsátok el a jelölőt a keretből, a keretet adjátok vissza a játékosnak, majd távolítsátok el a kártyát és a jelölőt a játékból. Városkártyákat nem lehet megsemmisíteni. Ha egy városkártya megsemmisülne, akkor tegyétek vissza a pontozótábla mellé, a városkártyák közé.

☞ BEFOLYÁS GYAKORLÁSA

Egy játékos dönthet úgy, hogy kijátszik egy vagy több eszközkártyát a kezéből, melyen befolyásjelölő (🎲) szerepel, és így befolyásjelölőket tehet a saját készletéből egy elsődleges eszközkártyára, egy városmezőre vagy egy mítoszkártyára. Egy akció végrehajtása során egy játékos csupán egyetlen kártyára vagy városmezőre tehet befolyásjelölőket **függetlenül attól, hogy van-e ott ügynöke**. A feltett befolyásjelölők száma nincs korlátozva. A játékosok nem játszhatnak ki szándékosan több kártyát, mint amennyi szükséges. A játékosok csak akkor tehetnek fel a szükségesnél kevesebb befolyásjelölőt, ha 2 🎲-vel rendelkező kártyát játszanak ki, azonban csak egy jelölő van a személyes készletükben.

*PÉLDA: A köre során **Tuesday ügynök** kijátszik 2 kezdőkártyát a kezéből, az egyik 1 🎲-vel, a másik 2 🎲-vel rendelkezik. Így összesen 3 🎲-t tehet fel bármelyik elsődleges eszközre, városmezőre vagy mítoszkártyára. Mivel egy későbbi körben majd szeretné megszerezni az **Anarchisták** kártyát, 3 befolyásjelölőt tesz rá.*



☞ **MEGSZERZÉS (CSAK AZ ELSŐ AKCIÓNÁL):**

A soron lévő játékos dönthet úgy, hogy az első akcióját, és **csakis az első akcióját** arra használja fel, hogy megszerezzen egy olyan elsődleges eszközkártyát, mítoszkártyát vagy várost, ahol a legtöbb befolyással rendelkezik. Döntetlen esetben, hacsak valami nem jelzi kimondottan, egyik játékos sem bír többséggel. Noha a megszerzéshez nincs szükség ügynökök jelenlétére, amennyiben mégis a városban vannak, egy-egy további befolyást jelentenek a város megszerzésére irányuló akció során. Ettől függetlenül a játékosnak rendelkeznie kell legalább egy befolyásjelölővel magán a kártyán vagy a városon, hogy megszerezhesse. A zár jelzéssel (🔒) rendelkező kártyákat és városokat nem lehet megszerezni. **A megszerzésakció végrehajtása nem igényel semmilyen kártyát.**

MEGJEGYZÉS: Alice Ochs ügynök 🍷 1 helyett 2 ügynöki befolyást ad az aktuális városmezőjéhez.

A megszerzésakció végrehajtásakor a játékosnak a következő lépéseket kell követnie, az alábbi sorrendben:

1. Átrakja a megszerzett kártyán vagy városmezőn található befolyásjelölőit a Limbusba. A más játékosokhoz tartozó, a megszerzett kártyán vagy városmezőben lévő befolyásjelölők visszatérnek a gazdájuk személyes készletébe.
2. A lentebb részletezetteknek megfelelően követi az adott kártyatípus vagy város megszerzéséhez szükséges lépéseket.
3. Amennyiben a megszerzett kártyán szerepel(nek) **MEGSZERZÉSKOR** végrehajtható hatás(ok), végrehajtja (ők)t.
4. Ellenőrzi, hogy a megszerzett kártyán szerepel-e az épelméjűség próbája (🎯), és amennyiben igen, végrehajtja a próbát (lásd: 14. oldal).

FONTOS: Egyes hatások lehetővé teszik a játékosok számára, hogy kártyákat és városokat szerezzenek meg. A **MEGSZERZÉSKOR** végrehajtható hatások tekintetében ez ugyanúgy megszerzésnek számít, a játékosoknak azonban nem kell befolyásjelölőkkel rendelkezniük az adott kártyán, és nem is kell ezt az első akciójukként végrehajtaniuk, hacsak a játékelem nem állít mást.

Minden kártyatípushoz saját lépések tartoznak, melyeket a megszerzésükkor kell végrehajtani:

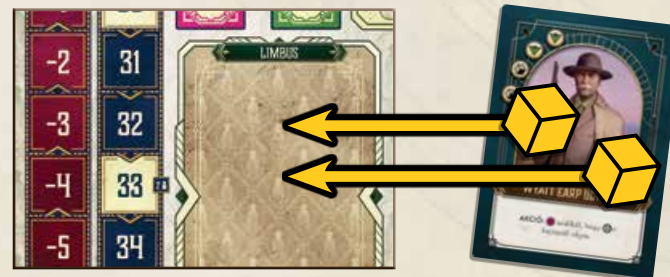
Egy elsődleges eszközkártya megszerzése

Vedd el a kártyát a tábláról és tedd a dobópaklidba. Ha a megszerzett kártya egy toborozható ügynök, akkor vedd el a hozzá tartozó jelölőt és csúsztasd be egy, a színednek megfelelő keretbe (az eredeti oldalával felfelé). Ezután helyezd a frissen toborzott ügynököd arra a városmezőre, ahol megszerzedt.

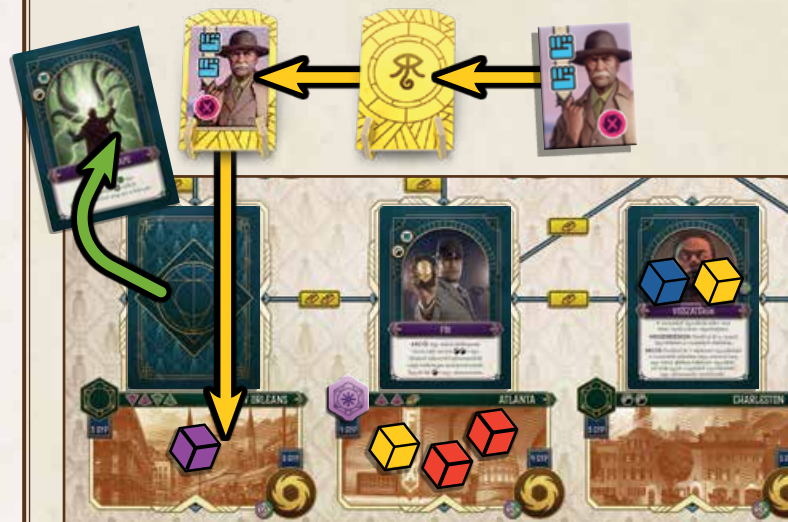
Ezután fordítsd fel a következő kártyát az adott város paklijában, ha van még benne. Ha a felfedett kártya egy ügynök, akkor tedd a hozzá tartozó ügynökjelölőt a kártya tetejére. Ha viszont a megszerzett kártya az utolsó volt a pakliban, akkor ehelyett léptesd előre a rituálásív jelölőjét 2-vel, és tegyél egy mítoszkártyát a mítoszsorba a pakliból.

FONTOS: Egy játékos egyszerre legfeljebb 6 ügynököt irányíthat. Ebbe beletartozik a vezető ügynök, a toborozható ügynökök, valamint a Mi-Go (egy különleges ügynök, akít mítoszkártya segítségével lehet megszerezni) is. Ha egy játékosnak már van 6 ügynöke, akkor nem szerezhet meg többet.

*PÉLDA: A köre kezdetén **Friday ügynök** befolyásjelölői Atlanta városmezőjén, a Visszatérők kártyán és a Wyatt Earp kártyán vannak. Ezek közül egyedül a Wyatt Earp kártyán rendelkezik a legnagyobb befolyással. Úgy dönt, hogy az első akciójával megszerzi ezt a kártyát. A Wyatt Earp kártyán lévő befolyásjelölőit a Limbusba, a kártyát pedig a dobópaklijába teszi.*



Wyatt Earp egy toborozható ügynök, ezért **Friday ügynök** elveszi a hozzá tartozó ügynökjelölőt, és az egyik keretbe helyezi. Ezután Wyatt Earp ügynököt New Orleans városmezőjére helyezi, ez volt ugyanis a város, ahol Wyatt Earpöt megszerezte. Végül felfordítja a New Orleans-pakli tetején lévő elsődleges eszközkártyát.

