

PANDEMIC

CZAS

CIHULHU





Starożytne istoty o wyjątkowej inteligencji, zwane Przedwiecznymi, wiją się u bram swoich kosmicznych cel. Wraz z ich przebudzeniem rozpęta się era szaleństwa, chaosu i zniszczenia tego, co postrzegamy jako rzeczywistość. Wszystko, co kochasz i znasz, zostanie unicestwione!

Właśnie ty niesiesz brzemień wiedzy, z którym zwykły śmiertelnik nie byłby sobie w stanie poradzić: ZŁO istnieje i musi zostać powstrzymane za wszelką cenę.

Tuż nad twoją głową migocze żółtawy płomień ulicznej latarni gazowej. Dzięki niemu, wszędzie wokół tańczą cienie.

Nawet niewielka ilość światła jest lepsza niż całkowita ciemność – pomyślałeś w duchu. Sprawdzasz zegarek po raz trzeci w ciągu kilku minut. – *Gdzie ona jest? Czy coś się stało?*

Dźwięk obcasów stukających o bruk po drugiej strony ulicy przykuwa twoją uwagę. Powoli, jakby spowita płaszczem ciemności, pojawia się kobieta. Jej brązowe włosy spięte są w zgrabny kok, a na nerwowej twarzy widać okulary. W ręce trzyma dużą szarą teczkę, z przybitą pieczętą z wyrazem INNSMOUTH, napisanym wielkimi literami.

– *Spóźniłaś się* – powiedziałeś z nutą niepokoju w głosie, odbierając teczkę, którą ci podała.

– *Ja... ja starałam się dostać tu najszybciej jak tylko mogłam* – jej gardło ścisnęło strach. Mówiła szybkim, przejętym głosem, nerwowo rozglądając się na boki.

– *Wiesz jak to naprawić?* – to pytanie przeszyło cię jak nóż. – *Potrafisz się TEGO pozbyć?!*

Wzdrygnąłeś się mimowolnie, kiedy wykrzyczała ostatnie zdanie prawie histerycznym tonem.

Natychmiast otworzyłeś teczkę. Są tam zdjęcia pracowników portowych i miejsc obok promenady, których dotychczas nie widziałeś. Brzegi zdjęć są rozmyte, ale pofalowana masa macek i... coś bardzo dużego... powodują, że nie da się pomylić tego z niczym innym. Chowasz wszystkie dokumenty w płaszczu. Znajomy ciężar spoczął raz jeszcze na twoich barkach.

– *Mogę spróbować. W końcu tym się zajmujemy* – tylko tyle byłeś w stanie powiedzieć.

Jakie obietnice możesz złożyć, kiedy stajesz twarzą w twarz z pomiotem chaosu i wcieleniem szaleństwa? W kieszeniach płaszcza zaciskasz dłonie w pięści, aby powstrzymać ich drżenie. W twojej pamięci wciąż żywo tętni wspomnienie ostatniego razu, kiedy znalazłeś się w pobliżu jednego z Przedwiecznych i jego zdeformowanych i psychotycznych sługusów. To cud, że udało ci się zejść aż tak daleko...



Oczy kobiety rozszerzyły się, a jej nozdrza drżały kiedy chwyciła za twoją koszulę

— *Spróbować?* — wysokość jej głosu była zbliżoną do wycia syreny. — *Spróbować?! Ty ... MUSISZ! Nie masz pojęcia, co musiałam przejść, aby to zdobyć.*

Potrząsasz nią i patrzysz prosto w oczy. Żółta poświata światła ulicznego pozwala dojrzeć w twoim stanowczym wzroku zbliżające się niebezpieczeństwo. To powoduje, że kolejne słowa grzęzną jej w gardle. Prostując się, cofa się o pół kroku.

— *Dziękuję za informacje* — powiedziałeś, odwracając się, aby za chwilę móc zniknąć w ciemności zaułka. — *Jeśli nie zamierzasz do mnie dołączyć, powinnaś iść do domu. W dzisiejszych czasach nocy bywają niebezpieczne.*

Te dokumenty powinny zawierać ostatnie wskazówki, których potrzebujesz, aby powstrzymać kolejne paskudztwo przed wkroczeniem do naszego świata. Zmierzasz w stronę kolejnego horroru. Zauważając, że nie jesteś już sam, przypominasz sobie słowa swego mentora, który wskazał ci tę ścieżkę.

Wielkie zło drzemie pod powierzchnią tej samej ziemi, po której stąpasz przyjacielu. Ukrywa się w ciemności wypełniającej pustkę północy na niebie. Spod głębokiej wody szepcze sny o szaleństwie i chaosie. Wskazówki potrzebne do uniemożliwienia jego wkroczenia do naszego świata są wokół ciebie. Wielkie zło czai się gdzieś w mrocznych zakamarkach świata. Czy zdążysz powstrzymać jego przebudzenie?

Nie ma dnia, w którym nie marzysz o tym, aby o nich zapomnieć i iść inną drogą ... wiesz jednak, że nie możesz. Ktoś musi spróbować powstrzymać to starożytne zło. Ktoś musi trzymać się światła. Ale to nie znaczy, że ten ktoś musi być sam...

