



# RADA PIĘCIU

INSTRUKCJA

BANIAK BANIAK *a*

**Autor:** Michał „Baniak” Bańka

**Projekt, skład i ilustracje:** Krzysiek Gawryłek

Ilustracje przed obróbką graficzną zostały stworzone w aplikacji Midjourney przy użyciu licencji komercyjnej.

**Redakcja i korekta:** Justyna Kapa

Dziękujemy wszystkim testerom za poświęcenie swojego czasu na wstępne rozgrywki. To Wasz wkład zagwarantuje, że Gracze dużo szybciej utracą swoją poczytalność na rzecz kosmicznego szaleństwa.

Podziękowania także dla **Łukasza Dzierana**, **Nikosa Sawwidisa** i **Justyny NeMi** za pomoc na pierwszych etapach tworzenia gry.

Ukłony dla kanałów **GameTrollTV**, **NieDaRadek** oraz **On Table Gry Planszowe** za wsparcie w czasie przedsprzedaży.

©2023 RPG Media. Wszystkie prawa zastrzeżone.





# **RADA PIĘCIU**

## **INSTRUKCJA**

**BANIAK BANIAK***a*



Grupa badaczy – ludzi, którzy poznali się raptem dzień wcześniej – zamknęła się w zaśnieżonym hotelu na długi czas, by omówić plan na wspólną walkę z grozą Mitów. Sydney Lake zaprezentował im swoje możliwości magiczne. Efektem tego pokazu było przywrócenie duszy do ciała Doxa Johnsona. Wskrzeszony opowiedział towarzyszom, w jaki sposób nie tak dawno temu stracił życie. Wyjawił, że został zaskoczony, napađnięty i oskórowany przez sanitariusza, za którego przebrał się detektyw Thornton – ogarnięty chęcią zemsty wężoczek. Hilliard Riffenberg oraz Fred Mansbridge byli zgodni co do dalszego przebiegu śledztwa – wiedzieli, że nie mogą zostawić tej sprawy.

W świetle nowych faktów zespół postanowił ożywić i przestuchać Thorntona. Niestety, ten podły odmieniec nie wyjawiał, co zrobił z sercem Petera Kaplana. Wiedział, że bez niego ludzie nie zdołają przywołać z powrotem swojego niezastąpionego



mentora. Badacze byli jednak bardzo zdesperowani. Pomimo braku tak istotnego organu, podjęli się próby ożywienia tego wybitnego agenta Federacji. Efekt przerósł ich najgorsze oczekiwania. Bezrozumna masa ciała i kości w niczym nie przypominała osoby, która niegdyś była im doskonale znana ze swojego rozsądku. Udało im się odtworzyć zaledwie szkaradną namiastkę człowieka, który zdołał ich zrzeszyć pod jedną banderą, jako obrońców ludzkości.

W momencie, gdy wybiła północ i nastał rok 1923, towarzysze przy pomocy zaklęcia, obrócili obu wskrzeszonych w pył. Luther von Schroeder spojrzął na zebranych badaczy. Gdy się odezwał, w jego głosie słychać było nie tylko smutek, czy troskę, ale też... nadzieję.

- Panowie, nie ma Kapłana. Proponuję powołać Radę Pięciu.



Gra karciana *Rada Pięciu* jest skierowana zarówno do Fanów kampanii *Baniak Cthulhu Universe (BCU)* rozegranej na kanale *Baniak Baniaka*, jak i do Miłośników prozy i grozy H.P. Lovecrafta. W każdym z nas, tak samo, jak na ilustracjach tej karcianki, drzemią dwie skrajności – poczytalność i szaleństwo. Symbolizowane są przez białą i czarną stronę znajdującą się na każdej karcie. Opowiedz się po jednej ze stron i walcz o dominację poprzez ściągnięcie jak największej liczby ofiar i zasobów na swoją część obłądu.

To szybka, dwuosobowa potyczka na ok. 10–30 minut. Polega na wykładaniu, aktywowaniu i odwracaniu kart w taki sposób, by na koniec jak najwięcej z nich było danym kolorem do góry. Posiadany zestaw posłuży Ci do zrobienia swojego kompletu na potrzeby przyszłych pojedynków. Z założenia każdy Gracz powinien mieć własny egzemplarz *Rady Pięciu*, by móc swobodnie ułożyć własną talię.

