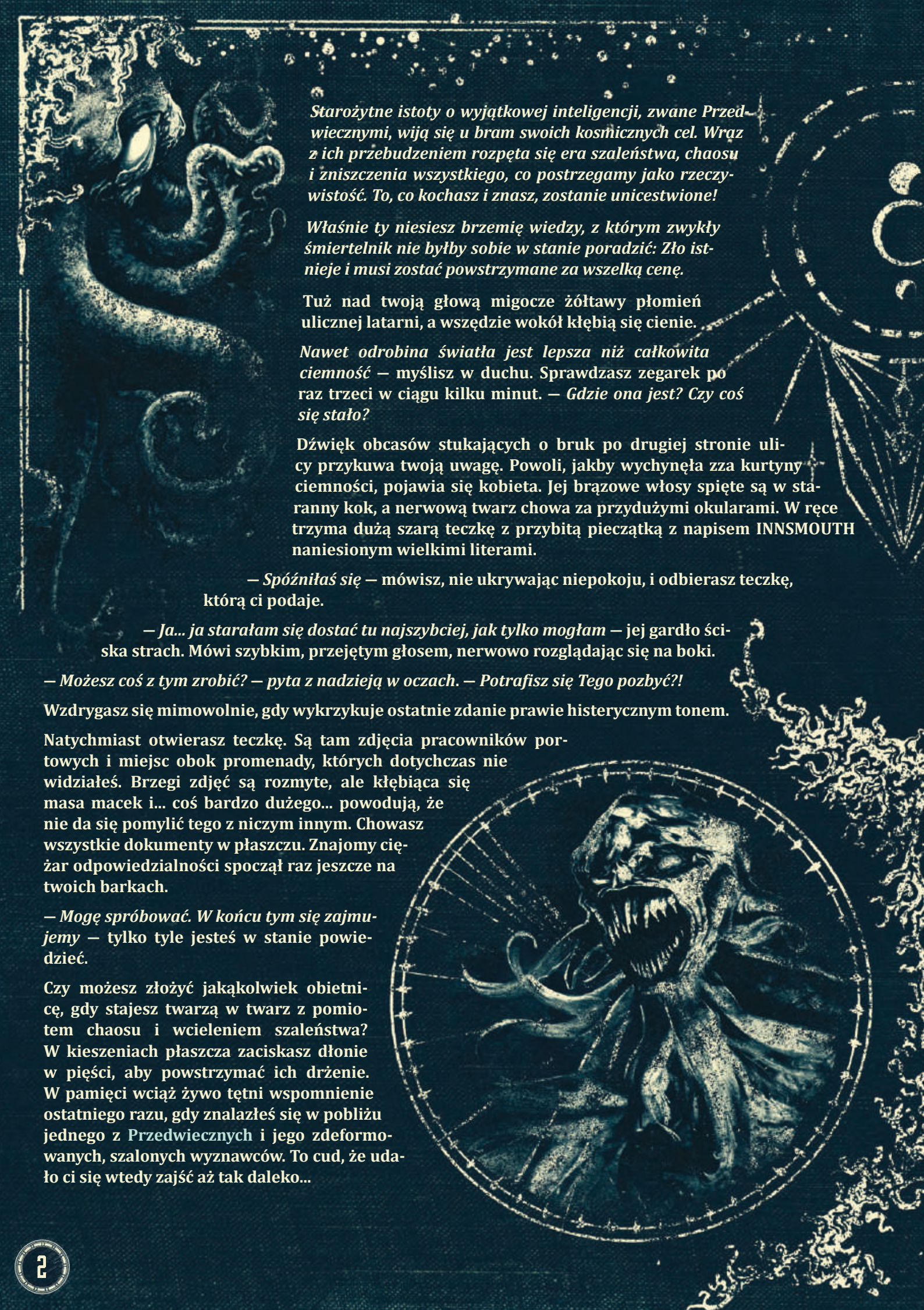


# CIHULHU

CZAS

rebel



*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 wszystkiego, co postrzegamy jako rzeczywistość. To, 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, a wszędzie wokół kłębią się cienie.

