

Neil Gaiman



Studium
w Szmaragdzie

MARTIN WALLACE

Wstęp i wprowadzenie

Jest rok 1882, a Przedwieczni są już pośród nas. Przybyli siedemset lat temu i od tej pory rządzą planetą. Większość ludzi żyje swoim życiem, nie buntując się przeciwko swym potwornym władcom. Istnieje jednak grupa rewolucjonistów, którzy pragną uwolnić świat od zniewolenia. Ci bojownicy o wolność zwa się Restauracjonistami. Właśnie wybuchła tajna wojna pomiędzy nimi oraz frakcjami lojalnymi wobec Przedwiecznych. Wynalazek dynamitu zmienił równowagę sił i obecnie samotny skrytobójca jest w stanie zniszczyć Przedwiecznego. W mrocznym świecie zabójców, informatorów, agentów policji oraz anarchistów nikt nie może być pewien, kto jest kim i po której stronie walczy.

Gra „Studium w Szmaragdzie” wykorzystuje główny wątek fabularny z wielokrotnie nagradzanego opowiadania Neila Gaimana, w którym połączono światy Sherlocka Holmesa oraz mitów Cthulhu, tworząc niepowtarzalną całość. Dodatkowe detale dodano, czerpiąc z historii tego okresu. Wiek dziewiętnasty to czas niepokoju i wielu interesujących postaci walczących w imię władzy lub przeciw niej. „Studium w Szmaragdzie” to wynik połączenia tych trzech światów.

Każdy gracz otrzymuje przypisaną sekretną tożsamość – Restauracjonisty lub Lojalisty. Tożsamość ta wpływa na sposób zdobywania punktów. Restauracjoniści otrzymują punkty za likwidowanie Przedwiecznych (zwanym w grze arystokracją), zaś celem Lojalistów jest identyfikacja i eliminacja Restauracjonistów.

Zaczynasz grę z własną talią kart i dobierasz pięć kart na rękę. Pozwolą ci one na wykonywanie rozmaitych akcji, z których znaczna część dotyczy umieszczania i usuwania kostek wpływów. Wpływy zaś pozwalają na zdobywanie kolejnych kart z planszy. Karty będą do ciebie wracać, więc wykorzystasz je wielokrotnie.

Twoją strategię kształtować będą otrzymywane karty. Niektóre dadzą ci dodatkowych agentów, podczas gdy inne zapewnią specjalne moce. Musisz też uważać, by zbyt szybko nie ujawnić swej tożsamości, gdyż pozwoli to przeciwnikom na atakowanie cię.

Na koniec gry gracze ujawniają swoją przynależność. Ten z najmniejszą liczbą punktów zwycięstwa daje punkty karne wszystkim graczom należącym do tej samej frakcji. Dlatego w trakcie rozgrywki prowadzicie prywatne śledztwa, by ustalić tożsamość każdego gracza. Inaczej możecie przegrać przez niekompetencję innej osoby, będącej waszym pozornym sojusznikiem.

W „Studium w Szmaragdzie” może grać od dwóch do pięciu osób, a partia powinna zająć około godziny.

Komponenty

Oprócz instrukcji, którą właśnie czytasz, w grze występują także wymienione poniżej elementy i karty.

Elementy gracza

Jest 5 zestawów elementów gracza w różnych kolorach, w których skład wchodzi:



1 dysk punktów zwycięstwa



10 kostek wpływów



10 agentów



10 kart startowych

Karty



6 kart sekretnej tożsamości



66 kart gry



9 kart miast



9 kart arystokracji

Inne elementy



2 znaczniki torów



15 znaczników poczytalności



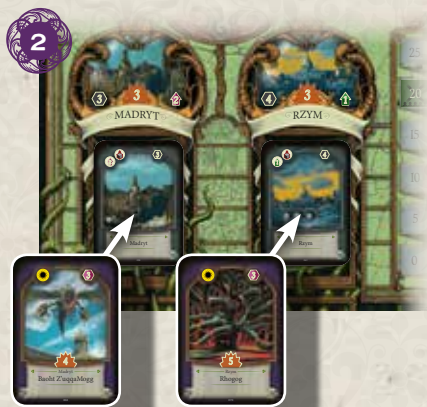
1 kostka poczytalności



6 pionków zombie

Plansza gry





Rozpoczęcie gry

Umieść planszę na środku stołu.

Weź 9 kart miast i umieść na planszy po jednej na każdym z pól na karty, tak aby nazwa na karcie pasowała do nazwy miasta nad danym polem. Czyli przykładowo umieść kartę Berlina pod polem miasta Berlin. W tym momencie karty są odkryte.

Weź 9 kart arystokracji i umieść na planszy po jednej na każdym z pól na karty, tak jak wskazano na karcie arystokracji. Czyli przykładowo Glorianę należy umieścić na polu na karty znajdującym się pod polem miasta Londyn. Te karty również pozostają odkryte.

Teraz zakryj wszystkie karty miast i arystokratów, pilnując, by pozostały na swoich polach.

Teraz przetasuj karty gry. Na każdym polu kart na planszy umieść ich odpowiednią liczbę, zależną od liczby graczy:

- trzech lub dwóch graczy – po 3 karty na pole;
- czterech graczy – po 4 karty na pole;
- pięciu graczy – po 5 kart na pole.

Karty te powinny cały czas pozostać zakryte.

Weź teraz kartę miasta, arystokracji oraz karty gry z każdego pola i przetasuj je razem, pilnując, by pozostały zakryte. Kiedy to zrobisz, umieść je zakryte na danym polu. Na koniec odśłoń górną kartę z każdego pola.

Jeśli odślonisz kartę arystokracji, przesun ją w dół albo w górę, aby znalazła się na polu arystokracji. Następnie odśłoń kolejną kartę.

PRZYKŁAD

Po lewej widać część planszy rozstawionej do gry dla pięciu osób. W każdym polu na karty gry do kart miast i arystokracji dodano 5 kart gry. Wszystkie 7 kart (5 kart gry + karta miasta + karta arystokracji) zostały zakryte i razem przetasowane. Górna karta w każdej tak stworzonej talii została odśloniona. W Rzymie odkryto kartę arystokracji, zatem została ona umieszczona na polu arystokracji, po czym odśloniono kolejną kartę.

Umieść jeden znacznik toru na zerowym polu toru Restauracjonistów, zaś drugi na zerowym polu toru Lojalistów.

Każdy gracz wybiera swój kolor oraz bierze odpowiedni zestaw kart i elementów. W zestawie powinno znajdować się 10 pionków agentów, 10 kostek wpływów, 1 dysk punktów zwycięstwa oraz 10 kart startowych.

Weź 5 spośród swoich kostek wpływów i umieść je na obszarze planszy oznaczonym jako Otchłań. Pozostałe 5 kostek zatrzymujesz przy sobie.

Twoje zasoby to 10 pionków agentów oraz 5 kostek wpływów.

Umieść dysk punktów zwycięstwa na zerowym polu toru punktów zwycięstwa.