## OPIS KARTY

Każda karta zawiera następujące elementy:

**KATEGORIA**

**NAZWA KARTY**

**JEDNA Z CZTERECH WARTOŚCI  
NAZYWANYCH CECHAMI**

**TRZY SŁOWA-KLUCZE  
(NAZYWANE KLUCZAMI)**

**JEDNA Z CZTERECH WARTOŚCI  
NAZYWANYCH CECHAMI**

**NAZWA TWOJEGO ULUBIONEGO  
KANAAŁU O RPG**

**JEDNA Z CZTERECH WARTOŚCI  
NAZYWANYCH CECHAMI**



# PRZYGOTOWANIE TALII

Przed przystąpieniem do rozgrywki każdy Gracz powinien przygotować własną talię 20 kart według następujących zasad:

- jedna Grupa Badaczy, czyli 5 kart Badaczy o tym samym słowie-kluczu (jeden Badacz może zostać zastąpiony Przyjacielem pasującym kluczem do zespołu),
- maksymalnie po jednej karcie Artefaktu, Pojazdu, Przedwiecznego, Boga Zewnętrzznego i Przyjaciela, który pasuje do Badaczy kluczem,
- maksymalnie dwie karty Zaklęć,
- reszta kart (np. Przedmioty i Wrogowie) wedle własnego uznania.

Istnieje możliwość zwiększenia każdego limitu maksymalnie o 1 kartę (np. dwa Pojazdy, trzy Zaklęcia itd.), lecz za każdą taką modyfikację należy zmniejszyć maksymalną liczbę kart w talii o jedną.

*Przykład: Gracz decyduje, że chce mieć w talii dwa Artefakty oraz dwóch Bogów Zewnętrznych. Tym samym liczba kart w jego talii powinna wynosić 18.*



**REWERS  
O INNEJ ILUSTRACJI I KOLORZE**

**JEDNA Z CZTERECH WARTOŚCI  
NAZYWANYCH CECHAMI**

*(OPCJONALNIE)*  
**IKONA CZASU WPROWADZENIA  
DODATKOWEJ ZASADY**

*(OPCJONALNIE)*  
**TREŚĆ DODATKOWEJ ZASADY**

**NUMER KARTY  
I SYMBOL WYDANIA**

Do pierwszych rozgrywek sugerujemy skorzystać z poniższych czterech zestawów. Można je ułożyć od razu, gdyż listy nie zawierają powtarzających się kart. Po kilku pojedynkach z pewnością każdy Gracz będzie w stanie stworzyć własną talię.

## **Klub Łowców Mitów**

19 kart (2 × Przedwieczny) o numerach:

2 | 10 | 11 | 12 | 13 | 28 | 32 | 36 | 37 | 42 | 49 | 56 | 57 | 70 | 73 | 84 | 85 | 92 | 95

## **STUDENCI UNIWERSYTETU MISKATONIC**

20 kart o numerach:

3 | 23 | 24 | 25 | 26 | 29 | 35 | 38 | 43 | 46 | 52 | 61 | 62 | 64 | 65 | 74 | 79 | 86 | 93 | 96

## **GRUPA ODKRYWCÓW NIESAMOWITOŚCI**

19 kart (3 × Zakłęcie) o numerach:

4 | 19 | 20 | 21 | 22 | 27 | 34 | 40 | 44 | 47 | 48 | 54 | 63 | 69 | 75 | 76 | 77 | 90 | 94

## **POPIÓŁ**

19 kart (2 × Artefakt) o numerach:

5 | 14 | 15 | 16 | 17 | 33 | 41 | 45 | 51 | 55 | 60 | 71 | 72 | 80 | 87 | 88 | 89 | 97 | 100

Gdy ze swoim oponentem zechcecie rozegrać ciekawszą, bardziej zaawansowaną rozgrywkę, skorzystajcie z propozycji pojedynku Holistycznej Organizacji Badania Osobliwości przeciwko Wężoludziom.

