

ARKHAM RITUAL



Szabadújszó újságíróként dolgozol Arkham városában. Egy napon tudomásodra jut, hogy a Miskatonic Egylet föld alatti terme egy misztikus szertartásnak ad helyszínt. Te és csapatod elhatározzátok, hogy évtelenül bejuttok és utánajártok a rituálénak, abban a reményben, hogy így exkluzív híryanagot tudtok leközölni. Kifőnősebb gondolkodás nélkül léptek be a pincébe, ám hamarosan megbánjátok a döntéseteket. A pince egy ősi istenség szentélye, és akik részt vesznek rajta, azok tudatát a szertartás szétszaggatja, és alamennyien megőrülnek!

A dohos pince sötétjében a hívők kegytárgyakat adogatnak körbe. A félhomályban alig látod, hogy milyen tárgyakat adsz tovább. Azonban egy kissé távolabb azt már jól látod, hogy a többiek miket tartanak a kezükben. Nem tudod, hogy eme varázstárgyak milyen hatással vannak az őket kezükben tartókra. A többi hívőt tanulmányozva kell kikövetkeztetned, hogy nálad mi van.

Órizd meg az ép elmédet, és élve menekülj el a rituáléról!

1. A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Az Arkham Ritual játékban nem látod a kártyát, melyet a kezekben tartasz. Látod azonban a többi játékos kezében tartott lapokat. A többi játékos kártyájából, valamint a kijátszott lapokból kell kikövetkeztetned, hogy melyik kártyát tartod te a kezekben.

A játék számos körből áll, melyek mindegyike fordulóból tevődik össze. Egy forduló során egy játékos felhúzza a pakli legfelső lapját, megnézi, majd továbbadja egy másik játékosnak. A kártyát megkapó játékosnak lehetősége van arra, hogy a) képpel felfelé eldobja a kézben tartott lapját és megnézés nélkül a kezébe vegye az új kártyát, vagy b) megnézés nélkül továbbadja a kártyát egy másik játékosnak. Egy játékos fordulójának befejeztével a következő játékos hajtja végre a fordulóját.


A kör egészen addig folytatódik, amíg egy kör vége feltétel nem teljesül, és ekkor valamennyi játékos felfedi a kártyáját. Ha ekkor egy elátkozott (vörös) kártya van a kezekben, akkor a kártya megfertőzi a tudatodat, és elveszíted az ép elmédet. Ha épelmejű (kék) ereklye kártya van nálad, de egy másik játékos ugyanolyan ereklye kártyát birtokol (függetlenül annak színétől), akkor az ereklye rendellenes rezgéseket kelt a tudatodban, és szintén elveszíted az ép elmédet. Akkor vérszed át sikeresen a rituálét, ha egyedi épelmejű (kék) kártya van a kezekben.

Az ép elméjüket elvesztő játékosok épelmejűség jelzőket dobhatnak el. Mindaddig új körök kezdődnek, amíg egy vagy több játékos el nem veszíti valamennyi épelmejűség jelzőjét. Az ekkor épelmejűség jelzőkkel még rendelkező játékosok túlélnek a szertartást. Vajon sikerül-e kifürkészned a rituálét és élve kijutnod?

2. JÁTÉKELEMEK

- (1) Ereklye Kártyák - 15 kártya
 - 5 típus: mindegyikből 2 Épelmejű (kék) kártya és 1 Elátkozott (vörös) kártya.
- (2) Esemény Kártyák - 5 kártya
 - 5 típus: mindegyikből 1. Mindegyik kártya Épelmejű (kék).
- (3) Karakter Kártyák - 4 kártya
 - 4 típus: mindegyikből 1. Mindegyik kártya Épelmejű (kék).
- (4) Mérhetetlen Vén Kártyák - 4 kártya
 - 4 típus: mindegyikből 1. Mindegyik kártya Elátkozott (vörös).
- (5) Épelmejűség Jelzők - 30 jelző
 - 16 "1"-es címlet.
 - 14 "3"-as címlet.
- (6) Játéktábla - 1 tábla
- (7) Játékos Segédlet - 7 kártya
- (8) Végzetsáv Tábla és Jelző - mindegyikből 1