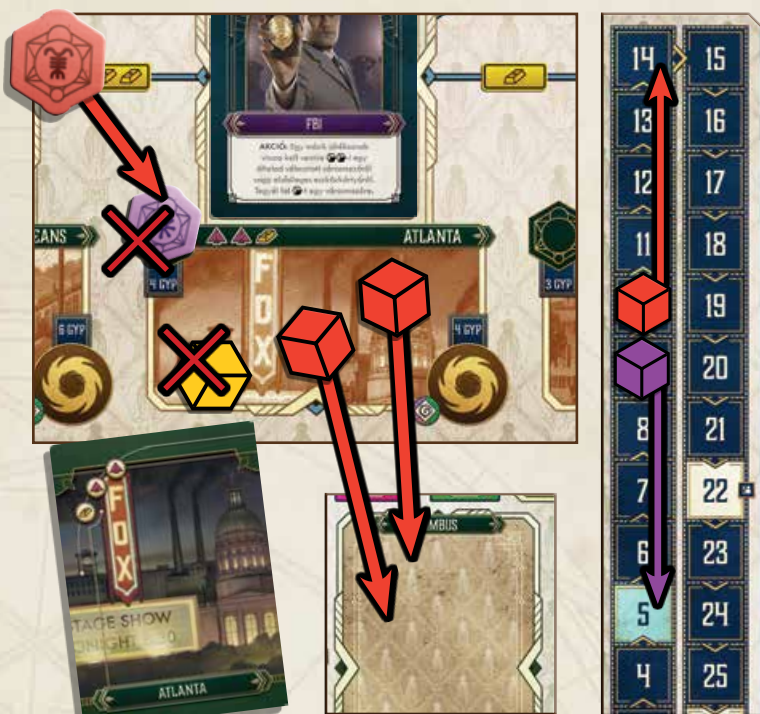


Egy város megszerzése

Ha egy játékos az irányításjelölőjét a városban erre kijelölt helyre teszi, azzal megszerzi a várost. Ha egy másik játékos már korábban irányítása alá vonta a várost, akkor a korábbi játékosnak vissza kell vennie a jelölőjét. A várost irányítása alá vonó játékos a város értékének megfelelő számú GyP-t kap. Ezzel egyidőben a várost megszerző játékos elveszi és a dobópaklijába teszi a városkártyát. Ha egy másik játékos korábban már megszerezte a várost, akkor az ő paklijából, kezéből vagy dobópaklijából veszi el a városkártyát. Ha a kezéből veszi el, akkor a másik játékos húz 1 eszközkártyát; ha a paklijából, akkor ezután a paklit azonnal újra kell keverni.

MEGJEGYZÉS: Egy játékos csak olyan várost szerezhet meg, mely még nincs az irányítása alatt.

PÉLDA: **Monday ügynök** a köre elején Atlanta városmezőjén a legtöbb befolyásjelölővel rendelkezik, és úgy dönt, hogy megszerzi a várost. **Friday ügynök**, akinek szintén volt befolyásjelölője Atlantában, visszaveszi a befolyásjelölőit, míg **Monday ügynök** a sajátjait átteszi a Limbusba. Mivel Atlanta eddig **Tuesday ügynök** irányítása alatt állt, **Monday ügynök** kicseréli az ő irányításjelölőjét a sajátjára. **Tuesday ügynök** azonnal elveszt 4 GyP-t a város elvesztése miatt, **Monday ügynök** pedig szerez 4 GyP-t. Végül **Tuesday ügynök** kikeresi az Atlanta kártyát a paklijából, a paklit újakeveri, majd a kártyát **Monday ügynöknek** adja, aki a dobópaklijába teszi.



FONTOS: Leszámítva néhány kifejezetten mást állító kártyát, a városok megszerzése az egyetlen mód, hogy a játékosok a játék során szerezzenek GyP-t. Minden más GyP-t a játék végén kapnak meg (lásd: 15. oldal).

Egy mítoszkártya megszerzése

A soron lévő játékos a mítoszkártyát a játékosablaja mellé teszi, a kijelölt helyre. Néhány mítoszkártya (Cthulhu, Mi-Go, a Whateley család) hozzá tartozó elemekkel is rendelkezik, melyeket ekkor szintén be kell gyűjteni. Begyűjtés után még ne tegyetek új mítoszkártyát a mítoszoszba az éppen felvett helyére.

PÉLDA: **Thursday ügynök** a köre elején a **Yog-Sothoth** mítoszkártyán a legtöbb befolyásjelölővel rendelkezik. Úgy dönt, hogy felveszi a kártyát, a játékosablaja mellé teszi, befolyásjelölőit pedig a Limbusba. A **Yog-Sothoth** kártya rendelkezik egy **MEGSZERZÉSKOR** végrehajtandó hatással, így **Thursday ügynök** kap egy további akciót a köre során.



☞ BEFOLYÁS VISSZASZERZÉSE

A soron lévő játékos a köre során kijátszhat egy vagy több olyan eszközkártyát a kezéből, melyen ☞ látható, hogy visszaszerezzen annak megfelelő mennyiségű befolyásjelölőt városmezőkről, mítoszkártyákról, elsődleges eszközkártyákról és a Limbusból, vagy ezek közül akár több helyről is, bármilyen kombinációban. Ez az akció nem használható arra, hogy a közös befolyásjelölő-készletből vegyen fel kockákat.

PÉLDA: **Thursday ügynök** 2 kártyát játszik ki, melyeken összesen 4 ☞ szerepel. Úgy dönt, hogy 2 ☞-t a Limbusból, egyet a **Felajánlás** mítoszkártyáról, egyet pedig **Boston városmezőjéről** vesz vissza a személyes készletébe.

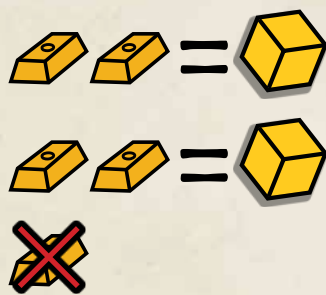


☞ BEFOLYÁS VÁSÁRLÁSA

A soron lévő játékos kijátszhat egy vagy több vagyonjelzéssel (🟡) ellátott kártyát, hogy a színének megfelelő befolyásjelölőket szerezzen a közös készletből. A játékos minden kijátszott 2 🟡-ért 1-1, a színének megfelelő befolyásjelölőt vehet fel. Minden maradék 🟡 kárba vész. Ha egy játékos már minden befolyásjelölőjét felvette a közös készletből, akkor ezt az akciót többet nem tudja végrehajtani.

FONTOS: A 🟡-k száma véges. Ha több 🟡-t kapna valaki, mint amennyi még rendelkezésre áll, akkor csak annyit kap, amennyi a közös készletben van, és az ehhez szükséges legkevesebb kártyát játszhatja csak ki a kezéből.

PÉLDA: Friday ügynök a köre során 2 kártyát játszik ki összesen 5 🟡 értékben, hogy befolyásjelölőket vásároljon. Elvesz 2, a színének megfelelő kockát a közös készletből, és a személyes készletébe teszi őket. Minden el nem költött 🟡 elvesz és nem használható többé sem most, sem egy későbbi akció során.



☞ UTAZÁS

A soron lévő játékos kijátszhat a kezéből egy vagy több olyan eszközkártyát, melyen 🟡 szerepel, hogy egy vagy több ügynökét és/vagy mélységlakóját egy városmezőről egy másikra mozgassa az azokat összekötő útvonalon. Ennek költsége a kiinduló és a célpont városmezőket összekötő leghatékonyabb útvonalon szereplő 🟡-ok összege. A játékosok soha nem fizethetnek többet, mint ami az utazáshoz szükséges. Egy játékos az utazásakció révén bármelyik ügynökével bármelyik városba utazhat, sőt különböző ügynökökkel különböző városokba is utazhat, feltéve, hogy rendelkezik elegendő 🟡-nal. Minden maradék 🟡 kárba vész.

MEGJEGYZÉS: Lilian La France ügynök (🌀) körönként egyszer átutazhat a szomszédos városba az utazási költség megfizetése nélkül.

PÉLDA: Monday ügynök 2 kártyát játszik ki összesen 4 🟡 értékben.

1 🟡 felhasználásával a vezető ügynököt Pittsburghból Indianapolisba utaztatja, 3 🟡 felhasználásával pedig Moses Fleetet utaztatja Charlestonból New Orleansba.



☞ BEAVATKOZÁS A RITUÁLÉBA/NYOMOZÁSBA

A soron lévő játékos kijátszhat a kezéből egy vagy több olyan eszközkártyát, melyekkel növelheti (▲/▲) vagy csökkentheti (▼/▼) a megfelelő sávon a jelölő előrehaladását a kijátszott szimbólumoknak megfelelő számmal. Egy beavatkozáskor a játékosok csak egyetlen sáv értékét csökkenthetik VAGY növelhetik (vagyis egy akció során csak egy jelölőt mozgathatnak, csak egy irányba). Ha a rituálé vagy a nyomozás jelölője eléri a sáv végét, az előidézi a játék végét. Ekkor az akció teljes végrehajtása után azonnal hajtásot végre a játék végi lépéseket (lásd: 15. oldal).

PÉLDA: Tuesday ügynök a köre során kijátssza a New Orleans és James Horus Rose kártyákat, hogy beavatkozzon a rituáléba. Így hárommal lépteti előre a jelölőt a rituálésávon.



👉 KÁRTYAAKCIÓK

A soron lévő játékos kijátszhat egy eszközkártyát vagy felhasználhat egy mítoszkártyát, hogy végrehajtsa egy, a kártyán szereplő akciót. Néhány kártyán bónuszakció is szerepel. Ezeket a hagyományos akciókkal megegyező módon kell végrehajtani, a különbség annyi, hogy nem használnak el egyet sem a játékos körönkénti 2 akciójából.