CEL GRY

Wraz z towarzyszami gry wcielacie się w badaczy. Musicie działać wspólnie, aby zapieczętować 4 bramy i zapobiec przebudzeniu Przedwiecznych. Jeśli się wam to nie uda, świat pogrąży się w chaosie i szaleństwie.

Pandemic – Czas Cthulhu jest grą kooperacyjną. Każdy gracz ma swoją rolę i specjalne umiejętności, które dobrze wykorzystane, zwiększą waszą szansę na wygraną. Wszyscy jednocześnie albo wygracie, albo przegracie.

WASZYM CELEM JEST ZAPIECZĘTOWANIE 4 BRAM.

PRZEGRYWACIE, KIEDY WYSTĄPI CHOĆ JEDNA Z PONIŻSZYCH SYTUACJI:

- ❗ obudzi się ostatni Przedwieczny (Cthulhu),
- ❗ w puli brakuje Kultystów, a musicie postawić nowych na planszy albo odrzucić (*karta Azathoth*),
- ❗ w puli brakuje Shoggothów, a musicie postawić nowych na planszy,
- ❗ skończyły się karty graczy,
- ❗ wszyscy badacze są niepoczytalni.

ZAWARTOŚĆ



44 KARTY GRY: WSKAZÓWKI



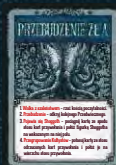
7 KART BADACZY



4 KARTY POMOCY



12 KART GRY:
RELIKTY



4 KARTY
PRZEBUDZENIA ZŁA



7 FIGUREK BADACZY



1 PLANSZA

1

PRZYGOTOWANIE PLANSZY, CTHULHU I ELEMENTÓW

Umieść planszę na środku stołu. Połóż zakrytą kartę Cthulhu na miejscu na nią przeznaczonym (X). Postaw figurki Kultystów i Shoggothów obok planszy, a żetony pieczęci obok tabeli z kolejnością tury u dołu planszy.

2

ROZMIESZCZENIE PRZEDWIECZNYCH

Wylosuj 6 kart Przedwiecznych i umieść je zakryte na polach na lewo od karty Cthulhu. Karty pozostałych Przedwiecznych odłóż do pudełka. Nie będą potrzebne.

4

KARTY, FIGURKI BADACZY ORAZ ŻETONY POCZYTAŁNOŚCI

Rozpoczyna gracz, który jako ostatni czytał horror.

- Potasuj 7 kart badaczy i połóż na stole dwie z nich. Pierwszy gracz wybiera, którym z tych badaczy chce grać i zabiera kartę z jego podobizną. Dołóż kolejną kartę, żeby drugi gracz również mógł wybrać jednego z dwóch badaczy. Dokładaj kolejne karty tak samo do momentu, w którym wszyscy gracze wybiorą swoją postać.
- Wszystkie figurki badaczy biorących udział w grze postaw na Stacji kolejowej w Arkham. Ich karty ułóż poczytalną stroną do góry. Każdy gracz bierze 4 żetony poczytalności (patrz ilustracja poniżej).



BADACZ NIEPOCZYTAŁNY



BADACZ POCZYTAŁNY



Talia
reliktów



Odrzucone
karty gry

Talia kart
gry



5

POZIOM TRUDNOŚCI

W zależności od poziomu trudności, który wybierasz, przygotuj odpowiednią liczbę kart wskazówek:

- gra dla **początkujących**: zestaw wszystkie 44 karty wskazówek w talii
- gra **standardowa**: usuń z talii jedną kartę wskazówki każdego koloru
- jeśli jesteś **ekspertem**: usuń z talii dwie karty wskazówek każdego koloru

4



24 KARTY PRZYWOŁANIA



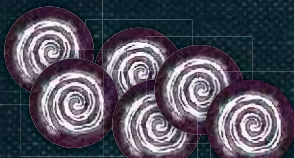
12 KART PRZEDWIECZNYCH



3 FIGURKI SHOGGOTHÓW



1 KOŚĆ
POCZYTAŁNOŚCI



18 ŻETONÓW
POCZYTAŁNOŚCI



4 ŻETONY PIECZĘCI



26 FIGUREK KULTYSTÓW



KULTYŚCI I SHOGGOTH

Potasuj wszystkie karty przywołania i umieść w miejscu na talię przywołania.

- Odwróć 2 wierzchnie karty i postaw we wskazanych miejscach po 3 Kultystów.
- Odwróć 2 wierzchnie karty i postaw we wskazanych miejscach po 2 Kultystów.
- Odwróć 2 wierzchnie karty i postaw we wskazanych miejscach po 1 kultystę.
- Odwróć 1 wierzchnią kartę i we wskazanym miejscu postaw Shoggotha.
- Odłóż wszystkie odwrócone karty na stos odrzuconych kart przywołania.



