



PRAVIDLA HRY

OBSAH

ÚVOD	2
O HŘE	4
KOMPONENTY	3
ZÁKLADNÍ POJMY	4
♦ PŘÍSLUŠNOST	4
♦ HERNÍ PLÁN	4
♦ KARTY	6
♦ AGENTI	6
PŘÍPRAVA HRY	7
PRŮBĚH HRY	8
♦ AKCE	8
Zvýšení vlivu	8
Získání (pouze 1. akce)	9
Získání základní karty sítě	9
Získání města	10
Získání karty mýtů	10
Vrácení vlivu	10
Nakoupení vlivu	11
Cestování	11
Ovlivňování rituálu/vyšetřování	11
Akce karet	12
Zavraždění	12
Zavření nebo otevření brány	13
Umístění nebo odstranění zámku	13
Odložení karet	13
Odhalení příslušnosti	14
Pasování	14
♦ ZKOUŠKA PŘÍČETNOSTI	14
Zešílení	14
KONEC HRY	15
♦ SPUŠTĚNÍ KONCE HRY	15
♦ BODOVÁNÍ	15
Obecné bodování	15
Vyšetřovatelé	15
Kultisté	15
Odpadlíci	15
♦ URČENÍ VÍTĚZE	17
HRA JEDNOHO HRÁČE	18
TVŮRCI HRY	23

ÚVOD

„Aby pak toto prohlášení co nejpevněji bylo zajištěno, za tím účelem s pevnou důvěrou v ochranu Boží prozřetelnosti si navzájem dáváme v ochranu své životy, svůj majetek a posvátnou nám čest.“

– Deklarace nezávislosti USA

Nemyslete si, že Prastaří vládou pouze této realitě. V nekonečných četnostech světů se nacházejí mnohé, jež se zdají být povědomé, jsou v nich totožné národy, které hovoří těmi stejnými lidskými jazyky a zdají se jim ty stejné noční můry. Prastaří jsou ve všech těchto světech. A v jednom z nich, právě v jednom z povědomých států probíhá povědomá důležitá událost. Do Ameriky přichází Velká hospodářská krize a přináší zmar. Je to ideální čas k zasetí svárů a nepokojů v místě, které by se jinak stalo opěrným pilířem moderní civilizace.

Pokud se u lidstva dá na něco spolehnout, pak jedině na sobectví. Hamižnost je všudypřítomná a Prastaří ji využívají jako nástroj, který postaví bratra proti bratru a z přátel činí nepřátele. Nabídněte člověku možnost vyzdvihnout se nad ostatní a jemu bude jedno, že po cestě nahoru šlape po hlavách ostatních. A v těchto temných časech je celá východní část státu zralá na další revoluci. Tento svět je pln nestálé loajality a temných činů a zkázná náklonnost k ohavným mocnostem představuje neutuchající hrozbu ve všech velkých zdejších městech. Přítel, který vám kryje záda, toho může využít a zarazit vám do nich dýku.

Vše však ještě ztraceno není. Kdyby lidstvo bylo zcela bezmocné, neměli by Prastaří důvod se skrývat. Avšak oni jsou si příliš dobře vědomi nebezpečí, jež představuje sjednocené lidstvo, a nepotřebují si připomínat, že i smrt může zemřít.

O HŘE

Cthulhu: Temné časy je kompetitivní hra, ve které se 1 až 5 hráčů tajně ujímá rolí vyšetřovatelů, kultistů nebo odpadlíků jedné ze dvou stran v boji o osud země na pokraji zkázy. Příslušnost každého z hráčů určuje, jakým způsobem získává na konci hry body, nicméně hru vyhrává pouze jediný hráč.

Hráči během hry používají kostky vlivu, aby měli možnost získat karty sítě, ovládnout města a získat karty mýtů. Každá nově získaná karta sítě vylepšuje balíčky hráčů nebo balíček hráče, a tím i zdroje a akce, které může během svého tahu provést. Hráči se snaží udržet svou příslušnost v tajnosti a přitom posouvají hranice přičetnosti svých agentů, provádějí různé akce, přetahují najaté agenty jiných hráčů na svou stranu, nebo je vraždí, získávají další pomoc od mocných karet mýtů, brání ostatním hráčům získávat karty a zavírají a otevírají brány, aby získali vítězné body. Na konci je ze hry vyřazen hráč s nejnižším počtem vítězných bodů (VB) společně se všemi hráči, kteří sdílejí jeho příslušnost, a ze zbylých hráčů vyhrává pouze ten s nejvyšším počtem VB.

KOMPONENTY



30 PODLOŽEK (6 OD KAŽDÉ BARVY)



1 PYTLÍK NA ZKOUŠKY
PŘÍČETNOSTI



95 KOSTEK VLIVU
(19 od každé barvy)



5 HRÁČSKÝCH DESEK (1 OD KAŽDÉ BARVY)



1 PLASTOVÝ
PODSTAVEC

6 KARET PŘÍSLUŠNOSTI



1 HERNÍ PLÁN

1 DESKA STUPNIC



50 POČÁTEČNÍCH KARET SÍTĚ
(10 pro každého hlavního agenta)



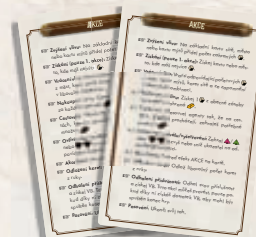
60 ZÁKLADNÍCH KARET SÍTĚ



13 KARET MĚST



24 KARET MÝTŮ



5 PŘEHLEDOVÝCH KARET



5 ŽETONŮ HLAVNÍCH AGENTŮ



22 ŽETONŮ
NAJATÝCH AGENTŮ



8 ŽETONŮ
TVORŮ Z HLUBIN



1 ŽETON
MI-GO



12 OBOUSTRANNÝCH
ŽETONŮ BRAN



12 ŽETONŮ
ZÁMKŮ



6 ŽETONŮ
PŘÍČETNOSTI



12 ŽETONŮ
NEPŘÍČETNOSTI



1 UKAZATEL
VYŠETŘOVÁNÍ



1 UKAZATEL
RITUÁLU



60 ŽETONŮ OVLÁDNUTÍ
(12 od každé barvy)



1 FIGURKA CTHULHU



1 ŽETON STANNÉHO
PRÁVA



3 ŽETONY
WHATELEYOVÝCH

KOMPONENTY PRO HRU JEDNOHO HRÁČE



6 KARET PRASTARÝCH



2 KARTY
KULTISTŮ



8 KARET CHOVÁNÍ KULTISTŮ

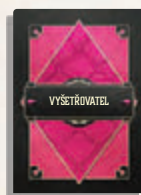


2 ŽETONY KULTISTŮ

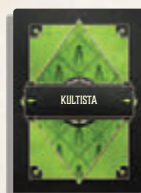
ZÁKLADNÍ POJMY

◆ PŘÍSLUŠNOST ◆

Každý hráč ve hře zastupuje jednu stranu v boji o osud lidstva, kterou určuje přidělená karta příslušnosti.



Vyšetřovatelé se snaží zabránit blížící se zkáze, která číhá těsně za hranicemi našeho světa. Vyšetřovatelé získávají vítězné body (VB) zavíráním neaktivních bran do temných dimenzí, najímáním agentů s VB vyšetřovatelů (růžové **VB**) a postupem na stupnici vyšetřování. Avšak ať jsou sebevíce stateční, jejich životy a přičetnost jsou neustále v ohrožení. Pokud vyšetřovatel kdykoli zešílí, hra okamžitě končí (viz str. 14). Příslušnost opačná k vyšetřovatelům jsou kultisté.

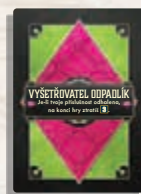


Kultisté se snaží nastolit éru temnoty a chaosu, za což je odměněni jejich nadpozemští pánové. Kultisté získávají vítězné body (VB) otevíráním neaktivních bran, zabíjením agentů, získáváním karet mýtů s VB kultistů (zelené **VB**) a postupem na stupnici rituálu, aby přivodili konec světa, který známe. Jelikož mají pochybnou přičetnost a za svou věrnost jsou odměňováni nesmrtelností, hra neskončí, je-li zabít nebo zešílí-li kultista. Příslušnost opačná ke kultistům jsou vyšetřovatelé.



Odpadlíci jsou bývalí kultisté a vyšetřovatelé, které jejich strana zklamala.

Všichni odpadlíci získávají VB za vraždy agentů, zavírání a otevírání neaktivních bran a za stupnici odpovídající jejich původní příslušnosti (vyšetřovatel nebo kultista), ale nezískávají body za najímání agentů nebo vyvolávání Prastarých. Protože odpadlíci jsou nepřáteli obou stran boje, je pro ně utajení jejich identity prvořadé a v případě odhalení jejich příslušnosti je postihuje trest (viz str. 14). Příslušnost opačná k vyšetřovateli odpadlíkovi je kultista odpadlík a naopak.



Obecné vítězné body (modré **VB**) získávají hráči bez ohledu na svou příslušnost (vyšetřovatel, kultista nebo odpadlík).

◆ HERNÍ PLÁN ◆

Ve hře jsou dvě desky: herní plán a deska stupnic. Hlavní akce ve hře se odehrávají na herním plánu, zatímco na desce stupnic se sledují vítězné body (VB) hráčů a postup na stupnicích dle příslušnosti.

HERNÍ PLÁN



- Název města**
- Připomínka zdrojů:** Připomenutí zdrojů, které najdete na kartě města.
- Pole města:** Pole, na něž se přidávají kostky vlivu pro získání města, žetony zámek pro zablokování akce získání města a agenti přesunující se přes toto město.
- Místo pro žeton ovládnutí města:** Slouží k umístění žetonu hráče, který ovládne město.
- Bodová hodnota za ovládnutí města:** Množství VB, které hráč získá za ovládnutí města. Této hodnoty je také třeba dosáhnout, pokud chce hráč zavraždit agenta ve městě.
- Brána:** Neaktivní brány do jiných dimenzí, které lze během hry zavřít nebo otevřít.
- Bodová hodnota brány:** Této hodnoty je třeba dosáhnout, aby bylo možné bránu zavřít nebo otevřít, a na konci hry se počítá jako VB.
- Místo pro balíček karet sítě:** Místo, na něž jsou umístěny karty sítě a přidávají kostky vlivu k získání těchto karet. Na tomto místě je také uveden efekt, který se vyhodnotí okamžitě po dobrání balíčku.
- Cesta:** Propojuje města. Při přesunu po cestě je třeba zaplatit její cenu. Města spojená jednou cestou se považují za sousední.

