

# ZNAK STARSZYCH BOGÓW<sup>®</sup>

EDYCJA POPRAWIONA



Instrukcja

WIEM, ŻE ZA TO, CO ZROBIĘ, NAZWĄ MNIE SZALEŃCEM. ALE MUSICIE MI UWIERZYĆ! TO MUZEUM ŻYJE, PRZEPEŁNIONE STAROŻYTNYM ZŁEM. JEŚLI TE PŁUGAWE MOCE PRZYBIORĄ CIELESNĄ FORMĘ, OBRÓCĄ LUDZKOŚĆ W PYŁ. CO NOC POSZUKUJĘ ROZWIĄZANIA W WYSTAWIONYCH TU RELIKTACH, PRÓBUJĄC POWSTRZYMAĆ WZBIERAJĄCĄ FAŁĘ KOSZMARU. MYŚLĘ, ŻE ODKRYŁEM SPOSÓB, ABY ZAPOBIEC ZAGŁADZIE. DAWNE KULTURY POSIADAŁY SYMBOL, KTÓRY ODPĘDZAŁ TE STRASZLIWE ISTOTY.

NAZYWAŁY GO ZNAKIEM STARSZYCH BOGÓW.

## OPIS GRY

W *Znaku Starszych Bogów* od 1 do 8 graczy wciela się w role Badaczy, walczących z jednym z Przedwiecznych – bezmierną, potężną istotą bytującą w przestrzeni między wymiarami.

Badacze biorą udział w szeregu przygód na terenach Muzeum Uniwersytetu Miskatonic, ponieważ nadchodzący powrót Przedwiecznego wywołuje tam serię dziwnych wydarzeń. Stawiając czoła tym niebezpieczeństwom, Badacze starają się zdobyć Znaki Starszych Bogów, dzięki którym zdołają uwiezić Przedwiecznego i ocalić swój wymiar przed zniszczeniem.

Jednakże wskazówki zegara pracują niestrudzenie i za każdym razem, gdy wybije północ Przedwieczny jest o krok bliżej przebudzenia się w naszym świecie i zniszczenia ludzkości.

## CEL GRY

Celem gry *Znak Starszych Bogów* jest uwieszenie Przedwiecznego zanim ten się przebudzi. Aby uwiezić Przedwiecznego, Badacze muszą gromadzić Znaki Starszych Bogów, które zdobywają rozpatrując przygody pojawiające się w muzeum.

Jeśli Przedwieczny się przebudzi, Badacze mają ostatnią szansę na jego pokonanie. Gracze powinni jednak wiedzieć, że walka z Przedwiecznym prawie na pewno skończy się porażką i śmiercią.

## ELEMENTY

- Ta instrukcja
- Zegar
- Wskazówka zegara
- 1 plastikowy łącznik (do wskazówki)
- 1 arkusz Wejścia
- 6 zielonych kości
- 1 żółta kość
- 1 czerwona kość
- 80 dużych kart, w tym:
  - 8 kart Przedwiecznych
  - 16 kart Badaczy
  - 48 kart Przygód
  - 8 kart Przygód w Innych Światach
- 76 małych kart, w tym:
  - 12 kart Przedmiotów powszechnych
  - 12 kart Przedmiotów unikatowych
  - 12 kart Zakłęb
  - 8 kart Sprzymierzeńców
  - 32 karty Mitów
- 144 żetony i znaczniki, w tym:
  - 16 znaczników Badaczy
  - 30 żetonów Poczytalności
  - 30 żetonów Wytrzymałości
  - 15 żetonów Wskazówek
  - 22 żetony potworów
  - 5 żetonów potworów „Maska”
  - 12 żetonów zagłady
  - 17 żetonów Znaku Starszych Bogów

## PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Poniżej znajduje się dokładniejszy opis każdego z elementów.

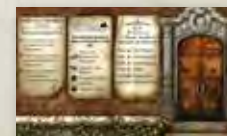
### Zegar, wskazówka i plastikowy łącznik

Zegar służy do odmierzania upływu czasu w grze. Wskazówkę należy połączyć z zegarem plastikowym łącznikiem.



### Arkusz Wejścia

Na tym arkuszu opisano akcje dostępne dla graczy znajdujących się przy wejściu do muzeum.



## Zielone kości

Zielone kości służą do wykonywania zadań i rozpatrywania kart Przygód.

## Żółta kość

Żółta kość zapewnia lepsze wyniki niż zielona i gracz rzuca nią zazwyczaj, kiedy wykorzystuje Przedmiot powszechny.

## Czerwona kość

Czerwona kość zapewnia lepsze wyniki niż żółta i zielona a gracz rzuca nią zazwyczaj, kiedy wykorzystuje Przedmiot unikatowy.

## Karty Przedwiecznych

Karty te przedstawiają różnych Przedwiecznych, którym Badacze mogą stawić czoła.

## Karty i znaczniki Badaczy

Karty te przedstawiają różnych Badaczy, w których gracze mogą się wcielić. Każdej karcie Badacza odpowiada znacznik Badacza, służący do zaznaczania jego obecnej pozycji w muzeum.

## Karty Przygód

Karty te przedstawiają różne pomieszczenia i wydarzenia w obrębie muzeum, z którymi Badacze muszą sobie poradzić, aby zdobyć Znaki Starszych Bogów.

## Karty Przygód w Innych Światach

Te specjalne karty Przygód przedstawiają inne wymiary. Kiedy w muzeum otworzy się brama do Innych Światów, Badacze mogą zbadać to, co się za nią znajduje.

## Karty Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych i Zaklęć

Karty te przedstawiają przydatne przedmioty i zaklęcia, które mogą pomóc Badaczom rozpatrywaniu przygód i unikaniu **pochłonięcia**.



Przedmioty powszechne



Przedmioty unikatowe



Zaklęcia



## Karty Sprzymierzeńców

Karty Sprzymierzeńców przedstawiają ludzi, którzy mogą pomóc Badaczom w poszukiwaniu Znaków Starszych Bogów.

## Karty Mitów

Karty te są losowane, gdy wybije północ i powodują dziwne wydarzenia w muzeum.

## Żetony Poczytalności i Wytrzymałości

Niebieskie żetony Poczytalności i czerwone żetony Wytrzymałości służą do zaznaczania obecnego poziomu sprawności umysłowej i fizycznej Badaczy.

## Żetony Wskazówek

Gracz może wydać żetony Wskazówek, aby podczas przygody przerzucić jedną lub więcej kości.

## Żetony potworów

Żetony potworów przedstawiają różne istoty, które mogą przeszkadzać Badaczom podczas przygód.

## Żetony potworów o typie „Maska”

Żetony potworów o typie „Maska” przedstawiają specjalne potwory, które wykorzystuje się jedynie, kiedy Przedwiecznym jest Nyarlathotep.

## Żetony zaślady

Te żetony wskazują, jak bliski przebudzenia się jest Przedwieczny.

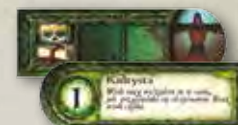
## Żetony Znaków Starszych Bogów

Te żetony wskazują, jak bliscy uwięzienia Przedwiecznego są Badacze. Zadaniem graczy jest gromadzenie Znaków Starszych Bogów.

## PRZYGOTOWANIA PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Zanim gracze rozegrają pierwszą partię w *Znak Starszych Bogów*, powinni ostrożnie wypchnąć tekturowe elementy z wyprasek. Elementy te należy trzymać z dala od małych dzieci, zwierząt i złowrogich szaleńców.

Następnie należy wziąć zegar, wskazówkę oraz plastikowy łącznik i połączyć je ze sobą, tak jak pokazano to na rysunku po prawej. Elementy należy mocno ścisnąć!



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Znak Starszych Bogów* należy wykonać poniższe kroki.