2-1. Kártyák Felépítése

1. Kártya Típus Szimbólum
 - Megmutatja a kártya típusát.
 - ▲ Ereklye Kártya
 - ▼ Esemény Kártya
 - ◆ Karakter Kártya
 - ♁ Mérhetetlen Vén Kártya
2. A Kártya Neve
 - A kártya megnevezése.
3. Elátkozott Ereklye Kártya Szimbólum
 - Az Elátkozott (vörös) Ereklye kártyák szimbóluma itt található. 
4. Kártya Színe
 - Az Épelmejűség Kártyák hátterének színe kék.
 - Az Elátkozott Kártyák hátterének színe vörös.



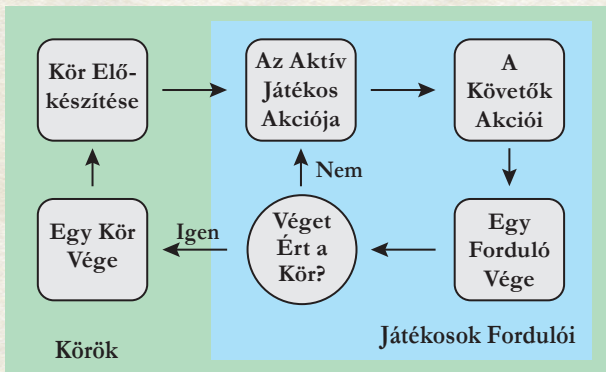
3. ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos magához vesz **7 Épelmjűség Jelzőt** a készletből. Ezeket mindenki által látható helyen kell tartaniuk.
- Vegyetek el 22 olyan kártyát, amelyeken **nincsenek szimbólumok**. A szimbólumos kártyák használata végett lásd a [10. Részletes Kártya Magyarazatok fejezetet](#).
- A megmaradt jelzők és kártyák visszakerülnek a dobozba, ebben a játékban nem lesz szükség rájuk.
- Helyezzétek a Játéktáblát a játéktérület közepére.

4. A JÁTÉK MENETE

A játék több körön keresztül játszódik. Minden kör több fordulóból áll. Minden forduló végén a játékosok megvizsgálják, hogy a kör vége feltétel teljesült-e. Ha nem, akkor a kör tovább folytatódik.

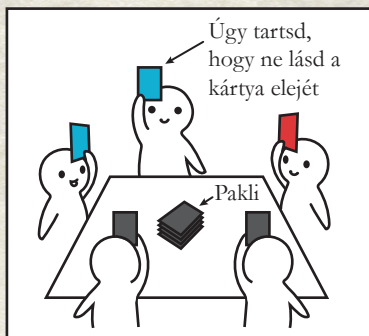
Ha a kör véget ér, akkor a játékosok összevetik a kezükben tartott kártyákat, hogy megnézzék, veszítettek-e épelmjűséget. Ezután új körök következnek mindaddig, amíg egy vagy több játékos el nem veszíti az összes épelmjűségét.



5. KÖR ELŐKÉSZÍTÉSE

Ezt az előkészületet minden egyes kör elején hajtsátok végre.

- Keverjétek össze mind a 22 kártyát és képpel lefelé **összatosk 1-1 kártyát** minden játékosnak. A megmaradt kártyák alkotják a Paklit, amelyet a játéktérület közepére kell helyezni.
- A játékosok magukhoz veszik a nekik kiosztott kártyát, és úgy tartják, hogy **a többi játékos lássa a kártyájuk képét** (más szóval, te csak a többiek kártyáját látod, a sajátodat nem).



1. Ábra: Kör Előkészítése



A kör folyamán sohasem nézheted meg az általad tartott kártyát!

5-1. Az Kezdő Aktív Játékos Kiválasztása

Amennyiben ez a játék **első köre**:

- A játék szabályait leginkább ismerő játékos lesz az Aktív Játékos. Ha mindenki ugyanannyira ismeri a szabályokat, akkor véletlenszerűen válasszatok.