KARTY GRACZY I PRZYGOTOWANIE STOSU RELIKTÓW

Grając w 2/3/4 osoby, wylosuj 4/5/6 kart reliktyw. Potasuj je z kartami wskazówek, tworząc w ten sposób talię gry. Pozostałe karty reliktyw połóż obok planszy, tworząc z nich talię reliktyw. Rozdaj każdemu odpowiednią liczbę kart z talii kart gry (zależnie od liczby graczy, patrz tabela poniżej). Karty te stanowią początkowy zestaw każdego gracza, czyli tzw. karty w ręce.

LICZBA GRACZY LICZBA KART

2 graczy	4
3 graczy	3
4 graczy	2



Sugerujemy, aby gracze trzymali swoje karty odkryte przez całą rozgrywkę.



PRZYGOTOWANIE TALII KART GRY

Podziel pozostałe karty gry na cztery zakryte stosy. Wszystkie stosy powinny być na tyle równoliczne, jak tylko uda ci się je szybko podzielić. Włóż do każdego po jednej karcie przebudzenia zła i potasuj każdy stos osobno. Następnie ułóż stosy jeden na drugim. Jeśli któryś ze stosów jest mniejszy, powinien leżeć na spodzie. Odłóż talię na wskazane miejsce



ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczyna pierwszy gracz.



ROZGRYWKA

Tura gracza podzielona jest na 3 etapy:

1. **AKCJE (WYKONAJ MAKSYMALNIE 4 AKCJE).**
2. **DOCIĄGANIE (WEŹ 2 NOWE KARTY).**
3. **ODKRYWANIE KART PRZYWOŁANIA.**

Po odkryciu kart przywołania swoją turę rozpoczyna kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Możecie sobie wzajemnie doradzać. O ile każdy może coś zaoferować lub podzielić się pomysłem, to tylko gracz wykonujący aktualnie swój ruch może decydować co zrobi.

Możecie mieć w ręce karty wskazówek oraz reliktyw. Karty wskazówek możecie zagrywać w trakcie niektórych akcji, a relikty w dowolnym momencie.

1. AKCJE

W turze możesz wykonać **4 akcje** (zgodnie z ilustracją na poczytalnej stronie karty twojego badacza).



Wybierz dowolną kombinację akcji z listy przedstawionej poniżej. Możesz wykonać tę samą akcję kilka razy, przy czym każde wykonanie liczy się jako jedna akcja. Specjalne zdolności postaci mogą wpływać na sposób wykonania akcji. Niektóre akcje wymagają odrzucenia kart(y) z ręki - odłóż je na stos odrzuconych kart gry.

AKCJE ZWIĄZANE Z RUCHEM

Za każdym razem, kiedy wejdiesz na pole z Shoggothem, musisz rzucić kością poczytalności.



CHODZENIE

Przenieś się do miejsca połączonego białą linią z tym, w którym aktualnie się znajdujesz.



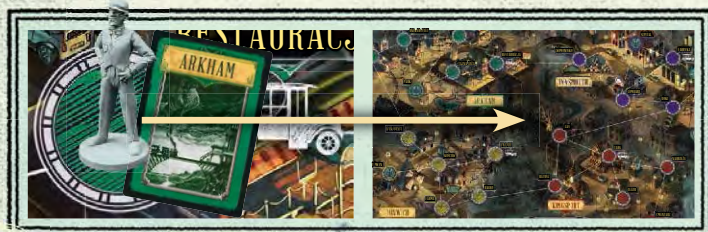
PODRÓŻ AUTOBUSEM

Będąc na przystanku autobusowym, możesz wykonać tę akcję na dwa sposoby:

1. Odrzuć kartę wskazówki i przesun się na dowolne pole w mieście wskazanym na karcie.



2. Odrzuć kartę wskazówki miasta, w którym aktualnie jesteś, aby przenieść się w dowolne miejsce na planszy.



PRZEJŚCIE PRZEZ BRAMĘ

Przenieś się z pola z bramą na dowolne inne pole z bramą. Po wykonaniu ruchu, rzuć kością poczytalności.



Uwaga: nie można przejść przez zapieczętowaną bramę.

Jeśli po przejściu przez bramę znajdziesz się na polu z Shoggothem, wykonaj dwa rzuty kością poczytalności: jeden za przejście przez bramę, a drugi za wejście na pole z Shoggothem.

INNE AKCJE



POKONAJ KULTYSTĘ

Weź 1 figurkę Kultysty z pola, na którym się znajdujesz i odłóż ją obok planszy, do zasobów figurek.



POKONAJ SHOGGOTHA (3 AKCJE)

Weź 1 figurkę Shoggotha z pola, na którym się znajdujesz i odłóż ją obok planszy, do zasobów figurek. Ze względu na niewyobrażalną groźbę, pokonanie

Shoggotha wymaga trzech akcji, które musisz wykonać w jednej turze.

Po pokonaniu Shoggotha, w ramach tej akcji weź kartę reliktu ze stosu reliktyw i dołącz ją do swoich kart gry.

Uwaga: inne efekty mogą pozwolić ci usunąć Shoggotha z planszy. W takich przypadkach nie otrzymasz karty reliktu.



WEŹ ALBO DAJ 1 RELIKT

Weź od innego badacza albo daj innemu badaczowi jedną kartę reliktu. Musicie obaj stać na tym samym polu.