## **HOLISTYCZNA ORGANIZACJA BADANIA OSOBLIWOŚCI**

18 kart (3 × Zakłęcie, 2 × Artefakt) o numerach:

1 | 6 | 7 | 8 | 9 | 31 | 38 | 43 | 46 | 53 | 55 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 97 | 99

## **WĘŻOLUDZIE**

18 kart (3 × Zakłęcie, 2 × Przyjaciół) o numerach:

12 | 17 | 26 | 29 | 30 | 39 | 47 | 50 | 52 | 58 | 59 | 61 | 62 | 66 | 78 | 86 | 91 | 98



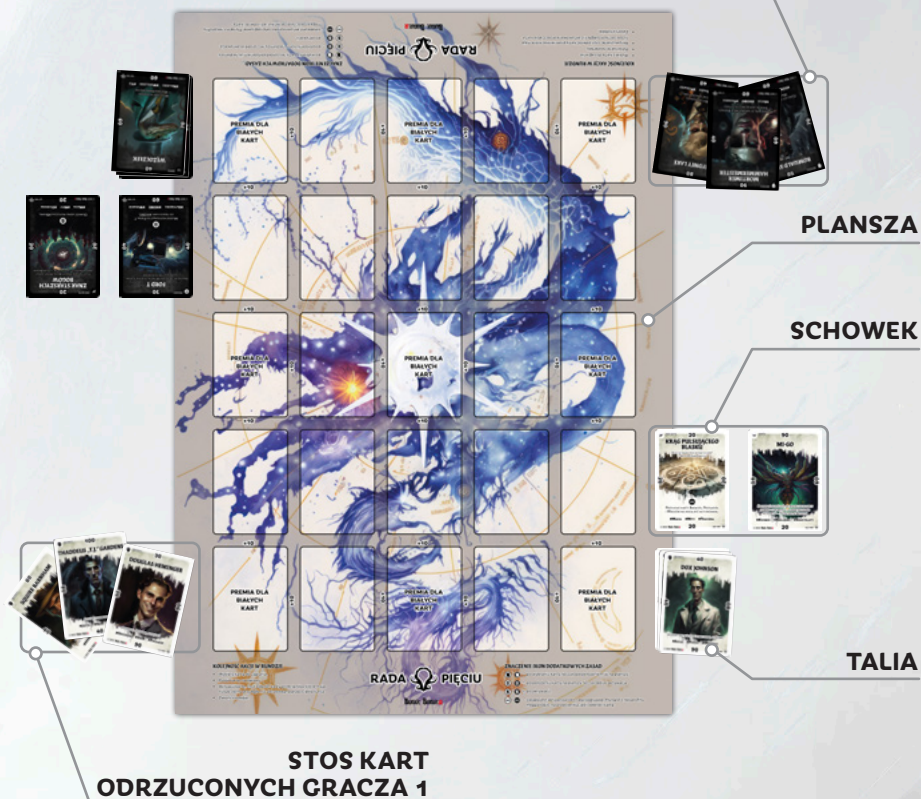


# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Gracze ustalają, kto gra jasną, a kto ciemną stroną. Talie należy potasować, ułożyć w stosy przed sobą swoim kolorem do góry w taki sposób, by przeciwnik widział górną kartę. Przed rozpoczęciem rozgrywki, Gracze mają możliwość przełożenia talii oponenta po jej przetasowaniu. Następnie muszą ustalić, kto wykona pierwszy ruch. Osoba grająca jako druga ma prawo wybrać planszę.

Planszę należy ułożyć między siedzącymi naprzeciwko Graczami. Zawiera ona 25 pól (pięć rzędów, po pięć pól w każdym), z których część ma dodatkowe zasady. Premie do cech stosuje się zawsze, gdy odpowiednia karta (np. ułożona konkretnym kolorem ku górze) znajduje się na właściwym polu.

## STOS KART ODRZUCONYCH GRACZA 2



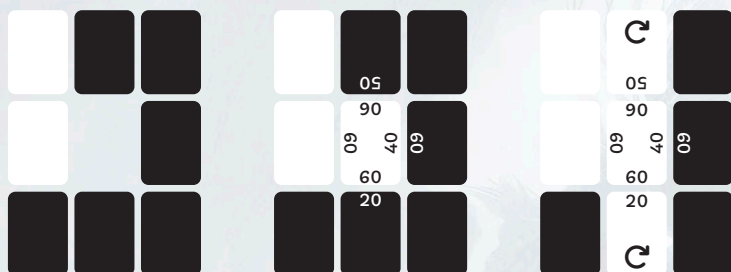
# ZASADY PODSTAWOWE

Gracze na zmianę wykładają po jednej wierzchniej karcie ze swojego stosu na dowolne, puste miejsce na planszy. Karty należy położyć tekstem do siebie (właściciela talii) i swoim kolorem do góry. Nie powinno się zaglądać do swojej talii, pod kartę znajdującą się na wierzchu stosu.