Ha ez **nem az első köre** a játéknak:

- A **legkisebb épelmjűséggel** rendelkező játékos válik az Aktív Játékos. Ha a legkisebb épelmjűség tekintetében egyenlőség áll fenn, akkor a legutóbbi Aktív Játékoshoz képest az óra járásával megegyező irányban a legközelebbi érintett játékos lesz az Aktív Játékos.

Az Aktív Játékos maga elé veszi a Paklit. Most már készen álltok a kör elkezdésére.

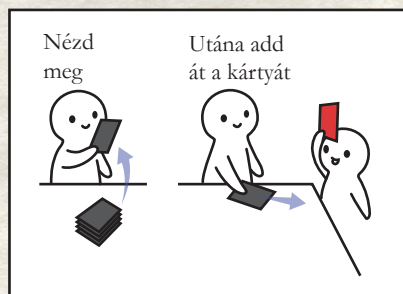
6. JÁTÉKOSOK FORDULÓI

Egy körben több játékos forduló történik. Minden forduló az Aktív Játékos Akciójával indul, melyet a Követők Akciói követnek. Minden forduló végén meg kell határozni a következő Aktív Játékost, és ezután egy új forduló kezdődik.

A játékosok addig folytatják a fordulók végrehajtását, amíg az egyik Kör Vége Feltétel nem teljesül (részletek végett lásd a [6-3. Egy Forduló Vége fejezetet](#)).

6-1. Az Aktív Játékos Akciója

- 1) Az Aktív Játékos bejelenti, hogy kezdetét veszi egy forduló. A többi játékos **az egyik kezét az asztalra fekteti** (ezek a játékosok az úgynevezett **Követők**).
- 2) Az Aktív Játékos felhúzza a Pakli legfelső lapját, és **titokban megnézi a kártyát** (egyetlen más játékos sem nézheti meg a kártyát).
- 3) Az Aktív Játékos **képpel lefelé** átadja a kártyát egy tetszőleges Követőnek.



2. Ábra: Az Aktív Játékos Akciója



Az Aktív Játékosnak kötelező átadni a kártyát egy Követőnek. Nem tarthatja meg a kártyát!

6-2. A Követők Akciói

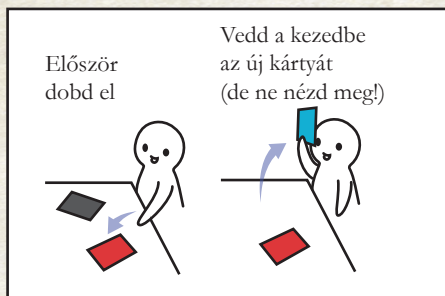
Amikor egy Követő kap egy kártyát:

- **Visszaveszi a kezét az asztalról.**
- A játékos ezután **a kártya megnézése nélkül** eldönti, hogy:
 - a) megtartja a kártyát (lásd a 6-2-1. fejezetet) -vagy-
 - b) továbbadja a kártyát (lásd a 6-2-2. fejezetet).

6-2-1. Taking the Card

Ha a játékos úgy dönt, hogy megtartja a kártyát, akkor:

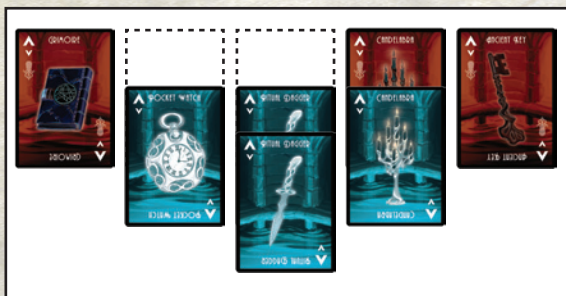
- 1) A jelenleg nála lévő kártyát **képpel felfelé** eldobja a játéktérület közepére. Ha ez egy Ereklve Kártya, akkor a Játéktábla arra kijelölt részére helyezi. Máskülönbén a Játéktábla mellé, egy minden játékos által jól látható helyre teszi.
- 2) Az új kártyát **megnézés nélkül** a kezébe veszi, és úgy tartja, hogy a többi játékos jól lássa annak képét.
- 3) Ha az eldobott kártya egy Esemény Kártya, akkor hajtsátok végre annak különleges hatását (további részletek végezt lásd a 10-2. Esemény Kártyák fejezetet).