DESKA STUPNIC



- A. Stupnice VB:** Slouží ke sledování VB každého hráče.
- B. Stupnice vyšetřování:** Slouží ke sledování postupu strany vyšetřovatelů.
- C. Stupnice rituálu:** Slouží ke sledování postupu strany kultistů.
- D. Karty mýtů:** Řada karet mýtů, které lze získat, a také zásoba, ze které se karty do řady přidávají v průběhu hry.
- E. Karty měst:** Zásoba karet měst, ze které si hráči berou ovládnutá města.
- F. Zásoba:** Zásoba základních karet sítě, které, pokud není uvedeno jinak, nevstupují do hry.
- G. Zapomnění:** Kostky vlivu použité k získání karty se přesunou do *zapomnění*, dokud nejsou získány zpět.





◆ KARTY ◆

Karty sítě tvoří balíčky hráčů a během hry se používají k provádění akcí. Ve hře jsou tři typy karet sítě:

- ♦ **Počáteční karty sítě:** Jedná se o deset karet hlavního agenta, které tvoří hráčův balíček na začátku hry.
- ♦ **Základní karty sítě:** Tyto karty jsou umístěny ve městech a hráči je mohou během hry získat, aby si vylepšili svůj balíček a upravili svou strategii.
- ♦ **Karty měst:** Hráči získají přístup k těmto kartám tím, že ovládají daná města.

POČÁTEČNÍ KARTY SÍTĚ



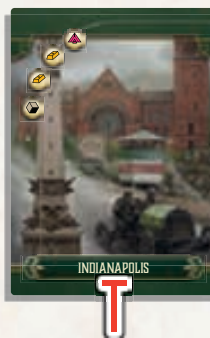
Zdroje

ZÁKLADNÍ KARTY SÍTĚ



Efekt

KARTY MĚST



Název

Karty mýtů poskytují silné efekty, které mohou hráči použít během hry, ale nikdy se nemíchají do hráčova balíčku.

KARTY MÝTŮ



VB

Zkouška přičetnosti
To znamená, že po získání karty musí být provedena zkouška přičetnosti. Viz str. 14.

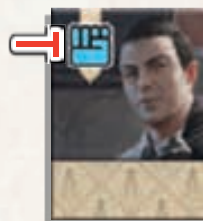
◆ AGENTI ◆

Agenti jsou postavy, které hráči během hry ovládají. Každý hráč začíná hru s hlavním agentem a v průběhu hry může na svou stranu získat najaté agenty. Agenti poskytují jeden vliv navíc, když jsou na poli města při akci získání (viz str. 9). Kromě toho mohou agenti přidávat sílu (👊) ve městě, na jehož poli se nacházejí. Dále mohou provádět akce pomocí akcí na kartách (viz str. 12) nebo mají vlastní trvalé efekty (jedinečné pro *Harryho Houdiniho*, *Lillian La France* a *Alici Ochsovou*).

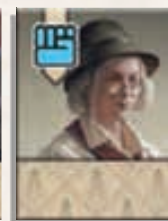
Každý žeton agenta je oboustranný. Všichni agenti začínají hru svou běžnou stranou nahoru a pouze díky efektům karty *Posedlí* mohou být otočení na druhou stranu.

HLAVNÍ AGENTI

Síla



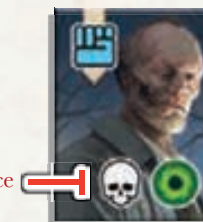
Běžná strana



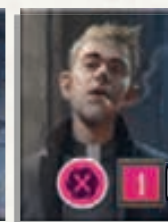
Posedlá strana

NAJATÍ AGENTI

Akce



Běžná strana



VB



Posedlá strana

DŮLEŽITÉ! Počet všech komponent je omezen jejich množstvím ve hře. Pokud by herní efekt způsobil překročení limitu, hráč si vezme maximálně dostupné množství a případný přebytek ignoruje.

PŘÍPRAVA HRY

Níže je popsána příprava hry pro 2–5 hráčů. Přípravu hry pro jednoho hráče najdete na str. 18.

1. Umístíte herní plán na dosah všech hráčů.
2. Desku stupnic umístíte napravo od herního plánu.
3. Ukazatele rituálu a vyšetřování umístíte na počáteční pole stupnice rituálu, resp. vyšetřování.
4. Vložte žetony přičetnosti a nepřičetnosti do pytlíku na zkoušky přičetnosti a nechte jej poblíž herního plánu.
5. Napravo od desky stupnic umístíte balíček karet měst.
6. Zamíchejte základní karty sítě. Poté umístíte na místo pro balíček karet sítě u každého z dvanácti měst odpovídající počet karet lícem dolů, podle počtu hráčů:
 - ♦ 2–3 hráči: 3 karty u každého města.
 - ♦ 4–5 hráčů: 4 karty u každého města.
 Poté otočte vrchní kartu u každého města lícem nahoru. Pokud je odhalena karta agenta, položte na ni odpovídající žeton.
7. Zbylé karty umístíte v balíčku lícem dolů napravo od desky stupnic, na místo pro zásobu.
8. Zamíchejte karty mýtů a položte je v balíčku lícem dolů napravo od desky stupnic, na místo pro karty mýtů. Poté odhalte a umístíte napravo od balíčku lícem nahoru určitý počet karet mýtů podle počtu hráčů, abyste vytvořili řadu mýtů:
 - ♦ 2–3 hráči: 3 karty.
 - ♦ 4–5 hráčů: 4 karty.

9. Každý hráč:

- ♦ Zvolí si barvu a vezme si odpovídající desku agenta, žetony ovládnutí, podložky a 7 kostek vlivu. Zbývající kostky vlivu nechá v obecné zásobě vedle herního plánu, rozříděné podle barev.
- ♦ Vybere si hlavního agenta a vezme si odpovídající počáteční karty a žeton hlavního agenta.
- ♦ Vloží svůj žeton hlavního agenta do podložky běžnou stranou nahoru.
- ♦ Zamíchá svůj balíček počátečních karet lícem dolů a dobere si z něj pět karet. Zbývající karty položí lícem dolů na místo pro balíček karet na své desce.
- ♦ Umístí jednu svou kostku vlivu na pole 0 na stupnici VB na desce stupnic.

10. Podle počtu hráčů zamíchejte uvedené karty příslušnosti lícem dolů.

- ♦ 2–3 hráči: 1 kultista, 1 vyšetřovatel a 2 odpadlíci.
- ♦ 4–5 hráčů: 2 kultisti, 2 vyšetřovatele a 1 náhodně vybraný odpadlík. Rozdejte každému hráči jednu kartu příslušnosti. Všechny nepoužité karty vraťte do krabice. Každý hráč se skrytě podívá na svou kartu příslušnosti a položí ji lícem dolů vedle své desky.

11. Umístíte figurku Cthulhu zasunutou do plastového stojánku a žetony najatých agentů, zámků, bran, Mi-Go, tvorů z hlubin, Whateleyových a stanného práva poblíž herního plánu, rozdělené podle typu, a vytvoříte tak obecnou zásobu.

12. Nejpodzřelejší hráč bude začínat. Počínaje začínajícím hráčem a dále proti směru hodinových ručiček umístí každý hráč svého hlavního agenta na libovolné město, v němž se dosud nenachází jiný agent. Pro první hru doporučujeme, aby každý hráč odhalil jednu náhodnou kartu města a určil tak své počáteční město. Ignorujte kartu města R'lyeh, pokud byla odhalena.

Nechť šílenství započne!



PRŮBĚH HRY

Hra *Cthulhu: Temné časy* se hraje na tahy, počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček. Každý hráč během svého tahu:

1. Provede **2 akce** plus libovolný počet volných akcí, které má k dispozici.
2. Jakmile všechny akce zcela vyhodnotí, umístí všechny karty použité k provedení akcí na odkládací balíček na své desce.
3. Poté si dobere karty z dobíracího balíčku tak, aby jich měl v ruce pět. Pokud si hráč nemůže dobrat kartu, protože jeho balíček je vyčerpán, zamíchá svůj odkládací balíček, aby si vytvořil nový dobírací balíček, a pokračuje v dobírání karet, dokud si nedobere potřebné množství karet.

Jakmile hráčův tah skončí, začíná svůj tah další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček. Hra takto pokračuje, dokud nedojde ke spuštění konce hry, kdy dojde k bodování a určení vítěze (viz str. 15).

POZNÁMKA: Některé karty mohou mít efekty, které jsou v rozporu s pravidly. V takovém případě má karta přednost před pravidly.

◆ AKCE ◆

Provedení akcí může vyžadovat zdroje z karet. Hráč může kartu použít pouze jedním z následujících způsobů:

1. Jako zisk jednoho typu zdroje.
2. Jako na ní uvedenou AKCI.
3. Jako na ní uvedenou VOLNOU AKCI.

Při používání karet pro zisk zdrojů nemohou hráči zahrát více karet, než je potřeba k dosažení požadovaného počtu zdrojů pro zamýšlenou akci.

Efekty REAKCE na kartách mají uvedenu podmínku, při jejímž splnění mohou být spuštěny (když je karta zničena, odložena, použita pro svůj efekt akce atd.). REAKCE se nepovažuje za akci, a proto se nepočítá do dvou akcí, které může hráč během svého tahu provést.

ZNIČIT

Efekty mohou během hry zničit karty nebo žetony. Kdykoli má být karta zničena, natrvalo ji vraťte do krabice, kde zůstane až do konce hry. Pokud se jedná o kartu nebo žeton agenta, odstraňte jeho žeton z podložky, vraťte podložku hráči a kartu a žeton vraťte do krabice, kde zůstane až do konce hry. Karta města nemůže být zničena. Karty měst, které by měly být zničeny, se vrátí do balíčku karet měst vedle desky stupnic.