*Nawet odrobina światła jest lepsza niż całkowita ciemność – myślisz 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 stronie ulicy przykuwa twoją uwagę. Powoli, jakby wychynęła zza kurtyny ciemności, pojawia się kobieta. Jej brązowe włosy spięte są w staranny kok, a nerwową twarz chowa za przydużymi okularami. W ręce trzyma dużą szarą teczkę z przybitą pieczętką z napisem INNSMOUTH naniesionym wielkimi literami.

– *Spóźniłaś się* – mówisz, nie ukrywając niepokoju, i odbierasz teczkę, którą ci podaje.

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

– *Możesz coś z tym zrobić?* – pyta z nadzieją w oczach. – *Potrafisz się Tego pozbyć?!*

Wzdrygasz się mimowolnie, gdy wykrzykuje ostatnie zdanie prawie histerycznym tonem.

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

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

Czy możesz złożyć jakąkolwiek obietnicę, gdy stajesz twarzą w twarz z pomiotem chaosu i wcieleniem szaleństwa? W kieszeniach płaszcza zaciskasz dłonie w pięści, aby powstrzymać ich drżenie. W pamięci wciąż żywo tętni wspomnienie ostatniego razu, gdy znalazłeś się w pobliżu jednego z Przedwiecznych i jego zdeformowanych, szalonych wyznawców. To cud, że udało ci się wtedy zejść aż tak daleko...



Oczy kobiety rozszerzają się, a jej oddech nerwowo przyspiesza, gdy chwyta cię za koszulę

– Spróbować? – jej głos staje się coraz wyższy  
– Spróbować?! Ty... **MUSISZ!** Nie masz pojęcia, przez co musiałam przejść, aby to zdobyć.

Odsuwasz jej rękę i patrzysz prosto w piękne, przestraszone oczy. Trwacie chwilę w bezruchu spowici migotliwym ulicznym światłem. Kolejne słowa nie wypływają już z jej ust. Prostuje się i cofa o pół kroku.

– Dziękuję za informacje – mówisz, odwracając się, aby za chwilę móc zniknąć w ciemności zaułka. – *Jeśli nie zamierzasz do mnie dołączyć, powinnaś iść do domu. W dzisiejszych czasach noce są niebezpieczne.*

Te dokumenty powinny zawierać ostatnie wskazówki, których potrzebujesz, aby powstrzymać kolejny koszmar przed wkroczeniem do naszego świata. Na szczęście nie jesteś już osamotniony w swym zadaniu. Gdy wchodzisz w głąb spowitej nocą alei, wspominasz słowa swego nieżyjącego mistrza:

*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. Bądź czujny – wskazówki, dzięki którym zatrzymasz Zło przed wkroczeniem do naszego świata, są wokół ciebie. Wielkie Zło czai się gdzieś w mrocznych zakamarkach. Czy zdążysz powstrzymać jego przebudzenie?*

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

## OPIS I CEL GRY

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

Czas Cthulhu jest grą kooperacyjną. Każdy gracz otrzymuje rolę i powiązane z nią specjalne umiejętności, które, o ile będą dobrze wykorzystane, zwiększą Waszą szansę na wygraną. Wszyscy jednocześnie albo wygracie, albo przegracie.

### WASZYM CELEM JEST ZAPIECZĘTOWANIE 4 BRAM.

### PRZEGRYWACIE, GDY WYSTĄPI CHOĆ 1 Z PONIŻSZYCH SYTUACJI:

- ! Obudzi się ostatni Przedwieczny (Cthulhu).
- ! W puli brakuje kultystów, a musicie postawić nowych na planszy albo usunąć ich z gry (karta Azathoth).
- ! W puli brakuje Shoggothów, a musicie postawić nowych na planszy.
- ! Skończyły się karty w talii gry.
- ! Wszyscy badacze są niepoczytalni.

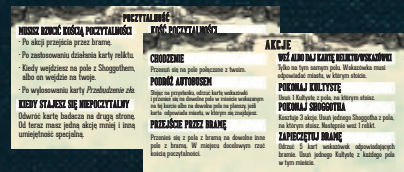
# ZAWARTOŚĆ



44 KARTY GRY: WSKAZÓWKI



7 KART BADACZY



4 KARTY POMOCY



12 KART GRY: RELIKTY



4 KARTY PRZEBUDZENIA ZŁA



7 FIGUREK BADACZY



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 ramki z przebiegiem 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 I ŻETONY POCZYTAŁNOŚCI

Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio przeczytała horror.