3. Ábra: A Követő megtartja a kártyát



Mindig tartsátok észben, hogy átadásakor, illetve megtartásakor nem nézzük meg a kártyát.



4. Ábra: Az eldobott lapokat a játékosok által látható módon kell tartani.

6-2-2. A Kártya Átadása

- Ha a játékos nem kívánja megtartani a kártyát, **akkor megnézés nélkül** továbbadja azt egy másik olyan játékosnak, **akinek a keze az asztalon van.**
- Ha minden játékos továbbadja a kártyát, és egyikük sem tartja meg (más szóval, **nincs olyan játékos**, akinek a keze az asztalon van), **akkor a kör véget ér** (lásd a **Kör Vége Feltételek** részt a 6-3. fejezetben).



5. Ábra: A Követő továbbadja a kártyát

6-3. Egy Forduló Vége

Minden forduló végén, mielőtt a következő forduló elkezdődne, ellenőrizzétek, hogy véget ért-e a kör.

Kör Vége Feltételek

- 1) Minden játékos továbbadta a kártyát (lásd a a 6-2-2. fejezetet)
- 2) Egy Esemény Kártya különleges hatása (lásd a a 10-2. fejezetet)
- 3) Nem maradt kártya a Pakliban

Ha a kör véget ér, akkor ugorjatok a 7. Kör Vége fejezetre.

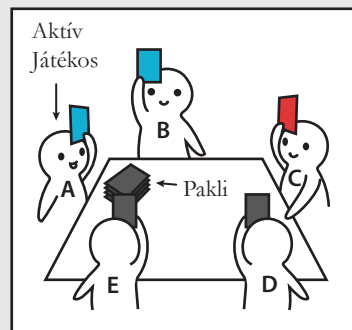
Máskülönbén készüljétek elő a következő fordulóra.

- Az Aktív Játékos átadja a Paklit az óra járásával megegyező irányban az első olyan játékosnak, akinek a keze még mindig az asztalon van. Ha már nincs ilyen játékos, akkor a bal oldali szomszédjának adja oda a Paklit.
- A Paklit megkapó játékos az új Aktív Játékos.
- Az új Aktív Játékos bejelenti a forduló végét. Minden játékos leveszi a kezét az asztalról.
- Térjétek vissza a 6-1. Az Aktív Játékos Akciója fejezethez, hogy új fordulót kezdjétek.



1. Példa: A Pakli Átadása

„A” Játékos az Aktív Játékos és a forduló éppen most ért véget. „B” Játékosnak nincs a keze az asztalon. „C” Játékos keze az asztalon van. Tehát „A” Játékos „C” Játékosnak adja oda a Paklit, és ő lesz az új Aktív Játékos.



6. Ábra: Felkészülés az új fordulóra

7. EGY KÖR VÉGE

Egy kör végén minden játékos felfedi a kártyáját. A játékosok összehasonlítják a kezükben tartott kártyát a többi játékosnál kézben tartott kártyákkal, hogy megtudják, sikeresen túléltek-e a rituálét. Ha sikeresen túlélte a szertartást, akkor megőrzöd az elmeállapotodat. Ha nem élted túl a rituálét, akkor elveszíted az Épelméjűségedet.

7-1. Túlélésed Meghatározása

Sikeresen túlélte a szertartást, ha:

- Épelméjű (kék) Kártya van nálad -és-
- Egy Erekllye Kártya van a birtokodban, és egyetlen más játékosnál sincs **ugyanolyan Erekllye Kártya**, függetlenül a kártya színétől.

Más szóval, nem éled túl a szertartást, ha:

- Elátkozott (vörös) Kártya van nálad -vagy-
- Ugyanolyan Erekllye Kártya van a birtokodban, mint amilyen egy másik játékosnál is van, függetlenül a kártya színétől.