👉 ZVÝŠENÍ VLIVU

Hráč může zahrát z ruky jednu nebo více karet s vlivem (🎲), aby přidal tolik kostek vlivu ze své zásoby na základní kartu sítě, město nebo kartu mýtu. Hráč může v rámci jedné akce přidat vliv pouze na jednu libovolnou kartu nebo město, **bez ohledu na to, zda je zde přítomen jeho agent**. Počet kostek vlivu, které lze přidat na kartu nebo město, není omezen. Hráči nemohou úmyslně hrát více karet, než je třeba. Méně kostek, než je uvedený počet, mohou hráči přidat pouze v případě, že zahrají kartu se dvěma kostkami 🎲, ale ve své zásobě mají k dispozici pouze jednu kostku.

PŘÍKLAD: *Agentka Středa* ve svém tahu zahraje 2 počáteční karty z ruky: Jednu s 1 🎲 a další se 2 🎲. Má celkem 3 🎲, které může přidat na kartu sítě, na město nebo na kartu mýtu. V příštím tahu chce získat kartu *Anarchisté*, a proto na ni přidá své 3 kostky vlivu.



👉 ZÍSKÁNÍ (POUZE 1. AKCE)

Hráč může použít svoji první a **pouze první akci**, aby získal jednu základní kartu sítě, kartu mýtu nebo města, na níž má největší vliv. V případě shodného počtu kostek vlivu na kartě není žádný hráč považován za hráče s největším vlivem, není-li uvedeno jinak. I když přítomnost agenta není nutná, poskytují agenti jeden vliv navíc, když jsou ve městě při provádění akce získání. Hráč však stále musí mít na kartě nebo ve městě alespoň jednu kostku vlivu, aby kartu mohl získat. Karty a města s žetonem zámku (🔒) nelze získat. **K provedení akce získání není třeba zahrát žádnou kartu.**

POZNÁMKA: Agentka Alice Ochsová 🍷 přidá ke svému aktuálnímu poli města dva vlivy místo jednoho.

Při provádění akce získání hráč provede následující kroky v tomto pořadí:

1. Přesune své kostky vlivu z karty nebo města, které chce získat, do *zapomnění*. Ostatní hráči s vlivem na této kartě nebo městě si vrátí všechny své kostky vlivu zpět do svých zásob.
2. Provede kroky potřebné pro získání jednotlivých typů karet nebo města (viz níže).
3. Vyhodnotí případné efekty při získání na získané kartě.
4. Zkontroluje, zda má získaná karta symbol zkoušky přičetnosti (🎯). Pokud ano, musí ji provést (viz str. 14).

DŮLEŽITÉ: Některé efekty umožňují hráčům získat karty nebo města v průběhu hry. Pro účely efektů při získání je tato akce stále považována za akci získání, avšak hráči nemusí mít na kartách vliv ani to nemusí být jejich první akce, pokud není uvedeno jinak.

Každý typ karty má své kroky, které je třeba provést při získání:

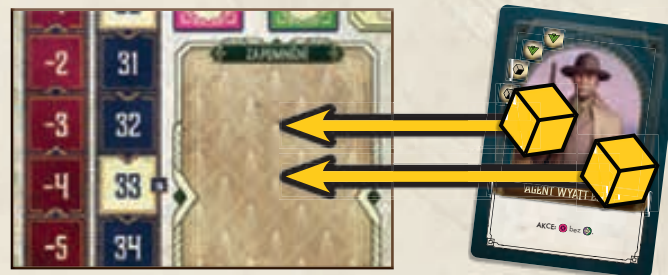
Získání základní karty sítě

Hráč vezme kartu z herního plánu a přesune ji na svůj odkládací balíček. Pokud je získaná karta najatým agentem, hráč si vezme příslušný žeton a zasune jej do podložky své barvy (běžnou stranou nahoru). Poté hráč umístí najatého agenta do města, v němž agenta získal.

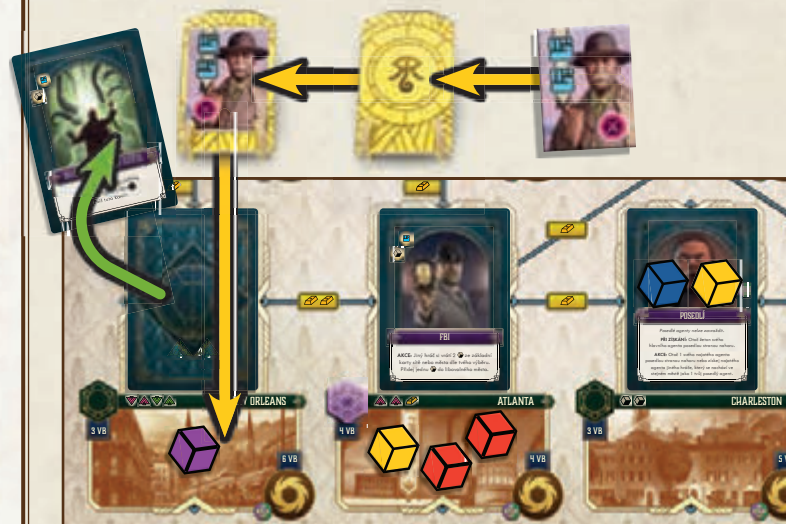
Poté odhalí další kartu z balíčku daného města, pokud tam ještě nějaká je. Pokud je odhalená karta agentem, položí na ni odpovídající žeton agenta. Pokud byla získaná karta poslední v balíčku, hráč místo toho posune ukazatel rituálu o dvě pole nahoru a do řady mýtů přidá jednu kartu z balíčku mýtů.

DŮLEŽITÉ: Hráč může v jeden okamžik ovládat nejvýše 6 agentů. Počítá se jeho hlavní agent, najatí agenti a Mi-Go (speciální agent získaný prostřednictvím karty mýtů). Hráč nemůže získat agenty, pokud jich již má ve hře 6.

PŘÍKLAD: Agent Čtvrtek začíná svůj tah s kostkami vlivu na Atlantě a na kartách Posedlí a Wyatt Earp. Největší vliv má však pouze na kartě Wyatt Earp. Rozhodne se tedy použít svoji první akci, aby ji získal. Přesune své kostky vlivu z Wyatta Earpa do zapomnění a přesune kartu na svůj odkládací balíček.



Protože Wyatt Earp je najatým agentem, **Agent Čtvrtek** si vezme příslušný žeton agenta a zasune jej do jedné ze svých podložek. Poté umístí agenta Wyatta Earpa do New Orleans, protože v tomto městě Wyatta Earpa získal. Nakonec odhalí další kartu z New Orleans.



Získání města

Hráč umístí svůj žeton ovládnutí na místo pro ovládnutí města. Pokud město ovládal jiný hráč, vezme si zpět svůj žeton ovládnutí. Hráč, který ovládne město, získá počet VB rovnající se bodové hodnotě za ovládnutí města. Naopak hráč, který ztratil vládu nad městem, ztratí počet VB rovnající se bodové hodnotě za ovládnutí města. Poté si hráč, který město ovládl, vezme kartu města z balíčku karet měst a přesune ji na svůj odkládací balíček. Pokud bylo město ovládané soupeřem, vezme si hráč kartu z jeho balíčku, ruky nebo z odkládacího balíčku. Pokud měl soupeř kartu v ruce, dobere si za ni náhradou jednu kartu ze svého balíčku. Pokud byla karta v soupeřově dobíracím balíčku, musí jej poté zamíchat.

POZNÁMKA: Hráč nikdy nemůže získat město, které již ovládá.

PŘÍKLAD: **Agent Pondělí** začíná svůj tah s nejvíce kostkami vlivu na Atlantě a chce kartu tohoto města získat. **Agent Čtvrtek**, který měl také vliv na Atlantě, dostane zpět své kostky vlivu, zatímco **Agent Pondělí** přesune své kostky do zapomnění. Protože Atlantu ovládala **Agentka Středa**, **Agent Pondělí** nahradí její žeton ovládnutí svým. **Agentka Středa** okamžitě ztratí 4 VB za ztrátu vlády nad městem a **Agent Pondělí** 4 VB získává. Nakonec **Agentka Středa** najde kartu ve svém balíčku (který poté zamíchá), předá ji **Agentovi Pondělí**, který ji přidá na svůj odkládací balíček.

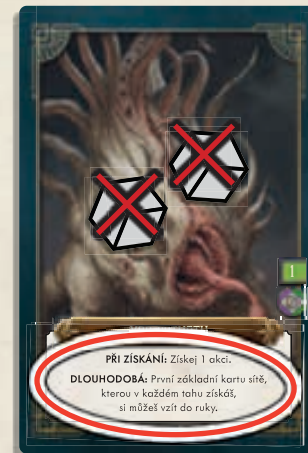


DŮLEŽITÉ: Kromě karet, na kterých je výslovně uvedeno jinak, je ovládnutí města jediným způsobem, jak hráči během hry získají VB. Všechny ostatní VB hráči získávají až na konci hry (viz str. 15).

Získání karty mýtů

Hráč umístí kartu mýtů na určené místo vedle své desky. K některým kartám mýtů (Cthulhu, Mi-Go a Whateleyovi) náleží také komponenty, které je třeba si vzít. Do řady mýtů žádnou novou kartu mýtu po získání nedoplňuje.