- Potasuj 7 kart badaczy i połóż na stole 2 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 1 z 2 badaczy. Dokładaj kolejne karty w ten sam sposób do momentu, w którym wszyscy gracze wybiorą swoje postacie.
- Wszystkie figurki badaczy biorących udział w rozgrywce postaw na Stacji kolejowej w Arkham. Każdy gracz bierze 4 żetony poczytalności i upewnia się, że jego karta badacza leży poczytalną stroną do góry (zob. ilustracja poniżej).



odrzucone karty gry

talia relikwów

talia kart gry



NIEPOCZYTAŁNY BADACZ POCZYTAŁNY BADACZ



## 5 POZIOM TRUDNOŚCI

W zależności od wybranego poziomu trudności przygotuj odpowiednią liczbę kart wskazówek:

- Każdy z graczy bierze kartę pomocy.



- Pozostałe karty badaczy, figurki badaczy i karty pomocy odłóż do pudełka. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

- Gra dla  **początkujących** : zestaw wszystkie 44 karty wskazówek w talii.
- Gra  **standardowa** : usuń z talii 1 kartę wskazówki każdego koloru.
- Jeśli jesteście  **ekspertami** : usuń z talii 2 karty wskazówek każdego koloru.





24 KARTY PRZYWOŁANIA



12 KART PRZEDWIECZNYCH



3 FIGURKI SHOGGOTHÓW



KOŚĆ  
POCZYTAŁNOŚCI



18 ŻETONÓW  
POCZYTAŁNOŚCI



4 ŻETONY PIECZĘCI



26 FIGUREK KULTYSTÓW



3

### 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.



6

### KARTY GRACZY I PRZYGOTOWANIE TALII RELIKTÓW

Grając w 2/3/4 osoby, wylosuj odpowiednio 4/5/6 kart reliktyw. Potasuj je z kartami wskazówek, tworząc w ten sposób talię kart gry. Pozostałe karty reliktyw połóż zakryte obok planszy, tworząc z nich talię reliktyw. Rozdaj każdemu z graczy odpowiednią liczbę kart z talii kart gry (zob. poniżej). Te karty stanowią początkowy zestaw każdego gracza, czyli tzw. karty na ręce.

LICZBA GRACZY LICZBA KART

2 graczy	4
3 graczy	3
4 graczy	2



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

7

### PRZYGOTOWANIE TALII KART GRY

Podziel pozostałe karty gry na 4 zakryte stosy. Wszystkie stosy powinny być na tyle równoliczne, na ile to tylko możliwe. Włóż do każdego po 1 karcie *Przebudzenie Zła* i potasuj każdy stos osobno. Następnie ułóż stosy jeden na drugim. Jeśli któryś ze stosów jest mniejszy, powinien leżeć na spodzie. Odłóż tak przygotowaną talię zakrytą na wskazane miejsce.



8

### ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczyna pierwszy gracz.

5

# ROZGRYWKA

Tura gracza podzielona jest na 3 etapy:

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

Możecie sobie wzajemnie doradzać, ale tylko gracz aktualnie wykonujący swoją turę decyduje, co zrobi.

Możecie mieć na ręce karty wskazówek i karty reliktyw. Karty wskazówek możecie zagrywać w trakcie niektórych akcji, a relikty w dowolnym momencie (za wyjątkiem rozpatrywania kart *Przebudzenia Zła*, zob. strona 7).

Po odkryciu i rozpatrzeniu kart przywołania swoją turę rozpoczyna kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

## I. AKCJE

W turze możesz wykonać 4 akcje, o czym przypomina Ci symbol na poczytalnej stronie Twojej karty badacza.



Wybierz dowolną kombinację opisanych poniżej akcji. Możesz wykonać tę samą akcję kilka razy, przy czym każde wykonanie liczy się jako 1 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, gdy wejdiesz na pole z Shoggothem, musisz rzucić kością poczytalności.



#### CHODZENIE

Przenieś się na pole połączone białą linią z polem, na którym się znajdujesz.



#### PODRÓŻ AUTOBUSEM

Możesz wykonać tę akcję, **gdy jesteś na przystanku autobusowym**. Można ją wykonać na 2 sposoby:

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



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



### PRZEJŚCIE PRZEZ BRAMĘ

Przenieś się z pola z otwartą bramą na dowolne inne pole z otwartą 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 2 rzuty kością poczytalności – jeden za przejście przez bramę, a drugi za wejście na pole z Shoggothem.