2. Példa: Egy Kör Vége

A játékosoknál az alábbi kártyák vannak, amikor a kör véget ér:



„A” Játékos „B” Játékos „C” Játékos „D” Játékos „E” Játékos

„D” és „E” Játékosnál Elátkozott (vörös) kártya van, tehát nem élik túl (Épelméjűséget veszítenek). „B” Játékosnál Épelméjű (kék) kártya van, azonban ugyanolyan Erekllye Kártyát birtokol, mint „E” Játékos (mindkettőjüknek Gyertyatartó van). Így tehát „B” Játékos sem éli túl, és Épelméjűséget veszít. „A” és „C” Játékosnak Épelméjű (kék) kártyája van, és senki másnál nincsenek ugyanolyan kártyák. Ezért ez a két játékos túléli a rituálét!

7-2. Kivétel a Szabályok Alól: Kultista

Ha bármelyik játékosnál ott van a Kultista kártya a kör végén, akkor a **7-1 fejezetben ismertetett szabályok** az alábbiak szerint **változnak**.

Sikeresen túlélte a szertartást, ha:

- Elátkozott (vörös) Kártya van nálad -és-
- Egy Erekllye Kártya van a birtokodban, és egyetlen más játékosnál sincs ugyanolyan Erekllye Kártya, függetlenül a kártya színétől.

Más szóval, nem éled túl a szertartást, ha:

- Épelméjű (kék) Kártya van nálad -vagy-
- Ugyanolyan Erekllye Kártya van a birtokodban, mint amilyen egy másik játékosnál is van, függetlenül a kártya színétől.



Maga a „Kultista” egy Épelméjű (kék) Kártya, tehát a birtokosa biztosan nem éli túl a szertartást.



3. Példa: Kultista

A játékosoknál az alábbi kártyák vannak, amikor a kör véget ér:



„A” Játékos „B” Játékos „C” Játékos „D” Játékos „E” Játékos

Mivel „C” Játékosnál van a Kultista kártya, egyetlen Épelméjű (kék) kártyával rendelkező játékos sem éli túl a rituálét. „A”, „B” és „C” Játékos Épelméjű (kék) kártyával rendelkezik, tehát nem élik túl. „E” Játékosnál Elátkozott (vörös) kártya van, de az egy ugyanolyan Erekllye Kártya, mint amilyen „B” Játékosnál is van. Így „E” Játékos sem éli túl a szertartást. „D” Játékos az egyetlen olyan, aki Elátkozott (vörös) kártyával rendelkezik, és az Erekllye Kártyája nem egyezik egyetlen másik játékos kártyájával sem. Tehát csak „D” Játékos éli túl a rituálét!

7-3. Épelméjűség Jelzők Elvesztése

Ha nem éled túl a szertartást, akkor elveszíted az Épelméjűség Jelzőket. Ez abban nyilvánul meg, hogy Épelméjűség Jelzőket dobsz el.

- Minden olyan játékos, aki nem éli túl a rituálét, eldob **a nem túlélő játékosok számával megegyező számú** Épelméjűség Jelzőt.



4. Példa: Épelméjűség Elvesztése

A 3. Példában „D” Játékos az egyetlen túlélő. Mivel 4 játékos nem élte túl a rituálét („A”, „B”, „C” és „E” Játékos), ezért ez a 4 játékos fejenként 4 Épelméjűség Jelzőt dob el.

8. A JÁTÉK VÉGE

Mindaddig új körök kezdődnek, amíg **egy vagy több játékos el nem veszítette valamennyi Épelméjűség Jelzőjét**. Ha minden játékosnak van még legalább egy Épelméjűség Jelzője, akkor a **Kör Előkészítése 5. fejezetéhez** visszalépve kezdjétek egy új kört.

Amennyiben egy vagy több játékosnak nem maradt Épelméjűség Jelzője, akkor a játék véget ér.