Każdy gracz zaczyna z zestawem 10 kart startowych. Tasujesz je i umieszczasz przed sobą, w zakrytej talii. Następnie dobierasz 5 górnych kart, które stanowią rękę startową.

Potasuj 6 kart sekretnej tożsamości i rozdaj po jednej każdemu graczowi.

Zapoznaj się z nią, ale nie pokazuj pozostałym graczom.

Karta ta określa frakcję, do której należysz, czyli Restauracjonistów albo Lojalistów.

Odlóż pozostałe karty tożsamości na bok, nie oglądając ich.

Każdy gracz bierze trzy znaczniki poczytalności i umieszcza je na swojej karcie sekretnej tożsamości.
















Losowo ustalacie, kto będzie pierwszym graczem. Idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz, począwszy od pierwszego, umieszcza jednego ze swych agentów na polach miast. Następnie powtórzcie ten proces, tak aby wszyscy gracze mieli po dwóch agentów na planszy. Możecie mieć agentów na tym samym polu co inni gracze i możecie mieć także więcej niż jednego swojego agenta w tym samym mieście.

Obok planszy połóżcie 6 pionków zombie oraz kostkę poczytalności.

Jesteście gotowi do rozpoczęcia rozgrywki!

Przykład rozstawienia gry dla pięciu osób



	Umieść kostkę wpływów
	Zabierz jedną kartę
	Odzyskaj kostkę wpływów
	Przesuń agenta
	Dokonaj zabójstwa
	Przesuń znacznik Restauracjonistów
	Przesuń znacznik Lojalistów
	Umieść jeden ze swoich pionków agentów
	Bomba
	Symbol szaleństwa – sprawdź poczytalność
	Neutralne punkty zwycięstwa
	Punkty zwycięstwa Restauracjonistów
	Punkty zwycięstwa Lojalistów
	Powiązane z likwidacją agentów
	Bomby wymagane do dokonania zabójstwa

Krótkie wprowadzenie na temat kart

W grze występuje mnóstwo kart, na których znajdują się symbole oraz opisy tekstowe. Zanim zaczniecie grę, dobrze jest poznać znaczenie tych kart oraz symboli.

W każdej sytuacji karta może być zagrana z wykorzystaniem jednego rodzaju symbolu lub efektu tekstowego, jaki się na niej znajduje.

Oto kilka przykładów kart występujących w grze. Wszystkie symbole powiązane z akcjami znajdują się po lewej stronie karty. Symbole po prawej dotyczą punktów zwycięstwa, bomb oraz poczytalności.

W górnej części niektórych kart widoczny jest symbol agenta.

Na wielu kartach u dołu znajduje się pole tekstowe, w którym opisana jest specjalna akcja.

Po lewej przedstawiamy listę symboli na kartach. Dokładne omówienie każdego z nich znajdziecie w dalszej części instrukcji.



Karty z tekstem na dole posiadają także nagłówki, objaśnione poniżej.

Akcja – zagranie tej karty liczy się jako jedna z dwóch twoich akcji.

Darmowa akcja – zagranie tej karty nie liczy się jako jedna z twoich akcji. Podczas swojej tury możesz zagrać dowolną liczbę kart z „Darmową akcją”, nawet przed wykonaniem swojej pierwszej właściwej akcji.

Blok – ta karta może zostać zagrana podczas tury innego gracza, aby przerwać akcję skierowaną przeciw tobie. Po zagranie karty „Blok” od razu dobierasz kolejną, tak aby zawsze mieć 5 kart na początku swojej tury.

Korzyść – zagranie tej karty w jakiś sposób modyfikuje akcję.

Jednorazowa – ta karta jest usuwana z gry po wykorzystaniu, czyli może być zagrana tylko raz. Zauważ, że to ograniczenie występuje jedynie w przypadku zastosowania efektu tekstowego z danej karty.

Każda karta jednorazowa, która w jakikolwiek sposób zapewnia punkty zwycięstwa, powinna zostać umieszczona po zagranie obok twojej karty sekretnej tożsamości, tak aby można było sprawdzić sumę punktów na koniec gry.

Rozgrywka

Gra rozpoczyna się od pierwszego gracza, a następnie jest kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy nadejdzie twoja tura, wykonujesz dwie akcje. Po wykonaniu dwóch akcji dobierasz karty ze swojej talii, aby mieć ich 5 na ręku. Jeśli talia się wyczerpie, przetasowujesz karty odrzucone i tworzysz nową talię.

W większości wypadków zagrywane karty umieszczasz na własnym stosie kart odrzuconych, który znajduje się obok twojej talii. Są też karty, które po użyciu są usuwane z gry albo umieszczane obok twojej karty sekretnej tożsamości. Zasady i informacje na tych kartach wyjaśniają, kiedy należy potraktować je inaczej.

Podczas każdej tury masz do wyboru 9 akcji. Możesz wybrać dowolne dwie i, z jednym wyjątkiem, wykonać je w wybranej kolejności. Akcje, które masz do dyspozycji, przedstawiliśmy po prawej stronie.

A teraz opiszemy te akcje szczegółowo.

- Umieszczenie kostek wpływów
- Przejęcie jednej karty (tylko jako pierwsza akcja)
- Odzyskanie kostek wpływów
- Przesunięcie agentów
- Przesunięcie znaczników
- Dokonanie zabójstwa
- Odrzucenie kart
- Akcja z karty
- Spasowanie



AKCJA: UMIESZCZENIE KOSTEK WPŁYWÓW

Akcja ta pozwala ci umieścić kostki wpływów na planszy. Warto to robić przede wszystkim dlatego, że dzięki temu możesz zdobywać karty (a czasami pozwoli ci to także na przeprowadzenie lub zablokowanie zabójstwa).

Aby wykonać tę akcję, musisz zagrać z ręki jedną lub więcej kart, które są oznaczone symbolem



Następnie musisz wziąć ze swojej puli kostki w liczbie równej zagranym symbolom i umieścić je na **JEDNYM** wybranym polu miasta. Nie ma limitu liczby kostek, jakie można umieścić na polu miasta. Na tym samym polu miasta mogą także znajdować się kostki różnych graczy.

Nie możesz specjalnie zagrać więcej kart, niż potrzebujesz. Jedyna sytuacja, w której możesz umieścić mniej kostek niż wskazana na kartach liczba, to taka, w której zagrywasz kartę posiadającą dwa symbole, a masz do dyspozycji tylko jedną kostkę.

PRZYKŁAD

Jak widać, Poniedziałek (czerwony) zagrywa 3 karty. Bierze 4 kostki wpływów ze swojej puli i decyduje, że umieści je w Rzymie.



PRZYKŁAD

Poniedziałek (czerwony) może przejąć kartę Shoggotha w swojej pierwszej akcji. Ma w sumie 5 elementów w mieście – 4 kostki wpływów oraz 1 agenta. Czwartek (niebieski) ma jedynie 4 elementy (2 kostki wpływów i 2 agentów). Poniedziałek umieszcza 4 swoje kostki wpływów w Otchłani, podczas gdy Czwartek zabiera swoje 2 kostki wpływów i zwraca je do swojej puli. Poniedziałek zabiera kartę Shoggotha i kładzie ją na swoim stosie kart odrzuconych. Jako że karta ma symbol szaleństwa, musi dodatkowo rzucić kością. Robi to i traci jeden znacznik poczytalności.