WEŹ ALBO DAJ 1 WSKAZÓWKĘ

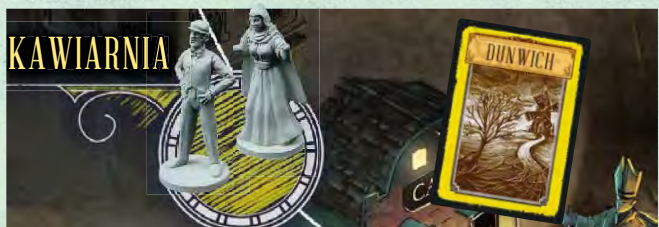
Możesz wykonać tę akcję dwojako:

1. Daj innemu graczowi kartę miasta, w którym stoisz, albo
2. Weź od innego gracza kartę miasta, w którym stoisz.

Gracz, z którym wymieniasz kartę, musi stać na tym samym polu, co ty. Obaj musicie zgodzić się na wymianę.

Jeśli osoba otrzymująca kartę ma teraz więcej niż 7 kart, musi natychmiast odrzucić jedną z nich albo zagrać kartę reliktu (patrz **Relikty**, strona 8), o ile taką posiada.

KAWIARNIA



Przykład: jeśli masz kartę wskazówki Dunwich i jesteś z innym graczem na polu kawiarni w Dunwich, możesz mu przekazać tę kartę. Jeśli to inny gracz ma kartę wskazówki Dunwich i oboje jesteście w kawiarni w Dunwich, możecie wziąć od niego tę kartę. W obu przypadkach musicie zgodzić się na przekazanie karty.



ZAPIECZĘTUJ BRAMĘ

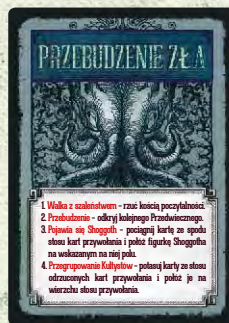
Stojąc na polu z bramą, odrzuć z ręki 5 kart wskazówek w kolorze miasta, w którym się znajdujesz.

Kiedy zapieczętujesz bramę, umieść na niej odpowiedni żeton pieczęci. Następnie **zabierz i odłóż do zasobów figurek po 1 kultystę z każdego pola w tym mieście.**



Przykład: zapieczętowałeś bramę w starym młynie w Dunwich, odrzucając 5 kart wskazówek Dunwich. Umieść na niej żeton pieczęci i usuń jednego Kultystę z każdego pola w Dunwich.

KARTY PRZEBUDZENIA ZŁA



Jeśli wśród dociągniętych kart znajduje się karta przebudzenia zła, natychmiast wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności. (Po dociągnięciu karty Przebudzenia zła, nie możesz zagrać kart reliktyw, dopóki nie przeprowadzisz działania tej karty do końca).

1. Walka z szaleństwem: rzuć kością poczytalności i zastosuj się do tego, co wypadło.

2. Przebudzenie: odkryj następną w kolejności kartę Przedwiecznego.

3. Pojawia się Shoggoth: pociągnij kartę ze spodu stosu kart przywołania i połóż figurkę Shoggotha na wskazanym polu. Odrzuć tę kartę stos odrzuconych kart przywołania.



Jeśli nie możesz położyć Shoggotha na planszy, ponieważ nie ma już dostępnych figurek w zasobach, gra się kończy. Wasz zespół przegrał!

4. Przegrupowanie Kultystów: potasuj karty ze stosu odrzuconych kart przywołania i połóż je na wierzchu stosu przywołania.

Pamiętaj, żeby zawsze dociągać kartę ze spodu stosu przywołania, a następnie tasować TYLKO karty ze stosu odrzuconych kart przywołania. Po potasowaniu umieść je na wierzchu stosu przywołania.

Niezwykle rzadkie, choć prawdopodobne, jest jednocześnie dociągnięcie dwóch kart przebudzenia zła. W takim przypadku wykonaj wszystkie 3 opisane powyżej czynności raz, a następnie je powtórz.

W takim przypadku, do tasowania będzie dostępna tylko jedna karta przywołania.

Po przeprowadzeniu czynności związanych z dociągnięciem kart przebudzenia zła, usuń je z gry. Nie dociągaj żadnych kart w zamian za nie.

2. DOCIĄGANIE KART

Po wykonaniu czterech akcji, pociągnij dwie karty z wierzchu stosu kart przywołania.



Jeśli w momencie dociągania w stosie kart zabraknie kart (było ich mniej niż 2), gra się kończy. Wasz zespół przegrał!

Nie tasuj odrzuconych kart, aby stworzyć z nich nowy stos.

LIMIT KART W RĘCE

Jeśli, w dowolnym momencie gry, posiadasz **więcej niż 7 kart w ręce**, musisz odrzucić nadmiarowe albo zagrać posiadane karty reliktyw (patrz **Relikty**, strona 8), aby mieć łącznie nie więcej niż 7 kart.