- Az Épelméjűség Jelző nélküli játékosokat felemészti a rituálé, ők elveszítik a játékot.
- Minden olyan játékos, akinek legalább 1 Épelméjűség Jelzője maradt, sikeresen túlélte a rituálét. Ők valamennyien megnyerik a játékot.

Játékváltozat Szabály

Ha élesebb versengést szeretnétek, akkor az alábbi módon változtassátok meg a szabályt:

- Az a játékos győz, akinek a legtöbb Épelméjűség Jelzője maradt. Egyenlőség esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

9. ALTERNATÍV KÁRTYA ELŐKÉSZÜLETEK

Noha az Arkham Ritual játékban 28 kártya van, egyszerre csak 22-t kell használni. A Játék Előkészületek (lásd a [3. fejezetet](#)) során a játékosok dönthetnek úgy, hogy az alapkártyák közül néhányat kicserélnek olyan lapokkal, melyeken  szimbólum látható. A kártyacseréről bővebben lásd alább a [Részletes Kártya Magyarázatok \(10.\) fejezetet](#).


10. RÉSZLETES KÁRTYA MAGYARÁZATOK

Egyes kártyák olyan különleges hatásokkal rendelkeznek, melyek megváltoztatják a játékszabályokat.

10-1. Erelye Kártyák (Pakliként 15)



Minden erelye típusból 2 Épelméjű (kék) és 1 Elátkozott (vörös) kártya van. 5 különböző erelye típus létezik. A kártyák egyikének sincsenek különleges hatásai.

Az Elátkozott (vörös) kártyákon  szimbólum található.

10-2. Esemény Kártyák (Pakliként 4)



Ezek a kártyák különleges hatást váltanak ki, amikor egy játékos a fordulója során eldobja őket (részletek végett lásd a [6-2-1. Kártya Megtartása fejezetet](#)).

Ezek mindegyike Épelméjű (kék) kártya.



Elder Sign (Ősi Jel)

Amikor ezt a kártyát eldobják, akkor a kör azonnal véget ér. Részletek végett lásd a [Kör Vége Feltételek](#) részt a [6-3. Kör Vége fejezetben](#).



Gate (Kapu)

Ha egy játékos egy Mérhetetlen Vént tart a kezében, amikor ezt a kártyát eldobják, akkor annak hatását azonnal rendezni kell (lásd a [10-4. fejezetet](#)). Ha senkinél nincs Mérhetetlen Vén, akkor semmi sem történik.



A két „Gate” kártya nem minősül ugyanolyan kártyának, amikor azt vizsgáljátok, hogy egy játékos túlélte-e a rituálét.

Az alábbiak közül 1-et tegyetek bele a pakliba:



Magical Orb (Varázsgömb)

A kártyát eldobó játékos megnézi a Pakli legfelső lapját. Ezután a játékosnak lehetősége van eldönteni, hogy visszateszi a kártyát a Pakli tetejére, vagy pedig képpel lefelé eldobja a játékból.



Shining Trapezohedron (Ragyogó Trapezoéder)

A kártyát eldobó játékos megnézi a Pakli legfelső lapját. Ha az egy Épelméjű kártya, akkor kap 1 Épelméjűség Jelzőt, amennyiben 7-nél kevesebb jelzője van. Máskülönből elveszít 1 Épelméjűség Jelzőt. Ez jelzővesztés azonnal a játék végét eredményezi, ha a játékosnak nem marad egyetlen Épelméjűség Jelzője sem.

10-3. Karakter Kártyák (Pakliként 2)



Ezek mindegyike különleges hatást vált ki, amikor egy kör végén egy játékos a kezében tartja, kivéve akkor, **ha a kör végét egy Mérhetetlen Vén kártya hatása váltotta ki**. Ezek mindegyike Épelméjű (kék) kártya.

Az alábbiak közül 1-et tegyetek bele a pakliba:



Investigator (Nyomozó)

A kártyát tartó játékos kap 1 Épelméjűség Jelzőt, ha 7-nél kevesebb jelzője van, és ha túlélte a rituálét.



Wary Student (Tanonc)

A kártyát tartó játékos sohasem éli túl a rituálét, azonban mindig csak 1 Épelméjűség Jelzőt veszít.