1



2



AKCJA: PRZEJĘCIE JEDNEJ KARTY

Ta akcja pozwala na przejęcie jednej karty z planszy i umieszczenie jej na swoim stosie kart odrzuconych. Z czasem dobierzesz tę kartę na rękę, kiedy przetasujesz stos odrzuconych i utworzysz nową talię.

Aby wykonać tę akcję, musisz zagrać jedną kartę oznaczoną symbolem

Ważne: Karty możesz przejmować tylko w pierwszej akcji. Przedtem możesz jednak wykonać akcje darmowe.

Możesz przejąć kartę, jeśli na powiązonym polu miasta masz **WIĘCEJ** elementów niż każdy inny gracz **ORAZ** co najmniej jeden z tych elementów jest kostką wpływów. Nie możesz przejąć karty jedynie przy pomocy agentów, musisz mieć jakieś wpływy w mieście, gdzie przeprowadzasz akcję. Nie możesz przejąć karty, jeśli remisujesz z innym graczem, nawet jeśli wszystkie należące do niego elementy to agenci.

Bierzesz daną kartę z jej pola na planszy i umieszczasz w swoim stosie kart odrzuconych.

Zabierasz wszystkie swoje kostki wpływów z pola miasta i umieszczasz je w Otchłani.

Wszystkie kostki wpływów należące do pozostałych graczy są zdejmowane z pola miasta i wracają do puli tych graczy.



Jeśli przejęta karta ma symbol , bierzesz jeden z pionków agentów ze swojej puli i umieszczasz go w mieście, z którego zabrałeś kartę (w przypadku Piotra Raczkowskiego umieszczasz dwa pionki agentów). W ten sposób zwerbowałeś nowego agenta (nowych agentów).

Jeśli karta jest po prawej stronie oznaczona jednym z następujących symboli , otrzymujesz daną liczbę punktów zwycięstwa, kiedy tylko przejmiesz kartę.

Jeśli karta jest po prawej stronie oznaczona symbolem , to wykonujesz rzut kostką poczytalności. Jeśli wypadnie symbol szaleństwa, to odrzucasz jeden znacznik poczytalności z twojej karty sekretnej tożsamości. Zasady działania poczytalności będą opisane w dalszej części instrukcji.

Możliwe jest pozyskanie więcej niż jednej karty za pomocą tej akcji. Możesz zagrać kilka kart z symbolem i przejmować karty z każdego miasta, w których spełnione będą podane wyżej warunki. Jest to uznawane jako jedna akcja, choć przejmujesz więcej niż jedną kartę.


PRZYKŁAD

W poniższej sytuacji Czwartek (niebieski) mógłby potencjalnie przejść 3 karty w jednej akcji, gdyby miał dość kart z odpowiednim symbolem. Mógłby przejść karty z Paryża, Madrytu i Konstantynopola. Nie jest w stanie przejść karty z Kairu, ponieważ nie ma żadnych kostek wpływów w tym mieście.



AKCJA: ODZYSKANIE KOSTEK WPŁYWÓW

Wraz z upływem gry maleć będzie liczba kostek wpływów w twoich zasobach. Akcja ta pozwala odzyskać kostki z powrotem do puli.

Aby wykonać tę akcję, musisz zagrać jedną lub więcej kart z symbolem . Każdy taki zagrany symbol pozwala na zabranie jednej swojej kostki wpływów z planszy i umieszczenie jej z powrotem w puli. Możesz zabrać dowolne swoje kostki, niezależnie od tego, czy znajdują się w Otchłani czy na polu miasta. **Zauważ, że w przeciwieństwie do umieszczania kostek wpływów, za pomocą jednej akcji możesz je zabierać z różnych miejsc na planszy.**

Podobnie jak w przypadku umieszczania kostek, nie możesz specjalnie nadpłacać kartami. Liczba odzyskiwanych kostek musi się zgadzać z liczbą symboli na zagranych kartach.

PRZYKŁAD

Wtorek (żółty) uznaje, że brakuje mu kostek wpływów. Zagrywa 3 pokazane karty i zabiera 3 kostki z Otchłani, dodając je do swojej puli.



Do puli gracza



PRZYKŁAD


Poniedziałek chce przesunąć trzech swoich agentów. Zagrywa pokazane karty i przemieszcza trzech agentów – w tym wypadku do Petersburga.



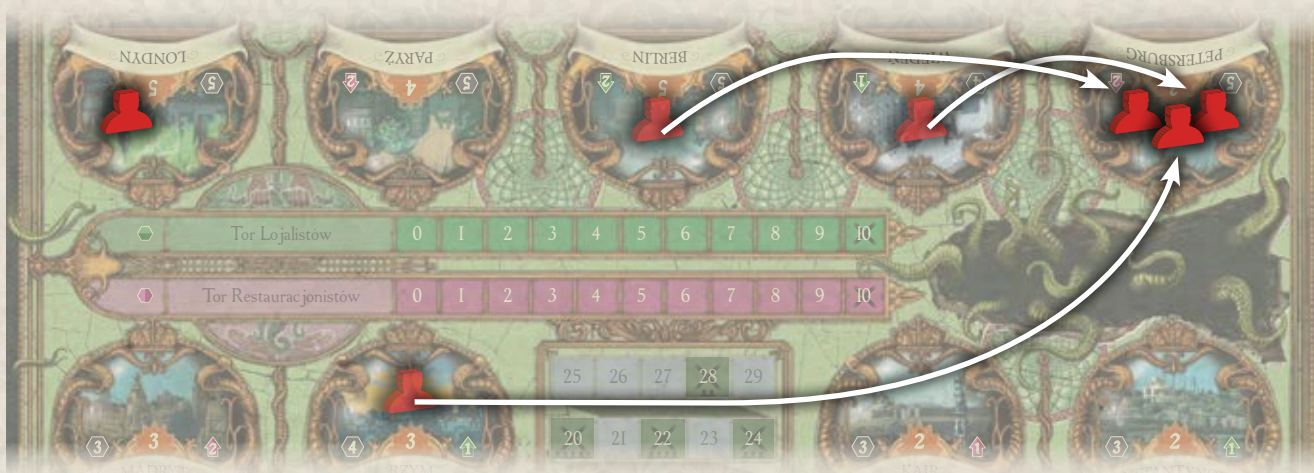
AKCJA: PRZESUNIĘCIE AGENTÓW

Twoi agenci pomagają w przejmowaniu kart i dokonywaniu skrytobójczych mordów. Dlatego przydaje się możliwość przemieszczania ich do miejsc, w których będą najbardziej potrzebni.





Aby wykonać tę akcję, musisz zagrać jedną lub więcej kart z symbolem . Każdy taki zagryany symbol pozwala na przemieszczenie jednego z twoich agentów z jednego miasta na planszy do innego. Możesz przemieszczać jedynie agentów już znajdujących się na planszy (a nie tych, których masz w puli).