**Aktywacja karty** – wykładana karta jest nazywana **aktywną**. O ile jest kładzona obok już leżących kart, trzeba sprawdzić, czy któraś z czterech cech, znajdujących się na jej krawędziach, jest wyższa od wartości przyległych kart w kolorze przeciwnika. Jeśli tak, należy odwrócić karty o przeciwnym kolorze, których przylegające wartości są niższe. Odwrócenie oznacza zmianę strony na przeciwny kolor, ale nie zmianę kierunku/orientacji karty. W przypadku, gdy cechy aktywnej karty są niższe lub równe cechom kart przyległych, Gracz nie odwraca żadnej z nich, a jego karta zostaje położona zgodnie z granym kolorem. Wyjątkiem jest zasada podwójnego lub potrójnego remisu (patrz: str. 13).

**Przykład:**

**Aktywacja karty bez zasad specjalnych.**





1. Połóż kartę na wolne miejsce na planszy.
2. Porównaj sąsiadujące wartości na swojej karcie i na kartach przyległych w kolorze przeciwnika.
3. W przypadku, gdy wartości cech na karcie aktywnej są wyższe niż na kartach w kolorze przeciwnika, obróć je na swój kolor, nie zmieniając ich orientacji.







### Tylko aktywna karta ma możliwość odwracania kart przyległych.



Jeśli którakolwiek karta w trakcie gry zmieni swoje położenie, nie może odwracać kart przyległych, gdyż nie jest uważana za aktywną (**wyjątek** – patrz: Kaskada, str. 12).

Niektóre karty mają dodatkową zasadę, którą należy wprowadzić w odpowiednim momencie, zgodnie z przedstawioną ikoną:

 |  – po wybraniu karty, lecz przed położeniem jej na planszy,

 |  – po położeniu karty na planszy, lecz przed jej aktywacją,

 |  – po aktywacji,

 |  – zasada jest aktywna przez całą rozgrywkę. Profity płynące z tej zasady mogą przejść na przeciwnika, jeśli odwróci kartę.

Jeżeli aktywna karta nie odwróci ani jednej karty przyległej, a posiada dodatkową zasadę, także należy ją wprowadzić w życie. Treść zasady jest ważniejsza od wysokości czterech cech, np. pozwala na odwrócenie konkretnych kart przeciwnika bez względu na ich wartość. By zasada odniosła swoje działanie, musi być możliwe wprowadzenie jej w pełni.

*Przykłady:*

*Zagrywając Klątwę Brunatnego Barnhama, Twój przeciwnik musi mieć w swojej talii 2 karty, które powinien usunąć.*

*Zagrywając Pociąg do Obłądu, musisz nie tylko przestawić karty w rzędzie albo kolumnie, ale również mieć miejsce na dołożenie tam swojej karty.*

W przypadku, gdy treść dodatkowej zasady nie może zostać wprowadzona do gry, wciąż można aktywować kartę. Zasada jest wtedy ignorowana.

**Schowek** – Gracz ma możliwość skorzystania ze schowka. Jest to miejsce obok talii, gdzie można odłożyć do dwóch kart, których na ten moment nie chce się lub nie można aktywować. Schowek jest jawny i widoczny dla przeciwnika. **Po odłożeniu karty do schowka Gracz nie kończy swojej kolejki** – wciąż musi aktywować jedną kartę, lecz odłożona karta nie może już być zagrana w tej rundzie.



W swojej rundzie można zagrać i aktywować kartę ze schowka (o ile trafiła tam w poprzednich rundach) lub z wierzchu talii. W przypadku, gdy Gracz nie jest w stanie umieścić karty na stole, musi skorzystać ze schowka, by móc sięgnąć po kolejną kartę ze stosu. Jeśli nagle w trakcie gry w schowku znajduje się więcej kart, niż wynosi jego obecny limit, należy natychmiast umieścić wybrane karty ze schowka na spodzie talii.