### AKCJE SPECJALNE



#### POKONAJ KULTYSTĘ

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



#### POKONAJ SHOGGOTHA (3 AKCJE)

Weź 1 figurkę Shoggotha z pola, na którym się znajdujesz, i odłóż ją do puli figurek obok planszy. Ze względu na niewyobrażalną groźbę pokonanie Shoggotha wymaga 3 akcji, które musisz wykonać w 1 turze.

Po pokonaniu Shoggotha w ramach tej akcji weź kartę reliktu z talii reliktyw i dołóż ją do kart na ręce.

Po pokonaniu Shoggotha w ramach tej akcji weź kartę reliktu z talii reliktyw i dołóż ją do kart na ręce.

**Uwaga!** Inne efekty mogą pozwolić Ci usunąć Shoggotha z planszy. W takich przypadkach nie dobierasz karty reliktu.



#### WEŹ ALBO DAJ 1 RELIKT

Weź od innego gracza albo daj innemu graczowi 1 kartę reliktu. Oboje musicie stać na tym samym polu.



#### WEŹ ALBO DAJ 1 WSKAZÓWKĘ

Możesz wykonać tę akcję na 1 z 2 sposobów:

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

Gracz, którego wybierzesz do tej akcji, musi stać na tym samym polu co Ty i musi wyrazić na nią zgodę.

Jeśli po tej akcji gracz otrzymujący kartę ma więcej niż 7 kart, musi natychmiast odrzucić 1 z nich albo zagrać kartę reliktu (zob. *Relikty*, strona 8), o ile taką posiada.

## KAWIARNIA



Przykład. Jeśli masz kartę wskazówki Dunwich i jesteś z innym graczem na tym samym polu w Dunwich (w tym przypadku - kawiarnia), możesz mu przekazać tę kartę. Jeśli to inny gracz ma kartę wskazówki Dunwich i oboje jesteście w kawiarni w Dunwich, możesz 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 miasta, w którym się znajdujesz.

Gdy zapieczętujesz bramę, umieść na niej żeton pieczęci w pasującym kolorze. Następnie **zabierz i odłóż do puli figurek po 1 kultyście z każdego pola w tym mieście.**



Przykład. Udało Ci się zapieczętować bramę w starym młynie w Dunwich, odrzucając 5 kart wskazówek Dunwich. Umieść na niej żeton pieczęci i usuń po 1 kultyście z każdego pola w Dunwich.

## 2. DOCIĄGANIE KART

Po wykonaniu 4 akcji dobierz 2 karty z wierzchu talii kart gry.



**Gdy gracz ma dobrać 2 karty, a w talii kart gry jest mniej niż 2 karty, gra natychmiast się kończy. Wasz zespół przegrał!**

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

## 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 rozpatrzysz działania tej karty do końca).

**1. Walka z szaleństwem.** Rzuć kością poczytalności i zastosuj się do wyniku (zob. strona 9).

**2. Przebudzenie.** Odkryj następną w kolejności kartę *Przedwiecznego*. (Karty *Przedwiecznych* należy odkrywać od lewej do prawej).

**3. Pojawia się Shoggoth.** Weź kartę ze **spodu** talii kart przywołania i postaw figurkę Shoggotha na wskazanym polu. Odrzuć tę kartę na stos odrzuconych kart przywołania.



**Jeśli nie możesz umieścić Shoggotha na plan-szy, ponieważ w puli nie ma figurek, gra natychmiast się kończy. Wasz zespół przegrał!**

**4. Przegrupowanie kultystów.** Potasuj karty ze **stosu odrzuconych kart przywołania** i połóż je na wierzchu talii przywołania.

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

Może się zdarzyć, że wśród dobranych kart będą 2 karty *Przebudzenia Zła*. W takim przypadku wykonaj wszystkie opisane powyżej czynności raz, a następnie je powtórz.

W ramach ostatniej czynności potasujesz tylko 1 kartę przywołania.

Po przeprowadzeniu czynności związanych z dociągnięciem kart *Przebudzenia Zła* usuń je z gry. Nie dociągaj żadnych kart w zamian za nie.