- Przygotowanie zegara i Wejścia:** Zegar należy umieścić na obszarze gry i przesunąć wskazówkę na godzinę XII (północ). Następnie, obok zegara należy umieścić arkusz Wejścia. Sześć zielonych kości, żółtą kość oraz czerwoną kość, należy umieścić obok arkusza Wejścia.
- Ustalenie Przedwiecznego:** Należy wylosować jedną z kart Przedwiecznego i umieścić ją odkrytą, obok zegara. Ewentualnie gracze mogą wybrać, któremu Przedwiecznemu chcą stawić czoła.

- Przygotowanie puli potworów:** Żetony potworów należy umieścić w nieprzezroczystym pojemniku (np. woreczku lub kubku), z którego gracze będą mogli je losować. Jeśli Przedwiecznym jest Nyarlathotep, do puli potworów należy dodać żetony potworów o typie „Maska” (żetony potworów z symbolem maski). W innym wypadku żetony potworów o typie „Maska” należy odłożyć na bok, podczas tej gry nie będą wykorzystywane.
- Przygotowanie przygód:** Należy potasować talię kart Przygód, a następnie wylosować sześć kart i rozłożyć je odkryte, w dwóch rzędach po trzy karty, pod kartą Przedwiecznego. Następnie należy potasować talię Przygód w Innych Światach. Obie talie należy umieścić obok rzędów odkrytych kart Przygód. Jeśli na karcie Przygody znajduje się symbol zablokowanej kości, należy umieścić na nim odpowiednią kość (patrz „Zablokowane kości” na stronie 12).

## SCHEMAT PRZYGOTOWANIA DO GRY



5. **Przygotowanie Przedmiotów i Zakłęb:** Należy stworzyć talie Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowy, Zakłęb oraz Sprzymierzeńców, potasować osobno każdą z nich i umieścić obok talii Przygód.
6. **Przygotowanie żetonów:** Należy rozdzielić na osobne stopy żetony Znaków Starszych Bogów, Zagłady, Wskazówek, Poczytalności i Wytrzymałości. Stopy należy umieścić w takim miejscu, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.
7. **Przydzielenie Badaczy:** Każdy gracz losuje jedną kartę Badacza (ewentualnie, gracze mogą ustalić przed rozgrywką, że sami wybiorą swoich Badaczy). Następnie, każdy gracz otrzymuje odpowiedni znacznik Badacza, liczbę żetonów Wytrzymałości i Poczytalności wskazaną na jego karcie Badacza, a także wszystkie karty i żetony Wskazówek wskazane na jego karcie, w części „Początkowy ekwipunek”. Na koniec każdy gracz umieszcza znacznik swojego Badacza na arkuszu Wejścia.
8. **Ustalenie pierwszego gracza:** Aby ustalić, kto będzie pierwszym graczem, należy wylosować jeden ze znaczników Badaczy biorących udział w rozgrywce.
9. **Rozpatrzenie pierwszej karty Mitów:** Pierwszy gracz tasuje talię Mitów i umieszcza ją obok talii kart Przygód. Następnie losuje jedną kartę Mitów, umieszcza ją odkrytą obok talii Mitów i rozpatruje efekt natychmiastowy karty (patrz „Karty Mitów” na stronie 15). Jeśli na karcie Mitów znajduje się symbol zablokowanej kości, należy umieścić na nim odpowiednią kość (patrz „Zablokowane kości” na stronie 12).

### Złota zasada

Kiedy opis na karcie lub żetonie potwora mówi co innego niż zasady podstawowe, karta lub żeton potwora posiada pierwszeństwo.

### Dzielenie informacji

Ponieważ *Znak Starszych Bogów* to gra kooperacyjna, ważne jest, aby gracze dzielili się informacjami. Gracze jak najbardziej powinni doradzać sobie nawzajem, wspólnie planować swoje tury i dowolnie omawiać ogólną strategię.

## PRZEDWIECZNY

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni przeczytać opisy na karcie Przedwiecznego, z którym będą się mierzyć. Opisy te zawierają ważne informacje odnośnie Przedwiecznego, takie jak liczba Znaków Starszych Bogów potrzebnych do jego uwięzienia, jego zdolność ataku (rozpatrywana podczas walki z Przedwiecznym) oraz różne unikalne zdolności związane z danym Przedwiecznym.

### OPIS KARTY PRZEDWIECZNEGO



1. **Nazwa:** Straszliwe imię Przedwiecznego.
2. **Zadanie walki:** Zadanie, które należy wykonać, aby podczas bitwy z Przedwiecznym usunąć z jego toru zagłady 1 żeton zagłady.
3. **Limit Znaków Starszych Bogów:** Liczba Znaków Starszych Bogów potrzebnych do pokonania tego Przedwiecznego.
- 4a. **Tor zagłady:** Tutaj w trakcie gry umieszcza się żetony. Kiedy wszystkie pola toru zostaną zajęte, Przedwieczny się przebudzi.
- 4b. **Symbol żetonu zagłady:** Zwykle pole na torze zagłady.
- 4c. **Symbol potwora:** Kiedy na takim polu umieszczany jest żeton zagłady, pojawia się potwór.
5. **Specjalna zdolność:** Zdolność, która działa przez całą rozgrywkę z danym Przedwiecznym.
6. **Zdolność ataku:** Zdolność, która jest rozpatrywana, kiedy podczas walki z Przedwiecznym wybije północ.

## TURA GRACZA

W *Znaku Starszych Bogów* gracze podczas swoich tur eksplorują muzeum i rozpatrują przygody. Rozpoczyna pierwszy gracz a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara swoje tury wykonują kolejni gracze.

Tura gracza składa się z trzech faz rozpatrywanych w podanej kolejności:

**1. Faza ruchu:** Aktywny gracz może przesunąć znacznik swojego Badacza na kartę Przygody, kartę Przygody w Innym Świecie albo arkusz Wejścia. Gracz może również zrezygnować z ruchu i pozostać tam, gdzie jest.

**2. Faza działania:** Jeśli aktywny gracz znajduje się na karcie Przygody albo Przygody w Innym Świecie, próbuje rozpatrzyć przygodę rzucając kośćmi, aby wykonać związane z nią zadania. Jeśli aktywny gracz znajduje się na arkuszu Wejścia, wykonuje jedną z akcji opisanych na arkuszu.

**3. Faza zegara:** Aktywny gracz przesuwa wskazówkę zegara o trzy godziny do przodu.

Po przesunięciu zegara tura gracza dobiega końca i swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.

Poniżej opisano szczegółowo każdą z faz.

## OPIS KARTY PRZYGODY



- 1. Trofea:** Liczba mówiąca ile trofeów jest warta karta Przygody po rozpatrzeniu.
- 2. Nazwa:** Nazwa przygody.
- 3. Opis fabularny:** Historia wiążąca się z daną przygodą. Ten opis nie ma wpływu na mechanikę gry.
- 4. Strzałka:** Jeśli na karcie Przygody znajduje się strzałka, zadania muszą być wykonywane w podanej kolejności, od góry do dołu.
- 5. Efekt Paniki:** Efekt, który jest rozpatrywany, jeśli nie udało się wykonać zadania a podczas rzutu uzyskano wynik paniki.

- 6. Symbol zablokowanej kości:** Ten symbol blokuje kość, uniemożliwiając wykorzystanie jej podczas wykonywania zadań.
- 7. Zadanie:** Rząd symboli, które Badacz musi wyrzucić na kościach, aby rozpatrzyć kartę Przygody.
- 8. Zadanie potwora:** Pole na które trafia wylosowany żeton potwora.
- 9. Kary:** Kary, które ponosi Badacz, jeśli nie uda mu się rozpatrzyć karty Przygody.
- 10. Nagrody:** Nagrody, które otrzymuje Badacz, jeśli uda mu się rozpatrzyć kartę Przygody.