A gyakori akciók és bónuszakciók listája:

Merénylet

Ahhoz, hogy egy másik játékos ügynöke ellen merényletet hajtsa végre (☠️), a játékosnak:

1. Rendelkeznie kell egy ügynökkel ugyanazon a városmezőn, mint ahol a másik játékos ügynöke tartózkodik. **Hacsak más hatás érvénybe nem lép, a visszatérő ügynököket nem lehet meggyilkolni.**
2. Ki kell játszania egy eszközkártyát, mely lehetővé teszi az ügynök számára, hogy végrehajtsa ezt az akciót. Ez kétféleképpen történhet:
 - Egy, **az ügynökhöz tartozó** kártya kijátszásával, ha szerepel rajta (☠️) **VAGY**
 - Egy olyan kártya kijátszásával, mely bármely ügynök számára lehetővé teszi a merényletet.
3. **A kontrollponttal megegyező vagy nagyobb számú (👮) jellel** kell rendelkeznie, figyelembe véve azt a szabályt, hogy csak az akció végrehajtásához elegendő, lehetőleg kevesebb lapot lehet kijátszani. Az akciót végrehajtó játékos adott városban tartózkodó ügynökei hozzáadják (👮) jelüket ehhez az akcióhoz akkor is, ha nem ők hajtják végre az akciót. Minden, még hiányzó (👮) a játékos kezében lévő további kártyákról kell, hogy származzon. Játssz ki egy vagy több további, (👮) jellel rendelkező kártyát, hogy elérd a város kontrollpontjának megfelelő összegét. A merénylet végrehajtására használt kártyán esetleg szereplő (👮) érték nem adódik hozzá a számhoz. Minden maradék (👮) elvész. Ha a játékosnak nincs elegendő (👮) értéke, akkor az akciót nem hajthatja végre.
4. Az akciót végrehajtó játékos a játékosabláján a kriptába teszi a meggyilkolt ügynök jelölőjét.
5. A játékos, akihez a meggyilkolt ügynök tartozott, megsemmisíti az ügynök kártyáját. Ha a kártya a játékos kezében volt, akkor húz 1 eszközkártyát a paklijából a helyére. Ha a kártya a paklijában volt, akkor kivesszi belőle, és azonnal újakeveri a paklit. Ezután a megüresedett keretet visszateszi a személyes készletébe.

FONTOS: Egy játékos vezető ügynöke csak akkor lehet merénylet célpontja, ha a játékosnak nincs másik ügynöke, valamint ha 5 vagy több GYP-vel rendelkezik a pontozótáblán. A vezető ügynök szintén nem lehet merénylet célpontja, ha a játékos szekta iránti hűsége korábban már fel lett fedve.

A mélységalakok (különleges ügynökök, akiket kártyák segítségével lehet megszerezni) bármely más toborozható ügynökhöz hasonlóan meggyilkolhatóak. A jelölőik ilyenkor a közös készletbe kerülnek vissza.

Ha egy játékos vezető ügynöke esik merénylet áldozatául, akkor a játékosnak fel kell fednie, melyik oldalhoz hűséges. Ha szektatag, akkor a merénylet megszakad, és a játék folytatódik, mintha mi sem történt volna. Ha nyomozó vagy szakadár, az előidézi a játék végét. Az akció teljes lefolyása után azonnal hajtátok végre a játék végi lépéseket (lásd: 15. oldal).

MEGJEGYZÉS: Harry Houdini ügynök (👤) ellen soha nem lehet merényletet elkövetni.

PÉLDA: **Thursday ügynök** toborzott ügynöke, **Adsila Chavos Atlanta városmezőjén tartózkodik** **Friday ügynök** toborzott ügynökével, **Gerard Lescaux-val együtt.** A köre során **Thursday ügynök** úgy dönt, hogy kijátssza az **Adsila Chavos kártyát**, hogy merényletet hajthasson végre. Ahhoz, hogy Atlantában merényletet lehessen végrehajtani, a város kontrollpontjának megfelelően 4 (👮) szükséges. **Adsila Chavos jelölőjén 1 van**, így a játékos kijátszik még 3 kártyát, hogy 3 további (👮) -t szerezzen. Ekkor Gerard Lescaux merénylet áldozatául esik. **Thursday ügynök felveszi és a kriptájába helyezi a jelölőt**, majd visszaadja **Friday ügynöknek** a keretet, aki ekkor kénytelen a Gerard Lescaux kártyát eltávolítani a dobópaklijából.



PÉLDA: **Wednesday ügynök** vezető ügynöke Indianapolisban tartózkodik az általa toborzott **Harry Houdinivel**, valamint **Monday ügynök** toborzott ügynökével, **Lachlan atyával együtt.** Amikor sorra kerül, **Wednesday ügynök** úgy dönt, hogy kijátssza a **Könyörtelen összeesküvő kártyáját**, mely lehetővé teszi számára, hogy egyik ügynökével merényletet hajtsa végre. Úgy dönt, hogy a vezető ügynökével lecsap **Lachlan atyára.** Mivel a két ügynöke együtt összesen 3 (👮) jelzéssel rendelkezik, ami megegyezik Indianapolis kontrollpontjával, a **Lachlan atya elleni merénylet további eszközkártyák kijátszása nélkül is sikeres.** **Wednesday ügynök** elveszi és a kriptájába helyezi a jelölőt, majd visszaadja a keretet **Monday ügynöknek**, aki eltávolítja **Lachlan atya kártyáját** a paklijából.



Kapu nyitása vagy bezárása

Egy kapu bezárásához (X) vagy megnyitásához (O) egy játékosnak az alábbi lépéseket kell végrehajtania:

1. Legyen legalább egy ügynöke egy kapujelölővel nem rendelkező városban.
 2. Játsszon ki egy eszközkártyát, melynek révén végrehajthatja a (X) vagy (O) akciót az alábbi módok valamelyikén:
 - Egy, az **ügynökhöz tartozó** kártya kijátszásával, ha az rendelkezik (X) vagy (O) jellel
- VAGY**
- Egy olyan kártya kijátszásával, mely bármely ügynök számára lehetővé teszi (X) vagy (O) valamelyikét.
3. A **kapu értékével megegyező vagy nagyobb** (C) értékkel kell rendelkeznie, figyelembe véve azt a szabályt, hogy csak az akció végrehajtásához elegendő, lehetőleg kevesebb lapot lehet kijátszani. Az akciót végrehajtó játékos adott városban tartózkodó ügynökei hozzáadják (C) értéküket ehhez az akcióhoz, akkor is, ha nem ők hajtják végre az akciót. Minden még hiányzó (C) a játékos kezében lévő további kártyákról kell, hogy származzon. Játssz ki egy vagy több további, (C) jellel rendelkező kártyát, hogy elérd a kapu értékének megfelelő összeget. A kapu nyitáshoz/záráshoz használt kártyán esetleg szereplő (C) értéke nem adódik hozzá a számhoz. Ha a játékosnak nincsen elegendő (C) értéke, akkor az akciót nem lehet végrehajtani. Minden maradék (C) elvész.
 4. Tegyen egy kapujelölőt a megfelelő oldalával (X) vagy (O) felfelé a város kapujára, annak tetejére pedig egy irányításjelölőt.
 5. Tegye próbára az épelméjűségét (lásd: 14. oldal). **Amennyiben örületjelölőt húz és egy toborzott ügynök hajtotta végre az akciót, akkor az az ügynök megsemmisül** (vezető ügynökök nem tudnak megsemmisülni). Távolítsátok el a toborzott ügynök jelölőjét és kártyáját a játékból. Ha a kártya a játékos kezében volt, akkor húz 1 eszközkártyát a paklijából a helyére. Ha a kártya a paklijában volt, akkor kiveszi belőle, és azonnal újakeveri a paklit. Ezután a megüresedett keretet visszat teszi a személyes készletébe.

Zár felhelyezése vagy eltávolítása

A soron lévő játékos kijátszhat egy olyan eszközkártyát, melyen a zár (Z) jel szerepel, hogy ennek segítségével feltegyen vagy levegyen egy zárat egy elsődleges eszközkártyáról, mítoszkártyáról vagy városmezőről. A (Z)-ral lezárt kártyák és városok nem szerezhetők meg semmilyen módon, hacsak valamilyen hatás azt lehetővé nem teszi. A befolyásjelölőket azonban a játékosok továbbra is rátehetik vagy elvehetik a zárral lezárt kártyáról vagy városmezőről. Egy kártyán vagy városmezőn nem lehet egyenlő több (Z).

FONTOS: A (Z) ak száma véges. Ha (Z) kerülne fel, de már nincs több szabad zárjelölő, akkor az akciót nem lehet végrehajtani.

KÁRTYÁK ELDOBÁSA

A soron lévő játékos akárhány eszközkártyát eldobhat a kezéből a dobópaklijába.

MEGJEGYZÉS: Noha a kártyák eldobálása hatékony módja annak, hogy mielőbb végére érj a pakliának, ne feledd, hogy a köre végén minden játékos csak annyi kártyát húz, amennyi egyszerre a kezében lehet.

PÉLDA: Thursday ügynök vezető ügynöke Atlantában tartózkodik. Kijátszik egy kezdő eszközkártyát, ennek segítségével be tud zárni egy kaput. Ezután kijátszik még 2 lapot a kezéből, hogy hozzáadjon 3 (C) értéket a vezető ügynöke 1 (C) értékéhez. Ez összesen 4, ami megegyezik a kapu értékével. Ezután egy kapujelölőt helyez a bezárt oldallal felfelé a város kapujára, és egy irányításjelölőt tesz a tetejére. A kártyán szereplő hatásnak megfelelően a kártya megsemmisül. Ezután Thursday ügynök próbára teszi az épelméjűségét.