**Dobieranie karty ze stosu** – za każdym razem, gdy zasady pozwalają dobrać kartę z wnętrza lub końca swojej talii (nawet losowo), powinno się to zakończyć przetasowaniem stosu.

**Klucze** – zdecydowana większość kart posiada po trzy słowa-klucze oznaczone symbolem #. Jeśli zasada odnosi się do danego klucza (np. #Pancerz), nazwa karty także liczy się jako klucz np. Pancerz Pajęczy. Klucz może być odmieniany w treści zasad, co nie zmienia jego działania np. #Brama jest tym samym w zdaniu „Odwróć przyległą #Bramę”.

**#Federacja** – ten klucz jest jokerem wśród grup Badaczy. Przyjacieli z kluczem #Federacja pasuje do każdego zespołu Badaczy, zupełnie jakby posiadał z nimi jeden wspólny klucz.

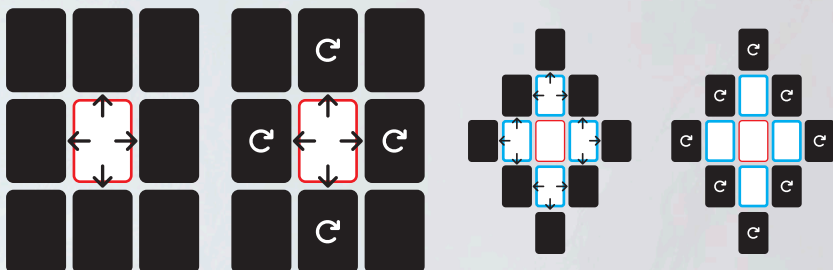
**Przesuwanie/Przysuwanie kart** – niektóre karty np. Pojazdy, mogą przesuwane inne karty na planszy. Przesuwana w ten, czy w inny sposób karta, nigdy nie jest traktowana jako aktywna. Nie można ponownie korzystać z jej dodatkowej zasady lub odwracać innych kart, nawet po zmianie miejsca. Przysunięcie oznacza położenie karty tak, by sąsiadowała z inną (najczęściej aktywną, wywołującą przysunięcie).

**Bóg Zewnętrzny** – karty Bogów Zewnętrznych są wyjątkowe pod kilkoma względami. Po pierwsze w żadnym momencie gry dwie kopie tej samej karty nie mogą znajdować się na planszy. Po drugie Bóg Zewnętrzny może zostać położony i aktywowany, tylko gdy Gracz posiada **otwartą Bramę** – czyli na stole znajduje się karta ze słowem *Brama* w nazwie lub kluczem #Brama i jest zwrócona odpowiadającym Graczowi kolorem ku górze. Po trzecie każda aktywacja Boga Zewnętrznego wiąże się z zasadą Kaskady.

**Kaskada** – niektóre karty (np. Bogowie Zewnętrzni) posiadają specjalną zasadę Kaskady. Odwrócone przez nie karty mają możliwość odwrócenia kolejnych, przylegających do nich kart, zupełnie jakby to one były aktywne. Jednak zasady dodatkowe znajdujące się na odwróconych kartach nie są ponownie wprowadzane do gry.

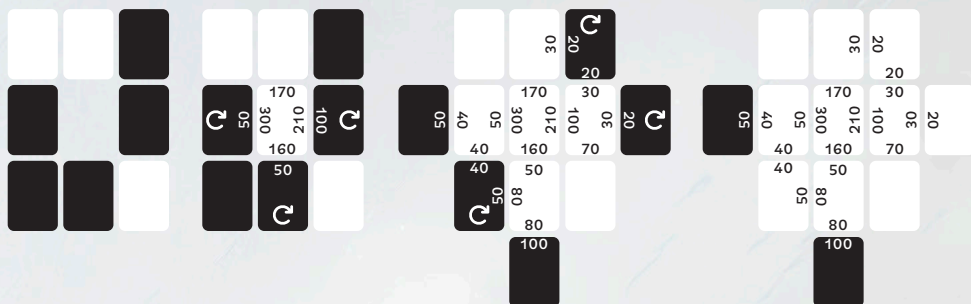


## Schemat:



1. Porównaj wartości znajdujące się na karcie z zasadą Kaskady z wartościami cech kart przyległych.
2. Obróć przyległe karty o niższych wartościach na swój kolor.
3. Porównaj wartości obróconych kart z wartościami cech kart przyległych.
4. Obróć przyległe karty o niższych wartościach na swój kolor.
5. Zakończ kaskadę.