## FAZA RUCHU

Podczas tej fazy gracz przesuwa swojego Badacza, umieszczając jego znacznik na wybranej karcie. Gracz może przesunąć się na dowolną, odkrytą kartę Przygody, kartę Przygody w Innym Świecie, albo na arkusz Wejścia. Ewentualnie gracz może zdecydować, że pozostanie tam, gdzie jest.

Po przesunięciu swojego znacznika Badacza (albo pozostawieniu go w miejscu), faza ruchu dobiega końca i gracz przechodzi do fazy działania.

## FAZA DZIAŁANIA

Podczas tej fazy aktywny gracz rozpatruje efekt związany z jego aktualną pozycją: kartą Przygody, kartą Przygody w Innym Świecie albo arkuszem Wejścia.

Po udanym rozpatrzeniu przygody, poniesieniu porażki albo rozpatrzeniu akcji z arkusza Wejścia, faza działania dobiega końca i gracz przechodzi do fazy zegara.

## PRZYGODY ORAZ PRZYGODY W INNYCH ŚWIATACH

Aby rozpatrzeć kartę Przygody albo Przygody w Innym Świecie, gracz musi wykonać wszystkie znajdujące się na niej zadania, uzyskując odpowiednie wyniki na swoich kościach. Rozpatrywanie przygód jest podstawowym sposobem zdobywania Znaków Starszych Bogów, pozwalających uwięzić Przedwiecznego i osiągnąć zwycięstwo w grze.

### Kolejność zadań

Gracz może wykonywać zadania w dowolnej kolejności, **chyba że z lewej strony karty znajduje się strzałka**. Jeśli na karcie znajduje się strzałka, gracz musi wykonywać zadania w podanej kolejności, od góry do dołu.



## Zadania

Na każdej karcie Przygody oraz Przygody w Innym Świecie znajduje się jeden lub więcej rzędów symboli. Każdy z tych rzędów to **ZADANIE**, które musi zostać wykonane, aby rozpatrzeć daną przygodę.

Każdy symbol to **WYMAGANIA**, które gracz musi spełnić, aby wykonać zadanie:



Liczba wyników Śledztwa równa lub większa od liczby wskazanej na symbolu.



Wynik Wiedzy.



Wynik Niebezpieczeństwa.



Wynik Paniki.



Podzielony wynik. Każdy ze wskazanych wyników spełni wymagania zadania.



Kiedy wszystkie wymagane przez to zadanie wyniki zostaną uzyskane, aby wykonać to zadanie, aktywny gracz musi przesunąć zegar do przodu (patrz „Faza zegara” na stronie 10).



Kiedy wszystkie wymagane przez to zadanie wyniki zostaną uzyskane, aby wykonać to zadanie aktywny gracz modyfikuje swoją Pocztytalność o liczbę punktów wskazaną na symbolu.



Kiedy wszystkie wymagane przez to zadanie wyniki zostaną uzyskane, aby wykonać to zadanie aktywny gracz modyfikuje swoją Wytrzymałość o liczbę punktów wskazaną na symbolu.

**Uwaga:** Jeśli wykonanie zadania wymagałoby zmniejszenia Wytrzymałości lub Pocztytalności Badacza do zera lub mniej, gracz **nie może** wykonać takiego zadania.

## Rzucanie kośćmi

Rozpatrując przygodę aktywny gracz rzuca swoją pulą kości. Na początku przygody pula zawiera sześć zielonych kości (chyba że jakiś efekt mówi inaczej: patrz „Zablokowane kości” oraz „Przedmioty” na stronie 12). Po wykonaniu rzutu gracz porównuje wyniki na kościach z wymaganiami stawianymi przez zadania danej przygody.

Na każdej ścianie zielonej kości znajduje się inny wynik:



1 Śledztwo



2 Śledztwa



3 Śledztwa



Wiedza



Niebezpieczeństwo



Panika

## Wykonywanie zadań

Jeśli wyniki na kościach spełniają wymagania któregoś z zadań, gracz może umieścić te kości na odpowiednim zadaniu, aby zaznaczyć, że zostało ono wykonane. Kości umieszczone na zadaniach przestają być częścią puli kości gracza aż do końca fazy działania.

Jeśli zadanie wymaga od Badacza utraty Poczytalności lub Wyrzymałości, albo przesunięcia zegara, to gracz robi to od razu.

### Utrata Wyrzymałości i Poczytalności

Zadania, kary z przygód oraz inne efekty mogą wymagać, aby Badacz stracił punkty Wyrzymałości, Poczytalności albo obu atrybutów. W przypadku takiego polecenia gracz bierze wymaganą liczbę żetonów z karty swojego Badacza i odkłada je z powrotem do puli.

Jednym rzutem kości gracz może wykonać **tylko jedno zadanie**, nawet jeśli wyniki z kości pozwalają mu wykonać więcej niż jedno zadanie.

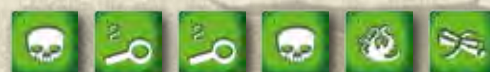
Jeśli na karcie znajdują się jakieś niewykonane zadania, gracz kontynuuje, rzucając kośćmi, które mu pozostały i próbuje wykonać zadania, dopóki nie uda mu się rozpatrzeć przygody (patrz „Rozpatrywanie przygody” na stronie 9) albo aż przygoda zakończy się porażką (patrz „Nieudane rzuty” poniżej).

## Nieudane rzuty

Jeśli gracz nie może albo nie chce wykorzystać wyników na kościach, aby spełnić wymagania stawiane przez któreś z zadań, taki rzut uznaje się za **NIEUDANY**. Gracz musi odłożyć wybraną kość ze swojej puli kości i rzucić ponownie pozostałymi kośćmi, ponownie próbując wykonać jakieś zadanie. Odłożone kości przestają być częścią puli kości gracza aż do końca fazy działania.

## PRZYKŁAD WYKONYWANIA ZADANIA

Podczas fazy działania gracz próbuje rozpatrzeć przygodę. Rzuca sześcioma zielonymi kośćmi, uzyskując następujące wyniki:



Porównuje wyniki z zadaniami na karcie Przygód.



Z tymi wynikami może wykonać dowolne z zadań, jednak nie może wykonać obu zadań w jednym rzucie. Wybiera dolne zadanie i umieszcza kości z wynikami na odpowiednich wymaganiach.



Mimo że zadanie wymagało tylko trzech wyników Śledztwa, gracz musiał wykorzystać cztery wyniki Śledztwa, aby spełnić to wymaganie. Dodatkowy wynik Śledztwa jest ignorowany. Następnie gracz rzuca trzema pozostałymi zielonymi kośćmi ze swojej puli, próbując wypełnić pozostałe zadanie.

## Skuteczne rozpatrywanie przygód

Czasami gracz może wykonać zadanie wykorzystując wyniki na kościach, ale wymaga to użycia wielu kości i zmniejsza szanse na wykonanie innych zadań z danej przygody. Gracz może jednak postanowić, że nie wykonuje zadania i uznaje rzut za nieudany. Odkłada wtedy jedną kość i rzuca ponownie pozostałymi kośćmi ze swojej puli, usiłując wykonać zadania bardziej efektywnie.



Jeśli nieudany rzut zmusza gracza do odłożenia ostatniej kości, przygoda kończy się porażką i Badacz otrzymuje **KARĘ** (patrz "Nagrody i kary" po prawej).

Po tym jak przygoda zakończyła się porażką, wszystkie kości umieszczone na wykonanych zadaniach wracają do puli.