Nie ma limitu pionków agentów znajdujących się na polu miasta. Podobnie jak w przypadku poprzednich akcji, nie możesz specjalnie zagrać więcej kart, niż jest to wymagane. Z drugiej strony, możesz przemieścić mniejszą liczbę agentów niż liczba zagryanych symboli (niektóre karty mają na sobie kilka symboli Przesunięcia).



AKCJA: PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKÓW

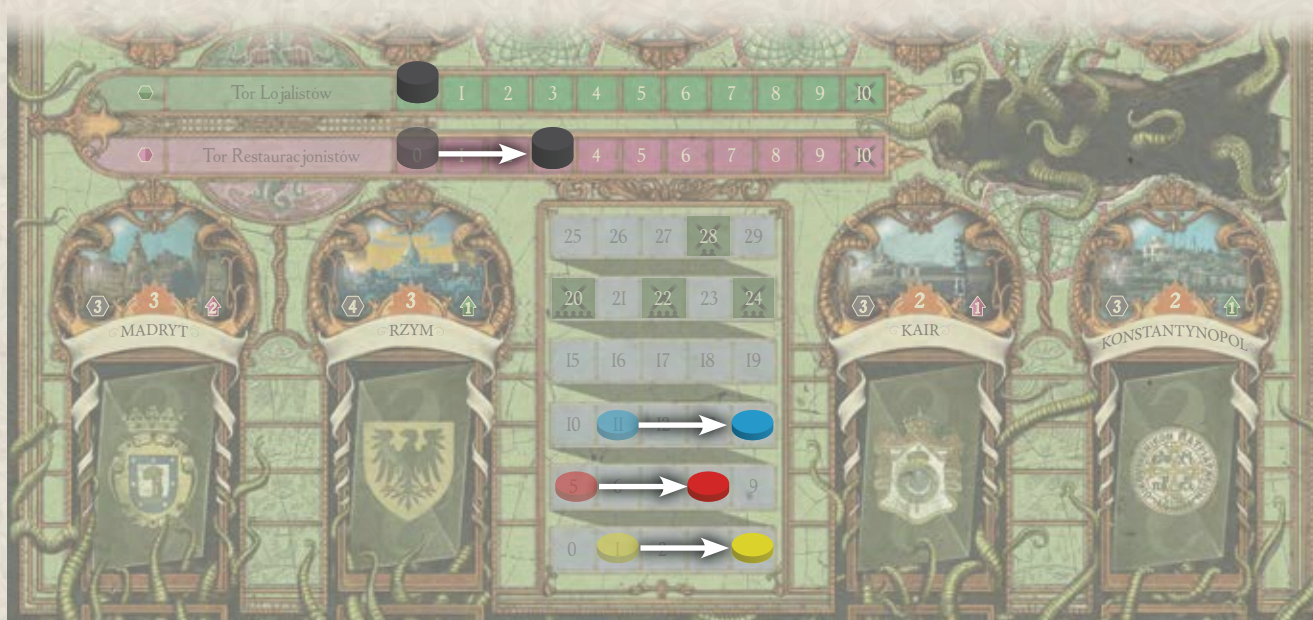
Na środku planszy znajdują się dwa tory: jeden oznaczony jako „Lojaliści”, drugi jako „Restauracjoniści”. Tor Lojalistów pokazuje wysiłki władz w celu wzniesienia wojny, która nasyci psychiczną energią ich nadnaturalnych panów. Restauracjoniści zaś próbują zachęcić ludzkość do zrzucenia kajdan i zbuntowania się przeciwko władzom. Dla części obserwatorów różnica pomiędzy zamiarami obydwu frakcji jest trudna do ustalenia.

Jako akcję możesz zagrać jedną lub więcej kart z tymi symbolami  . Następnie możesz odpowiednio przesunąć znaczniki na każdym z torów. Można zagrać karty pozwalające na przesunięcie obu znaczników lub jednego znacznika więcej niż raz. Żaden znacznik nie może zostać przesunięty ponad „10” na torze (moment, w którym to nastąpi, automatycznie spowoduje koniec gry). W takim wypadku wszystkie przesunięcia znaczników muszą być rozpatrzone przed zakończeniem gry.

Po przesunięciu znaczników należy odpowiednio dostosować punkty zwycięstwa, aby odpowiadały ich nowej pozycji. **WSZYSCY** gracze otrzymują liczbę punktów odpowiadającą różnicy pomiędzy pozycją obu znaczników (przynależność graczy nie ma tu znaczenia). Może to oznaczać, że w zależności od tego, jak zostały przesunięte znaczniki, gracze tracą punkty, zamiast je zyskiwać.

PRZYKŁAD

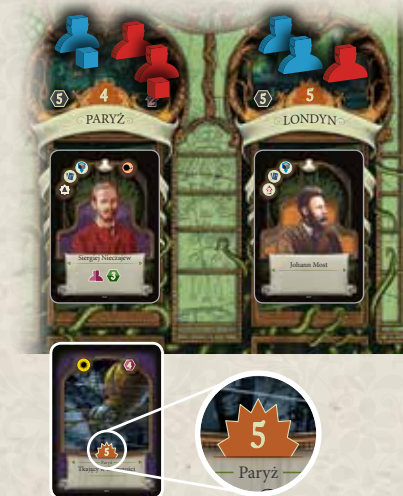
Środa zagrywa widoczne na obrazku karty. Znacznik Restauracjonistów przesuwają o 3 pola na ich torze. Wszyscy gracze natychmiast dodają 3 punkty do swojej łącznej sumy. Jeśli w późniejszych turach znacznik Lojalistów zostałby też przesunięty o 3 pola w górę, wszyscy gracze musieliby zmniejszyć łączną sumę swoich punktów o 3.



PRZYKŁAD


W pokazanej tutaj sytuacji **Poniedziałek** (czerwony) może dokonać zabójstwa w Paryżu. Aby zabić jednego z agentów Czwartka, musi zebrać w sumie cztery bomby. Aby zabić Tkającego w Ciemności, musiałby mieć pięć bomb. Obecnie ma dwie bomby, po jednej za każdego agenta. Decyduje się zabić arystokratę i zagrywa pokazane karty – „Najemny skrytobójca” pozwala mu wykonać akcję, zaś pozostałe trzy karty zapewniają niezbędne bomby. Po zabójstwie rzuca kością poczytalności, co prowadzi do utraty jednego znacznika poczytalności oraz jednego z agentów. Musi także usunąć swoją kostkę wpływów i umieścić ją w Otchłani (Czwartek odzyskuje swoją niebieską kostkę i umieszcza ją u siebie w puli). Na koniec **Poniedziałek** zabiera kartę arystokracji, kładzie ją obok swojej karty sekretnej tożsamości i zwiększa sumę swoich punktów zwycięstwa o cztery (a karty z bombami kładzie na swój stos kart odrzuconych).

Poniedziałek nie może dokonać zabójstwa w Londynie, ponieważ nie ma tam najwięcej pionków.