3. PRZYWOŁANIE

Odwróć karty przywołania z wierzchu stosu kart przywołania w liczbie równej aktualnemu poziomowi przywołania. Liczba ta wskazana jest poniżej najdalszego odkrytego Przedwiecznego albo wynosi 2, jeśli żaden Przedwieczny nie został jeszcze odkryty (*początkowa wartość przywołania*). Karty odwracaj jedna po drugiej, stawiając figurki Kultystów na wskazanych polach. Użyte karty odrzuć na stos odrzuconych kart przywołania.



Jeśli poziom przywołania zmieni się podczas tego etapu, zmiana nie będzie miała wpływu na liczbę dociąganych kart. Nowa wartość poziomu przywołania będzie istotna dopiero na początku następnego etapu przywołania.

Jeśli na danym polu jest już trzech Kultystów, zamiast dodawać czwartego, odbywa się *Rytuał przebudzenia* (patrz *Rytuał przebudzenia*, poniżej).

Jeśli stos kart przywołania się wyczerpie, potasuj stos odrzuconych kart przywołania i stwórz z nich nowy stos do dociągania. Jeśli ta sytuacja zdarzyła się w trakcie tego etapu, nie tasuj odkrytych właśnie kart przywołania. Pozostaw je na stosie kart odrzuconych.

RUCH SHOGGOTHÓW



Za każdym razem, kiedy taka ikona pojawi się na karcie przywołania, **podczas etapu przywołania**, przesunij każdego Shoggotha o jedno pole w stronę najbliższej otwartej bramy. Jeśli miałbyś ruszyć Shoggotha znajdującego się na otwartej bramie, usuń go z planszy (wraca do puli) i przeprowadź rytuał przebudzenia.

Jeśli Shoggoth ma tak samo długą drogę do dwóch różnych otwartych bram, aktywny gracz wybiera, w którą stronę go przesunąć.

RYTUAŁ PRZEBUDZENIA

W ramach *Rytuału przebudzenia* odsłoń kartę kolejnego Przedwiecznego i przeprowadź działania związane z jego kartą.

W odróżnieniu od zwykłej gry Pandemic, w grze Pandemic Cthulhu nie występuje rozprzestrzenianie chorób, ani reakcja łańcuchowa.



Jeśli obudzi się ostatni Przedwieczny, gra się kończy. Wasz zespół przegrał!

PRZEDWIECZNI

Czynności opisane na kartach Przedwiecznych należy przeprowadzić natychmiast po ich odsłonięciu.

Niektóre efekty opisane na kartach Przedwiecznych mają trwałe działanie, czyli obowiązują do końca gry. Zaznaczyliśmy je symbolem:



Inne efekty są jednorazowe, co oznacza, po zakończeniu przeprowadzenia opisanych czynności, przestają działać.

SHOGGOTHY

Shoggothy są sługami Przedwiecznych. Sama ich obecność wystarczy, żeby wzbudzić strach doprowadzający człowieka do obłędu.

Z Shoggothami związane są następujące zasady:

- jeśli znajdziesz się na jednym polu z Shoggothem (wszedłeś na pole Shoggotha albo Shoggoth wszedł na twoje pole), rzucasz kością poczytalności;
- pokonanie Shoggotha wymaga poświęcenia trzech akcji. Jeśli pokonałeś Shoggotha, natychmiast dobierz kartę reliktu z talii reliktyw;
- podczas dociągania kart przywołania Shoggothy mogą się przesuwać w kierunku najbliższej otwartej bramy. Ten ruch został dokładnie opisany wcześniej.



Jeśli nie możesz położyć Shoggotha na planszy, ponieważ nie ma więcej figurek w zasobach, gra się kończy. Wasz zespół przegrał!

Taka sytuacja może się zdarzyć podczas Przebudzenia zła albo przy odkryciu karty Przedwiecznego, przedstawiającej Hastura.

KARTY RELIKTÓW



Możecie zagrywać karty reliktyw w dowolnym momencie gry (poza momentem przeprowadzania czynności związanych z przebudzeniem zła). Zagranie reliktu nie jest akcją. Osoba zagrywająca kartę decyduje, w jaki sposób jej użyje.

Po zagraniu karty i przeprowadzeniu czynności na niej opisanych, odrzuć ją do pudełka. Gracz, z którego ręki karta została zagrana, musi rzucić kością poczytalności.

Określenie *aktywny gracz*, używane na kartach, odnosi się do gracza, którego tura właśnie trwa.

Jeśli wyciągniecie dwie karty przebudzenia zła na raz, możecie zagrać relikty dopiero po rozpatrzeniu pierwszej.

Jeśli Yog-Sothoth jest odkryty, tylko gracz aktywny może zagrywać karty reliktyw.

UTRATA POCZYTALNOŚCI

Badacze muszą stawiać czoła nie tylko Kultystom i niezwyklej mocy Przedwiecznych, ale również panować nad własnym zdrowym rozsądkiem, z uwagi na zalewające ich co chwile fale obłądu.