**Uwaga:** Gracz może w dowolnym momencie zdecydować, że przygoda kończy się porażką.

## Efekty paniki

Jeśli graczowi nie uda się wykonać zadania i na co najmniej jednej z kości uzyskał wynik Paniki (☠), musi rozpatrzyć wszystkie efekty paniki z karty Przygody, a także wszystkie efekty paniki z aktualnej karty Mitów (patrz „Karty Mitów” na stronie 15). Efekty paniki rozpatrywane są przed odłożeniem kości z nieudanego rzutu.

### PRZYKŁAD EFEKTU PANIKI



Po wykonaniu pierwszego zadania z karty Przygody gracz rzuca ponownie swoimi pozostałymi czterema zielonymi kośćmi, próbując wykonać następne zadanie. Uzyskuje następujące wyniki:



Gracz nie spełnił wszystkich wymagań koniecznych do wykonania pozostałego zadania, a więc rzut jest nieudany. Nieudany rzut z wynikiem Paniki wymaga rozpatrzenia efektu paniki z karty, który brzmi „Tracisz 1 punkt Poczytalności”. Gracz odkłada z powrotem do puli jeden żeton Poczytalności ze swojej karty Badacza. Teraz może odłożyć jedną kość, aby ponownie spróbować wykonać zadanie.

## Rozpatrywanie przygody

Jeśli wszystkie zadania na karcie Przygody zostały wykonane, graczowi udało się rozpatrzyć przygodę. Wszystkie znaczniki Badaczy znajdujące się na rozpatrzonej karcie należy przesunąć na arkusz Wejścia. Wszystkie odłożone lub umieszczone na zadaniach kości wracają do puli.

Gracz zabiera kartę rozpatrzonej Przygody i kładzie ją na swoim obszarze gry. W miejsce zabranej karty należy wylosować nową kartę z talii Przygód. Następnie gracz otrzymuje nagrody wymienione na zabranej karcie (patrz „Nagrody i kary” po prawej).

## Nagrody i kary

Jeśli graczowi uda się rozpatrzyć kartę Przygody, otrzymuje nagrody wskazane w prawym, dolnym rogu karty.

Jeśli gracz poniesie porażkę rozpatrując kartę Przygody, otrzymuje kary wskazane w lewym, dolnym rogu karty.



Przykład kar.



Przykład nagród.



**Przedmiot powszechny:** Za każdy taki symbol gracz losuje jedną kartę z talii Przedmiotów powszechnych.



**Przedmiot unikatowy:** Za każdy taki symbol gracz losuje jedną kartę z talii Przedmiotów unikatowych.



**Zaklęcie:** Za każdy taki symbol gracz losuje jedną kartę z talii Zaklęć.



**Wskazówka:** Za każdy taki symbol gracz otrzymuje jeden żeton Wskazówki.



**Sprzymierzeniec:** Za każdy taki symbol gracz losuje jedną kartę z talii Sprzymierzeńców.



**Znak Starszych Bogów:** Za każdy taki symbol należy umieścić jeden żeton Znak Starszych Bogów obok karty Przedwiecznego. Jeśli liczba Znaków Starszych Bogów obok karty Przedwiecznego jest równa lub większa od limitu Znaków Starszych Bogów tego Przedwiecznego (patrz „Opis karty Przedwiecznego” na stronie 5), Badacze wygrywają grę.



**Brama:** Za każdy taki symbol należy wylosować wierzchnią kartę z talii Przygód w Innych Światach i umieścić ją odkrytą, pod sześcioma kartami Przygód (patrz „Przygód w Innych Światach” na stronie 10).



**Poczytalność:** Za każdy taki symbol gracz traci jeden punkt Poczytalności.



**Wytrzymałość:** Za każdy taki symbol gracz traci jeden punkt Wytrzymałości.



**Potwór:** Za każdy taki symbol pojawia się potwór (patrz „Potwory” na stronie 16).



**Zagląda:** Za każdy taki symbol należy umieścić jeden żeton zagłady na torze zagłady Przedwiecznego (patrz „Tor zagłady” na stronie 15).

Po otrzymaniu nagród albo kar, gracz przechodzi do fazy zegara (patrz „Faza zegara” na stronie 10).



## Karty Przygód w Innych Światach

Karty Przygód w Innych Światach to specjalny rodzaj kart Przygód przedstawiający bramy do innych wymiarów. Karty te wchodzą do gry zazwyczaj w sytuacji, kiedy Badacz otrzymuje nagrodę z symbolem Bramy. Kiedy taka karta wchodzi do gry, umieszcza się ją poniżej sześciu kart Przygód. Jednocześnie w grze może się znajdować dowolna liczba kart Przygód w Innych Światach, ale kiedy taka przygoda zostanie rozpatrzona, nie losuje się nowej, aby ją zastąpić.

## ARKUSZ WEJŚCIA

Jeśli gracz znajduje się na arkuszu Wejścia, wybiera jedną z akcji znajdujących się na arkuszu i rozpatruje ją.

- **Otrzymanie pierwszej pomocy:** Gracz wybiera **jedno** z poniższych:
  - Za darmo odzyskuje 1 punkt Wytrzymałości albo 1 punkt Poczytalności.
  - Wydaje dwa trofea, aby odzyskać maksymalną Wytrzymałość albo maksymalną Poczytalność.
  - Wydaje cztery trofea, aby odzyskać maksymalną Wytrzymałość oraz maksymalną Poczytalność.
- **Przeglądnie Biura rzeczy znalezionych:** Gracz rzuca jedną zieloną kością i porównuje wynik z tabelą na arkuszu Wejścia. Gracz nie może użyć żadnych przedmiotów ani zdolności, aby modyfikować ten rzut.
- **Zakup pamiętki:** Gracz wydaje określoną liczbę trofeów, aby kupić **jedną** z wymienionych rzeczy (patrz „Trofea” poniżej). Gracz może kupić tylko jedną rzecz na turę, nawet jeśli posiada dość trofeów, aby kupić więcej pamiętek.

## Trofea

TROFEA są swego rodzaju walutą w *Znaku Starszych Bogów*. Gracz może wydawać trofea, aby kupować ekwipunek oraz różnego rodzaju wsparcie, a niektóre efekty gry mogą powodować utratę posiadanych przez gracza trofeów.

Każda karta Przygody, Przygody w Innym Świecie i żeton potwora posiada określoną wartość w trofeach. Kiedy graczowi uda się rozpatrzeć przygodę albo pokonać potwora, kładzie taką kartę lub żeton na swoim obszarze gry, dodając ich wartość do posiadanych trofeów.

W kolejnych turach gracz może wydać posiadane trofea na arkuszu Wejścia o ile nie utraci ich wskutek działania jakichś efektów gry (np. efektu paniki z karty Przygody).

Podczas wydawania trofeów gracz może wydać dowolną kombinację kart, żetonów potworów albo obu tych rzeczy. Wydane trofea w postaci kart należy odłożyć na spód odpowiednich talii. Wydane trofea w postaci żetonów potworów wracają z powrotem do puli potworów.



Karta Przygody warta 2 trofea.



Żeton potwora wart 1 trofeum.

Może się zdarzyć, że gracz zmuszony będzie do wydania karty wartej dwa lub więcej trofeów, aby skorzystać z efektu kosztującego tylko jedno trofeum. Wydając albo tracąc trofea, gracz nigdy nie otrzymuje reszty, a wszelkie nadmiarowe trofea przepadają.

## FAZA ZEGARA

Gracz przesuwając wskazówkę zegara o trzy godziny do przodu.

Ponieważ na początku gry zegar wskazuje północ, a wskazówka jest zawsze przesuwana o trzy godziny, zegar może wskazywać jedynie godzinę „XII”, „III”, „VI” albo „IX”.

Kiedy zegar przesuwany na godzinę „XII”, **po zakończeniu** fazy zegara aktywnego gracza wybija północ. Gracz losuje nową kartę Mitów i rozpatruje odpowiednie efekty gry (patrz „Północ” na stronie 15).