Az alábbiak közül 1-et tegyetek bele a pakliba:



Cultist (Kultista)

Megváltoznak a kör végi túlélés szabályai. Részletek végett lásd a [7-2. Kivétel a Szabályok Alól: Kultista fejezetet](#).



Mad Professor (Professzor)

A [7-1. fejezet](#) normál szabályain túl, minden olyan játékos, aki nem egy Erelye Kártyát tart a kezében, nem éli túl a rituálét egy kör végén (beleértve az ezt a kártyát tartó játékost is).

10-4. Mérhetetlen Vén Kártyák (Pakliként 1)



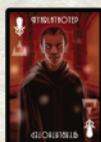
A kör azonnal véget ér, ha egy játékos Mérhetetlen Vént tart a kezében, miközben egy Kaput eldobnak. **Ilyenkor hagyjátok ki a 7. Egy Kör Vég fejezetet**, és helyette a Mérhetetlen Vén kártyájának hatását rendezzék. Ezek mindegyike Elátkozott (vörös) kártya.

Az alábbiak közül 1-et tegyetek bele a pakliba:



Cthulhu

Minden más játékos a játékosok száma mínusz 1 Épelméjűség Jelzőt veszít.



Nyarlathotep

A legtöbb Épelméjűség Jelzővel rendelkező játékos nem éli túl a rituálét (**kivéve az ezt a kártyát kezében tartó játékos**), és a szokásos mennyiségű jelzöt veszít (lásd a [7-3. fejezetet](#)). Egyenlőség esetén az összes érintett játékos épelméjűséget veszít. Ezután az ezt a kártyát tartó játékos az összes játékos által elveszített jelzők számával megegyező számú Épelméjűség Jelzöt kap (de legfeljebb 7 jelzője lehet).



Yog-Sothoth

A legkevesebb megmaradt Épelméjűség Jelzővel rendelkező játékos, valamint az ezt a kártyát tartó játékos kivételével mindenki más elveszíti valamennyi épelméjűségét, és a szertartás elpusztítja őket. Ha azonban a legkevesebb jelző tekintetében egyenlőség áll fenn, akkor az ezt a kártyát tartó játékos 1 kivételével valamennyi Épelméjűség Jelzőjét elveszíti, és minden más játékos 1 Épelméjűség Jelzöt veszít.



Hastur

Egyik Erelye Kártyát tartó játékos sem éli túl a rituálét. Ők a szokásos mennyiségű Épelméjűség Jelzöt elvesztésén túl (lásd a [7-3. fejezetet](#)) még az Elátkozott kártyát tartó játékosok számával megegyező számú jelzöt is veszítenek (beleértve ezt a kártyát is).

11. BESZÉD JÁTÉK KÖZBEN

Mindenkit bátorítunk arra, hogy beszélgessen játék közben. Van azonban néhány megkötés.

- A játékosok nem nevezhetik meg konkrétan egy másik játékos kezében tartott kártyát és annak színét.
- A játékosok nem fedhetik fel egy képpel lefelé továbbadott kártyákat, és nem is mondhatják meg, hogy melyik az.

Máskülönben mindenki szabadon beszélhet. Legyetek kreatívak, és érezzétek jól magatokat a barátaitokkal!

12. GYIK

- K1: Én vagyok az Aktív Játékos. Megtarthatom magamnak a kártyát?
- V1: Nem, tovább kell adnod egy másik játékosnak.
- K2: Eldobtam az Ősi Jelet, ezért a kör véget ért. Nekem melyik kártyát kell összehasonlítanom a többiekével, hogy kiderüljön, túléltem-e?
- V2: A te összehasonlítandó kártyád az, amelyiket megkaptál azért, mert eldobtad az Ősi Jelet.
- K3: Véletlenül megláttam a kártyámat, pedig tilos lett volna. Most mit tegyek?
- V3: Tedd a kártyádat a Paklira, majd keverd meg alaposan. Ezután húzd fel a legfelső kártyát anélkül, hogy megnéznéd. Végül elveszítesz 1 Épelméjűség Jelzőt. Mindig emlékeztess magad rá, hogy ilyet soha többé ne csinálj!
- K4: Eldobtam egy Kaput és a kezembe vettem Cthulhu-t. Kifejti-e Cthulhu a különleges hatását?
- V4: Igen, te Cthulhu egy megtestesülése lettél! Kiváltod a kártya hatását, és a többiek épelméjűséget veszítenek.
- K5: Lehet-e bármikor 7-nél több Épelméjűség Jelzőm?
- V5: Nem, sohasem lehet 7-nél több Épelméjűség Jelződ.