PÉLDA: Thursday ügynök és Monday ügynök egyaránt rendelkeznek (Z)-vel a Nikola Tesla mítoszkártyán, de Monday ügynök pillanatnyilag több befolyásjelölővel rendelkezik. Thursday ügynök meg akarja akadályozni, hogy Monday ügynök szerezze meg Nikola Teslát, ezért kijátszik egy kezdő eszközkártyát, amellyel feltehet vagy levehet egy (Z)-t. Ennek megfelelően feltesz egy zárjelölőt a Nikola Tesla kártyára. Monday ügynök csak akkor tudja majd megszerezni, ha előbb ő vagy egy másik játékos egy akció során eltávolítja a (Z)-t és még mindig többségi befolyással rendelkezik a kártyán.

FOLYAMATOS HATÁS: A köröd során az első kártyád megszerzése után kapsz egy további akciót.



👉 HŰSÉG FELFEDÉSE

Ezt az akciót csak akkor hajthatja végre egy játékos, ha a hűsége még nem lett korábban felfedve, és ha ennek hatására annyi GyP-je lesz, hogy azzal előidézze a játék végét (ez a játékoszámtól függ).

A hűség felfedése akció végrehajtásához nincs szükség kártyára.

A soron lévő játékos felfedi, hogy melyik oldalnak tartozik hűséggel, és azonnal GyP-t kap az alábbiakért:

- A megnyitott/bezárt kapukért a hűségétől függően.
- A hűségjelölőjük pontozósávon elért helyzetéért.


A játék végét előidéző játékos ezekért nem kap még egyszer pontot a játék végi pontozás során (lásd: 15. oldal). Noha természetesen a játék végének ilyen előidézése előnyös lehet a játékos számára, fontos megjegyezni, hogy a fel nem fedett hűségkártyák 3 GyP-t érnek a játék végén, a szakadárok pedig 3 GyP-t veszítenek, ha hűségkártyájuk fel lett fedve.

MEGJEGYZÉS: Ha a játékos elszámolta a pontjait, és mégsem idézi elő a játék végét, akkor minden, ezen akcióval szerzett GyP-t elveszít. Léptessétek vissza az eredeti GyP-értékére és fordítsátok a hűségkártyáját képpel lefelé. A Vének gúnyosan megmosolyogják szerencsétlenül járt próbálkozását, és a játék halad tovább a megszokott módon.

👉 PASSZOLÁS




A soron lévő játékos dönthet úgy, hogy további akciók végrehajtása nélkül fejezi be a körét.

◆ AZ ÉPELMÉJŰSÉG PRÓBÁRA TÉTELE ◆



Valahányszor egy játékos megszerez egy kártyát, melyen a  jelzés szerepel, vagy amikor megnyit/bezár egy kaput, próbára kell tennie az épelméjűségét. Ez az alábbiak szerint történik:

1. A játékos húz 1 jelölőt az épelméjűség zsákjából.
2. A kihúzott jelölőt a játékosablója épelméjűség-mezőjére teszi.


Kétféle jelölőt lehet húzni:

- : A játékos megőrizte elméje épségét. Ezek a jelölők nem kergetik örületbe a játékos.
- : A játékos elméje megbomlott. Hacsak valami nem rendelkezik másképp, egy 3  jelölővel rendelkező játékos azonnal megőrül.

MEGJEGYZÉS: Ne feledjétek, hogy ha egy  jelölőt kapu megnyitása/bezárása következményeként húz ki valaki, akkor az akciót végrehajtó toborzott ügynök megsemmisül. Vezető ügynökök nem tudnak megsemmisülni.

PÉLDA: Miután **Friday ügynök** egy toborzott ügynökével megnyitott egy kaput, próbára teszi épelméjűségét, és egy  jelölőt húz a zsákból. Ez a második örületjelölője, így a játék halad tovább. Azonban, mivel az épelméjűségét egy kapu megnyitása következtében kellett próbára tennie, és  jelölőt húzott, a toborzott ügynök, aki az akciót végrehajtotta, megsemmisül. **Friday ügynök** eltávolítja az ügynök jelölőjét és kártyáját a játékból, a keretet pedig visszateszi a személyes készletébe.



👉 HA VALAKI MEGŐRÜL

Az a játékos, aki kihúzza a harmadik  jelölőjét, teljesen megőrül. Amennyiben még lehetséges, fel kell fednie a hűségkártyáját. Ha azon szektatag szerepel, akkor a játék folytatódik, a hűségkártya pedig felfedve marad. Ha nyomozó vagy szakadár, az előidézze a játék végét. Azonnal hajtásatok végre a játék végi lépéseket (lásd: 15. oldal).

A JÁTÉK VÉGE

A játék addig tart, amíg valamelyik feltétel elő nem idézi a végét. A játék végét előidéző akciót még teljesen végre kell hajtani, majd következik a pontszámítás.

◆ A JÁTÉK VÉGÉT ELŐIDÉZŐ FELTÉTELEK ◆


- ◆ Egy játékos eléri a játékoszám alapján meghatározott szükséges GyP-számot, amit a pontozótáblán a  jelzéseknél találotok.
 - » 2 játékos esetén: 33 GyP
 - » 3 játékos esetén: 30 GyP
 - » 4 játékos esetén: 26 GyP
 - » 5 játékos esetén: 22 GyP
- ◆ Egy játékos kihúzza a harmadik  jelölőjét és felfedi a hűségkártyáját, melyen nyomozó vagy szakadár szerepel.
- ◆ Egy játékos vezető ügynöke merénylet áldozatául esik.
- ◆ A jelölő eléri az utolsó mezőt a nyomozási vagy a rituálásávon.
- ◆ Egy játékos kijátssza a Mélységlakók elsődleges eszközkártya-akcióját, miközben mind a 8 mélységlakó játékban van.



PONTOZÁS

A játékosok kétféleképpen szereznek győzelmi pontokat: az általános pontozási szabályok szerint és a hűségük alapján.



☞ ÁLTALÁNOS PONTOZÁS

- ◆ 3 GyP jár azért, ha egy játékos hűségkártyája nem lett felfedve a játék során. Ezután mindenki felfedi a hűségkártyáját.
- ◆ Minden játékos pontot kap azokért a játék során megszerzett kártyákért és ügynökökért, melyeken a  GyP jelzés szerepel, mint például a Danversi Közkórház, Herbert West, Kana Mishima, Randolph Carter vagy az Ezüstkulcs.
- ◆ Minden játékos ellenőrzi, hogy rendelkezik-e mítosz kártyáin játék végi hatásokkal, amelyek további GyP-eket érhetnek vagy döntetleneket dönthetnek el.

MEGJEGYZÉS: Figyeljete oda, hogy a játék során megszerzett és pontozott kártyák, mint pl. az Elveszett város vagy a Necronomicon megfelelően legyenek pontozva, ahogy a játékosok által irányított városok is. Továbbá ne feledjétek, hogy azok a játékosok, akik korábban végrehajtották a hűség felfedése akciót, most nem kapnak pontot sem a nyomozási vagy a rituálásáv, sem a megnyitott/bezárt kapuk miatt, ezekért ugyanis már korábban kaptak pontot.



☞ NYOMOZÓK

A nyomozók további győzelmi pontokat kapnak:

- ◆ A nyomozási sávon lévő jelölő pozíciójának megfelelően.
- ◆ Minden irányításuk alatt álló,  jellel rendelkező kapu értékének megfelelően.
- ◆ Minden,  GyP jellel rendelkező toborzott ügynökért.



☞ SZEKTATAGOK

A szektatagok további győzelmi pontokat kapnak:

- ◆ A rituálásávon lévő jelölő pozíciójának megfelelően.
- ◆ Minden, a kriptájukban lévő, meggyilkolt ügynök után 1-1 GyP.
- ◆ Minden, az irányításuk alatt álló,  jellel rendelkező kapu értékének megfelelően.
- ◆ Minden,  GyP jellel rendelkező mítosz kártyáért.
- ◆ Az általuk irányított visszatérő ügynökök számának megfelelően.
- ◆ További 8 pontot ér, ha egy szektatag megszerezte a Mélységlakók kártyát ÉS mind a 8 mélységlakó játékban van.

☞ SZAKADÁROK

A szakadárok további győzelmi pontokat kapnak:

- ◆ -3 GyP, ha a pontozást megelőzően fel lett fedve a hűségkártyájuk.
- ◆ **Szakadár nyomozók:** A nyomozási sávon lévő jelölő pozíciójának megfelelően.
- ◆ **Szakadár szektatagok:** A rituálásávon lévő jelölő pozíciójának megfelelően.
- ◆ Minden, az irányításuk alatt álló,  és  jellel rendelkező kapu értékének megfelelően.
- ◆ Minden, a kriptájukban lévő, meggyilkolt ügynök után 1-1 GyP.

MEGJEGYZÉS: a szakadárok nem kapnak pontokat a megszerzett kártyákon vagy ügynökökön szereplő  GyP (nyomozói GyP) és  GyP (szektatag GyP) jelzésekért szégyenteljes hűtlenségük miatt.



PÉLDA: A köre során **Thursday ügynök** meggyilkolta **Wednesday ügynök** vezető ügynökét. **Wednesday ügynök** ekkor felfedi hűségét mint nyomozó, ezzel előldézve a játék végét. Ezután a játékosok összeszámolják a nekik járó GyP-ket:

Általános pontozás

- 1 **Monday ügynök, Tuesday ügynök, Thursday ügynök** és **Friday ügynök** titokban tartotta a hűségét egészen a játék végéig, így fejenként 3-3 GyP-t kapnak.
- 2 **Wednesday ügynöknek** azonban már korábban fel kellett fednie hűségét, így nem kap érte GyP-t.
- 3 **Friday ügynök** megszerezte az Ezüstkulcs mítoszkartyát, ezért 1 GyP-t kap.