Po przesunięciu zegara tura gracza dobiega końca. Następnie kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.

## Czas jest nieubłążany

Za każdym razem, kiedy zegar przesunie się na godzinę „XII”, wybija północ. W *Znaku Starszych Bogów* nie ma „południa”, ponieważ Badacze muszą czasem spać i opuszczają muzeum, kiedy jest ono otwarte dla zwiedzających.

## ZATRZYMANIE KOŚCI

Istnieje kilka sposobów, które pozwalają graczowi **ZATRZYMAĆ** kość podczas rozpatrywania przygody. Sposoby te to **SKUPIANIE SIĘ**, **OTRZYMYWANIE WSPARCIA**, oraz rzucanie Zaklęć. Gracz może zatrzymać wynik na kości, aby wykorzystać go później. Poniżej opisano dokładniej działanie tych akcji.

## SKUPIANIE SIĘ

Po nieudanym rzucie gracz może skupić jedną kość. Aby skupić się, gracz odkłada najpierw jedną kość z powodu nieudanego rzutu. Następnie wybiera jedną z pozostałych kości i **nie zmieniając jej wyniku**, umieszcza ją na znaczniku swojego Badacza.

Skupiona kość przestaje być częścią puli kości gracza. Podczas tej tury gracz może wykorzystać wynik z tej kości, aby w kolejnych rzutach spełnić wymaganie kogoś z zadań. Aby użyć skupionej kości do wykonania zadania, gracz może usunąć ją ze znacznika swojego Badacza i położyć wraz z innymi kośćmi na zadaniu, które chce wykonać.

Ka koniec fazy działania, gracz odkłada z powrotem do puli niewykorzystaną, skupioną kość.

**Uwaga:** Gracz może skupić tylko jedną kość podczas nieudanego rzutu i może skupić się tylko raz podczas swojej tury.



## PRZYKŁAD SKUPIANIA SIĘ



Próbując wykonać zadanie powyżej, gracz rzucił kośćmi i uzyskał następujące wyniki:



Te wyniki nie pozwalają wykonać zadania. (1) Aby rzucić ponownie, gracz musi odłożyć jedną kość. (2) Następnie postanawia skupić jedną kość z wynikiem Wiedzy i umieszcza ją na znaczniku swojego Badacza. Rzuca pozostałymi kośćmi uzyskując następujące wyniki:



Te wyniki oraz skupiona kość pozwalają graczowi wykonać zadanie.

## OTRZYMYWANIE WSPARCIA

Po nieudanym rzucie gracz może otrzymać wsparcie od innego Badacza, którego znacznik znajduje się na tej samej karcie.

Aby otrzymać wsparcie, gracz odkłada najpierw jedną kość z powodu nieudanego rzutu. Następnie prosi o wsparcie **jednego gracza**, którego znacznik Badacza znajduje się na tej samej karcie. Jeśli Badacz zgodzi się zapewnić wsparcie, aktywny gracz wybiera jedną z pozostałych kości i **nie zmieniając jej wyniku**, umieszcza ją na znaczniku Badacza zapewniającego wsparcie.

Od tej chwili taka kość traktowana jest w ten sam sposób, co skupiona kość i gracz może ją wykorzystać wraz z innymi kośćmi, aby wykonać zadanie. Jeśli jednak przygoda zakończy się porażką, każdy wspierający Badacz **musi** wybrać, czy traci 1 punkt Pocztylności, czy 1 punkt Wytrzymałości.

Gracz może prosić o wsparcie tylko raz na rzut, jednak w kolejnych rzutach może otrzymać wsparcie od kolejnych badaczy znajdujących się na tej samej karcie.

Każdy Badacz może zapewnić wsparcie tylko raz na turę.

## PRZYKŁAD OTRZYMYWANIA WSPARCIA



Mandy Thompson rozpatrywała powyższą kartę Przygody i zakończyła ją porażką, więc jej znacznik pozostaje na karcie. Kolejną turę Boba Jenkinsa. W pierwszym rzucie Bob wykonał górne zadanie. Teraz wykonuje drugi rzut i uzyskuje następujące wyniki:



Nie jest w stanie wykonać zadania, więc rzut jest nieudany. (1) Najpierw odkłada jedną kość. (2) Następnie postanawia skupić kość z wynikiem 3 Śledztw i umieszcza ją na swoim znaczniku Badacza. W końcu rzuca pozostałymi kośćmi i uzyskuje następujące wyniki:



Ponownie nie jest w stanie wykonać zadania, więc rzut jest nieudany. (3) Znowu odkłada jedną kość i prosi Mandy Thompson o wsparcie. (4) Mandy zgadza się, więc Bob umieszcza na jej znaczniku kość z wynikiem 3 Śledztw. W puli zostaje mu już tylko jedna kość, którą rzuca i uzyskuje wynik:



Ten rzut, skupiona kość oraz kość ze wsparcia wystarczają, aby wykonać zadanie i tym samym udaje się rozpatrzeć kartę Przygody.

Na koniec fazy działania, gracz odkłada z powrotem do puli każdą niewykorzystaną, zatrzymaną kość.

**Uwaga:** Po nieudanym rzucie gracz może skupić się **albo** poprosić o wsparcie, **ale nie obie rzeczy naraz**. Jeśli gracz skupił się we wcześniejszym rzucie, to w kolejnym może prosić o wsparcie i vice versa.

## ZABLOKOWANE KOŚCI

Niektóre karty Przygód, karty Mitów i żetony potworów posiadają symbol zablokowanej kości. Kiedy karta lub żeton z symbolem zablokowanej kości pojawi się w grze, gracze muszą natychmiast umieścić na nim jedną kość odpowiedniego koloru, nawet jeśli aktualnie znajduje się ona na karcie Zaklęcia lub znaczniku Badacza.

Zablokowane kości nie mogą znaleźć się w puli kości, dopóki nie zostaną uwolnione.

## UWALNIANIE ZABLOKOWANYCH KOŚCI

Aby uwolnić zablokowaną kość, należy rozpatrzyć kartę lub efekt, który blokuje kość.

Przykładowo, jeśli kość została zablokowana przez kartę Przygody albo Przygody w Innym Świecie, gracz musi rozpatrzyć taką kartę, aby uwolnić kość. Jeśli kość jest zablokowana przez kartę Mitów, pozostanie zablokowana, do chwili wylosowania nowej karty Mitów o północy (patrz „Północ” na stronie 15). Jeśli kość jest zablokowana przez żeton potwora, gracz musi pokonać tego potwora, aby uwolnić kość (patrz „Potwory” na stronie 16).

## Wielokrotne zablokowanie kości

Może się zdarzyć, że kość zostanie zablokowana przez więcej niż jeden efekt.

Przykładowo, jeśli w grze działają dwa efekty blokujące żółtą kość, blokują one kość w kolejności w jakiej weszły do gry: po tym jak żółta kość zostanie uwolniona od pierwszego efektu, zostanie zablokowana przez drugi efekt. Po uwolnieniu kości od drugiego efektu, gracze mogą ją dodać do puli kości, wykorzystując Przedmiot powszechny zapewniający żółtą kość.

## Zdolności postaci a zablokowane kości

Niektóre postacie, na przykład Gloria Goldberg i Jenny Barnes, posiadają zdolności pozwalające im korzystać z dodatkowych kości podczas przygód. Choć to potężne zdolności, nie pozwalają one jednak korzystać z zablokowanych kości, ani nie uwalniają kości. Jedynie zdolność Siostry Mary pozwala jej na korzystanie z zablokowanych kości.

## Wskazówki, Przedmioty, Zaklęcia i Sprzymierzeńcy

W trakcie gry gracze mogą zdobywać przydatne Wskazówki, Przedmioty, Zaklęcia i Sprzymierzeńców. W tej części instrukcji opisano dokładnie te elementy.