13. VÉGZETSÁV MINI KIEGÉSZÍTŐ

A Végzetsáv mini kiegészítő megváltoztatja annak módját, ahogyan a játékosok elveszítik épelméjűségüket. A 7-3. Épelméjűség Jelzők Elvesztése fejezetet figyelmen kívül kell hagyni, és helyette az alábbiak lépnek érvénybe:

- A játék elején a Végzetsáv jelző az első mezőre kerül.
- Egy kör végén, minden olyan játékos, aki nem élte túl a rituálét, a Végzetsáv jelző aktuális mezőjének számával megegyező számú Épelméjűség Jelzőt veszít.
- Miután a játékosok Épelméjűség Jelzőinek elvesztése megtörtént, léptessétek 1 mezővel a Végzetsáv jelzőt.

14. 3 ÉS 4 JÁTÉKOS SZABÁLYOK

Jóllehet ez a játék 5 vagy több játékosal a legjobb, 3 vagy 4 játékosal is élvezetes lehet.

3 játékos esetén **2 áljátékos** is részt vesz a játékban.

4 játékos esetén **1 áljátékos** is részt vesz a játékban.

- Minden Áljátékos elé ki kell osztani egy képpel lefelé fordított kártyát az 5. Kör Előkészítése fejezet során.
- Egy Áljátékos sohasem kaphat kártyát egy másik játékostól.
- Egy Áljátékos sohasem lehet Aktív Játékos.
- Egy Áljátékos nem veszít Épelméjűség Jelzőt.
- Egy kör végén a Áljátékosok kártyáit is figyelembe kell venni ahhoz, hogy megállapítsátok, ki élte túl a rituálét.
- A játékosok száma szempontjából az Áljátékos játékosnak minősül (pl. a Cthulhu kártya hatásánál).



A Játékot Tervezte: Hiroki Kasawa

Fejlesztők: Yirli'kumde, John Smith's Coffin

Illusztrátor: Emily Ling

Kiadja: Dan Kobayashi

Hungarian Translation: Zsolt Farkas (fkif69@gmail.com)

Külön köszönet Nathan Trimmer-nek, valamennyi játékesztelőnknek és Kickstarter támogatóknak, köztük:

Karsing Fung, Blue Heron Entertainment LLC, Rodney Goins Jr, Alex G, Allan Lennon, Matthew Bednarick, John Spiher, Kevin Athearn, Leah Watts, Keith Lane, Shane Claridge, Reginald Thomas, Daryl McLaurine Ph.D., Liad Pelled, Heath Price, Smoot, Turskeli, Animyse, @KevinMcConnolly, Christian Gilbert - Weirdeguy, Logan Bolitho, Mark W., Carlos Salazar, Carlos "Cato" Fabri, Mickaël Beluet, Yap Yong Qie Caryl Tan (Quiche Games), Martin Pilon, 鄭麥扣, Shawn Thiboutot, Gisberto Sanchez, A. Stoddard, David Marin Mercader, HyunGu Shin, Carlos 'K' Ferrari, Michael Keeley, Chatsakhon Tangsamphan, Hengerics Ferenc, SoRM Gaming, Marek, Victorious Secret, Rodolphe Peccatte, Jose Manuel Parra Rodriguez-Correa, Sami Oueini, Andres Van Belle, Madara LLC, Jonathan Mc Gowan

Játék előtt, kérlek, keresd fel honlapunkat a legfrissebb szabályok és erráták végett.