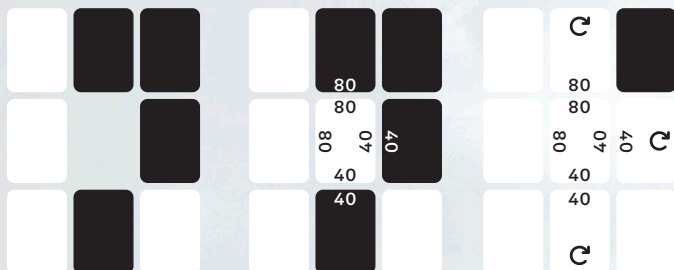
## Przykład Kaskady:



**Podwójny lub potrójny remis** – jeśli aktywowana karta osiąga remisy z przynajmniej dwiema sąsiednimi kartami w kolorze przeciwnika (odpowiadające cechy mają dokładnie tę samą wartość), to powoduje ich odwrócenie, chyba że treść tych kart to uniemożliwia. Zasada ma także zastosowanie w sytuacji, gdy remis jest potrójny.



## Przykład:



## Remis potrójny kart bez zasad specjalnych.

1. Połóż kartę na wolne miejsce na planszy.
2. Porównaj sąsiadujące wartości na swojej karcie i na kartach przyległych w kolorze przeciwnika.
3. W przypadku, gdy trzy wartości cech na karcie aktywnej są dokładnie takie same jak na kartach przyległych, możesz je odwrócić na swój kolor.

**Poczwórny remis** – jeśli aktywna karta ma równe cechy z czterema sąsiadującymi, możliwymi do odwrócenia kartami w kolorze przeciwnika, oznacza to koniec gry i natychmiastowe zwycięstwo dla zagrywającego Gracza.

**Brak możliwości położenia karty** – w sytuacji, gdy Gracz nie ma możliwości położenia żadnej karty na stole (np. w jednej rundzie zapełnił schowek dwiema kartami, a kolejną kartą w talii jest Bóg Zewnętrzny bez aktywnej Bramy na stole), może odrzucić jedną kartę (z talii lub ze schowka) poza grę. Następnie traci swoją kolejkę.

**Odrzucanie kart** – Gracz ma prawo odrzucić poza grę wybraną kartę ze swojego schowka lub z wierzchu talii, co zarazem kończy jego kolejkę.

**Tasowanie i przełożenie talii** – po każdym tasowaniu kart (także na początku rozgrywki) przeciwnik ma prawo do przełożenia stosu, nawet po zobaczeniu wierzchniej karty.


**Kopia tej samej karty w talii** – talia może zawierać maksymalnie dwie kopie karty o tym samym numerze, chyba że niższy limit wynika z innej zasady (patrz: Przygotowanie talii, str. 7).



**Usunięcie karty (z gry)** – karta powinna zostać odrzucona na stos kart usuniętych do odpowiedniego Gracza (właściciela karty). Należy podchodzić z uwagą do tej czynności, gdyż czasem właściciel karty może ją mieć na planszy w nie swoim kolorze.

**Koniec kart** – w momencie, gdy Graczowi skończą się karty na stole i w schowku, traci resztę swoich kolejek. Dalsza rozgrywka składa się wyłącznie z rund przeciwnika, który ma możliwość uzupełnienia planszy własnymi kartami.