## WSKAZÓWKI

Gracz w swojej turze może wydawać żetony Wskazówek, aby podczas rozpatrywania przygody przetrzucać wybrane kości i skuteczniej wykonywać zadania.

Jeśli po wykonaniu rzutu gracz nie jest usatysfakcjonowany wynikami, może wydać jeden ze swoich żetonów Wskazówek, aby przerzucić **jedną, niektóre albo wszystkie** swoje kości. Może to zrobić tyle razy, ile posiada żetonów Wskazówek. Wydane żetony Wskazówek wracają z powrotem do puli.

## PRZEDMIOTY

Przedmioty powszechne i unikatowe zapewniają graczowi podczas przygód różnego rodzaju premie, takie jak odzyskanie Wytrzymałości lub Poczytalności, albo dodanie kości do puli. Informacje na ten temat znajdują się w treści karty Przedmiotu. Po wykorzystaniu Przedmiotu gracz odkłada ją z powrotem na spód odpowiedniej talii.

## Odzyskiwanie Wytrzymałości i Poczytalności

Niektóre karty pozwalają Badaczowi odzyskać Poczytalność lub Wytrzymałość. Gracz podczas swojej tury może wykorzystać taką kartę, w momencie wyznaczonym przez treść karty. W tym celu gracz bierze z puli wskazaną liczbę żetonów Poczytalności lub Wytrzymałości, umieszcza je na karcie swojego Badacza i odkłada wykorzystaną kartę na spód odpowiedniej talii.

**Uwaga:** Badacz odzyskując Wytrzymałość lub Poczytalność nie może przekroczyć maksymalnych wartości podanych na karcie jego postaci.

## Dodawanie kości do puli

Karty Przedmiotów powszechnych często posiadają symbol żółtej kości. Podczas swojej tury gracz może odrzucić taki Przedmiot, aby dodać żółtą kość do swojej puli kości. Żółta kość jest niemal identyczna jak zielona kość i różni się jedynie tym, że zamiast wyniku Paniki posiada wynik 4 Śledztw.

Karty Przedmiotów unikatowych często posiadają symbol czerwonej kości. Podczas swojej tury gracz może odrzucić taki Przedmiot, aby dodać czerwoną kość do swojej puli kości. Czerwona kość jest niemal identyczna jak żółta kość i różni się jedynie tym, że zamiast wyniku 1 Śledztwa posiada wynik Jokera. Wynik Jokera można wykorzystać jako wynik 4 Śledztw, Wiedzy, Niebezpieczeństwa albo Paniki.

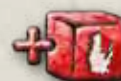
Kość dodana do puli kości pozostaje w niej, dopóki gracz nie użyje takiej kości do wykonania zadania albo odłoży ją po nieudanym rzucie. Na koniec fazy działania, gracz odkłada wszystkie kości zapewniane przez Przedmioty powszechne i unikatowe, chyba że taka kość jest zablokowana albo zatrzymana na karcie Zaklęcia.



Symbol żółtej kości



4 Śledztwa



Symbol czerwonej kości



Joker

## Wykorzystywanie Wskazówek, Przedmiotów, Zaklęć i Sprzymierzeńców

Gracz może korzystać ze **swoich** Wskazówek, Przedmiotów, Zaklęć i Sprzymierzeńców tylko podczas swojej tury, nie może z nich korzystać w turze innego gracza. Kość zatrzymaną na karcie Zaklęcia może wykorzystać **dowolny** gracz, podczas tury dowolnego gracza.

**Uwaga:** Jeśli gracz odłożył żółtą lub czerwoną kość, nie może dodać jej ponownie do puli w tej samej turze.

## ZAKLĘCIA

Podobnie jak Przedmioty, Zaklęcia podczas przygody również zapewniają premie, takie jak zatrzymanie kości w celu późniejszego użycia, albo odzyskanie Wytrzymałości lub Poczytalności (patrz „Odzyskiwanie Wytrzymałości i Poczytalności” na stronie 12).

### Zatrzymanie kości przy pomocy Zaklęcia

Wiele Zaklęć pozwala graczowi zatrzymać wynik na kości i wykorzystać go później. Oznaczono to na karcie za pomocą symbolu zatrzymania.

Aby rzucić takie Zaklęcie, gracz podczas swojej tury, **po** wykonaniu rzutu, kładzie przed sobą odkrytą kartę Zaklęcia. Następnie wybiera jedną z kości, którymi rzucał i **nie zmieniając jej wyniku**, umieszcza ją na symbolu zatrzymania, na karcie Zaklęcia.

Kość zatrzymana przez kartę Zaklęcia pozostaje tam, dopóki **dowolny** gracz nie wykorzysta jej do wykonania zadania, albo usunie ją z karty Zaklęcia, aby móc nią rzucić (patrz „Usuwanie zatrzymanych kości” na stronie 14), albo inny efekt zablokuje tę kość (patrz „Zablokowane kości” na stronie 12). W przypadku Zaklęć zatrzymujących więcej kości, gracz może usuwać z nich kości pojedynczo albo wszystkie naraz.

Kiedy z karty Zaklęcia zostaną zdjęte wszystkie kości, gracz odkłada kartę na spód odpowiedniej talii.

**Uwaga:** Na Zaklęciu nie można kłaść nowych kości w miejsce usuniętych.

## PRZYKŁAD RZUCANIA ZAKLĘCIA ZATRZYMUJĄCEGO KOŚCI



Po wykonaniu górnego zdania gracz rzuca kośćmi i uzyskuje następujące wyniki:



Ten rzut pozwala bez problemu wykonać dolne zadanie. Gracz zauważa jednak, że wynik Paniki może się przydać w przyszłości. (1) Postanawia zatrzymać tę kość zagrywając kartę Zaklęcia.



W następnej turze, kolejny gracz próbuje rozstrzygnąć poniższą kartę Przygody:



Jedna zielona kość jest zatrzymana przez Zaklęcie. Gracz postanawia zostawić ją na Zaklęciu, rzuca więc pozostałymi pięcioma zielonymi kośćmi i uzyskuje następujące wyniki:



Ten rzut nie pozwala wykonać żadnego z zadań. Gracz może jednak wykorzystać kość z wynikiem Paniki, zatrzymaną na karcie Zaklęcia.



(2) Umieszcza na karcie Przygody kość z wynikiem Niebezpieczeństwa oraz (3) zatrzymaną kość z wynikiem Paniki, tym sposobem wykonując zadanie.



## OPIS KARTY BADACZA



1. **Nazwa:** Imię, nazwisko i zawód Badacza.
2. **Maksymalna Poczytalność:** Liczba punktów Poczytalności, z którą Badacz rozpoczyna grę. Poczytalność Badacza nie może przekroczyć tej liczby.
3. **Maksymalna Wytrzymałość:** Liczba punktów Wytrzymałości, z którą Badacz rozpoczyna grę. Wytrzymałość Badacza nie może przekroczyć tej liczby.
4. **Specjalna zdolność:** Unikalna zdolność, z której może korzystać gracz prowadzący danego Badacza.
5. **Początkowy ekwipunek:** Lista rzeczy z którymi dany Badacz rozpoczyna grę (patrz „Nagrody i kary” na stronie 9).

## Usuwanie zatrzymanych kości

Kości zatrzymane dzięki skupieniu się albo otrzymaniu wsparcia mogą zostać usunięte jedynie przez gracza, który je zatrzymał i wracają do puli na koniec fazy działania tego gracza. Kości zatrzymane przez Zakłęcie mogą zostać usunięte przez dowolnego gracza, który chce podczas swojej tury wykonać rzut zatrzymaną kością.