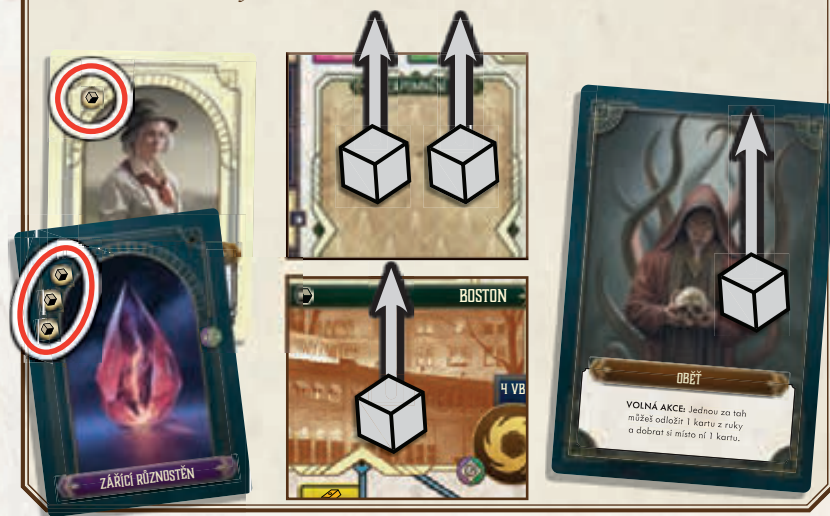
PŘÍKLAD: **Agentka Sobota** začíná svůj tah s největším počtem kostek vlivu na kartě mýtů Yog-Sothoth. Chce tuto kartu získat, proto ji umístí vedle své desky a přesune své kostky vlivu do zapomnění. Yog-Sothoth má efekt při získání, takže **Agentka Sobota** získá během tohoto tahu akci navíc.



VRÁCENÍ Vlivu

Hráč může zahrát jednu nebo více karet z ruky s , aby si do své zásoby vrátil stejný počet svých kostek vlivu z měst, karet mýtů, základních karet síře a zapomnění v libovolné kombinaci. Touto akcí nelze získat kostky vlivu z obecné zásoby.

PŘÍKLAD: **Agentka Sobota** zahraje dvě karty s celkovým počtem 4 . Rozhodne se vzít 2  ze zapomnění, 1 z karty mýtů Oběť a 1 z Bostonu zpět do své osobní zásoby.



👉 NAKOUPENÍ Vlivu

Hráč může zahrát jednu nebo více karet z ruky s , aby získal stejný počet svých kostek vlivu z obecné zásoby a přidal je do své zásoby. Za každá dvě zahrnaná  si hráč vezme jednu kostku vlivu své barvy. Případná přebytečná  jsou ztracena. Jakmile si hráč nakoupí všechny své kostky vlivu z obecné zásoby, nemůže již tuto akci provést.

DŮLEŽITÉ: Počet  je omezený. Pokud by měl hráč získat více , než je k dispozici, získá pouze dostupné množství, přičemž platí standardní omezení, že k provedení požadované akce je třeba zahrát co nejméně karet.



PŘÍKLAD: Agent Čtvrtek ve svém tahu zahrane dvě karty s celkovým počtem pěti  na nákup vlivu. Vezme si dvě kostky vlivu své barvy z obecné zásoby a přidá je do své osobní zásoby. Veškerá nevyužitá  jsou ztracena a nelze je použít v této ani žádné další akci.







👉 CESTOVÁNÍ

Hráč může zahrát z ruky jednu nebo více karet s , aby po vyznačených cestách přesunul jednoho nebo více svých agentů či tvorů z hlubin z jednoho města do jiného. Cenu za cestování s agentem tvoří celkový součet  nejefektivnější trasy (tras) mezi městem, z něž cestuje, a městem, do něž cestuje. Hráč nikdy nemůže za cestování zaplatit více. Hráč může tuto akci použít k cestování s kterýmkoli ze svých agentů v libovolném městě a cestovat přes více měst, pokud má dostatek . Případná přebytečná  jsou ztracena.

POZNÁMKA: Agentka Lillian La France  se může jednou za tah přesunout do sousedního města bez placení nákladů.

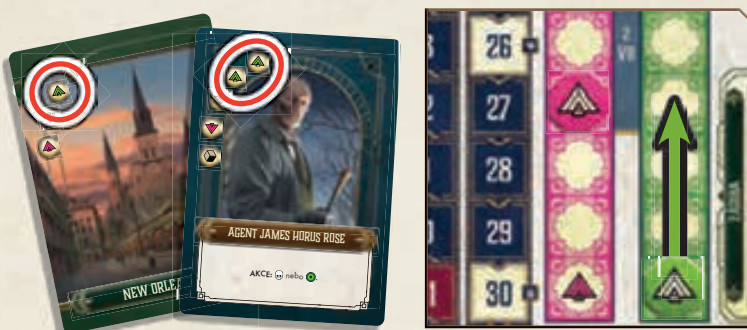
PŘÍKLAD: Agent Pondělí zahrane dvě karty s celkovým počtem čtyři . Použije jedno , aby se svým hlavním agentem cestoval z Pittsburghu do Indianapolis, a tři , aby cestoval s Mosesem Fleetem z Charlestonu do New Orleans.



👉 OVLIVŇOVÁNÍ RITUÁLU/VYŠETŘOVÁNÍ

Hráč může zahrát jednu nebo více karet z ruky se  /  nebo  / , aby posunul ukazatel na odpovídající stupnici. Hráči mohou jednou akci ovlivňování rituálu/vyšetřování zvýšit NEBO snížit pouze jednu stupnici (tj. jednou akcí lze posunout pouze jeden ukazatel v jednom směru). Pokud ukazatel rituálu nebo vyšetřování dosáhne posledního pole své stupnice, spustí se konec hry. Okamžitě po úplném vyhodnocení této akce proveďte kroky pro ukončení hry (viz str. 15).

PŘÍKLAD: Agentka Středa ve svém tahu zahrane karty New Orleans a James Horus Rose, aby ovlivnila stupnici rituálu. Posune ukazatel na stupnici rituálu o tři pole nahoru.



AKCE KARET

Hráč může zahrát jednu kartu sítě nebo použít kartu mýtů k provedení efektu AKCE uvedeného na kartě. Některé efekty jsou VOLNOU AKCÍ. Postup vyhodnocení volné akce je totožný s běžnou akcí, volná akce se však nepočítá do limitu dvou akcí, jež má hráč ve svém tahu k dispozici.

Níže je uveden seznam efektů běžných AKCÍ a VOLNÝCH AKCÍ:

Zavraždění

K zavraždění agenta jiného hráče musí hráč:

1. Mít agenta ve stejném městě, kde je agent jiného hráče. **Není-li uvedeno jinak, posedlé agenty nelze zavraždit.**
2. Zahrát kartu, která tomuto agentovi umožní provést tuto akci buď tím, že:
 - ♦ zahraje kartu **odpovídajícího agenta**, pokud má
 - NEBO**
 - ♦ zahraje kartu, která umožňuje jakémukoli agentovi provést akci zavraždění.
3. **Dorovnat nebo přesáhnout hodnotu pro ovládnutí města se**, přičemž platí standardní omezení, že je třeba zahrát co nejméně karet. Hráčovi agenti, kteří jsou přítomni ve městě, přidávají této akci své i když akci neprovádějí. Všechny zbývající musí pocházet z karet zahráných z ruky. Hráč zahraje jednu nebo více dalších karet se , aby dorovnal hodnotu pro ovládnutí města. Karta použitá k zavraždění nepřidává své , pokud na ní nějaké jsou. Pokud hráč nemá dostatek , nemůže akci provést. Případné přebytečné jsou ztraceny.
4. Hráč, který akci provádí, si vezme příslušný žeton agenta a umístí jej do krypty na své desce.
5. Hráč, jehož agent byl zavražděn, zničí kartu zavražděného agenta. Pokud měl kartu agenta v ruce, dobere si místo ní jednu kartu ze svého balíčku. Pokud byla karta v jeho dobíracím balíčku, musí jej poté zamíchat. Nakonec vezme prázdnou podložku a vrátí ji do své zásoby.

DŮLEŽITÉ: Hlavního agenta hráče lze zavraždit, pouze pokud nemá žádné jiné agenty a pouze pokud má na bodové stupnici pět nebo více VB. Hlavní agent hráče také nemůže být zavražděn, pokud již byla odhalena jeho kultistická příslušnost. Tvorové z hlubin (speciální agenti, které lze získat pomocí karet) mohou být zavražděni stejně jako ostatní najatí agenti. Jejich žetony se poté vrací do společné zásoby.

Pokud je hlavní agent hráče zavražděn, hráč odhalí svoji kartu příslušnosti. Pokud se jedná o kartu kultisty, zavraždění neproběhne a hra pokračuje jako obvykle. Pokud se jedná o kartu vyšetřovatele nebo odpadlíka, je spuštěn konec hry. Okamžitě po úplném vyhodnocení této akce proveďte kroky pro ukončení hry (viz str. 15).

POZNÁMKA: Agent Harry Houdini nemůže být nikdy zavražděn.

PŘÍKLAD: Najatá agentka **Agentky Soboty**, Adsila Chavosová, je v Atlantě společně s najatým agentem **Agentu Čtvrtka**, Gerardem Lescauxem. **Agentka Sobota** se ve svém tahu rozhodne zahrát kartu Adsila Chavosová, která ji umožní provést akci zavraždění. Aby mohla v Atlantě úspěšně zavraždit agenta, potřebuje dorovnat nebo přesáhnout hodnotu 4. Žeton Adsily Chavosové má 1 , takže pokračuje v zahrání 3 karet, aby přidala další 3 . Gerard Lescaux je poté zavražděn. **Agentka Sobota** vezme jeho žeton a položí jej do krypty na své desce, podložku vrátí **Agentu Čtvrtkovi**, který kartu Gerarda Lescauxe zničí ze svého odkládacího balíčku.



PŘÍKLAD: Hlavní agent **Agentu Pátka** a jeho najatý agent Harry Houdini se nacházejí v Indianapolis spolu s najatým agentem **Agentu Pondělí**, otcem Lachlanem. **Agent Pátek** se ve svém tahu rozhodne zahrát kartu Zákeřný spiklenec, která mu umožňuje provést akci zavraždění jedním ze svých agentů, a rozhodne se zavraždit otce Lachlana svým hlavním agentem. Vzhledem k tomu, že jeho 2 agenti mají dohromady 3 , což odpovídá hodnotě pro ovládnutí města Indianapolis, je otec Lachlan zavražděn, aniž by bylo třeba zahrát další karty sítě. **Agent Pátek** vezme jeho žeton a položí jej do krypty na své desce, podložku vrátí **Agentu Pátkovi**, který kartu otce Lachlana zničí ze svého dobíracího balíčku.