MUSISZ RZUCIĆ KOŚCIĄ POCZYTALNOŚCI:

- po przejściu przez bramę,
- po zagranie karty reliktu,
- kiedy wchodzisz na pole z Shoggothem albo kiedy Shoggoth wejdzie na twoje pole,
- jako pierwszy krok po wyciągnięciu karty przebudzenia zła.

EFEKTY NA KOŚCI POCZYTALNOŚCI:



PUSTE

Nic się nie dzieje



ZŁUDZENIA

Odrzuć jeden żeton poczytalności.



PSYCHOZA

Odrzuć dwa żetony poczytalności.



PARANOJA

Umieść na swoim polu dwie figurki Kultystów.

Jeśli w którymkolwiek momencie badacz straci wszystkie żetony poczytalności, staje się niepoczytalny.

NIEPOCZYTALNY BADACZ

Jeśli badacz stanie się niepoczytalny, odwróć jego kartę na drugą stronę. Ma to następujące konsekwencje:



- Masz jedną akcję mniej do wykorzystania (jeśli miałeś jeszcze jakieś akcje, zanim zostałeś niepoczytalny, zmniejsz ich liczbę o 1).

- Twoja specjalna umiejętność się zmienia tak, aby odzwierciedlić zmiany w psychice postaci. Nie możesz już korzystać z poprzedniej umiejętności.

Jeśli twój badacz jest niepoczytalny, wciąż musisz rzucać kością poczytalności (wynik rzutu kością wciąż ma znaczenie, choć nie tracisz już więcej żetonów poczytalności).

Nie obawiaj się jednak. Istnieje lek na szaleństwo!

Niepoczytalny badacz, który zapieczętuje bramę, natychmiast jest transportowany do kościoła albo szpitala (wg własnego wyboru). Odwróć kartę jego badacza poczytalną stroną do góry. Gracz odzyskuje wszystkie żetony poczytalności, umiejętności i liczbę akcji. Może więc od razu w tej turze wykonać jeszcze jedną akcję.

Nie możesz zdecydować, że pozostajesz niepoczytalnym. Zapieczętowanie bramy przy niepoczytalnym stanie umysłu zawsze skutkuje uzdrowieniem, a badacz przenosi się do miejsca w którym odzyskuje spokój ducha, starając się przypomnieć sobie jak znalazł się w tym miejscu.

Jeśli w wyniku działania którejś z kart, badaczowi przywrócono żetony poczytalności, staje się ponownie poczytalny. Obowiązują zasady opisane powyżej, jednak badacz odzyskuje tylko tyle żetonów, na ile pozwala karta i nie przenosi się do szpitala, ani kościoła.



KONIEC GRY

Wygrywacie, kiedy zapieczętujecie wszystkie cztery bramy.

Przegrywacie, kiedy wystąpi choć jedna z poniższych sytuacji:



obudzi się ostatni Przedwieczny (*Cthulhu*),



w puli brakuje Kultystów, a musicie postawić nowych na planszy albo odrzucić (*karta Azathoth*),



w puli brakuje Shoggothów, a musicie postawić nowych na planszy,



skończyły się karty graczy,



wszyscy badacze są niepoczytalni.



Jeśli wszyscy badacze zostaną niepoczytalni, gra się kończy. Wasz zespół przegrał!

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

TURA GRACZA – AKCJE

Detektyw jest w szpitalu. Chce iść na cmentarz i pomóc Okultystce w zapieczętowaniu bramy w Kingsport (czerwonej). Właśnie zapieczętował bramę w Innsmouth (niebieską), więc nie może przez nią przejść, aby dostać się bezpośrednio na cmentarz.

Detektyw idzie ❶ do Fabryki, przy której jest przystanek. Na tym polu stoi Shoggoth, więc Detektyw musi rzucić kością. Wypadło ❷, więc odrzuca żeton poczytalności. Na szczęście ma jeszcze jeden.

Następnie jedzie autobusem ❸. W tym celu odrzuca kartę Innsmouth (miasto, z którego podróżuje), co pozwala mu pojechać w dowolnej innej miejsce na planszy. Wybiera cmentarz i natychmiast dołącza do znajdującej się tam Okultystki.

Na cmentarzu pokonuje Kultystę ❹. Swoją ostatnią akcję przeznaczają na przekazanie karty Kingsport Okultystce ❺, która ma teraz 5 kart w tym kolorze i będzie mogła zapieczętować bramę. W ten sposób Detektyw zakończył swój etap wykonywania akcji.

DOCIĄGANIE KART

Detektyw dociąga dwie karty: Arkham i Dunwich.



PRZYWOŁANIE

Ostatnią rzeczą w turze Detektywa jest dociągnięcie kart przywołania. Obecna wartość przywołania to 2 A (ta informacja widnieje pod symbolem ostatniego odkrytego Przedwiecznego). Detektyw odkrywa karty: las i szpital i umieszcza po jednym kultyscie na tych dwóch polach B. Karta las ma na sobie symbol Shoggotha, więc każda figurka Shoggotha przesuwa się o jedno pole w stronę najbliższej otwartej bramy C (albo poza planszę, jeśli Shoggoth znajdowałby się na otwartej bramie).