A AKCJA: DOKONANIE ZABÓJSTWA

W żadnej grze o anarchistach, tajnych agentach oraz plugawych stworach z innych wymiarów nie może zabraknąć możliwości skrytobójczej likwidacji wyżej wymienionych delikwentów.

Aby wykonać tę akcję, musisz zagrać kartę z symbolem . Możesz następnie wskazać jako cel innego agenta albo kartę arystokracji w mieście, w którym masz chociaż jednego agenta. Możesz wskazać tylko kartę arystokracji, która znajduje się na polu arystokracji w mieście, w którym chcesz wykonać tę akcję.

Zabójstwa możesz dokonać jedynie na polu miasta, w którym masz więcej elementów (wliczając w to kostki wpływów) od każdego innego gracza. W tym sensie akcja ta jest podobna do przejmowania kart.

Aby zakończyć akcję, musisz pokazać, że posiadasz odpowiednią liczbę bomb.

Każdy twój agent w danym mieście jest wart  jedną bombę. Każda zagrana karta z symbolem  daje tyle bomb, ile jest takich symboli na tej karcie. Nie wliczasz w to żadnych symboli bomb na kartach zagryanych w celu przeprowadzenia akcji zabójstwa.

Aby zabić innego agenta, musisz mieć tyle samo bomb, co wartość podana nad polem miasta.



Aby zabić członka arystokracji, musisz mieć tyle samo bomb, co wartość znajdująca się na karcie arystokracji.



Nie możesz specjalnie nadpłacić kartami, aby przewyższyć wymagania co do liczby bomb potrzebnej do zabójstwa.

Karta, która została zagrana, aby dokonać zabójstwa, NIE zostaje odłożona na stos kart odrzuconych, lecz umieszczasz ją obok swojej karty sekretnej tożsamości.

Dlatego wszystkie karty pozwalające na dokonanie zabójstwa są kartami **jednorazowymi** (stąd ikona gwiazdki, aby przypomnieć o tej różnicy w porównaniu z innymi standardowymi akcjami). Wszystkie pozostałe karty zagrane do wzmocnienia tej akcji, czyli na przykład uzyskania bomb, umieszczane są stosie kart odrzuconych, **CHYBA ŻE** wyraźnie opisano inaczej (jak na przykład karta Fenian).


Jeśli zdecydujesz się na zabicie innego agenta, wybierasz agenta innego gracza w mieście, w którym wykonujesz akcję, a następnie usuwasz go z planszy. Jeśli w dolnej części zagranej karty znajduje się takie pole, umieszczasz ją obok swojej karty sekretnej tożsamości, zaś na symbolu agenta kładziesz pionek zabitego agenta. Następnie otrzymujesz wskazaną na karcie liczbę punktów zwycięstwa. Jeśli na zagranej karcie nie ma takiego pola, oddajesz pionek agenta jego właścicielowi, który umieszcza go z powrotem w swojej puli.

Zauważ, że jeśli zabijesz ostatniego pozostałego na planszy agenta danego gracza, to gracz ten jest zmuszony do ujawnienia swojej sekretnej tożsamości (więcej na ten temat w dalszej części reguł).

Jeśli zdecydujesz się zabić arystokratę, bierzesz kartę arystokracji z odpowiedniego pola w mieście, w którym dokonywana była akcja, po czym umieszczasz ją obok swojej karty sekretnej tożsamości (nie odkładasz karty arystokracji na stos kart odrzuconych). Następnie rzucasz kością poczytalności. Jeśli przyjdzie ci stracić znacznik poczytalności, usuwasz także jednego ze swoich agentów z miejsca akcji i kładziesz go z powrotem w swojej puli.

Na koniec usuwasz wszystkie swoje kostki wpływów z miasta, w którym wykonywana była akcja, i umieszczasz je w Otchłani. Wszystkie kostki wpływów należące do pozostałych graczy są zdejmowane z pola miasta i wracają do puli tych graczy.

Możesz dokonać więcej niż jednego zabójstwa

w jednej akcji. Każde zabójstwo wymaga zagrania karty z symbolem . Musisz rozpatrzyć je w ustalonej przez siebie kolejności. Każdy agent może być wykorzystany w wielu zabójstwach (nawet następujących po sobie) i w każdym z nich jest wart jedną bombę.



AKCJA: ODRZUCENIE KART

Jeśli masz na ręce karty, które uważasz w danej chwili za bezużyteczne, możesz zdecydować się na akcję odrzucenia jednej lub więcej kart z ręki. Zauważ, że nie dobierasz teraz żadnych kart. Zrobisz to dopiero na koniec swojej kolejki, kiedy uzupełnisz rękę do pięciu kart.

AKCJA: AKCJA Z KARTY

Wiele kart w grze pozwala ci wykonać specjalne akcje. Są one oznaczone jako „Akcja”, wskazując, że ich zagranie będzie cię kosztować jedną z twoich dwóch akcji. Jeśli karta ma jedynie napis „Akcja”, umieszczasz ją po wykorzystaniu na swoim stosie kart odrzuconych. Jeśli jest oznaczona jako „Akcja jednorazowa”, to po wykorzystaniu usuwasz ją z gry (odkładasz ją na bok).

Jeśli zagrana karta dała ci w jakiś sposób punkty, czy to podczas jej przejęcia, czy to dzięki jej zagraniu, to umieszczasz ją obok swojej karty sekretnej tożsamości. Nie tracisz punktów zaznaczonych na karcie tylko dlatego, że skorzystałeś z jej jednorazowego działania.

AKCJA: SPASOWANIE

Nie jest to coś, co warto robić, ale czasami nie ma innej możliwości jak spasowanie.



Twoja sekretna tożsamość

Na początku gry otrzymujesz kartę sekretnej tożsamości. Umieszczasz na niej trzy znaczniki poczytalności. Musisz ujawnić swoją tożsamość, jeśli:

- twój ostatni pozostały na planszy agent zostanie zabity lub
- stracisz ostatni znacznik poczytalności ze swojej karty sekretnej tożsamości.

Jeśli ujawnisz swoją tożsamość i okażesz się Lojalistą

Jeśli masz na planszy mniej niż trzech agentów, natychmiast umieszczasz pionki swoich agentów na planszy, aby było ich w sumie trzy. Możesz umieścić tych agentów na dowolnie wybranych polach miast. Następnie gra jest kontynuowana.

Jeśli ujawnisz swoją tożsamość i okażesz się Restauracjonistą

Gra natychmiast się kończy. Zajrzyj do sekcji pod tytułem „Zakończenie gry”, aby uzyskać więcej informacji.

Wyjaśnienie: Kiedy Restauracjonista popada w obłąd, popełnia samobójstwo. Kiedy Lojalista wpada w objęcia szaleństwa, trudno zauważyć różnicę.

Zdobywanie punktów zwycięstwa

Podczas gry będziesz zdobywać punkty zwycięstwa na rozmaite sposoby. Punkty zwycięstwa występują w trzech rodzajach: Lojalistów, Restauracjonistów oraz neutralne. Rozróżnienie to jest ważne dopiero na końcu gry, zaś podczas jej trwania suma twoich punktów powinna odzwierciedlać **WSZYSTKIE** zebrane punkty, niezależnie od ich rodzaju.