Zavření nebo otevření brány

K zavření (X) nebo otevření (O) brány musí hráč:

1. Mít alespoň jednoho svého agenta ve městě bez žetonu brány.
2. Zahrát kartu, která tomuto agentovi umožní provést (X) nebo (O) tím, že:
 - ♦ zahraje kartu **odpovídajícího agenta**, pokud má (X) nebo (O),**NEBO**
 - ♦ zahraje kartu, která umožňuje jakémukoli agentovi provést (X) nebo (O).
3. **Dorovnat nebo přesáhnout hodnotu brány** (), přičemž platí standardní omezení, že je třeba zahrát co nejméně karet. Hráčovi agenti, kteří jsou přítomni ve městě, přidávají této akci své (), i když akci neprovádějí. Hráč zahraje jednu nebo více dalších karet se (), aby dosáhl celkové hodnoty brány. Karta použitá k otevření nebo zavření brány nepřidává své (), pokud na ní nějaké jsou. Pokud hráč nemá dostatek (), nemůže akci provést. Případné přebytečné () jsou ztraceny.
4. Hráč umístí žeton brány odpovídající stranou (X) nebo (O) lícem nahoru na pole brány města a na něj položí svůj žeton ovládnutí.
5. Hráč musí provést zkoušku přičetnosti (viz str. 14). **Pokud vylosuje žeton nepřičetnosti a pokud akci prováděl najatý agent, je tento agent zničen** (hlavní agent nemůže být zničen). Odstraní příslušný žeton a kartu tohoto agenta ze hry. Pokud měl hráč kartu agenta v ruce, dobere si místo ní jednu kartu ze svého balíčku. Pokud byla karta v jeho dobíracím balíčku, musí jej poté zamíchat. Nakonec vezme prázdnou podložku a vrátí ji do své zásoby.



PŘÍKLAD: Hlavní agentka **Agentky Soboty** se nachází v Atlantě. Zahraje počáteční kartu sítě, která jí umožňuje zavřít bránu. Poté zahraje 2 karty z ruky a přidá 3 () k 1 () svého hlavního agenta a získá tak celkem 4, což odpovídá hodnotě brány. Umístí 1 žeton brány zavřenou stranou nahoru na pole brány a na něj 1 svůj žeton ovládnutí. V rámci vyhodnocení efektu karty je poté karta zničena a ona musí provést zkoušku přičetnosti.

Umístění nebo odstranění zámku

Hráč může zahrát z ruky jednu kartu se zámek (), aby umístil žeton zámku na základní kartu sítě, kartu mýtu nebo město či jeden žeton zámku z těchto míst odstranil. Karty a města s žetonem zámku () nelze žádným způsobem získat, pokud není uvedeno jinak. Hráči však stále mohou z karty nebo města s žetonem zámku vliv odebírat nebo je na ně přidávat. Na žádné kartě ani městě nemůže být více než 1 ().

DŮLEŽITÉ: Počet žetonů () je omezen. Pokud nejsou k dispozici žádné žetony (), akci nelze provést.

PŘÍKLAD: **Agentka Sobota** i **Agent Pondělí** mají své () na kartě mýtu **Nikola Tesla**, ale **Agent Pondělí** má aktuálně větší vliv. **Agentka Sobota** chce **Agentovi Pondělí** zabránit v zisku **Nikoly Tesly**. Zahraje počáteční kartu sítě, která jí umožňuje umístit nebo odstranit (). Umístí tedy 1 žeton zámku na kartu **Nikola Tesla**. **Agent Pondělí** bude moci kartu získat až poté, co on nebo jiný hráč provede akci k odstranění () v příštím tahu, a to pouze v případě, že bude mít na kartě stále nejvíce vlivu.



ODLOŽENÍ KARET

Hráč může odložit libovolný počet karet sítě ze své ruky na svůj odkládací balíček.

POZNÁMKA: Ačkoli je odkládání karet skvělým způsobem, jak balíček rychleji projít, nepamenejte, že hráči si na konci svého tahu dobírají pouze do maximálního počtu karet v ruce.



👉 ODHALENÍ PŘÍSLUŠNOSTI

Hráč může tuto akci provést, pouze pokud ještě není odhalena jeho příslušnost a pouze pokud díky ní získá dostatek VB, aby mohl v závislosti na počtu hráčů spustit konec hry.

K provedení akce odhalení příslušnosti není třeba zahrát žádnou kartu.

Hráč odhalí svou kartu příslušnosti a okamžitě získá VB za:

- ♦ Brány, které zavřel/otevřel, na základě své příslušnosti.
- ♦ Pozici, na níž se nachází ukazatel na stupnici hráčovy příslušnosti.

Tento hráč tyto VB nezíská podruhé během bodování na konci hry (viz str. 15). Ačkoli může být ukončení hry tímto způsobem pro hráče výhodné, neodhalená karta příslušnosti má na konci hry hodnotu 3 VB. Odpadlíci za odhalení své karty příslušnosti 3 VB ztrácejí.

POZNÁMKA: Pokud hráč špatně spočítal své VB a není spuštěn konec hry, ztrácí všechny VB získané touto akcí. Vráti se mu jeho předchozí počet VB a otočí svoji kartu příslušnosti licem dolů. Tato akce mu propadá a Prastaří se vysmívají jeho selhání. Hra pokračuje jako obvykle.

👉 PASOVÁNÍ

Hráč se může rozhodnout ukončit svůj tah bez provádění dalších akcí.

◆ ZKOUŠKA PŘÍČETNOSTI ◆

Kdykoli hráč získá kartu se  nebo zavře/otevře bránu, musí provést zkoušku příčetnosti podle následujících kroků:

1. Vylosuje si z pytlíku jeden žeton zkoušky příčetnosti.
2. Umístí vylosovaný žeton do oblasti příčetnosti na své desce. Lze vylosovat dva typy žetonů:
 - ♦ : Hráč je považován za příčetného. Tyto žetony nepřispívají k tomu, aby hráč zešlel.
 - ♦ : Hráč je považován za nepřičetného. Pokud není uvedeno jinak, hráč se třemi  okamžitě zešílí.

POZNÁMKA: Nezapomeňte, že pokud v důsledku akce zavření/otevření brány vylosujete , je každý najatý agent provádějící tuto akci zničen. Hlavní agenti nemohou být zničeni.

PŘÍKLAD: Po otevření brány s najatým agentem provede **Agent Čtvrtek** zkoušku příčetnosti a vylosuje si 1 žeton  z pytlíku. Je to jeho druhý žeton nepřičetnosti, a proto hra pokračuje. Protože byla zkouška příčetnosti provedena jako výsledek otevření brány a byl vylosován žeton , najatý agent, který zkoušku prováděl, je zničen. **Agent Čtvrtek** odstraní žeton a kartu agenta ze hry a vrátí jeho podložku do své osobní zásoby.

👉 ZEŠÍLENÍ

Hráč, který si vytáhne třetí žeton , zešílí. Pokud je to možné, odhalí svoji příslušnost. Pokud se jedná o kartu kultisty, hra pokračuje s odhalenou kartou příslušnosti. Pokud se jedná o kartu vyšetřovatele nebo odpadlíka, je spuštěn konec hry. Okamžitě po úplném vyhodnocení této akce proveďte kroky pro ukončení hry (viz str. 15).

KONEC HRY

Hra pokračuje, dokud nedojde ke spuštění konce hry. Jakmile je akce, která vedla k ukončení hry, zcela vyhodnocena, přejděte k bodování.

◆ SPUŠTĚNÍ KONCE HRY ◆

Ke spuštění konce hry dojde v okamžiku, kdy:

- ♦ Hráč dosáhne požadovaného počtu VB podle počtu hráčů uvedeného na stupnici VB u :
 - » 2 hráči: 33 VB
 - » 3 hráči: 30 VB
 - » 4 hráči: 26 VB
 - » 5 hráčů: 22 VB
- ♦ Hráč získá třetí  a odhalí svou příslušnost jako vyšetřovatel nebo odpadlík.
- ♦ Hlavní agent hráče je zavražděn.
- ♦ Ukazatel rituálu nebo vyšetřování dosáhne posledního pole své stupnice.
- ♦ Je zahrána akce základní karty sítě *Tvorové z hlubin* a všech 8 tvorů z hlubin je ve hře.



◆ BODOVÁNÍ ◆

Hráči získávají VB podle obecného bodování a také podle své příslušnosti.

👉 OBECNÉ BODOVÁNÍ

- ♦ Každý hráč získá 3 VB, pokud jeho karta příslušnosti nebyla během hry odhalena. Poté odhalí svoji příslušnost.
- ♦ Každý hráč získá VB za všechny karty a agenty s uvedenou hodnotou **VB**, jako jsou například *Danverský blázelec*, *Herbert West*, *Kana Mišima*, *Randolph Carter* nebo *Stříbrný klíč*.
- ♦ Každý hráč si zkontroluje, zda na jeho kartách mýtů nejsou efekty KONEC HRY, které mohou poskytnout dodatečné VB a/nebo pravidla pro rozhodování v případě shody.

POZNÁMKA: Nezapomeňte si přezkontrolovat bodování dalších karet, které byly během hry bodovány, například *Ztracené město* a *Necronomicon*, a také měst, která hráči ovládají. Kromě toho nezapomeňte, že hráči, kteří předtím provedli akci odhalení příslušnosti, nezískávají body za stupnici rituálu nebo vyšetřování ani za zavřené/otevřené brány, protože je již získali v průběhu hry.

👉 VYŠETŘOVATELE

Každý vyšetřovatel získá VB odpovídající:

- ♦ Pozici, na níž se nachází ukazatel na stupnici vyšetřování.
- ♦ Hodnotě každé brány, kterou uzavřel .
- ♦ Hodnotě **VB** najatých agentů.

👉 KULTISTÉ

Každý kultista získá VB odpovídající:

- ♦ Poli, na němž se nachází ukazatel na stupnici rituálu.
- ♦ 1 VB za každého zavražděného agenta ve své kryptě.
- ♦ Hodnotě každé brány, kterou otevřel .
- ♦ Hodnotě **VB** získaných karet mýtů.
- ♦ Počtu posedlých agentů, které ovládá.
- ♦ 8 VB, pokud získal kartu *Tvorové z hlubin* a všech 8 tvorů z hlubin je ve hře.