Nyomozók pontozása

- 4 **Monday ügynök** felfedi hűségét mint nyomozó, és **Wednesday ügynökkel** együtt fejenként 2-2 GyP-t kapnak a nyomozási sáv állásának megfelelően.
- 5 **Monday ügynök** a játék során bezárta a charlestoni kaput, ezért 5 GyP-t kap. Nem kap azonban egy pontot sem a toborzott ügynökéért, Moss Fleetért, hiszen rajta nem szerepel nyomozói GyP.

- 6 **Wednesday ügynök** nem zárt be a játék során egyetlen kaput sem, de a 4 toborzott ügynöke közül 3 is rendelkezik a nyomozói GyP-jelzéssel, így 3 GyP-t kap.
- 7 Mivel ő egy nyomozó, nem kap pontot az ügynökért, akit meggyilkolt.

Szektatagok pontozása

- 8 **Thursday ügynök** és **Friday ügynök** felfedik hűségüket mint szektatagok, és fejenként 4-4 GyP-t kapnak a rituálásáv állásának megfelelően.
- 9 **Thursday ügynök** 1 GyP-t kap a játék során megszerzett Yog-Sothoth mítoszkartyáért, és 10 2 GyP-t a játék során meggyilkolt ügynökéért.
- 11 Nem kap pontot az atlantai kapu bezárásáért, hiszen ő szektatag.
- 12 **Friday ügynök** a Saint Louis-i kapu megnyitásáért a játék végén 5 GyP-t kap.

Szakadárok pontozása

- 13 **Tuesday ügynök** felfedi hűségét szakadár nyomozóként, és 2 GyP-t kap a nyomozási sáv állásának megfelelően.
- 14 További 5 GyP-t kap a játék során bezárt washingtoni kapuért, és 15 3 GyP-t a játék során megnyitott chicagói kapuért.

◆ KI NYERI A JÁTÉKOT? ◆

Miután minden játékos kiszámolta a végső pontszámát, zárjátok ki azokat a játékosokat, akik ugyanannak az oldalnak tartoznak hűséggel, mint a legalacsonyabb egyéni pontszámmal rendelkező játékos. Ha egy magányos szakadárnak van a legkevesebb GyP-je, akkor csak őt zárjátok ki. Ha mindkét szakadárnak egyformán a legkevesebb GyP-je van, akkor a szakadár szektatagot zárjátok ki. Ha különböző hűségű játékosoknak egyformán a legkevesebb GyP-je van, akkor a szektatag kiejti a szakadárt, a nyomozó pedig a szektatagot és a szakadárt is.

PÉLDA: A játékosok hozzáadják a játék végén szerzett győzelmi pontjaikat a játék során kártyákkal és városok irányításuk alá vonásával szerettekhez.

Monday ügynök: Összesen 4 GyP-je volt Atlanta megszerzése miatt, és további 10 GyPt szerez a játék végén, így összesen 14 GyP-je van.

Tuesday ügynök: Összesen 3 GyP-je volt New Orleans megszerzése miatt, és további 13 GyPt szerez a játék végén, így összesen 16 GyP-je van.

Wednesday ügynök: Összesen 13 GyP-je volt Arkham, Washington D.C. és New York megszerzése miatt, és további 5 GyPt szerez a játék végén, így összesen 18 GyP-je van.

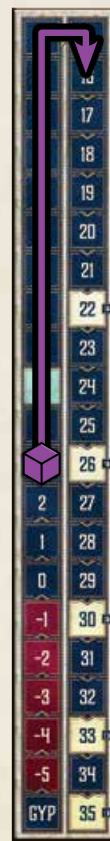
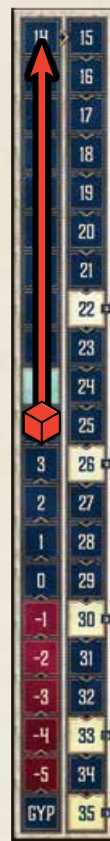
Az így benmaradó játékosok közül a legmagasabb egyéni pontszámmal rendelkező játékos nyer. Döntetlen esetén a több mítoszkartyával rendelkező játékos nyer. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor a szektatag legyőzi a szakadárt, a nyomozó pedig a szektatagot és a szakadárt is. Ha továbbra is döntetlen az állás, akkor a döntetlenre álló játékosok közös győzelmet aratnak.

Thursday ügynök: Összesen 3 GyP-je volt Indianapolis megszerzése miatt, és további 10 GyPt szerez a játék végén, így összesen 13 GyP-je van.

Friday ügynök: Összesen 7 GyP-je volt Detroit és Pittsburgh megszerzése miatt, és további 13 GyPt szerez a játék végén, így összesen 20 GyP-je van.



Thursday ügynök rendelkezik a legkevesebb egyéni ponttal. Ő és **Friday ügynök** kiesnek a játékból, hiszen mindketten a szektatagok oldalán játszottak. A benmaradó játékosok közül **Wednesday ügynök** rendelkezik a legtöbb ponttal, így ő nyeri a játékot.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

◆ ELŐKÉSZÜLETEK ◆

Az egyszemélyes játékmód során a játék megszokott előkészületei kiegészülnek az alábbi lépésekkel:

1. Amikor magadhoz veszed a hozzád tartozó elemeket, vedd el egy nyomozói hűségkártyát, és tedd képpel lefelé a játékosablád mellé.
2. Távolítsd el az alábbi kártyákat a mítospakliból: Imposztor, Mi-Go, Őrjítő hangzavar. Ezek a kártyák az egyszemélyes játékmódban nem szerepelnek. Ezután keverd meg a maradék mítoszkártyát, és tedd a paklit a pontozóábla mellett kijelölt helyre. Fedj fel 2 lapot és tedd le őket a paklitól jobbra, ezzel létrehozva a mítoszsort.
3. Keverd meg az elsődleges eszközkártyákat. Tegyél 2-2 elsődleges eszközkártyát képpel lefelé mind a 12 város kijelölt helyére. Ezután fordítsd fel mindegyik városban a legfelső kártyát.
4. Válassz ki véletlenszerűen egy kártyát a Vének közül és helyezd képpel felfelé a játékosábla bal oldalára.
5. Keverd meg a szektatagirányító-kártyákat és tedd őket képpel lefelé a Vén kártyája mellé.
6. Tedd a szektatagkártyákat sorban a Vén kártyája mellé a fel nem fedett oldallal felfelé.
7. Válassz a még szabad színek közül kettőt, ezek fogják jelölni a szektatagokat. Vedd el a hozzájuk tartozó kereteket, befolyásjelölőket és irányításjelölőket. Tegyél egy szektatagjelölőt mindegyik keretbe, a befolyás- és irányításjelölőket pedig a megfelelő szektatag kártyája mellé, így létrehozva a személyes készleteiket.
8. Tedd az első szektatagot Arkham, a másodikat pedig New York városmezőjére.
9. Tegyél egy nem használt színű befolyásjelölőt a GyP-sáv hatodik mezőjére. Ez jelöli a Vén pontszámát.

A játékos jön elsőként. Kezdődjék hát az örület!

◆ A JÁTÉK MENETE ◆

Az egyszemélyes játékmódban a játékos és a Vén felváltva kerülnek sorra.

☞ A JÁTÉKOS KÖRE

A többszemélyes játék szabályai vonatkoznak az egyszemélyes játékra is, kivéve:

- ♦ Hagyd figyelmen kívül a hatások minden olyan részét, ami egy másik játékos kezében lévő lapokkal, paklijával vagy dobópaklijával kapcsolatos. A hatás többi részét hajtsd végre, amennyire csak lehetséges.
- ♦ Amikor megszerzel egy mítoszkártyát, csúsztasd a mítoszkártyákat balra, a paklijuk felé, így feltöltve az éppen felvett kártya helyét, amennyiben ez lehetséges. Csak akkor húzz fel 1 új mítoszkártyát, ha teljesen kiürül a mítoszsor.

☞ A VÉN JÁTÉK MENETE



A Vén játékosnak számít, az alábbi kiegészítésekkel:

- ♦ A Vénnek van egy konkrét célja. Ha eléri a célját, akkor automatikusan megnyeri a játékot.
- ♦ A Vén különleges hatásokat bocsát a szektatagjai rendelkezésére, melyeket a körük során aktiválhatnak (lásd: 22. oldal).
- ♦ A Vénnek nincs paklija, nincsenek a kezében eszközkártyák és dobópaklija sincsen. Hacsak valami nem állítja másként, minden, a Vén által megszerzett elsődleges eszközkártya erőforrás-akciója érvényesül (lásd: 22. oldal), és utána a kártya megsemmisül. Azok a városkártyák, melyek megsemmisülnének, a szokásos módon visszakerülnek a pontozóábla városkártyáknak fenntartott helyére.
- ♦ Tegyél minden, a Vén által szerzett jelölőt a kártyája közelébe. A Vén azonban nem tud megőrizni. Ha a Vén 5 vagy több jelölőt gyűjt össze, a játékosnak fel kell fednie a hűségkártyáját, és ez a Vén körének befejeztével előidézzi a játék végét.
- ♦ A Vén számára minden jelzés jelzésnek, és minden jelzés jelzésnek számít.