Zmieniasz swoją łączną sumę punktów, gdy:

- Przejmiesz kartę z punktami zwycięstwa zaznaczonymi w jej górnej części (w tym kartę arystokracji w wyniku zabójstwa bądź ukrycia arystokracji).
- Na torach Lojalistów/Restauracjonistów są przesuwane znaczniki.
- Zagrywasz jako akcję kartę, która ma punkty zwycięstwa w polu tekstowym – należy ją potem umieścić w pobliżu twojej karty sekretnej tożsamości.
- Zabijesz agenta za pomocą karty, która daje za to punkty zwycięstwa (więcej informacji w zasadach dokonywania zabójstw).



Zakończenie gry

Gra kończy się po spełnieniu jednego z następujących warunków:

- **Jakiś gracz osiągnie lub przekroczy ustaloną liczbę punktów zwycięstwa, wynoszącą:**
 - dwóch graczy: 28 punktów zwycięstwa
 - trzech graczy: 24 punkty zwycięstwa
 - czterech graczy: 22 punkty zwycięstwa
 - pięciu graczy: 20 punktów zwycięstwa
- **Jeden lub oba znaczniki na torach Lojalistów/Restauracjonistów osiągną pole „10”.**
- **Jeden z Restauracjonistów zostanie zmuszony do wyjawienia swej sekretnej tożsamości, co może mieć miejsce, jeśli straci wszystkich agentów z planszy albo ostatni znacznik poczytalności.**

Kiedy gra dobiegnie końca, wszyscy gracze ujawniają swoją tożsamość.

Każdy z graczy koryguje teraz zdobyte punkty zwycięstwa w zależności od swojej tożsamości. Jeśli koniec gry nastąpił z powodu osiągnięcia lub przekroczenia wyznaczonej liczby punktów zwycięstwa, to nawet jeśli po korekcie sumy punktów spadną poniżej tej liczby, gra i tak dobiega końca.

Lojaliści zachowują wszystkie punkty neutralne oraz punkty Lojalistów. Tracą wszystkie punkty Restauracjonistów.

Grający Lojalistami zatrzyma punkty zwycięstwa na kartach użytych do zabicia innych agentów, **JEŚLI** agent na takiej karcie należy do Restauracjonisty. W innej sytuacji punkty przepadają.

Restauracjoniści zachowują wszystkie punkty neutralne oraz punkty Restauracjonistów. Tracą wszystkie punkty Lojalistów.

Jeśli chodzi o tory Restauracjonistów oraz Lojalistów, to najwyżej położony znacznik decyduje, która frakcja zatrzyma punkty. Przykładowo, jeśli znacznik Restauracjonistów znajduje się o dwa pola wyżej niż znacznik Lojalistów, to wszyscy Lojaliści tracą dwa punkty zwycięstwa, zaś Restauracjoniści je zachowują.

Na koniec, po wprowadzeniu powyższych korekt, sprawdź, który gracz ma najmniej punktów. **Wszyscy gracze z tej samej frakcji (Lojaliści lub Restauracjoniści) tracą pięć punktów zwycięstwa.** W przypadku gdy więcej graczy ma równie niski wynik, Lojalista traktowany jest jako ten, który ma ich mniej niż Restauracjonista.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. Jeśli jest remis pomiędzy dwoma lub więcej graczami, uznaje się, że więcej punktów ma Restauracjonista. Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze zostają wspólnie zwycięzcami.

PRZYKŁAD

Na bliższym obrazku widać punktację przed korektą, a na dolnym obrazku widać punktację po korekcie.

Zarówno Poniedziałek (czerwony), jak i Czwartek (niebieski) są Restauracjonistami, zaś Wtorek (żółty) oraz Środa (zielony) są Lojalistami. Jako że Czwartek ma najmniej punktów, obaj Restauracjoniści muszą zmniejszyć swój wynik o 5 punktów, dzięki czemu zwycięzcą zostaje Środa.



PRZYKŁAD

Tak wygląda sytuacja Wtorka (żółty) na koniec gry. Przed skorygowaniem swojego wyniku ma w sumie 16 punktów (8 za miasta, 1 z karty Louise Michel, 4 z karty Sebastian Moran oraz 3 punkty z torów Restauracjonistów/Lojalistów). Okazuje się, że Wtorek jest Lojalistą, zaś Poniedziałek (czerwony) – Restauracjonistą. Wtorek musi zmniejszyć swój wynik o 4 punkty, ponieważ nie może brać pod uwagę różowych punktów, uzyskanych z karty Louise Michel (1) oraz z torów Restauracjonistów/Lojalistów (3). Gdyby Poniedziałek okazał się Lojalistą, także straciłby kolejne 4 punkty za kartę Sebastiana Morana.

Skorygowany wynik Wtorka to 12 punktów.



Dokładne opisy kart



Czarna Ręka – Umieść tę kartę obok swojej karty sekretnej tożsamości. Natychmiast otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdą posiadaną kartę arystokracji. Otrzymasz też 2 dodatkowe punkty zwycięstwa za każdym razem, gdy zdobędziesz kolejną kartę arystokracji (nieważne, czy za pomocą zabójstwa czy ukrycia arystokracji). Wszystkie pochodzące z tej karty punkty zwycięstwa są traktowane jako punkty Restauracyjistów.



Zmiana nastawienia – Zagrywasz tę kartę na wierzch swojej karty sekretnej tożsamości. Kiedy ujawnisz swoją tożsamość, przyjmuje się, że należysz do przeciwnej frakcji, to znaczy: jeśli zacząłeś grę jako Lojalista, będziesz teraz Restauracyjnistą. Zauważ, że jeśli jesteś Lojalistą, możesz zagrać tę kartę, kiedy zostaniesz zmuszony do ujawnienia tożsamości. Akcja taka natychmiast zakończy grę, ponieważ będziesz teraz Restauracyjnistą o ujawnionej tożsamości.



Cthulhu – Wybierz jedno miasto, które będzie celem tej karty. Następnie usuwasz wszystkie karty z pola kart tego miasta (także kartę arystokracji, chyba że ta jest już odsłonięta na polu arystokracji). Wszystkie pionki agentów oraz zombie zostają usunięte z miasta i zwrócone do puli właścicieli. Wszystkie kostki wpływów w mieście, wliczając w to twoje, trafiają do Otchłani. Jeśli jakiś gracz ma kartę Zombie, może jej nadal użyć, aby umieścić na planszy usunięte pionki zombie.



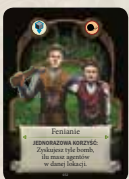
Klub Diogenesa – Dobierz dwie karty z talii. Jeśli talia się wyczerpie, przetasuj stos kart odrzuconych, ZANIM odrzucisz tę kartę.



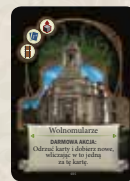
Doktor Watson – Dobierz dwie karty z talii. Jeśli talia się wyczerpie, przetasuj stos kart odrzuconych, ZANIM odrzucisz tę kartę.