👉 ODPADLÍCI

Každý odpadlík získá VB odpovídající:

- ♦ -3 VB, pokud jeho karta příslušnosti byla během hry odhalena.
- ♦ **Vyšetřovatel odpadlík:** Pozici, na níž se nachází ukazatel na stupnici vyšetřování.
- ♦ **Kultista odpadlík:** Pozici, na níž se nachází ukazatel na stupnici rituálu.
- ♦ Hodnotě každé brány, kterou uzavřel  a otevřel .
- ♦ 1 VB za každého zavražděného agenta ve své kryptě.

POZNÁMKA: Odpadlíci nezískávají **VB** (VB vyšetřovatelů) ani **VB** (VB kultistů) z karet nebo agentů, které získali, protože jsou vyloučeni pro svou zavrženou neloajálnost.



PŘÍKLAD: Agentka Sobota během svého tahu zavraždila hlavního agenta **Agentu Pátka**. **Agent Pátek** poté odhalí svoji příslušnost k vyšetřovatelům a je spuštěn konec hry. Hráči teď spočítají své VB.

Obecné bodování

- 1 **Agent Pondělí**, **Agentka Středa**, **Agentka Sobota** a **Agent Čtvrtek** udrželi svoji příslušnost až do konce hry skrytou a každý z nich získá 3 VB.
- 2 **Agent Pátek** svoji příslušnost odhalil, a nezískává tedy žádné VB za příslušnost.
- 3 **Agent Čtvrtek** získal kartu mýtů Stříbrný klíč a získá 1 VB.

Bodování vyšetřovatelů

- 4 **Agent Pondělí** a **Agent Pátek** odhalí svoji příslušnost k vyšetřovatelům a získají 2 VB za umístění ukazatele na stupnici vyšetřování.
- 5 **Agent Pondělí** během hry zavřel bránu v Charlestonu a získá 5 VB. Za najatého agenta Mosese Fleeta však nezíská žádné VB, protože tento agent žádné VB nepřináší.
- 6 **Agent Pátek** neuzavřel během hry žádnou bránu, ale 3 z jeho 4 najatých agentů přinášejí VB vyšetřovatelů, takže získá 3 VB.
- 7 Protože je vyšetřovatel, **Agent Pátek** nezískává žádné body za zavražděného agenta.

Bodování kultistů

- 8 **Agentka Sobota** a **Agent Čtvrtek** odhalí svoji příslušnost ke kultistům a získají 4 VB za umístění ukazatele na stupnici rituálu.
- 9 **Agentka Sobota** získá 1 VB za kartu mýtů Yog-Sothoth, kterou získala, a 10 2 VB za agenty, které během hry zavraždila.
- 11 Za zavření brány v Atlantě nezíská žádné VB, protože je kultistka.
- 12 **Agent Čtvrtek** během hry otevřel bránu v St. Louis a získá 5 VB.

Bodování odpadlíků

- 13 **Agentka Středa** odhalí svoji příslušnost k odpadlíkům vyšetřovatelům a získá 2 VB za umístění ukazatele na stupnici vyšetřování.
- 14 Navíc získá 5 VB za bránu ve Washingtonu, D. C., kterou během hry uzavřela, a 15 3 VB za bránu v Chicagu, kterou otevřela.

◆ URČENÍ VÍTĚZE ◆

Jakmile všichni hráči spočítají své konečné skóre, vyřadí se všichni hráči té příslušnosti, jejíž hráč má nejnižší individuální VB. Pokud má jediný odpadlík nejnižší počet VB, je tento hráč vyřazen. Pokud mají oba odpadlíci stejný počet bodů, je vyřazen odpadlík kultista. Při rovnosti bodů za nejnižší skóre napříč příslušnostmi prohrávají odpadlíci proti kultistům a oba proti vyšetřovatelům.

Vítězem ze zbývajících hráčů se stává ten s nejvyšším počtem bodů. V případě shody vyhrává hráč s více získanými kartami mýtů. Pokud i nadále panuje shoda napříč příslušnostmi, prohrávají odpadlíci proti kultistům a oba proti vyšetřovatelům. Pokud je výsledek stále nerozhodný, vítězství je sdílené.

PŘÍKLAD: Hráči nyní sečtou VB získané na konci hry s VB, které získali během hry za ovládnutí měst, a s okamžitými VB získanými prostřednictvím karet.

Agent Pondělí: Za ovládnutí Atlanty získal celkem 4 VB a na konci hry získal dalších 10 VB, celkem 14 VB.

Agentka Středa: Za ovládnutí New Orleans získala celkem 3 VB a na konci hry získala dalších 13 VB, celkem 16 VB.

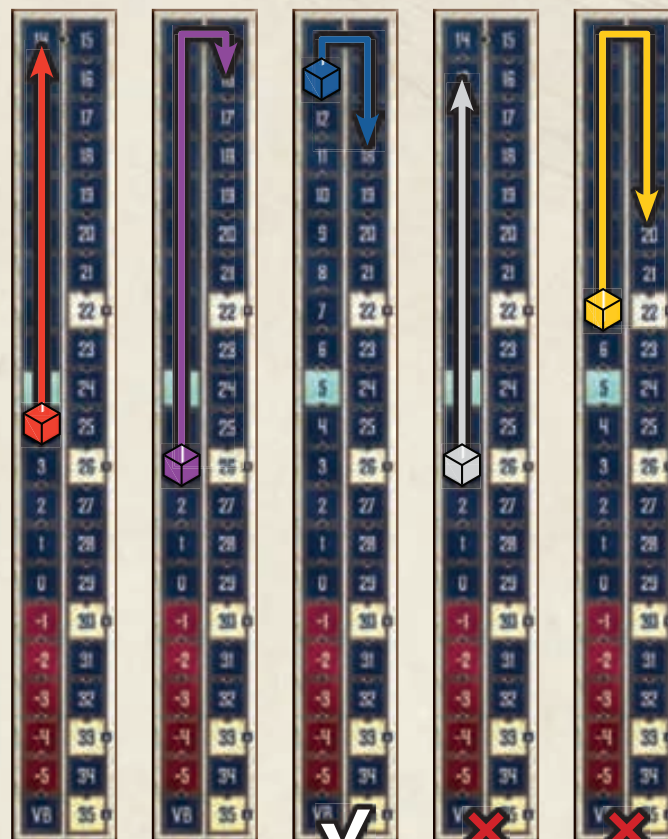
Agent Pátek: Získal celkem 13 VP za ovládnutí Arkhamu, Washingtonu, D. C., a New Yorku. Na konci hry získal dalších 5 VB, celkem 18 VB.

Agentka Sobota: Za ovládnutí Indianapolis získala celkem 3 VB a na konci hry získala dalších 10 VB, celkem 13 VB.

Agent Čtvrtek: Celkem 7 VP za ovládnutí Detroitu a Pittsburghu. Na konci hry získal dalších 13 VB, celkem 20 VB.



Agentka Sobota získala nejméně VB. Ona a **Agent Čtvrtek** jsou vyřazeni ze hry, protože oba sdíleli příslušnost ke kultistům. Vítězem ze zbývajících hráčů se s nejvíce body stává Agent Pátek!



HRA JEDNOHO HRÁČE

◆ PŘÍPRAVA ◆

Při hře jednoho hráče proveďte obvyklou přípravu s následujícími úpravami:

1. Při chystání komponent hráče si vezměte kartu příslušnosti vyšetřovatele a položte ji lícem dolů vedle své desky.
2. Z balíčku karet mýtů odeberte tyto karty: *Podvodnice*, *Mi-Go* a *Zmatek*. Ve hře jednoho hráče se nepoužívají. Zamíchejte zbývající karty mýtů a položte balíček napravo od desky stupnic, na místo pro karty mýtů. Poté odhalte a umístěte lícem nahoru dvě karty napravo od balíčku, čímž vytvoříte řadu mýtů.
3. Zamíchejte základní karty sítě. Poté umístěte na pole u každého z dvacíti měst dvě karty. Nakonec otočte vrchní kartu v každém městě lícem nahoru.
4. Náhodně vyberte kartu Prastarého a položte ji lícem nahoru nalevo od své desky hráče.
5. Zamíchejte karty chování kultistů a položte je lícem dolů vedle karty Prastarého, čímž vytvoříte balíček.
6. Karty kultistů položte v číselném pořadí vedle karty Prastarého, a to neodhalenou stranou nahoru.
7. Vyberte dvě ze zbývajících barev, které budou představovat kultisty, a vezměte příslušné podložky, kostky vlivu a žetony ovládnutí. Umístěte jeden žeton kultisty do každé podložky a kostky vlivu a žetony ovládnutí vedle příslušných karet kultistů, čímž vytvoříte jejich osobní zásoby.
8. Umístěte Kultistu 1 do Arkhamu a Kultistu 2 do New Yorku.
9. Umístěte kostku vlivu nevybrané barvy na pole 6 na stupnici VB. To představuje skóre Prastarého.

Hráč hraje jako první. Nechť šílenství započne!

◆ PRŮBĚH HRY ◆

Ve hře jednoho hráče se hráč a Prastarý střídají v tazích.

🔮 PRŮBĚH HRY HRÁČE

Všechna pravidla hry pro více hráčů zůstávají v platnosti, s následujícími výjimkami:

- ♦ Ignorujte jakoukoli část efektu, která by interagovala s rukou, balíčkem nebo odkládacím balíčkem jiného hráče. Zbytek efektu vyhodnoťte v nejvyšší možné míře.
- ♦ Vždy když získáte kartu mýtů, posuňte všechny karty v řadě mýtů doleva, tak aby zaplnily místo po získané kartě. Pokud je kdykoli řada karet mýtů vyčerpána, okamžitě do ní přidejte kartu mýtů.