Najbliższa otwarta brama, licząc od fabryki, jest w parku Arkham (niepokazana na ilustracji). Shoggoth przesuwa się w jej stronę, wchodząc do lombardu.

Shoggoth stojący na wybrzeżu przesuwa się na cmentarz, zmuszając Okultystkę i Detektywa do rzucenia kością poczytalności I, ponieważ wszedł na ich pole. Detektyw wylosował ❸. Staje się niepoczytalny, więc odwraca swoją kartę postaci na drugą stronę. Ma teraz o 1 akcję mniej. Zmieniła mu się też umiejętność specjalna. Na szczęście Okultystka wyrzuciła pustą ściankę, więc nic się nie dzieje.

Detektyw odrzuca kartę lasu i szpitala na stos odrzuconych kart przywołania.



PRZEDWIECZNI



ATLACH-NACHA

Efekt jednorazowy

Każdy gracz stawia jedną figurkę Kultysty na polu, na którym znajduje się jego badacz albo odrzuca jeden żeton poczytalności. Jeśli badacz jest niepoczytalny albo ma tylko 1 żeton, gracz musi postawić Kultystę obok swojego badacza (*nie może wybrać odrzucenia żetonu*).



AZATHOTH

Efekt stały

Usunięci Kultysty nie będą dostępni do końca bieżącej rozgrywki. Innymi słowy: ten Przedwieczny redukuje liczbę figurek Kultystów do 23.

Jeśli odkryliście kartę Azathotha, a w zasobach macie 2 lub mniej Kultystów, gra się kończy. Wasz zespół przegrał!



ITHAQUA

Efekt stały

Jeśli stoisz na polu z dwoma lub więcej Kultystami, aby wykonać akcję *Chodzenie*, musisz najpierw pokonać Kultystę. Dopiero wówczas możesz wyjść.

Ten efekt nie odnosi się do innych sposobów opuszczenia pola (*karta reliktu, autobus*). To ograniczenie nie działa, jeśli obniżysz liczbę Kultystów do 1 w inny sposób (*np. używając specjalnej umiejętności Okultystki*).



SHUDDE M'ELL

Efekt jednorazowy

Wszyscy musicie odrzucić łącznie 3/4/5 żetonów poczytalności, jeśli w grze biorą udział 2/3/4 osoby.

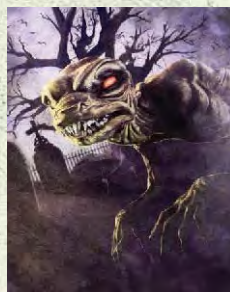
Nie ma znaczenia, ile stracą poszczególni gracze. Liczy się łączna suma wszystkich odrzuconych żetonów.



TSATHOGGUA

Efekt jednorazowy

Wszyscy musicie odrzucić łącznie 3/4/5 kart wskazówek, jeśli w grze biorą udział 2/3/4 osoby. Nie ma znaczenia, ile stracą poszczególni gracze. Liczy się łączna suma wszystkich odrzuconych kart.



YIG

Efekt stały

Aby zapieczętować bramę w danym mieście, musisz odrzucić dodatkowo jedną kartę miasta, które jest z nim bezpośrednio połączone.

Specjalna umiejętność detektywa nie wpływa na ten efekt. Relikt *Oko Mi-go* ma tu jednak zastosowanie.

RELIKTY

OKO MI-GO

Jeśli odkryty jest Yig, obniżenie liczby wymaganych kart do zapieczętowania bramy może odnosić się do karty połączonego miasta.

PIECZĘĆ LENGA

Możesz użyć tej karty, aby anulować dowolny efekt stały Przedwiecznego. Jeśli użyjesz jej do anulowania efektu Azathotha, przywróć trzech Kultystów do puli.

PIEŚŃ KADATHA

Jeśli badacz jest niepoczytalny, po przeprowadzeniu ostatniej akcji w danej turze, możesz użyć tego reliktu, aby przywrócić mu poczytalność (*odzyskać wszystkie żetony poczytalności i odwrócić kartę badacza odpowiednią stroną do góry*). W takim przypadku możesz przeprowadzić w tej turze jedną dodatkową akcję.

Jeśli odkryjesz tę kartę w trakcie etapu *Dociąganie*, nie możesz od razu wykonać tej dodatkowej akcji, ponieważ skończyłeś już etap *Akcje* w tej turze.

RZEŻBA OBCYCH

Jeśli odkryjesz tę kartę w trakcie etapu *Dociąganie*, nie możesz jej od razu zagrać, aby kontynuować swoją turę, ponieważ skończyłeś już etap *Akcje* w tej turze.

STRZEŻONA SKRZYŃKA

Jeśli dociągniesz tę kartę równocześnie z przebudzeniem zła, musisz najpierw rozpatrzyć kartę przebudzenia zła, a dopiero potem możesz zagrać tę kartę.

ZNAK STARSZYCH BOGÓW

Kiedy zagrasz ten relikot odwróć, żeton zapieczętowanej bramy na stronę przedstawiającą znak starszych bogów.



CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY

- Karty relikotów nie są kartami wskazówek i odwrotnie. Jedne i drugie stanowią jednak karty gry.
- Nie dociągasz dodatkowej karty po wyciągnięciu karty przebudzenia zła.
- W swojej turze możesz dać innemu graczowi karę albo wziąć od niego kartę tylko wtedy, kiedy znajdujecie się na tym samym polu. Karta ta może być reliktem albo kartą wskazówki odpowiadającą miastu, w którym się znajdujecie.
- Limit kart w ręce obowiązuje zawsze, bez wyjątków.
- Musisz rzucić kością poczytalności za każdym razem, kiedy znajdziesz się na jednym polu z Shoggothem (*bez względu na sposób, w jaki to się stało*).

BADACZE



DETEKTYW

POCZYTALNY

Potrzebujesz tylko czterech (a nie pięciu) kart w jednym kolorze, aby zapieczętować bramę tego koloru.

NIEPOCZYTALNY

Potrzebujesz tylko czterech (a nie pięciu) kart w jednym kolorze, aby zapieczętować bramę tego koloru.

Przeprowadzenie akcji *Weź albo daj 1 wskazówkę* kosztuje cię (ewentualnie drugiego gracza) 2 akcje.



LEKARZ

POCZYTALNY

Możesz wykonywać nawet 5 akcji w każdej turze.

NIEPOCZYTALNY

Możesz wykonywać maksymalnie 4 akcje w każdej turze.



KIEROWCA

POCZYTALNY

Kiedy wykonujesz akcję *Chodzenie*, **możesz** poruszyć się o dwa pola (a nie o jedno).

Ignorujesz efekt karty Ithaqua.

NIEPOCZYTALNY

Kiedy wykonujesz akcję *Chodzenie*, **musisz** poruszyć się o dwa pola (a nie o jedno).

Ignorujesz efekt karty Ithaqua.



ŁOWCZYNI

POCZYTALNA

Wykonując akcję *Pokonaj Kultystę*, usuwasz wszystkich Kultystów z pola, na którym stoisz. Raz w każdej turze możesz pokonać Shoggotha używając tylko jednej akcji.

NIEPOCZYTALNA

W każdej turze, kiedy po raz pierwszy wchodzisz na pole bez Kultystów, rzuć kością poczytalności. Jeśli wypadły *Złudzenia* albo *Psychoza*, połóż na swoim polu jednego Kultystę (nie tracisz żetonów poczytalności!). Inne wyniki rzutu są ignorowane. Wykonując akcję *Pokonaj Kultystę*, usuń wszystkie figurki Kultystów z pola, na którym się znajdujesz.



ILUZJONISTA

POCZYTALNY

Twój limit kart w ręce wynosi 8. Rozpoczynając grę, dociągnij jedną dodatkową kartę reliktu ze stosu kart reliktyw. W dowolnym momencie, nawet poza swoją turą, możesz dać innemu graczowi lub wziąć od niego kartę reliktu bez wykonywania akcji, o ile obaj stoicie na jednym polu.

NIEPOCZYTALNY

Twój limit kart w ręce wynosi 7. Nie możesz więcej **dawać** kart reliktyw, ale ciągle możesz je **brać** od innych graczy. Podczas swojej tury, jeśli masz jakiekolwiek karty reliktu w ręce, **musisz** zagrać przynajmniej jedną z nich (nawet, jeśli nie przyniesie to żadnego efektu). Nie rzucasz kością poczytalności po zagranie reliktu.



OKULTYSTKA

POCZYTALNA

Poświęć jedną akcję, aby przesunąć jednego Kultystę o maksymalnie 2 pola. Poświęć dwie akcje, aby przesunąć jednego Shoggotha o 1 pole.

NIEPOCZYTALNA

Poświęć jedną akcję, aby przesunąć jednego albo dwóch Kultystów, każdego o jedno pole.



REPORTERKA

POCZYTALNA

Korzystając z autobusu, odrzuć dowolną kartę wskazówki, aby przenieść się na dowolne pole na planszy. Poświęć jedną akcję, aby przenieść się z jednego przystanku na dowolny inny przystanek.

NIEPOCZYTALNA

Nie możesz korzystać z akcji *Podróż autobusem*. Nie masz też umiejętności przenoszenia się pomiędzy dowolnymi przystankami. Raz na turę, bez wykonywania akcji, możesz wziąć ze stosu odrzuconych kart gry jedną kartę wskazówki, odpowiadającą miastu, w którym się znajdujesz.

STOPKA REDAKCYJNA

Projekt gry: Chuck D. Yager, na podstawie gry Pandemic Matta Leacocka

Grafika: Chris Quilliams, Atha Kanaani, Philippe Guérin

Skład: Jean-François Gagné; Korekta wersji angielskiej: Mike Young

Tłumaczenie: Michał Matłosz; korekta: Przemysław Korzeniewski

Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0 Kanada

© 2016 Wydawnictwo Lacerta

Lacerta, skr. poczt. 57003

ul Czarneckiego 15

53-638 Wrocław

Z-MAN
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com



LACERTA

www.LACERTA.pl

kontakt@lacerta.pl

facebook.com/LacertaPL