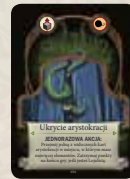
Duchess d'Uzès – Możesz przejąć kartę z pola, na którym masz najwięcej pionów, bez konieczności posiadania kostek wpływów (zatem mogą to być sami agenci). Zauważ, że nie możesz łączyć tej akcji z akcją „Przejęcia karty” – musi być wykonana osobno. Możesz wykonać tę akcję jako pierwszą lub drugą w kolejności.



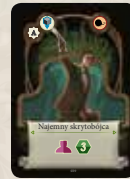
Fenianie – Zagrywasz tę kartę podczas dokonywania zabójstwa. Każdy twój agent w mieście, w którym przeprowadzasz akcję, jest wart nie jedną, a dwie bomby. Nie możesz zagrać dwóch kart Fenian, aby czterokrotnie zwiększyć wartość agentów.



Wolnomularze – Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki. Następnie dobrać taką samą liczbę kart z talii, wliczając w to także kartę za zagraną kartę Wolnomularzy. Jeśli talia się wyczerpie, przetasuj stos kart odrzuconych, ZANIM odrzucisz tę kartę.



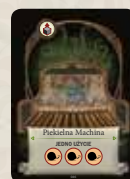
Ukrycie arystokracji – Przejmujesz jedną kartę arystokracji z pola arystokracji i umieszczasz ją obok swojej karty sekretnej tożsamości. Musisz mieć najwięcej pionków na powiązonym polu miasta. Umieszczasz kartę Ukrycia na przejętej karcie arystokracji. Punkty zwycięstwa z karty arystokracji traktowane są teraz jako punkty Lojalistów. Usuwasz wszelkie kostki wpływów z miasta. Swoje umieszczasz w Otchłani, a kostki wpływów pozostałych graczy wracają do ich puli. Rzucasz także kością poczytalności, tak jak w przypadku dokonania zabójstwa. Jeśli tracisz poczytalność, tracisz także agenta, ale tylko jeśli był obecny w tym mieście.



Najemny skrytobójca – działa tak samo jak każda inna karta, która umożliwia dokonanie zabójstwa.



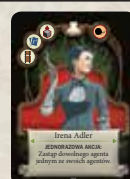
Święte Bractwo – Odzyskujesz do swojej puli kostki wpływów z Otchłani w liczbie nie większej niż liczba twoich agentów na planszy.



Piekielna Machina – Jest warta trzy bomby, ale można ją wykorzystać tylko raz.



Inspektor Lestrade – Usuń z wybranego pola miasta wszystkie kostki wpływów należące do jednego gracza i zwróć je do puli właściciela.



Irena Adler – Zastępujesz dowolnego agenta na planszy jednym ze swoich agentów z puli. Zwróć usuniętego agenta do puli właściciela.



Matyja Gołowiński – Przesuń znacznik Lojalistów o dwa pola w górę na torze Lojalistów. Znacznik nie może przekroczyć 10 punktów, więc jeśli znajduje się na dziewiątce, przesuwasz go o jedno pole.



Mi-Go – Usuń jeden lub dwa pionki swoich agentów z planszy i umieść je na tej karcie. Kartę tę powinno się położyć w pobliżu karty sekretnej tożsamości. W późniejszych turach możesz ponownie umieścić agentów w dowolnym miejscu na planszy, jako darmową akcję. Jeśli usunąłeś dwóch agentów, to obaj muszą trafić na to samo pole miasta. Zauważ, że pionki agentów na tej karcie są traktowane tak, jakby znajdowały się na planszy, więc nawet jeśli nie masz żadnych innych agentów, nie musisz ujawniać swojej sekretnej tożsamości.



Pani Hudson – Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki. Następnie dobrać taką samą liczbę kart z talii, wliczając w to także kartę za zagrana Panią Hudson. Jeśli talia się wyczerpie, przetasuj stos kart odrzuconych, ZANIM odrzucisz tę kartę.



Ochrona – Przesuń jedną lub dwie kostki wpływów z pół miast do Otchłani. Możesz wybrać kostki należące do różnych graczy i umieszczone na różnych miastach.



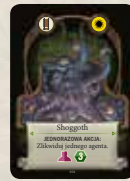
Wola Ludu – Odbyskujesz wszystkie swoje kostki wpływów z Otchłani.



Agenci Pinkertona – Weź jeden ze swoich dostępnych pionków agentów (z planszy albo ze swojej puli) i umieść go na wybranym polu miasta.



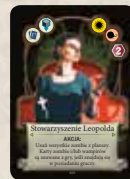
Sherlock Holmes – Możesz zagrać tę kartę, aby uniemożliwić innemu graczowi likwidację jednego z twoich agentów. Karta ta jest skuteczna przeciwko zabójstwom, Shoggothowi, Wampirom, zombie oraz Cthulhu. Efekt działania Cthulhu zostaje całkowicie zablokowany, to znaczy, że Sherlock niszczy Cthulhu, zanim ten zdoła dokonać jakichś zniszczeń. Gracz wykonujący pierwotną akcję nadal musi stracić/odrzuć zagrane karty, tak jakby akcja została przeprowadzona. Jeśli użyjesz tej karty, by powstrzymać innego gracza od zabicia jednego z twoich agentów za pomocą zombie, gracz ten nadal ma do dyspozycji pozostałe zombie. Nie może jednak za pomocą innego zombie w tym samym mieście wziąć na cel agenta chronionego przez Sherlocka.



Shoggoth – Wybierasz jeden pionek agenta i usuwasz go z planszy. Nie możesz wybrać swojego agenta. Traktujesz usunięty pionek jak zabitego i umieszczasz go na tej karcie, za co otrzymasz określoną liczbę punktów zwycięstwa. Zauważ też, że nie musisz mieć nikogo w mieście, z którego usuwasz agenta.



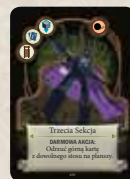
Zygmunt Freud – Weź żetony poczytalności z puli, tak aby mieć ponownie trzy na karcie. Jednocześnie musisz przesuwać znacznik Restauracjonistów o dwa pola w górę na ich torze.



Stowarzyszenie Leopolda – Kiedy zagrasz tę kartę, zdejmujesz wszystkie pionki zombie z planszy. Zostają one stałe usunięte z gry. Karty Zombie oraz Wampiry przestają od teraz działać. Właściciele tych kart powinni usunąć je ze swoich rąk, talii, stosów odrzuconych oraz kart sekretnej tożsamości. Jeśli muszą je odrzucić z ręki, dobierają na ich miejsce karty z talii. W tym momencie tracą wszystkie punkty z usuniętych kart. To jedyna sytuacja, w której możesz stracić punkty za kartę przed końcem gry.



Groza Nocy – Wybierz innego gracza i każ mu rzucić kostką poczytalności. Jeśli wypadnie symbol szaleństwa, gracz traci jeden ze swoich znaczników poczytalności.



Trzecia Sekcja – Odrzucasz górną kartę z jednego wybranego miasta. Karta zostaje usunięta z gry. Nie możesz wykonać tej akcji do usunięcia karty arystokracji.