## SPRZYMIERZEŃCY

Niektóre nagrody pozwalają graczowi wylosować kartę Sprzymierzeńca. Kiedy gracz wylosuje kartę Sprzymierzeńca, natychmiast kładzie ją odkrytą na swoim obszarze gry. Sprzymierzeniec pozostaje w grze, dopóki nie wyczerpie się zapewniany przez niego efekt, tak jak opisano na karcie danego Sprzymierzeńca.

Tylko gracz, który wylosował kartę danego Sprzymierzeńca, może korzystać z jego zdolności.

## POCHŁONIĘCIE

Jeśli Poczytalność lub Wytrzymałość Badacza zostanie zmniejszona do zera lub mniej, zostaje on **pochłonięty**.

Kiedy Badacz zostaje **pochłonięty**, należy umieścić jeden żeton zagłady na torze zagłady i odłożyć kartę i znacznik Badacza do pudełka. Wszystkie karty Przedmiotów, Sprzymierzeńców oraz Przygód, które posiadał Badacz, należy odłożyć z powrotem na spód odpowiednich talii. Wszystkie żetony potworów, które posiadał Badacz, należy odłożyć do puli potworów. Wszystkie żetony Wskazówek, które posiadał Badacz, należy odłożyć z powrotem do puli.

Gracz wybiera następnie nowego Badacza i bierze jego znacznik oraz odpowiednie karty początkowego ekwipunku. Nowy Badacz wchodzi do gry z maksymalną Wytrzymałością i Poczytalnością. Gracz kontynuuje rozgrywkę nowym Badaczem od swojej następnej tury.

Jeśli nie ma więcej Badaczy, których można by wybrać, gracz zostaje wyeliminowany z rozgrywki.

Jeśli Badacz został **pochłonięty w trakcie swojej tury**, gracz przechodzi natychmiast do fazy zegara a następnie wybiera swojego nowego Badacza.

Jeśli skutek **pochłonięcia** Badacza przebudzi się Przedwieczny, to gracz zostaje wyeliminowany z rozgrywki. Podczas walki z Przedwiecznym, w turze takiego gracza nadal należy przesuwac zegar.



## POZOSTAŁE ZASADY

W tej części instrukcji znajdują się pozostałe istotne zasady, których nie opisano wcześniej.

## ZDOLNOŚCI BADACZY

Każdy Badacz posiada specjalną zdolność, która pozwala graczowi dodawać kości do rzutu, zmieniać wyniki na kościach albo zapewnia inne korzyści podczas rozgrywki.

Niektóre zdolności Badaczy mogą zostać użyte „raz na rzut”. Oznacza to, że gracz może skorzystać z takiej zdolności tylko raz, za każdym razem, kiedy rzuci kośćmi podczas przygody. Przerzucanie kości traktowane jest jako część oryginalnego rzutu, tak więc gracz nie może skorzystać ponownie ze zdolności podczas przerzucania kości, jeśli skorzystał ze zdolności podczas oryginalnego rzutu.

Niektóre zdolności Badaczy mogą zostać użyte „raz dziennie”. Oznacza to, że po wykorzystaniu zdolności, gracz nie może skorzystać z niej ponownie, dopóki nie wybije północ (patrz „Północ” poniżej).

**Uwaga:** Aby mieć pewność, że każdy prawidłowo korzysta ze zdolności swojego Badacza, gracze powinni wspólnie przeczytać treść swoich kart Badaczy.

## PÓLNOC

Jeśli na koniec tury gracza zegar został przesunięty na godzinę „XII” albo minął godzinę „XII”, wybija północ i gracze wykonują w podanej kolejności poniższe kroki:

1. Należy rozpatrzyć efekty „O północy” na **wszystkich** kartach Przygód i Przygód w Innych Światach znajdujących się aktualnie w grze, oraz rozpatrzyć wszystkie efekty „Kiedy zegar wybije północ...” z kart Mitów.
2. Należy wylosować nową kartę Mitów i rozpatrzyć jej natychmiastowy efekt (patrz „Karty Mitów” poniżej). Poprzednią kartę Mitów należy odłożyć z powrotem na spód odpowiedniej talii.
3. Odnawiają się zdolności, których Badacze mogą użyć „raz dziennie”.

**Uwaga:** Podczas pierwszej tury gry nie rozpatruje się efektów „O północy”.

## KARTY MITÓW

Za każdym razem, kiedy wybije północ, aktywny gracz losuje jedną, nową kartę Mitów a starą odkłada z powrotem na spód odpowiedniej talii. Każda karta Mitów posiada jeden NATYCHMIASTOWY EFEKT oraz jeden TRWAŁY EFEKT.

Natychmiastowy efekt opisany jest na górnej połowie karty i jest rozpatrywany od razu po wylosowaniu karty. Trwały efekt opisany jest na dolnej połowie karty i działa przez cały czas, kiedy karta jest odkryta.

**Uwaga:** Tylko nieliczne karty Mitów posiadają efekt, który trwa nawet po wylosowaniu nowej karty Mitów.

## OPIS KARTY MITÓW



1. **Natychmiastowy efekt:** Ten efekt rozpatrywany jest natychmiast po wylosowaniu karty.
2. **Trwały efekt:** Ten efekt działa przez cały czas, kiedy karta Mitów leży odkryta.

## TOR ZAGŁADY

Tor zagłady odmierza czas, jaki pozostał do przebudzenia się Przedwiecznego w Muzeum Uniwersytetu Miskatonic. Im więcej żetonów znajduje się na torze zagłady, tym bliżej do przebudzenia się Przedwiecznego.

Karty Mitów, karty z przygód oraz inne efekty często powodują postęp na torze zagłady. Kiedy to następuje, aktywny gracz umieszcza żeton zagłady na pierwszym pustym polu toru zagłady. Żetony należy umieszczać zaczynając od lewego górnego rogu toru zagłady, a następnie uzupełniając po kolei każdy rząd.

Na polach toru zagłady pojawiają się dwa symbole: symbol zagłady oraz symbol potwora. Po umieszczeniu żetonu zagłady na polu z symbolem potwora, w muzeum pojawia się potwór (patrz „Potwory” na stronie 16).



Symbol zagłady na torze zagłady.



Symbol potwora na torze zagłady.

Po umieszczeniu żetonu zagłady na ostatnim polu zagłady, Przedwieczny budzi się i Badacze muszą stawić mu czoła w walce (patrz „Przebudzenie się Przedwiecznego” na stronie 18).

Jeśli gracz w tym samym momencie umieszcza ostatni żeton zagłady i zdobywa ostatni Znak Starszych Bogów, Przedwieczny zostaje uwięziony i Badacze wygrywają grę.

## POTWORY

Kiedy efekt gry mówi, że „pojawia się potwór”, aktywny gracz losuje żeton potwora z puli potworów i umieszcza go na zadaniu potwora.

### Zadania potworów

Zadania potworów to zadania na kartach Przygód oraz Przygód w Innych Światach, które otoczone są całkowicie lub częściowo białą ramką. Żeton potwora umieszczony na zadaniu potwora traktowany jest jako zadanie, które gracz musi wykonać, aby udało mu się rozpatrzyć przygodę.

Wyróżnia się trzy rodzaje zadań potworów: puste, pełne i częściowe.

- Puste zadanie potwora to takie, które **nie posiada żadnych wymagań** w białej ramce. Żeton potwora zakrywa puste zadanie potwora, dodając jedno zadanie, które gracz musi wykonać, aby udało mu się rozpatrzyć przygodę.
- Pełne zadanie potwora to takie, którego **wszystkie wymagania** otoczone są białą ramką. Żeton potwora zakrywa zadanie potwora, całkowicie je zastępując.
- Częściowe zadanie potwora to takie, którego **część wymagań** otoczona jest białą ramką a część nie. Żeton potwora zakrywa częściowe zadanie potwora zastępując jedynie wymagania otoczone białą ramką.