## KOLEJNOŚĆ AKCJI W RUNDZIE

1. Wybierz kartę do zagrania.
  - a. Jeśli pochodzi z talii, możesz odłożyć ją do schowka, lecz nie skorzystasz już z niej w tej rundzie.
  - b. Jeśli pochodzi ze schowka, możesz ją zagrać, o ile znalazła się w nim w poprzednich rundach.
2. Sprawdź, czy karta posiada ikonę  | . Jeżeli tak, wprowadź zasadę do gry.
3. Połóż kartę na stole.
4. Sprawdź, czy karta posiada ikonę  | . Jeżeli tak, wprowadź zasadę do gry.
5. Aktywuj kartę.
  - a. Sprawdź wysokości cech kart przyległych.
  - b. Odwróć karty przeciwnika, które mają niższe cechy przyległe niż aktywowana przez Ciebie karta.
6. Sprawdź, czy karta posiada ikonę  | . Jeżeli tak, wprowadź zasadę do gry.
7. Sprawdź, czy karta posiada ikonę  | . Jeżeli tak, uważnie stosuj tę zasadę w dalszej rozgrywce.



## CEL GRY

Celem gry jest zakończenie pojedynku z jak największą liczbą kart zwróconych własnym kolorem ku górze.

## ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra kończy się w momencie zapełnienia wszystkich dwudziestu pięciu pól planszy lub gdy obaj Gracze aktywują po swojej ostatniej możliwej karcie i nie posiadają już kart w taliach i schowkach, które mogą zagrać. Wtedy następuje podliczenie punktów. Każda karta oznacza na koniec gry 1 punkt dla zawodnika grającego danym kolorem. Rozgrzywka może się też zakończyć się wcześniej na skutek poczwórnego remisu.

## TRYBY ROZGRYWKI

Zaawansowani Gracze mogą zechcieć skorzystać z kilku opcji rozgrywki.

**Bez planszy** – plansza zostaje usunięta. Po pierwszej położonej na stole karcie kolejne są kładzione tylko przyległe do innych. Granice gry są ustalane w trakcie rozgrywki. Dopiero 5 kart w rzędzie lub kolumnie oznacza brak możliwości dodania kolejnej, szóstej karty.

**Zasłonięte karty** – Gracze uniemożliwiają przeciwnikowi zobaczenie własnego schowka oraz talii.

**Bez schowka** – rozgrywka jest prowadzona bez zasady schowka. Każda kolejna karta w talii musi zostać wyłożona. Jeśli nie ma takiej możliwości (np. Bóg Zewnętrzny nie ma Bramy), karta po okazaniu przeciwnikowi wędruje na spód talii, co kończy kolejkę.

**Odwróć wszystkie** – po położeniu karty na planszy, aktywując ją i sprawdzając wysokość cech, Gracz odwraca wszystkie karty (nie tylko należące do przeciwnika) o niższych cechach od karty aktywnej. Odwrócone w ten sposób własne karty, zmieniają stronę na kolor rywala.

## SŁOWNICZEK

**Aktywacja karty** – sprawdzenie wysokości cech kart przyległych i ewentualne odwrócenie kart, ale tylko tych, których cechy są niższe od karty





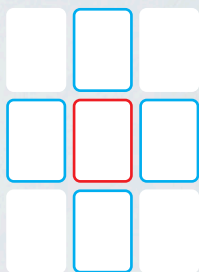
aktywnej. Nawet jeśli nie zostanie odwrócona żadna karta przyległa, ten etap traktowany jest jako aktywacja i może zostać przeprowadzony tylko raz w rundzie.

**Aktywna Brama** – karta ze słowem Brama w nazwie lub z kluczem #Brama, która jest odwrócona kolorem danego Gracza do góry.

**Odwrócenie** – zmiana strony z białej na czarną lub odwrotnie, przy zachowaniu kierunku karty (tekstem do właściciela), czyli bez zmiany jej orientacji.

**Przyległa karta** – karta znajdująca się po lewej, prawej, górnej lub dolnej stronie innej karty. Karty stykające się wierzchołkami nie są traktowane jako przyległe.

**Przykład:**



Kartami przyległymi dla karty oznaczonej na czerwono, są karty w kolorze niebieskim. Pozostałe nie są postrzegane jako przyległe.



Przygotowaliśmy dla Ciebie dodatkowe materiały, informacje, filmy przedstawiające zasady oraz przykładową rozgrywkę. Jeżeli masz ochotę się z nimi zapoznać, koniecznie zeskanuj ten kod QR!



# NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

## CZY SŁOWA *ALBO* I *LUB* SĄ STOSOWANE WYMIENNIE?

Nie. Słowo *albo* to tzw. alternatywa rozłączna, czyli musisz wybrać jedną z opcji, jakie są przedstawione w zdaniu. Przykładowo, na karcie #50 znajduje się dodatkowa zasada – dobrać z talii kartę #Yig albo #Węzo-ludzie, a następnie umieścić ją w schowku. Oznacza to, że musisz wybrać tylko jedną z nich. Z kolei słowo *lub* to alternatywa łączna. Możesz ją znaleźć choćby na karcie #93 – odwróć przyległe karty #Mi-go lub #SUM. To znaczy, że możesz zarówno zmienić kolor przyległych kart #Mi-go, #SUM, jak i obu tych opcji.

## DLACZEGO NA NIEKTÓRYCH KARTACH # JEST W KOLORZE CZERWONYM?

To specjalne oznaczenie, które występuje tylko przy kartach Bramy. Czerwony hashtag ma ułatwić ich zlokalizowanie na planszy. Dzięki temu, że są lepiej widoczne, przybycie Boga Zewnętrznego nie powinno Cię zaskoczyć.

## CZY ZAGRYWAJĄC KARTĘ *PIOTRA SWASYNIKA*, MUSZĘ TASOWAĆ TALIĘ?

Tak. Tasowanie talii jest konieczne przy dobieraniu kart. Jednak przetasuj talię, zanim włożysz do niej karty w pożądanej przez Ciebie kolejności. Jak powinno więc wyglądać zagranie tej zasady? Na początku wybierz z talii do czterech kart o odpowiednich słowach-kluczach. Następnie przetasuj talię i włóż na jej początek lub koniec dobre wcześniej karty. Co ważne – możesz je rozdzielić tak, jak uważasz. Nie musisz ich kłaść w jednym miejscu.



## CZY ZAGRYWAJĄC *YOG-SOTHOTH*, MOGĘ USUNĄĆ JEDNĄ KARTĘ ZE SCHOWKA, A JEDNĄ Z WIERZCHU TALII?

Tak. Ty i Twój przeciwnik macie w sumie usunąć z gry po dwie karty. To od Was zależy, czy będziecie chcieli poświęcić obie z talii, schowka, czy po jednej z każdego z nich.





### **CZY KARTA POBŁOGOSŁAWIENIE SZTYLETU ODWRACA BROŃ W DOWOLNYM KOLORZE?**

Tak. Jeżeli na planszy są różne karty broni, możesz wybrać tę, która Ci odpowiada. Jednak w przypadku, gdy jest wyłącznie jedna, w Twoim kolorze, będziesz zmuszony obrócić ją na stronę przeciwnika.

### **CZY KARTA ZAMIANA DUSZ POZWALA NA USUNIĘCIE Z PLANSZY DOWOLNEGO BADACZA?**

Tak. Możesz usunąć z planszy jednego Badacza, niezależnie od jego koloru.



### **CZY UŻYWAJĄC KART PIERCE-ARROW LUB FORD T, MOGĘ ODWRÓCIĆ PRZYLEGŁE KARTY, KTÓRE DO NICH PRZYSUNĄLEM?**

Tak. Zasada dodatkowa tych kart, wprowadzana jest przed ich aktywacją. Po przysunięciu odpowiednich kart porównaj ich wartość z kartą aktywną. Te, które mają niższe wartości od tych, znajdujących się na Twojej karcie, powinny zostać odwrócone.

### **CZY CECHY KRÓLOWEJ AMONET SĄ LICZONE PODWÓJNIE, GDY AKTYWUJĘ JĄ OBOK KART #SUM?**

Nie od razu. Zasada dodatkowa stosowana jest po zakończeniu aktywacji tej karty. Jeżeli Królowa Amonet znajduje się obok kart #SUM, będzie trudniejsza do odwrócenia w dalszej części rozgrywki.



### **CZY W PRZYPADKU, GDY POŁOŻĘ KARTĘ CELINE LAPELTONE NA POLU Z PREMIAMI DO CECH, TE OD RAZU SĄ LICZONE PODWÓJNIE?**

Nie. Ta dodatkowa zasada wprowadzana jest w życie dopiero po aktywacji karty. Podwójne premie doliczane są na dalszym etapie gry.



BANTAK BANTAK *a*