🔮 PRŮBĚH HRY PRASTARÉHO



Prastarý je považován za hráče s následujícími úpravami:

- ♦ Každý Prastarý má svůj cíl. Pokud svůj cíl splní, vyhrává hru.
- ♦ Každý Prastarý poskytuje kultistům jedinečné efekty, které lze aktivovat během jejich tahu (viz str. 22).
- ♦ Prastaří nemají balíček, karty v ruce ani odkládací balíček. Pokud není uvedeno jinak, jsou u všech karet sítě, které Prastarý získá, vyhodnoceny akce se zdroji (viz str. 22) a poté jsou zničeny. Karty měst, které by byly zničeny, se jako obvykle vrátí do balíčku karet měst vedle desky stupnic.
- ♦ Všechny žetony , které Prastarý získá, umístěte poblíž jeho karty Prastarého. Prastarý však nemůže zešílet. Pokud Prastarý někdy nasbírá 5 nebo více , hráč odhalí svou kartu příslušnosti a na konci tahu Prastarého se spustí konec hry.
- ♦ Prastarý považuje všechny za a všechny za .

🔮 KULTISTÉ



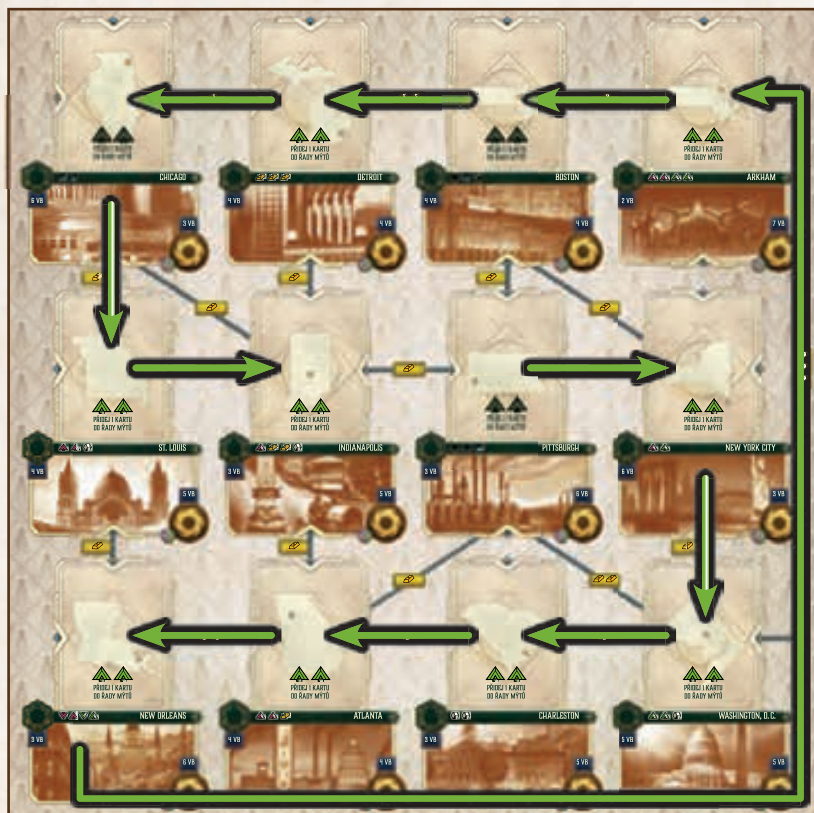
Kultisté jsou považováni za hlavní agenty Prastarého a řídí se těmito zvláštními pravidly:

- ♦ Každá karta kultisty je považována za kartu příslušnosti Prastarého. Karty začínají hru na neodhalené straně a jsou otočeny na odhalenou stranu, pokud je příslušný kultista zavražděn.
- ♦ Pokud má kultista přidat na kartu nebo do města více vlivu, než má, přidá vše, co má. Pokud žádný vliv nemá, získá místo toho veškerý svůj vliv ze *zapomnění* do své osobní zásoby, přesune se do dalšího města a jeho akce je považována za neúspěšnou.

- Agenti kultistů nepřispívají žádným vlivem k získání karet ani měst.
- Hráč nemůže získat město nebo kartu sítě ve městě, v němž se nachází agent neodhaleného kultisty.
- Všechny VB získané kultistou se považují za VB Prastarého. Na rozdíl od skóre hráče je každý VB získaný Prastarým okamžitě zaznamenán. To také znamená, že Prastarý začíná hru již se 6 VB, třemi za každou neodhalenou kartu kultisty. Naopak, pokud je kdykoli odhalena karta kultisty, Prastarý okamžitě ztrácí příslušné VB (tři za každou).

U akcí kultistů vždy během jejich tahu postupujte po speciální cestě, od Arkhamu po New Orleans.

Z New Orleans vede do Arkhamu portál, který je přístupný pouze kultistům. Kultisté v New Orleans považují Arkham za sousední město. Kdykoli kultista cestuje, provádí akce nebo vyhodnocuje jakýkoli efekt týkající se „prvního“ města nebo „první“ karty, vždy začnete od města, ve kterém se kultista právě nachází, a pokračujte po cestě, dokud nedosáhnete města, které splňuje danou podmínku.



TAH PRASTARÉHO

Tah Prastarého začíná tím, že odhalíte vrchní kartu chování kultistů a vyhodnotíte ji. Na každé kartě je pro každého kultistu uveden řádek, na kterém jsou popsány akce, které se příslušný kultista pokusí provést. Jakmile je karta plně vyhodnocena, tah Prastarého končí. Pokud některou akci nelze provést, akce selže a kultista místo ní provede akci cestování (viz str. 21).

Kultisté provádějí akce takto:

Zvýšení vlivu na město

Pokud město ještě není ovládáno kultistou, přidá počet kostek vlivu uvedený na kartě chování kultisty a na kartě příslušného kultisty na město, ve kterém se tento kultista právě nachází. Pokud je již město ovládnuto jiným kultistou, akce selže.

Zvýšení vlivu na kartu sítě

Kultista přidá počet kostek vlivu uvedený na kartě chování kultisty a na kartě příslušného kultisty na základní kartu sítě ve městě, ve kterém se tento kultista právě nachází. Pokud v daném městě žádná základní karta sítě není, akce selže.



Ovlivnění karet mýtů

Kultista přidá počet kostek vlivu uvedený na kartě chování kultisty a na kartě příslušného kultisty na první kartu v řadě mýtů, na níž není vliv žádného kultisty. Pokud je na všech kartách mýtů vliv kultistů, přidá kultista svůj vliv na první kartu zleva, na níž se jeho vliv nenachází. Pokud je na všech kartách mýtů vliv daného kultisty, přidá svůj vliv na první kartu zleva.

PŘÍKLAD: Během tahu Prastarého odhalená karta chování kultistů určila, že **Kultista 1** by měl přidat vliv na kartu mýtů. Aby hráč určil, na kterou kartu má být přidán vliv kultisty, zkontroluje řadu mýtů a vyhledá první kartu (zleva doprava) bez vlivu kultistů (**červená** nebo **fialová**). Protože obě karty v řadě již mají vliv kultistů, hráč vyhledá první kartu bez vlivu příslušného kultisty a umístí 3 na druhou kartu v řadě.



Získání města

Kultista získá první město bez , na němž má tento kultista větší vliv než hráč. Pokud takové město neexistuje, kultista odstraní  z prvního města, kde má více vlivu než hráč. Pokud takové město neexistuje, akce selže.

Poté, co kultista získá město, proveďte následující kroky:

1. Přesuňte veškerý vliv příslušného kultisty ve městě do *zapomnění*. Vraťte veškerý ostatní vliv na kartě do osobní zásoby hráče a/nebo do osobní zásoby druhého kultisty.
2. Odstraňte žeton ovládnutí hráče, pokud ve městě je. Pokud byl hráčův žeton ovládnutí odstraněn, snižte VB hráče o odpovídající hodnotu za ovládnutí města.

3. Umístěte žeton ovládnutí patřící kultistovi, který město získal, na příslušné místo, a pokud je to možné, umístěte na město žeton zámku.
4. Prastarý získá VB odpovídající bodové hodnotě za ovládnutí města.
5. Umístěte příslušnou kartu města lícem nahoru vedle karty Prastarého a vyhodnoťte akce na základě jejich zdrojů pro kultistu, který ji získal (viz str. 22). Pokud měl hráč kartu v ruce, dobře si místo ní jednu kartu ze svého balíčku. Pokud byla karta v jeho dobíracím balíčku, musí jej poté zamíchat. Po vyhodnocení zdrojů na kartě města ji zničte a vraťte do balíčku karet měst vedle desky stupnic.

Získání základní karty sítě

Kultista získá první základní kartu sítě bez , na níž má větší vliv než hráč. Pokud taková karta neexistuje, kultista odstraní  z první základní karty sítě, kde má více vlivu než hráč. Pokud taková karta neexistuje, akce selže.

Poté, co kultista získá základní kartu sítě, proveďte následující kroky:

1. Přesuňte veškerý vliv ze základní karty sítě patřící kultistovi, který ji získal, do *zapomnění*. Vraťte veškerý ostatní vliv na kartě do osobní zásoby hráče a/nebo do osobní zásoby druhého kultisty.
2. Odhalte další lícem dolů otočenou základní kartu sítě v tomto městě. Pokud v daném městě nezbyvají žádné karty, posuňte ukazatel na stupnici rituálu o dvě pole nahoru a přidejte kartu mýtů do řady mýtů.
3. Vyhodnoťte akce na základě jejich zdrojů pro kultistu, který ji získal (viz str. 22). Poté kartu sítě zničte, pokud není na kartě Prastarého uvedeno jinak.
4. Pokud je na získané kartě , proveďte zkoušku přičetnosti pro kultistu (viz str. 22).

Získání karty mýtů

Kultista získá první kartu mýtů bez , na níž má tento kultista větší vliv než hráč. Pokud taková karta neexistuje, kultista odstraní  z první karty mýtů, na níž má více vlivu než hráč. Pokud taková karta mýtů neexistuje, akce selže.

Poté, co kultista získá kartu mýtů, proveďte následující kroky:

1. Přesuňte veškerý vliv z karty mýtů patřící kultistovi, který ji získal, do *zapomnění*. Vraťte veškerý ostatní vliv na kartě do osobní zásoby hráče a/nebo do osobní zásoby druhého kultisty.
2. Kartu mýtů položte vedle karty Prastarého. Vyhodnoťte akce na základě jejich zdrojů pro kultistu, který ji získal (viz str. 22).
3. Prastarý získá 1 VB. Pokud se karta mýtů shoduje s kartou Prastarého, získá 3 VB navíc.
4. Posuňte všechny karty v řadě mýtů doleva, tak aby zaplnily místo po získané kartě.
5. Pokud je na získané kartě , proveďte zkoušku přičetnosti pro kultistu (viz str. 22).