☞ SZEKTATAGOK

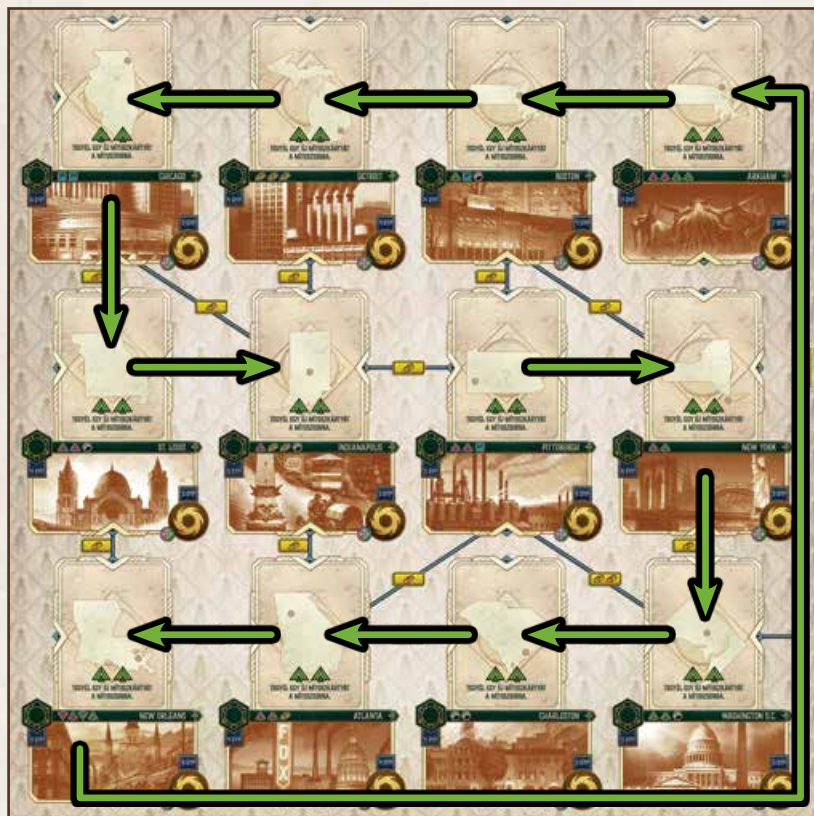


A szektatagok a Vén vezető ügynökei, és az alábbi szabályokat követik:

- ♦ Minden szektatagkártya a Vénhez tartozó hűségkártyának számít. Minden kártya a rejtett oldalával felfelé kezdi a játékot, és átfordul a felfedett oldalára, ha a szektatag merénylet áldozatául esik.

- Ha egy szektatagnak több befolyásjelölőt kellene tennie egy kártyára vagy városmezőre, mint amennyivel rendelkezik, akkor az összes, birtokában lévő jelölőt felteszi. Ha egy sincs a birtokában, akkor ehelyett visszaszerzi az összes befolyásjelölőjét a Limbusból a személyes készletébe, és átlép a következő városba, az akciója ugyanis meghiúsult.
- A szektatag ügynökök nem jelentenek egy-egy további befolyást a kártyák és városok megszerzésekor.
- A játékos nem szerezhet meg egy várost vagy egy elsődleges eszközkártyát ugyanabban a városban, ahol egy rejtett hűségű szektatag ügynök tartózkodik.
- Minden GyP, amit egy szektatag szerez, a Vén GyP-jének számít. A játékos pontozásával ellentétben a Vén által szerzett összes GyP azonnal hozzáadódik a pontszámához. Ez azt is jelenti, hogy a Vén egyből 6 GyP-vel kezdi a játékot, hárommal mindegyik rejtett hűségű szektatagkártyáért. Ennek megfelelően, ha egy szektatag hűségkártyája fel lett fedve, a Vén azonnal veszít 3 GyP-t.

A szektatagok akciói során mindig egy különleges, Arkhamból New Orleansbe tartó útvonalat vegyél figyelembe.



A szektatagok különleges útvonala: New Orleansból egy portál vezet Arkhamba, mely csak a szektatagok számára hozzáférhető. A szektatagok számára így New Orleans és Arkham szomszédosnak számít. Amikor a szektatagok utaznak, akciókat hajtanak végre vagy olyan hatást érvényesítenek, mely az „első” városra vonatkozik, az mindig abból a városból indul ki, ahol a szektatag jelenleg tartózkodik, és addig kövesd az útvonalat, amíg egy, a feltételeknek megfelelő városmezőre nem ér.

☞ A VÉN KÖRE

Köre során a Vén felfedi a szektatagirányító-pakli legfelső kártyáját, és végrehajtja azt. Mindegyik kártya utasításokkal rendelkezik mindkét szektatag számára, melyek leírják, hogy az adott szektatag milyen akcióit próbál meg végrehajtani. Miután minden, a kártyához tartozó akció végre lett hajtva, a Vén köre véget ér. Ha valamelyik akció nem lehet végrehajtani, akkor az akció meghiúsul, és a szektatag az utazásakciót hajtja végre helyette (lásd: 21. oldal).

A szektatagok az akciókat az alábbiak szerint hajtják végre:

Befolyásjelölők városmezőre helyezése

Ha a város még nem áll egy szektatag irányítása alatt, akkor tedd az összes, a szektatagirányító-kártyán és az adott szektatag kártyáján jelzett mennyiségű befolyásjelölőt abba a városmezőre, ahol a szektatag épp tartózkodik. Ha a város már bármelyik szektatag irányítása alatt áll, akkor ez az akció meghiúsul.


Befolyásjelölők elsődleges eszközkártyákra helyezése

Tedd az összes, a szektatagirányító-kártyán és az adott szektatag kártyáján jelzett mennyiségű befolyásjelölőt arra az elsődleges eszközkártyára, amely ahhoz a városmezőhöz tartozik, ahol a szektatag épp tartózkodik. Ha a városban nincsen elsődleges eszközkártya, akkor az akció meghiúsul.





Befolyásjelölők a mítoszkártyákon

Tedd az összes, a szektatagírányító-kártyán és az adott szektatag kártyáján jelzett mennyiségű befolyásjelölőt a sorban első mítoszkártyára, amelyen még nincsen szektataghoz tartozó befolyásjelölő. Ha már mindegyik mítoszkártyán van szektataghoz tartozó befolyásjelölő, akkor tedd a befolyásjelölő(ke)t az első olyan mítoszkártyára, amin az adott akciót végrehajtó szektatagnak nincs befolyásjelölője. Ha mindegyik mítoszkártyán van az adott akciót végrehajtó szektatagnak befolyásjelölője, akkor tedd a befolyásjelölő(ke)t a sorban első mítoszkártyára.

PÉLDA: A Vén köre során felfedett szektatagírányító-kártya alapján az **első szektatagnak** befolyásjelölőket kell tennie egy mítoszkártyára. Annak eldöntéséhez, hogy melyik kártyára teszi a befolyásjelölőket, a játékos ellenőrzi a mítoszsort, és megkeresi (balról jobbra haladva) az első olyan kártyát, amin még nincsen egy szektatagnak sem befolyásjelölője (sem piros, sem lila). Mivel mindkét kártyán van már szektataghoz tartozó befolyásjelölő, a játékos megnézi, hogy melyik az első olyan kártya, amelyiken az adott szektatagnak nincs befolyásjelölője, és 3 -t helyez a második kártyára a sorban.




Egy város megszerzése


A szektatag megszerzi az első olyan, -ral nem rendelkező várost, melyben a játékosnál több befolyásjelölővel rendelkezik. Ha nincs ilyen város, akkor a szektatag eltávolítja a -at az első olyan városmezőről, ahol a játékosnál több befolyásjelölővel rendelkezik. Ha nincs ilyen város, akkor az akció meghiúsul.

Miután egy szektatag irányítása alá vont egy várost, az alábbi lépéseket kell végrehajtani, ebben a sorrendben:


1. Tedd az adott szektatag összes befolyásjelölőjét a városmezőről a Limbusba. A városmezőn található összes további befolyásjelölőt a játékos és/vagy a másik, a várost nem megszerző szektatag személyes készletébe tedd vissza.

2. Távolítsd el a játékos irányításjelölőjét, ha fent volt a városban. Ilyenkor a város értékének megfelelően csökkentsd a játékos GyP-jének állását.
3. Helyezd a várost irányítása alá vonó szektatag egyik irányításjelölőjét a városban erre kijelölt helyre, és helyezz egy -at a városmezőre, amennyiben ez lehetséges.
4. A Vén a megszerzett város értékének megfelelő GyP-t kap.
5. Tedd a megszerzett város kártyáját képpel felfelé a Vén mellé, és a várost megszerző szektataggal hajts végre akciókat a kártya erőforrásai alapján (lásd: 22. oldal). Ha a városkártya a játékos kezében volt, húzz egy eszközkártyát a helyére. Ha a kártya a pakliban volt, akkor keverd meg a paklit. Miután felhasználtad a városkártyán szereplő erőforrásokat, semmisítsd meg a kártyát, azaz tedd vissza a városkártyák közé a pontozótáblán.