## LIMIT KART NA RĘCE

Jeśli w dowolnym momencie gry masz **więcej niż 7 kart na ręce**, musisz odrzucić nadmiarowe albo zagrać posiadane karty reliktyw (zob. *Relikty*, strona 8), aby mieć w sumie 7 kart.

## 3. PRZYWOŁANIE

Weź karty przywołania z wierzchu talii kart przywołania w liczbie równej aktualnemu poziomowi przywołania, który określa liczba pod ostatnio odkrytą kartą Przedwiecznego. Jeśli żaden z Przedwiecznych nie został odkryty, początkowy poziom przywołania wynosi 2. Karty przywołania odwracaj jedna po drugiej, stawiając figurki kultystów na wskazanych polach. Rozpatrzone karty odrzuć na stos odrzuconych kart przywołania.



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

Jeśli na danym polu jest już 3 kultystów, nie dostawiaj kolejnego. Zamiast tego przeprowadź Rytuał przebudzenia (zob. **Rytuał przebudzenia** poniżej).

Jeśli talia kart przywołania się wyczerpie, potasuj stos odrzuconych kart przywołania i stwórz z nich nową talię. Jeśli talia się wyczerpie w trakcie tego etapu, nie tasuj właśnie odkrytych kart przywołania. Pozostaw je na stosie kart odrzuconych.

## RUCH SHOGGOTHÓW



Za każdym razem, gdy ten symbol pojawi się na karcie przywołania **podczas etapu przywołania**, przesunij każdego Shoggotha o 1 pole w stronę najbliższej **otwartej** bramy. Jeśli masz ruszyć Shoggotha znajdującego się na otwartej bramie, usuń go z planszy (odłóż do puli) i przeprowadź rytuał przebudzenia.

*Jeśli Shoggoth ma tak samo długą drogę do 2 różnych otwartych bram, aktywny gracz wybiera, w którą stronę go przesunąć.*

## RYTUAŁ PRZEBUDZENIA

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

*W odróżnieniu od zwykłej gry Pandemic, w grze Czas Cthulhu nie występują „rozprzestrzenianie chorób” i „reakcja łańcuchowa”.*



*Jeśli obudzi się ostatni Przedwieczny, gra natychmiast 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. Te efekty są oznaczone symbolem nieskończoności.



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

## SHOGGOTHY

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

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 3 akcji. Jeśli pokonasz Shoggotha w ten sposób, natychmiast dobierz kartę reliktu z wierzchu talii reliktyw.
- Podczas rozpatrywania kart przywołania Shoggothy mogą się przesuwac w kierunku najbliższej otwartej bramy. Ten ruch został dokładnie opisany wcześniej na tej stronie.



*Jeśli nie możesz umieścić Shoggotha na planszy, ponieważ w puli nie ma figurek, gra natychmiast się kończy. Wasz zespół przegrał!*

*Taka sytuacja może się zdarzyć w wyniku działania karty Przebudzenia Zła albo przy odkryciu karty Przedwiecznego przedstawiającej Hastura.*

## KARTY RELIKTÓW



Możesz zagrywać karty reliktyw w dowolnym momencie gry. (Z dwoma wyjątkami: nie można ich zagrywać pomiędzy dociąganiem kart oraz w trakcie rozpatrywania efektów kart). Zagranie reliktu nie jest akcją. Osoba zagrywająca kartę decyduje, w jaki sposób jej użyje.

Po zagraniu karty i rozpatrzeniu jej efektu odłóż ją do pudełka. Gracz, który zagrał tę kartę, musi rzucić kością poczytalności i zastosować jej wynik.

Używane na kartach określenie „aktywny gracz” odnosi się do gracza, którego tura właśnie trwa.

*Jeśli wyciągniesz 2 karty Przebudzenia Zła naraz, możesz zagrać relikty dopiero po rozpatrzeniu pierwszej.*

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







# KOŚĆ POCZYTALNOŚCI

Badacze muszą stawiać czoła nie tylko kultystom i niezwykłej mocy Przedwiecznych, ale również starać się zachować równowagę umysłową, z uwagi na zalewające ich co chwilę fale obłądu.

## MUSISZ RZUCIĆ KOŚCIĄ POCZYTALNOŚCI:

- po przejściu przez bramę;
- po zagranii karty reliktu i rozpatrzeniu jej efektu;
- gdy wchodzisz na pole z Shoggothem albo gdy Shoggoth wejdzie na Twoje pole;
- jako pierwszy krok po wyciągnięciu karty *Przebudzenia Zła*.