KULTISTA 2

NEODHALENÝ: Nemůže získat město, ve kterém se tento kultaista nachází, ani základní kartu sítě v tomto městě.

KULTISTA

CHOVÁNÍ KULTISTŮ

KULTISTA 1: Proveďte svůj efekt kulty.

KULTISTA 2: Získá kartu mjeň. Přidá na základní kartu sítě ve svém městě.



21

Efekt kultisty

Každá karta Prastarého obsahuje jedinečné efekty pro každého kultistu. Kdykoli je odhalena karta chování kultisty s efektem kultisty, postupujte podle pokynů uvedených na kartě Prastarého. Pokud kultista z jakéhokoli důvodu nemůže efekt vyhodnotit, akce selže. Poté kultista jako obvykle cestuje do dalšího města. V balíčku chování kultistů jsou pouze dvě karty s efektem kultisty. **Po úplném vyhodnocení obou karet chování kultistů s efektem kultistů zamíchejte odkládací balíček zpět do balíčku.**

PŘÍKLAD: Během tohoto tahu odhalená karta chování kultistů určila, že **Kultista 1** má provést svůj efekt kultisty. Hráč poté provede efekt kultisty podle karty Prastarého a přidá  k prvním třem kartám sítě po cestě.



VYHODNOCENÍ AKCÍ ZDROJŮ

Poté, co kultista získá jakoukoli kartu, provede příslušný kultista akce náležící ke zdrojům na kartě. Akce každého zdroje se vyhodnocuje postupně v následujícím pořadí, pokud je na kartě přítomna:

- : Kultista přidá počet kostek vlivu uvedený na kartě kultisty a na získané kartě na základní kartu sítě ve městě, v němž se kultista nachází. Pokud v daném městě není žádná karta sítě, akce selže.
- : Agent příslušného kultisty cestuje o počet měst rovnající se součtu uvedených na kartě kultisty a na získané kartě.
- : Otevře bránu ve městě, ve kterém se daný kultista právě nachází, podle obvyklého postupu pro otevírání bran kultisty (viz str. 21) a k celkové síle přičte také  ze získané karty. Pokud to není možné nebo je celkový počet  nižší než hodnota brány, akce selže.
-  / : Zvýšte ukazatel na stupnici rituálu o počet symbolů uvedených na získané kartě.
-  / : Snižte ukazatel na stupnici vyšetřování o počet symbolů uvedených na získané kartě.

Zkouška přičetnosti

Kultista provede zkoušku přičetnosti tak, že si vylosuje jeden náhodný žeton přičetnosti z pytlíku pro zkoušku přičetnosti. Pokud se jedná o , nemá žádný účinek a žeton je zničen. Pokud se jedná o , umístěte jej vedle karty Prastarého. Pokud Prastarý získá pět nebo více , hráč odhalí svou kartu příslušnosti a na konci tahu Prastarého se spustí konec hry.

◆ KONEC HRY ◆

Hra pokračuje, dokud nedojde ke spuštění konce hry. Jakmile je akce, která vedla k ukončení hry, zcela vyhodnocena, přejděte k bodování.

SPUŠTĚNÍ KONCE HRY

- ♦ Hráč nebo Prastarý dosáhne nebo překročí 35 VB.
- ♦ Hráč zešlí.
- ♦ Prastarý získá pátý .
- ♦ Hlavní agent hráče je zavražděn.
- ♦ Ukazatel rituálu nebo vyšetřování dosáhne posledního pole své stupnice.
- ♦ Je zahrána akce karty *Tvorové z hlubin* a všech 8 tvorů z hlubin je ve hře.

BODOVÁNÍ

Hráč získá VB za vyšetřovatele podle obvyklých pravidel.

URČENÍ VÍTEŽE

Jakmile hráč vypočítá své konečné skóre, porovná ho s celkovým skóre Prastarého. Vyhrává ten, kdo získá více VB. V případě shody vyhrává hráč.





TVŮRCI HRY

AUTOŘI HRY: Martin Wallace a Travis R. Chance

VÝVOJ A DESIGN HRY PRO JEDNOHO HRÁČE: Chris Hamm

VEDOUCÍ VÝROBY: Isadora Leite

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

REDAKCE: Jason Koepp a Adam Krier

DODATEČNÉ PSANÍ PŘÍBĚHŮ: Eric Kelley

ODBORNÝ PORADCE: Francesco Nepitello

UMĚLECKÝ VEDOUcí: Mathieu Harlaut

ILUSTRACE: Anders Finér

GRAFICKÝ DESIGN: Max Duarte a Fabio de Castro

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Júlia Ferrari

VEDOUCÍ HERNÍHO DESIGNU: Guilherme Goulart

VYDAVATEL: David Preti

TESTOVALI: Daniel Alejos, Adam Daulton, Jason Funk a Jeff Huter

PŮVODNÍ VERZE: 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 a Brad Thompson

ČESKÉ VYDÁNÍ

PŘEKLAD: Vladimír Smolík

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Vladimír Smolík a Jakub Matlovič

JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška Pospíšilová

REDAKCE: Daniel Knápek a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám chybějící komponentu pošleme.



Královsky se bavte!

PŘEHLED

◆ ZAVRAŽDĚNÍ ◆

1. Hráčův agent se nachází ve stejném městě jako agent jiného hráče.
Není-li uvedeno jinak, posedlé nelze agenty zavraždit.
2. Hráč zahraje kartu odpovídajícího agenta, pokud má , **nebo** jinou kartu, která umožňuje provést akci zavraždění.
3. Hráč dorovná nebo překročí hodnotu pro ovládnutí města pomocí  agentů ve městě a hraním dalších karet (pouze v případě potřeby). Nezapomeňte, že karta zahraná k provedení akce žádné  nepřidává.
4. Hráč, který akci provádí, si vezme příslušný žeton agenta a umístí jej do krypty na své desce.

◆ ZAVŘENÍ NEBO OTEVŘENÍ BRÁNY ◆

1. Hráč musí mít alespoň jednoho svého agenta ve městě bez žetonu brány.
2. Hráč zahraje kartu odpovídajícího agenta, pokud má  nebo , **nebo** zahraje jinou kartu, která umožňuje libovolnému agentovi provést akci  nebo .
3. Hráč dorovná nebo překročí hodnotu brány pomocí  agentů ve městě a hraním dalších karet (pouze v případě potřeby). Nezapomeňte, že karta zahraná k provedení akce žádné  nepřidává.
4. Hráč umístí na pole brány ve městě svůj žeton ovládnutí společně s žetonek brány z obecné zásoby, odpovídající stranou nahoru.
5. Hráč musí provést zkoušku přičetnosti.

◆ ZKOUŠKA PŘÍČETNOSTI ◆

Kdykoli hráč získá kartu s  nebo když zavře/otevře bránu, provede zkoušku přičetnosti:

1. Vylosuje si z pytlíku jeden žeton zkoušky přičetnosti.
2. Umístí vylosovaný žeton do oblasti přičetnosti na své desce.

Hráč se třemi  okamžitě zešílí a odhalí svoji příslušnost, je-li to možné. Pokud se jedná o kartu kultisty, hra pokračuje s odhalenou kartou příslušnosti. Pokud se jedná o kartu vyšetřovatele nebo odpadlíka, je spuštěn konec hry.

◆ SPUŠTĚNÍ KONCE HRY ◆

- ◆ Hráč dosáhne požadovaného počtu VB podle počtu hráčů uvedeného na stupnici VB.
- ◆ Hráč získá třetí  a odhalí svou příslušnost jako vyšetřovatel nebo odpadlík.
- ◆ Hlavní agent hráče je zavražděn.
- ◆ Ukazatel rituálu nebo vyšetřování dosáhne posledního pole své stupnice.
- ◆ Je zahrána akce karty *Tvorové z hlubin* a všech 8 tvorů z hlubin je ve hře.

◆ BODOVÁNÍ ◆

- ◆ Každý hráč získá 3 VB, pokud jeho karta příslušnosti nebyla během hry odhalena.
- ◆ Každý hráč získá VB za všechny karty a agenty s , které získal.
- ◆ Každý hráč si zkontroluje, zda na jeho kartách mýtů nejsou efekty KONEC HRY, které mohou poskytnout dodatečné VB a/nebo pravidla pro rozhodování v případě shody.

🔍 VYŠETŘOVATELE

- ◆ VB dle pozice, na níž se nachází ukazatel na stupnici vyšetřování.
- ◆ VB dle hodnoty každé brány, kterou uzavřel .
- ◆ VB za každého najatého agenta s uvedenou hodnotou .

🔍 KULTISTÉ

- ◆ VB dle pozice, na níž se nachází ukazatel na stupnici rituálu.
- ◆ 1 VB za každého zavražděného agenta ve své kryptě.
- ◆ VB dle hodnoty každé brány, kterou uzavřel .
- ◆ VB za každou získanou kartu mýtů s uvedenou hodnotou .
- ◆ VB odpovídající počtu posedlých agentů, které ovládá.
- ◆ 8 VB, pokud získal kartu *Tvor z hlubin* a všech 8 tvorů z hlubin je ve hře.

🔍 ODPA DLÍCI

- ◆ -3 VB, pokud jeho karta příslušnosti byla během hry odhalena.
- ◆ **Vyšetřovatel odpadlík:** VB dle pozice, na níž se nachází ukazatel na stupnici vyšetřování.
- ◆ **Kultista odpadlík:** VB dle pozice, na níž se nachází ukazatel na stupnici rituálu.
- ◆ VB dle hodnoty každé brány, kterou uzavřel  nebo otevřel .
- ◆ 1 VB za každého zavražděného agenta ve své kryptě.

◆ URČENÍ VÍTĚZE ◆

Vyřadte všechny hráče té příslušnosti, jejíž hráč má nejnižší individuální VB. Vítězem ze zbývajících hráčů se stává ten s nejvyšším počtem bodů. V případě remízy viz str. 17.