Elsődleges eszközkártya megszerzése

A szektatag megszerzi az elsődleges eszközkártyát az első olyan városban, melyben a játékosnál több befolyásjelölővel rendelkezik az elsődleges eszközkártyán. Ha nincs ilyen elsődleges eszközkártya, akkor a szektatag eltávolít egy -at az első olyan elsődleges eszközkártyáról, amelyen a játékosnál több befolyásjelölővel rendelkezik. Ha nincs ilyen elsődleges eszközkártya, akkor az akció meghiúsul.


Miután a szektatag megszerzett egy elsődleges eszközkártyát, az alábbi lépéseket kell végrehajtani:

1. Tedd az adott szektatag összes befolyásjelölőjét az elsődleges eszközkártyáról a Limbusba. A városmezőn található összes további befolyásjelölőt a játékos és/vagy a másik szektatag személyes készletébe tedd vissza.
2. Fedd fel a városban lévő, eddig lefelé fordított, elsődleges eszközkártyát. Ha nincs több elsődleges eszközkártya az adott városban, léptesd 2-vel előre a rituálásív jelölőjét, és tegyél egy új mítoszkártyát a mítoszsorba.
3. A kártyát megszerző szektataggal hajts végre akciókat a kártya erőforrásai alapján (lásd: 22. oldal). Ezután semmisítsd meg ezt az elsődleges eszközkártyát, hacsak a Vén kártyája nem utasít másként.
4. Ha a megszerzett kártyán szerepel  jelzés, akkor tedd próbára a szektatag épelméjűségét (lásd: 22. oldal).

Mítoszkártya megszerzése

A szektatag megszerzi az első olyan, -ral nem rendelkező mítoszkártyát, melyen a szektatagnak a játékosnál több befolyásjelölője van. Ha nincs ilyen mítoszkártya, akkor a szektatag eltávolít egy -at az első olyan mítoszkártyáról, melyen a szektatagnak a játékosnál több befolyásjelölője van. Ha nincs ilyen mítoszkártya, akkor az akció meghiúsul.

Miután egy szektatag megszerzett egy mítoszkártyát, az alábbi lépéseket kell végrehajtani:

1. Tedd az adott szektatag összes befolyásjelölőjét a mítoszkártyáról a Limbusba. A mítoszkártyán található összes további befolyásjelölőt a játékos és/vagy a másik szektatag személyes készletébe tedd vissza.
2. Tedd a mítoszkártyát képpel felfelé a Vén kártyája mellé. A kártyát megszerző szektataggal hajts végre akciókat a kártya erőforrásai alapján (lásd: 22. oldal).
3. A Vén 1 GyP-t kap. Ha a mítoszkártya ugyanazt a Vént ábrázolja, mint amelyik Vén a játék ellenfele, akkor 3 további GyP-t kap.
4. Csúsztasd a mítoszsor kártyáit eggyel balra, feltöltve ezzel a felvett kártya helyét, ha ez lehetséges.
5. Ha a megszerzett kártyán szerepel  jelzés, akkor tedd próbára a szektatag épelméjűségét (lásd: 12. oldal).

PÉLDA: A második szektatagnak több befolyásjelölője van a Hastur mítoszkártyán, mint a többieknek, és a Vén köre során megszerzi azt. A másik szektatag és a játékos befolyásjelölői visszakerülnek a személyes készleteikbe. Ezután a második szektatag befolyásjelölői a Limbusba kerülnek, a kártya pedig a Vén kártyája mellé. A Vén azonnal kap 5 GyP-t, egyet a mítoszkártya megszerzéséért, egyet a Hastur mítoszkártyáért, és 3 további pontot azért, mert a kártya megegyezik a Vén kártyájával. A mítoszosorban lévő összes kártya eggyel balra csúszik, feltöltve a megszerzett kártya üresen maradt helyét. A második szektatagnak ezután próbára kell tennie az épelméjségét.



Merénylet

A szektatagok csak akkor kísérhetnek meg merényletet, ha a játékos 5 vagy több győzelmi ponttal rendelkezik. Ekkor a szektatag meggyilkol egy, a játékoshoz tartozó, a szektatag ügynökkel azonos városmezőn tartózkodó ügynököt. Ha egynél több, a játékoshoz tartozó toborzott ügynök van a városban, akkor a játékos dönti el, hogy melyikük lesz a merénylet áldozata. Ha a szektatagírányító-kártyán, az adott szektatag kártyáján és az összes, az adott városmezőn jelenlévő szektatag ügynökön szereplő összege eléri vagy meghaladja a város kontrollpontját, akkor az akció sikeres. Ha bármilyen okból kifolyólag a szektatag nem tudja meggyilkolni az ügynököt (ha a játékosnak 5-nél kevesebb GyP-je van és/vagy az ügynök a játékos vezető ügynöke és van toborzott ügynöke a táblán), akkor az akció meghiúsul.

Miután egy szektatag sikeres merényletet hajtott végre egy ügynök ellen, az alábbi lépéseket kell végrehajtani:

1. Tedd az ügynök jelölőjét a Vén kártyája mellé. A Vén 1 GyP-t kap.
2. Ha a meggyilkolt ügynök a játékos vezető ügynöke volt, akkor a játékos felfedi a hűségkártyáját, és ez a Vén körének befejeztével előidézi a játék végét.
3. Ha a meggyilkolt ügynök egy toborzott ügynök volt, akkor a játékos megsemmisíti a hozzá tartozó elsődleges eszközkártyát. Ha a kártya a játékos kezében volt, húz egy eszközkártyát a helyére. Ha a kártya a pakliban volt, akkor megkeveri a paklit.

Kapu megnyitása

Ha a kapu még nem lett megnyitva vagy bezárva, és a szektatagírányító-kártyán, az adott szektatag kártyáján, és az összes, az adott városmezőn jelenlévő szektatag ügynökön szereplő összege eléri vagy meghaladja a kapu értékét, akkor az akció sikeres. Ha bármilyen okból kifolyólag a szektatagnak nem sikerül megnyitnia a kaput, akkor az akció meghiúsul. Miután egy szektatag sikeresen megnyitott egy kaput, az alábbi lépéseket kell végrehajtani:


1. Tegyel egy, az adott szektataghoz tartozó irányításjelölőt egy nyitott oldalával felfelé fordított kapujelölőre, ezeket pedig a város kapujára.
2. A Vén a kapu értékének megfelelő GyP-t kap.
3. Tedd próbára a szektatag épelméjségét (lásd: 22. oldal).

Utazás

A szektatagok az alábbi esetekben hajtják végre az utazásakciót: miután végrehajtották a szektataghatásait, meghiúsult egy másik akciójuk, vagy amikor egy megszerzett kártyán szereplő akciót hajtanak végre. Tedd a szektatag ügynököt a következő városmezőre a szektatagok különleges útvonalát követve. Ha erre nincs lehetőség (Cthulhu vagy a statáriumjelölő jelenléte miatt), akkor léptesd tovább a szektatag ügynököt az útvonal következő városába, ahova tud utazni. Ha New Orleansba vagy Arkhamba nem lehet utazni (Cthulhu vagy a statáriumjelölő jelenléte miatt), akkor a hozzá tartozó portál áthelyeződik a legközelebbi városba, ahova az útvonal követésével lehet utazni.

Szektataghatások











Minden Vén kártyája különleges hatás gyakorlására teszi képessé az egyes szektatagokat. Amikor egy olyan szektatagirányító-kártyát fedsz fel, amely szektataghatást léptet életbe, kövesd a Vén kártyáján szereplő utasításokat. Ha bármilyen okból kifolyólag a szektatagnak nem sikerül végrehajtania a hatást, akkor az akció meghiúsul. Ezután a szektatag a megszokott módon átutazik a következő városba. Összesen két olyan kártya van a szektatagirányító-pakliban, amely szektataghatást vált ki. **Ha mindkét szektataghatást életbe léptető kártyát végrehajtottad, keverd vissza az eldobott lapokat a pakliba.**

PÉLDA: A felfedett szektatagirányító-kártya alapján az **első szektatagnak** a szektataghatást kell végrehajtania. A játékos megnézi, hogy mi a Vén kártyáján szereplő szektataghatás, és ennek megfelelően -t tesz az első 3 elsődleges eszközkártyára, az útonalat követve.






ERŐFORRÁS-AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Miután egy szektatag megszerez egy kártyát, a kártyán szereplő erőforrások alapján akciókat hajt végre. Egyszerre egy erőforrás-akció hajtható végre, az alábbi sorrendben:

- : Tegyél a szektatag kártyáján, a megszerzett kártyán és a városmezőnek megfelelő elsődleges eszközkártyán összesen szereplő befolyásjelölővel megegyező mennyiségű befolyásjelölőt arra a városmezőre, melyben a szektatag éppen áll. Ha a városban nincsen elsődleges eszközkártya, akkor az akció meghiúsul.
- : Az adott szektatag ügynök összesen annyi városmezővel távolabb utazik, ahány  szerepel a megszerzett kártyán és a szektatagkártyán együtt.
- : A megszokott módon nyisd meg a kaput abban a városban, ahol a szektatag éppen tartózkodik (lásd: 21. oldal). A megszerzett kártya  értékét is add hozzá a többihez. Ha ez nem lehetséges, vagy az összes  így is kevesebb, mint a kapu értéke, akkor az akció meghiúsul.
-  / : Léptesd előre a jelölőt a rituálásávon a megszerzett kártyán szereplő értéknek megfelelően.
-  / : Léptesd vissza a jelölőt a nyomozási sávon a megszerzett kártyán szereplő értéknek megfelelően.