## EFEKTY NA KOŚCI POCZYTALNOŚCI:

	<b>PUSTA ŚCIANKA</b> Nic się nie dzieje.
	<b>ZŁUDZENIA</b> Odrzuć 1 żeton poczytalności.
	<b>PSYCHOZA</b> Odrzuć 2 żetony poczytalności.
	<b>PARANOJA</b> Umieść na swoim polu 2 figurki kultystów.

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

## NIEPOCZYTALNOŚĆ

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



**NIEPOCZYTALNY BADACZ**

- Masz 1 akcję mniej do wykorzystania (jeśli miałeś jeszcze jakieś akcje do wykorzystania, zanim stałeś się niepoczytalny, zmniejsz ich liczbę o 1).
- Twoja umiejętność specjalna zmienia się tak, aby odzwierciedlić zmiany w psychice postaci. Nie możesz teraz korzystać z poprzedniej umiejętności.

Wykonując akcję Chodzenie MUSISZ porzucić się o dwa pola zamiast o jedno. Ignorujesz efekt karty Rthapax.

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



**Jeśli wszyscy badacze staną się niepoczytalni, gra natychmiast się kończy. Wasz zespół przegrał!**

Nie obawiaj się jednak. Istnieje lek na szaleństwo!

Niepoczytalny badacz, który zapieczętuje bramę, natychmiast jest przenoszony do kościoła albo szpitala (według własnego wyboru). Odwróć kartę badacza poczytalną stroną do góry. Odzyskujesz wszystkie żetony poczytalności, startowe umiejętności i liczbę akcji. Możesz od razu w tej turze wykonać jeszcze 1 akcję.

Nie możesz zdecydować, że Twój badacz staje się niepoczytalny. Zapieczętowanie bramy przy niepoczytalnym stanie umysłu zawsze skutkuje uzdrowieniem, a badacz przenosi się do miejsca, w którym odzyskuje spokój ducha.

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



## KONIEC GRY

Wygrywacie, gdy zapieczętujecie wszystkie 4 bramy.

Przegrywacie, gdy wystąpi choć 1 z poniższych sytuacji:



Obudzi się ostatni Przedwieczny (*Cthulhu*).



W puli brakuje kultystów, a musicie postawić nowych na planszy albo usunąć ich z gry (*karta Azathoth*).



W puli brakuje Shoggothów, a musicie postawić nowych na planszy.



Jeśli w etapie dociągania kart gracz nie może dobrać 2 kart, bo w talii jest ich mniej.



Wszyscy badacze są niepoczytalni.

# PRZYKŁAD ROZGRYWKI

## TURA GRACZA - AKCJE

Detektyw jest w szpitalu. Chce iść na cmentarz i pomóc Okultystce w zapieczętowaniu (czerwonej) bramy w Kings-port. Właśnie zapieczętował (niebieską) bramę w Innsmouth, 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 poczytalności. Wypadło ②, więc gracz odrzuca żeton poczytalności. Na szczęście ma jeszcze jeden.

Następnie jedzie autobusem ❷. W tym celu odrzuca kartę *Innsmouth* (miasto, z którego podróżuje), dzięki czemu może pojechać w dowolnej innej miejsce na planszy. Wybiera cmentarz i natychmiast dołącza do znajdującej się tam Okultystki.

Na cmentarzu pokonuje kultystę ❸. Swoją ostatnią akcją przeznaczoną na przekazanie karty *Kingsport* Okultystce ❹, która ma teraz 5 kart w tym kolorze, więc będzie mogła zapieczętować bramę. W ten sposób Detektyw zakończył swój etap wykonywania akcji.

## DOCIĄGANIE KART

Detektyw dociąga 2 karty: *Arkham* i *Dunwich*.



## PRZYWOŁANIE

Ostatnią rzeczą w turze Detektywa jest dociągnięcie kart przywołania. Obecny poziom przywołania to 2 A (ta informacja widnieje pod kartą ostatnio odkrytego Przedwiecznego). Detektyw odkrywa karty: *Las* i *Szpital* i umieszcza po 1 kultystce na tych 2 polach B. Na karcie *Lasu* znajduje się symbol Shoggotha, więc każda figurka Shoggotha przesuwa się o 1 pole w stronę najbliższej otwartej bramy C (albo poza planszę, jeśli Shoggoth znajdowałby się na otwartej bramie).