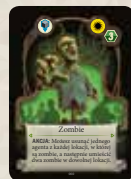
Wampiry – Ta karta ma dwa możliwe zastosowania. Możesz użyć jej jako akcji jednorazowej i zastąpić jeden pionek agenta innego gracza swoim agentem wziętym z dostępnej puli. Musisz mieć co najmniej jednego agenta w mieście, w którym przeprowadzasz tę akcję. Pionek zastąpionego agenta zostaje zwrócony do puli właściciela. Alternatywnym zastosowaniem tej karty jest użycie jej do uniemożliwienia zabicia twojego agenta przez innego gracza. Gracz ten mimo to traktowany jest, jakby wykonał tę akcję, i musi odrzucić wszelkie powiązane z nią karty, także tę, która pozwoliła na dokonanie zabójstwa.



Władimir Burcew – Możesz podejrzeć kartę sekretnej tożsamości wybranej osoby. Musisz zachować tę informację w tajemnicy przed innymi graczami.



Yog Sothoth – Zagraj tę kartę obok swojej karty sekretnej tożsamości. Następnie możesz wziąć kilku lub wszystkich swoich agentów z planszy i umieścić ich na tej karcie. Za każdego takiego agenta otrzymujesz jeden punkt zwycięstwa. Zauważ, że jeśli usuniesz wszystkich agentów, musisz ujawnić swoją sekretną tożsamość. Następnie postępujesz zgodnie z normalnymi zasadami dotyczącymi ujawnienia karty tożsamości, to znaczy, że jeśli jesteś Lojalistą, umieszczasz trzech agentów na planszy. Zdobyte punkty traktowane są jako punkty Lojalistów.



Zombie – Ta akcja składa się z dwóch części. Po pierwsze **MOŻESZ** usunąć **JEDNEGO** wybranego agenta z każdego pola miasta, na którym masz co najmniej jednego zombie. Nie możesz usuwać własnych agentów. Usunięci agenci wracają do puli właścicieli. Następnie umieszczasz dwa pionki zombie na planszy, w dowolnie wybranych miastach. Można postawić więcej niż jednego zombie w jednym mieście. Pionki zombie można usunąć z planszy tylko przez zagranie karty Cthulhu lub Stowarzyszenia Leopolda.

Autorzy

Projekt gry

Martin Wallace

Ilustracja na okładce

Tatiana Kuzilova

Grafika planszy i kart

Ian O'Toole

Grafika

Ian O'Toole

Podziękowania dla następujących osób

Sarah Nagel, Shane Myerscough oraz CSI, David Taylor

Specjalne podziękowania dla

Neila Gaimana, Merrilee Heifetz oraz Julii Wallace

Testerzy

Simon Bracegirdle, Andy Odgen, Christopher Dearlove, Kirstin Donaldson, Nikolaj Wendt, Gordon Lewis, Brad Thompson, Nathan Grange, Katherine Boag, Glenn Patel, Antonia Brown, Lee Griffiths oraz wiele innych osób z klubu Board Games by the Bay

Edycja polska

Wydawnictwo PHALANX

PGP Sp. z o.o., Rynek 23/7, 45-015 Opole

Tłumaczenie

Ryszard Chojnowski, www.albion-localisations.com

Skład

Krzysztof Klemiński, www.context.pl

Korekta

Krzysztof Szymczyk

Podziękowania

Monika Kucharska, Małgorzata Ozon, Ryszard Chojnowski, Cezary Gajdecki, Mirosław Gucwa, Krzysztof Klemiński.

W razie braku któregoś z komponentów gry skontaktuj się z nami za pośrednictwem strony www.phalanxgames.pl

Odwiedź www.facebook.com/wydawnictwophalanx i podziel się z nami swoimi opiniami na temat gry oraz poznaj inne tytuły naszego wydawnictwa.



KARTA POMOCY GRACZA

Startowe karty w każdym mieście

Oprócz odpowiednich kart miast oraz arystokracji umieść następujące karty gry:

2–3 graczy:	3 karty na miasto
4 graczy:	4 karty na miasto
5 graczy:	5 kart na miasto

Rozgrywka

Każdy gracz w swojej turze wykonuje dwie akcje, a następnie uzupełnia karty na ręce do pięciu.

Akcje



Umieszczenie kostki wpływów: Każdy zagrany symbol pozwala na umieszczenie jednej kostki wpływów. Wszystkie kostki trzeba umieścić na tym samym polu miasta.



Pozyskanie jednej karty: Każdy zagrany symbol pozwala ci zabrać jedną kartę z pola, na którym masz najwięcej elementów (w tym musi być co najmniej jedna kostka wpływów). **MUSI to być pierwsza z twoich dwóch akcji.** Twoje kostki trafiają do Otchłani, resztę zwraca się ich właścicielom.



Odzyskanie kostek wpływów: Każdy zagrany symbol pozwala na odzyskanie jednej z twoich kostek wpływów z dowolnego pola na planszy (także z Otchłani).



Przesunięcie agentów: Każdy zagrany symbol pozwala na przesunięcie jednego agenta z jakiegoś miasta do innego.



Dokonanie zabójstwa: Możesz zlikwidować innego agenta lub członka arystokracji. Musisz wydać bomby o wartości zaznaczonej w mieście albo na karcie arystokracji. Po użyciu, kartę, którą dokonałeś zabójstwa, umieszczasz obok swojej karty sekretnej tożsamości.



Przesunięcie znacznika Restauracjonistów.



Przesunięcie znacznika Lojalistów.

Warunki zakończenia gry

- Uzyskanie przez jakiegoś gracza ustalonego wyniku na torze punktów zwycięstwa.
- Dojście znacznika na koniec toru Restauracjonistów/Lojalistów.
- Gracz zostaje zmuszony do ujawnienia karty **ORAZ** okazuje się Restauracjonistą.

Startowe elementy gracza

Gracze zaczynają z dwoma agentami na planszy oraz pięcioma kostkami wpływów w Otchłani.

Grę rozpoczyna się z pięcioma kartami startowymi w ręce.

Pozostałe symbole



Umieść jeden ze swoich pionków agentów.



Bomba.



Symbol szaleństwa – sprawdź poczytalność, wykonując rzut kostką.



Neutralne punkty zwycięstwa.



Punkty zwycięstwa Restauracjonistów.



Punkty zwycięstwa Lojalistów.



Umieść zabitego pionka na tej karcie i otrzymaj punkty zwycięstwa.



Bomby wymagane do dokonania zabójstwa.

Zasady, o których często się zapomina

Karty z planszy możesz zabierać tylko w swojej **PIERWSZEJ** z dwóch akcji. Przedtem oczywiście możesz wykonywać akcje darmowe.

Przesuń karty arystokracji w dół na ich miejsce, kiedy tylko zostaną odkryte, a następnie odłóż kolejną kartę.

Pamiętaj, by umieścić na planszy agenta, jeśli weźmiesz kartę z symbolem „Umieść agenta”.

Musisz mieć więcej pionków niż każdy inny gracz, aby dokonać zabójstwa.