Épelméjűség próbára tétele

Az épelméjűségüket próbára tevő szektatagok véletlenszerűen húznak 1 jelölőt az épelméjűség zsákjából. Ha -t húznak, annak nincs hatása, és a jelölő kikerül a játékból. Ha -t húznak, akkor azt tedd a Vén kártyája mellé. Ha a Vén 5 vagy több  jelölőt gyűjt össze, a játékosnak fel kell fednie a hűségkártyáját, és ez a Vén körének befejeztével előidézi a játék végét.

◆ A JÁTÉK VÉGE ◆

A játék addig tart, amíg valamelyik feltétel elő nem idézi a végét. A játék végét előidéző akciót még teljesen végre kell hajtani, majd következik a pontszámítás.

A JÁTÉK VÉGÉT ELŐIDÉZŐ FELTÉTELEK

- A játékos vagy a Vén eléri vagy meghaladja a 35 GyP-t.
- A játékos megőrül.
- A Vén megszerzi az ötödik  jelölőjét.
- A játékos vezető ügynöke merénylet áldozatául esik.
- A nyomozási vagy rituálásáv jelölője eléri a sáv utolsó mezőjét.
- A játékos kijátssza a Mélységlakók elsődleges eszközkártya-akcióját, miközben mind a 8 mélységlakó játékban van.

PONTOZÁS

A játékos a szokásos módon, nyomozóként szerez pontokat.

KI NYERI A JÁTÉKOT?

Miután kiszámoltad a teljes pontszámodat, hasonlítsd össze a Vén teljes pontszámával. Az nyer, akinek több a győzelmi pontja. Döntetlen esetén a játékos nyer.





IMPRESSZUM

JÁTÉKTERVEZŐK: Martin Wallace és Travis R. Chance

FEJLESZTÉS ÉS EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD: Chris Hamm

VEZETŐ PRODUCER: Isadora Leite

GYÁRTÁS: Thiago Aranha, Daryl Choo, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Nicholas Sia, Kenneth Tan és Gregory Varghese

KORREKTÚRA: Jason Koepp és Adam Krier

TOVÁBBI TÖRTÉNETI SZÖVEGÍRÓ: Eric Kelley

TÖRTÉNETI TANÁCSADÓ: Francesco Nepitello

GRAFIKAI VEZETŐ: Mathieu Harlaut

GRAFIKUS: Anders Finér

VEZETŐ GRAFIKAI TERVEZŐK: Max Duarte és Fabio de Castro

GRAFIKAI TERVEZŐ: Júlia Ferrari

A JÁTÉKTERVEZÉS VEZETŐJE: Guilherme Goulart

KIADÓ: David Preti

JÁTÉKTESZTELŐK: Daniel Alejos, Adam Daulton, Jason Funk és Jeff Huter

Eredeti változat: Luke Badger, David Blowers, Katherine Boag, Chris Boote, Simon Bracegirdle, Patrick Brennan, Angela Caunce, Teik, Chooi Oh, Tim Cockitt, Kirstin Donaldson, Glenn Doyle, Nathan Grange, Martin Hair, Gordon Lewis, Amanda Milne, Rob Mulholland, Don Oddy, Andy Ogden, Stewart Pilling, Julia Schiller, Andrew Smith, Daniel Smith, David Taylor és Brad Thompson

A FORDÍTÁSBAN KÖZREMŰKÖDÖTT: át\forduló (Játsszóház Projekt)

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8. | Tel.: +36 1 / 773 3600





E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu










reflexshop

ÖSSZEFOGLALÓ


◆ MERÉNYLET ◆


1. Az egyik ügynököd tartózkodjon egy másik játékos ügynökével ugyanazon a városmezőn.
Hacsak más hatás érvénybe nem lép, a visszatérő ügynököket nem lehet meggyilkolni.
2. Játssz ki egy, az adott ügynökhöz tartozó olyan kártyát, amin  van, **VAGY** játssz ki egy olyan kártyát, ami bármely ügynök számára lehetővé teszi a merénylet végrehajtását.
3. Álljon rendelkezésedre a város kontrollpontjával megegyező vagy azt meghaladó mennyiségű  a városban tartózkodó ügynökök révén, vagy játssz ki hozzá további kártyákat (utóbbi csak akkor, ha szükséges). Ne feledd, hogy az akció végrehajtásához kijátszott kártyán szereplő  nem számít bele a szükséges  mennyiségbe.
4. Vedd el a meggyilkolt ügynök jelölőjét, és tedd a kriptába a játékosabládon.

◆ KAPU MEGNYITÁSA VAGY BEZÁRÁSA ◆


1. Legyen egy ügynököd egy kapujelölővel még nem rendelkező városban.
2. Játssz ki egy, az adott ügynökhöz tartozó olyan kártyát, amin van  vagy , **VAGY** játssz ki egy olyan kártyát, ami bármely ügynök számára lehetővé teszi, hogy  vagy  valamelyikét.
3. Álljon rendelkezésedre a kapu értékével megegyező vagy azt meghaladó mennyiségű  a városban tartózkodó ügynökök révén, vagy játssz ki hozzá további kártyákat (utóbbi csak akkor, ha szükséges). Ne feledd, hogy az akció végrehajtásához kijátszott kártyán szereplő  nem számít bele a szükséges  mennyiségbe.
4. Tedd az irányításjelölődet egy, a megfelelő oldalával felfelé fordított kapujelölőre, ezt pedig a város kapujára.
5. Tedd próbára az épelméjűségedet.

◆ AZ ÉPELMÉJŰSÉG PRÓBÁRA TÉTELE ◆


Valahányszor egy  jellel ellátott kártyát szerzel meg, vagy megnyitsz/bezársz egy kaput, próbára kell tenned épelméjűségedet.

1. Húzz 1 jelölőt az épelméjűség zsákjából.
 2. Tedd a kihúzott jelölőt a játékosablád épelméjűség-területére.
- Ha egy játékos tábláján 3  van, azonnal megőrül, és felfedi a hűségkártyáját, ha lehetséges. Ha szektatag, akkor a játék folytatódik a felfordított hűségkártyával. Ha nyomozó vagy szakadár, az előidézi a játék végét.



◆ A JÁTÉK VÉGÉT ELŐIDÉZŐ FELTÉTELEK ◆

- ◆ Egy játékos eléri a játékosok száma alapján meghatározott szükséges győzelmipont-értéket a pontozótáblán.
- ◆ Egy nyomozó vagy szakadár játékos tábláján 3  van, ami miatt fel kell fednie a hűségkártyáját.
- ◆ Egy játékos vezető ügynöke merénylet áldozatául esik.
- ◆ A jelölő eléri a legutolsó mezőt a rituálé- vagy nyomozási sávon.
- ◆ Egy játékos kijátsza a Mélységglakok elsődlegeszközkártya-akcióját, miközben mind a 8 mélységglakó játékban van.



◆ PONTOZÁS ◆

- ◆ Minden játékos 3-3 győzelmi pontot kap, ha a hűségkártyája nem lett felfedve a játék során.
- ◆ Minden játékos győzelmi pontot kap azokért a megszerzett kártyákért és ügynökökért, amelyeken  van.
- ◆ Minden játékos megnézi, hogy van-e játék végi hatás a mítoszkártyáin. Ezek további győzelmi pontokat adhatnak vagy döntetleneket oldhatnak fel.



☞ A NYOMOZÓK PONTJAI:

- ◆ A nyomozási sávon lévő jelölő állásának megfelelően.
- ◆ Az általuk bezárt  kapuk értékének megfelelően.
- ◆ Minden  jellel rendelkező toborzott ügynökért.

☞ A SZEKTATAGOK PONTJAI:

- ◆ A rituálésávon lévő jelölő állásának megfelelően.
- ◆ Minden, a kriptájukban lévő, meggyilkolt ügynök után 1-1 GyP.
- ◆ Az általuk megnyitott  kapuk értékének megfelelően.
- ◆ A megszerzett mítoszkártyák  értékének megfelelően.
- ◆ Az általuk irányított visszatérő ügynökök számának megfelelően.
- ◆ 8 győzelmi pont, ha megszerezték a Mélységglakok kártyát ÉS mind a 8 mélységglakó játékban van.

☞ A SZAKADÁROK PONTJAI:

- ◆ -3 GyP, ha hűségkártyájukat még a játék során, a pontozás előtt felfedték.
- ◆ **Szakadár nyomozók:** A nyomozási sávon lévő jelölő állásának megfelelően.
- ◆ **Szakadár szektatagok:** A rituálésávon lévő jelölő állásának megfelelően.
- ◆ Az általuk megnyitott  vagy bezárt  kapuk értékének megfelelően.
- ◆ Minden, a kriptájukban lévő, meggyilkolt ügynök után 1-1 GyP.

◆ KI NYERI A JÁTÉKOT? ◆

Zárjátok ki az összes olyan játékos, aki ugyanahhoz az oldalhoz hűséges, mint a legkevesebb egyéni ponttal rendelkező játékos. A bennmaradó játékosok közül a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer. Döntetlen esetén a több mítoszkártyával rendelkező játékos nyer. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor a szektatag legyőzi a szakadárt, a nyomozó pedig a szektatagot és a szakadárt is. Ha továbbra is döntetlen az állás, akkor a döntetlenre álló játékosok közös győzelmet aratnak.