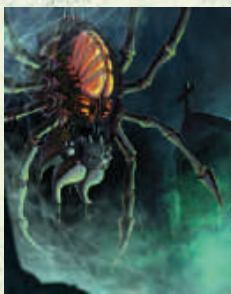
Najbliższa otwarta brama, licząc od fabryki, jest w parku Arkham (niepokazana na ilustracji). Shoggoth przesuwa się w jej stronę, wchodząc do lombardu.

Shoggoth stojący na wybrzeżu przesuwa się na cmentarz, zmuszając Okultystkę i Detektywa do rzucenia kością poczytalności ❶, ponieważ wszedł na ich pole. Detektyw wyrzucił ②. Odrzuca ostatni żeton poczytalności, więc staje się niepoczytalny – 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 jej nie dzieje.

Detektyw odrzuca kartę *Lasu* i *Szpitala* na stos odrzuconych kart przywołania.



# PRZEDWIECZNI



## ATLACH-NACHA

### Efekt jednorazowy

Każdy badacz stawia po 1 figurce kultysty na polu, na którym się znajduje, albo odrzuca 1 żeton poczytalności. Jeśli twój badacz jest niepoczytalny albo masz tylko 1 żeton poczytalności, musisz postawić kultystę na polu ze swoim badaczem (nie możesz wybrać odrzucenia żetonu).

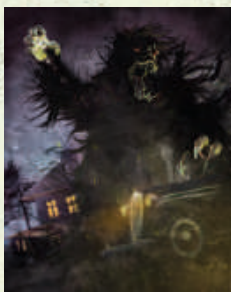


## AZATHOTH ∞

### Efekt stały

Usunięci kultysty stają się niedostępni do końca bieżącej rozgrywki. Innymi słowy – ten Przedwieczny redukuje łączną liczbę figurek kultystów do 23.

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



## ITHAQUA ∞

### Efekt stały

Jeśli stoisz na polu z 2 albo więcej kultystami, aby wykonać akcję „Chodzenie”, musisz najpierw pokonać kultystę. Dopiero wówczas możesz się ruszyć.

Ten efekt nie odnosi się do innych sposobów opuszczenia pola (karta reliktu, akcja „Podróż autobusem”. To ograniczenie nie działa, jeśli obniżysz liczbę kultystów do 1 w inny sposób (np. używając specjalnej umiejętności Okultystki).



## SHUDEDE M'ELL

### Efekt jednorazowy

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

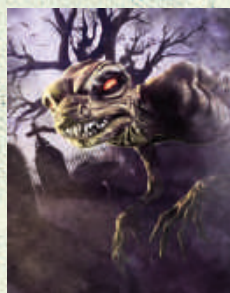
Nie ma znaczenia, ile stracą poszczególni gracze. Liczy się łączna suma wszystkich odrzuconych żetonów.



## TSATHOGGUA

### Efekt jednorazowy

Wszyscy musicie odrzucić łącznie 2/3/4 karty, 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 1 kartę miasta, które jest z nim bezpośrednio połączone.

Umiejętność specjalna 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 Z LENG

Możesz użyć tej karty, aby anulować dowolny efekt stały ∞ Przedwiecznego. Jeśli użyjesz jej do anulowania efektu karty *Azathotha*, przywróć 3 kultystów do puli.

### PIEŚŃ O KADATH

Jeśli Twój 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 poczytalną stroną do góry). W takim przypadku możesz przeprowadzić w tej turze 1 dodatkową akcję.

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

### RZEŻBA OBCYCH

Jeśli odkryjesz tę kartę w trakcie etapu dociągania, nie możesz jej od razu zagrać, aby kontynuować swoją turę, ponieważ skończyłeś już etap akcji 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

Gdy zagrasz ten relik, odwróć żeton zapieczętowanej bramy na stronę przedstawiającą znak Starszych Bogów.



## CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY

- Karty reliktyw 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 kartę albo wziąć od niego kartę tylko wtedy, gdy znajdujecie się na tym samym polu. Może to być karta reliktu albo karta wskazówki odpowiadająca miastu, w którym się znajdujecie.
- Limit kart na ręce obowiązuje zawsze, bez wyjątków.
- Musisz rzucić kością poczytalności za każdym razem, gdy wchodzisz na pole z *Shoggothem* albo kiedy *Shoggoth* wejdzie na twoje pole (bez względu na sposób, w jaki to się stało).

# BADACZE



## DETEKTYW

### POCZYTALNY

Potrzebujesz tylko 4 (a nie 5) kart w tym samym kolorze, aby zapieczętować bramę tego koloru.

### NIEPOCZYTALNY

Potrzebujesz tylko 4 (a nie 5) kart w tym samym kolorze, aby zapieczętować bramę tego koloru.

Przeprowadzenie akcji „Weź albo daj 1 wskazówkę” kosztuje Cię (ewentualnie drugiego gracza) 2 akcje.



## LEKARZ

### POCZYTALNY

Możesz wykonywać do 5 akcji w każdej turze.

### NIEPOCZYTALNY

Możesz wykonywać do 4 akcji w każdej turze.



## KIEROWCA

### POCZYTALNY

Gdy wykonujesz akcję „Chodzenie”, **możesz** poruszyć się o 2 pola (a nie o 1). Ignorujesz efekt karty *Ithaqua*.

### NIEPOCZYTALNY

Gdy wykonujesz akcję „Chodzenie”, **musisz** poruszyć się o 2 pola (a nie o 1).

Ignorujesz efekt karty *Ithaqua*.



## ŁOWCZYNI

### POCZYTALNA

Wykonując akcję „Pokonaj kultystę”, usuwasz wszystkich kultystów ze swojego pola. Raz w każdej turze możesz pokonać Shoggotha, używając na to tylko 1 akcję (a nie 3).

### NIEPOCZYTALNA

W każdej turze, gdy po raz pierwszy wchodzisz na pole bez kultystów, rzuć kością poczytalności. Jeśli efekt rzutu to „Złudzenia” albo „Psychoza”, umieść na swoim polu 1 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 na ręce wynosi 8. Rozpoczynając grę, dociągnij 1 dodatkową kartę reliktu z talii kart reliktyw. W dowolnym momencie, nawet poza swoją turą, możesz dać innemu graczowi albo wziąć od niego kartę reliktu bez wykonywania akcji, o ile oboje stoicie na jednym polu.

### NIEPOCZYTALNY

Twój limit kart na ręce wynosi 7. Nie możesz **dawać** kart reliktyw, ale ciągle możesz je **brać** od innych graczy. Podczas swojej tury, jeśli masz jakiegokolwiek karty reliktyw na ręce, musisz zagrać przynajmniej 1 z nich (nawet jeśli nie przyniesie to żadnego efektu). Nie rzucasz kością poczytalności po zagranie reliktu.



## OKULTYSTKA

### POCZYTALNA

Poświęć 1 akcję, aby przesunąć 1 kultystę o maksymalnie 2 pola. Poświęć 2 akcje, aby przesunąć 1 Shoggotha o 1 pole.

### NIEPOCZYTALNA

Poświęć 1 akcję, aby przesunąć 1 albo 2 kultystów, każdego o 1 pole.



## REPORTERKA

### POCZYTALNA

Korzystając z akcji „Podróż autobusem”, odrzuć dowolną kartę wskazówki, aby przenieść się na dowolne pole na planszy. Poświęć 1 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 1 kartę wskazówki odpowiadającą miastu, w którym się znajdujesz.

## OPRACOWANIE

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

Grafika: Chris Quilliams, Atha Kanaani, Philippe Guérin

Skład: Jean-François Gagné

Tłumaczenie: Michał Matłoz

Korekta: Przemysław Korzeniewski i zespół Rebel

© 2016 Z-Man Games. *Pandemic* and Z-Man Games są ® Z-Man Games. Komponenty przedstawiane na ilustracjach mogą nieznacznie różnić się od zawartych w pudełku.

Wszelkie prawa zastrzeżone.  
© 2020 F2Z Entertainment Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0 Kanada  
WITH Z-Man Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, (651) 639-1905, www.ZManGames.com.

Z-MAN  
games

info@zmandgames.com  
www.zmandgames.com



Import/Dystrybucja w Polsce:  
Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64C  
80-298 Gdańsk, Polska  
wydawnictwo@rebel.pl

rebel