Jeśli pojawia się potwór a w grze znajduje się kilka niezajętych zadań potworów, aktywny gracz wybiera jedno z nich i umieszcza na nim żeton potwora.

Jeśli pojawia się potwór a w grze nie ma żadnego niezajętego zadania potwora, aktywny gracz wybiera jedną kartę Przygody albo Przygody w Innym Świecie i umieszcza żeton potwora pod ostatnim zadaniem na karcie.

**Uwaga:** Gracz musi rozdzielać żetony potworów równomiernie. Oznacza to, że pod żadną kartą Przygody albo Przygody w Innym Świecie nie można dołożyć drugiego żetonu potwora, dopóki pod karatami wszystkich kart Przygód i Przygód w Innych Światach nie znajdzie się przynajmniej jeden żeton potwora.

Jeśli żeton potwora umieszczono pod ostatnim zadaniem karty Przygody ze strzałką, taki żeton potwora traktowany jest jako ostatnie zadanie na karcie.

Jeśli podczas otrzymywania nagrody pojawia się potwór, dozwolone jest umieszczenie jego żetonu na karcie Przygody, którą gracz wylosuje w miejsce rozpatrzonej karty Przygody.

### PUSTE ZADANIE POTWORA



Kiedy żeton potwora umieszczany jest na pustym zadaniu potwora, całkowicie zakrywa białą ramkę, tak jak pokazano poniżej.



Teraz oprócz zadań z karty Przygody, gracz będzie musiał wykonać **dotychczas** zadanie z żetonu potwora.

### PEŁNE ZADANIE POTWORA



Kiedy żeton potwora umieszczany jest na pełnym zadaniu potwora, całkowicie zakrywa poprzednie zadanie, tak jak pokazano poniżej.



Teraz gracz będzie musiał wykonać zadanie z żetonu potwora, zamiast zadania, które zostało zakryte.



## WYKONYWANIE CZĘŚCIOWEGO ZDANIA POTWORA



Kiedy żeton potwora umieszczany jest na częściowym zadaniu potwora, całkowicie zakrywa **jedynie** wymagania w białej ramce, tak jak pokazano poniżej.



Przykładowo, rozpatrując powyższą kartę Przygody w Innym Świecie, gracz rzuca kośćmi i uzyskuje następujące wyniki:



Te wyniki pozwalają graczowi wykonać zadanie potwora, jak pokazano poniżej.



Następnie gracz próbuje wykonać kolejne zadanie i rzuca pozostałymi dwiema kośćmi, uzyskując następujące wyniki:



Ten rzut nie pozwala graczowi wykonać drugiego zadania. Choć przygoda zakończyła się porażką, graczowi udało się wykonać zadanie potwora, więc zabiera żeton potwora i kładzie go na swoim obszarze gry, wartością trofeum do góry.

## Wykonywanie zadań potworów

Gracz wykona zadanie potwora, jeśli spełni jego wymagania, uzyskując odpowiednie wyniki podczas rzutu kośćmi, dokładnie tak, jak w przypadku zwykłych zadań.

Jeśli gracz wykona zadanie potwora, to **na koniec swojej fazy działania** zabiera żeton potwora, odkłada obok arkusza Wejścia wszystkie kości, które blokował potwór (chyba że dana kość jest wielokrotnie zablokowana) i wykonuje wszystkie polecenia opisane z tyłu żetonu potwora.

Jeśli gracz wykonał zadanie potwora, ale przygoda zakończyła się porażką, gracz zabiera żeton potwora na koniec fazy działania, **przed** otrzymaniem kar za porażkę.

## Wykonywanie częściowego zdania potwora

Aby wykonać częściowe zadanie potwora, gracz musi spełnić warunki z żetonu potwora **oraz** niezakryte warunki znajdujące się w tym samym rzędzie co żeton.

Jeśli rzut pozwala spełnić jedynie warunki z żetonu potwora **a nie z całego zadania**, potwór nie może zostać pokonany. Żeton potwora pozostanie na miejscu, dopóki gracz nie spełni wszystkich wymagań w rzędzie takiego zadania.

## Pokonywanie potworów przy pomocy Przedmiotów i Zaklęć

Niektóre Przedmioty lub Zaklęcia pozwalają graczowi natychmiast pokonać potwora. Kiedy gracz korzysta z takiego Przedmiotu lub Zaklęcia, wybiera dowolnego potwora w grze i odwraca jego żeton, ignorując całkowicie wymagania z zadania potwora.

Jeśli żeton potwora znajduje się na częściowym zadaniu potwora, gracz nadal musi spełnić niezakryte przez żeton wymagania, aby udało mu się rozpatrzyć przygodę.

Po udanym rozpatrzeniu albo poniesieniu porażki w przygodzie, gracz zabiera żeton pokonanego potwora na koniec swojej fazy działania.



## PRZEBUDZENIE SIĘ PRZEDWIECZNEGO

Po umieszczeniu ostatniego żetonu zagłady na torze zagłady Przedwieczny budzi się. Zaraz po przebudzeniu się Przedwiecznego należy odrzucić aktualną kartę Mítów. Jej trwały efekt natychmiast kończy się, a wszelkie zablokowane przez nią kości zostają uwolnione. Jeśli jakieś kości są zablokowane przez karty Przygód, Przygód w Innych Światach albo żetony potworów, to kości te należy usunąć z gry. Następnie należy odrzucić wszystkie karty Przygód, Przygód w Innych Światach oraz żetony potworów.

Następnie gracze przesuwają znaczniki swoich Badaczy na kartę Przedwiecznego. Żaden gracz nie może przesunąć znacznika swojego Badacza z tej karty przez resztę gry, chyba że jego Badacz zostanie **pochłonięty**.

Jeśli Przedwieczny przebudzi się w trakcie tury gracza, ten gracz natychmiast przechodzi do fazy zegara.

Jeśli ostatni żeton zagłady zostaje umieszczony wskutek rozpatrywania przez Badacza nagrody lub kary, Badacz ten najpierw otrzymuje wszystkie nagrody lub kary i dopiero wtedy Przedwieczny budzi się.

### PRZYKŁAD WALKI Z PRZEDWIECZNYM



Gracze nie zdołali zgromadzić wystarczającej liczby Znaków Starszych Bogów zanim zappełnił się tor zagłady i Cthulhu przebudził się. Teraz muszą go pokonać, aby wygrać grę.

Harvey Walters rozpoczął walkę posiadając tylko 1 punkt Poczytalności i 3 punkty Wytrzymałości. Gracze nie zdołali pokonać Cthulhu przez kilka tur i zdolność Przedwiecznego zredukowała już maksymalną Wytrzymałość Harveya Waltersa do 1 punktu.

Mandy Thompson wykorzystuje Przedmiot unikatowy, dzięki czemu na początku rzuca wszystkimi sześcioma zielonymi kośćmi oraz czerwoną kością. Uzyskuje następujące wyniki:



Udaje się jej wykonać zadanie walki Przedwiecznego, dlatego (1) umieszcza trzy kości na karcie Przedwiecznego i (2) usuwa jeden żeton zagłady z toru zagłady.



Następnie Mandy Thompson rzuca pozostałymi czterema kośćmi i uzyskuje następujące wyniki:



Ten rzut nie pozwala wykonać zadania, a więc jest nieudany. (3) Mandy odkłada jedną kość i rzuca ponownie, uzyskując następujące wyniki:



Udało się! Mandy wykonała ponownie zadanie walki, dlatego (4) umieszcza te trzy kości na karcie Przedwiecznego i (5) usuwa kolejny żeton zagłady z toru zagłady.



Mandy Thompson wykorzystała wszystkie swoje kości, więc przechodzi do fazy zegara i przesuwa zegar do przodu, wskutek czego wybija północ. To oznacza atak Cthulhu a jego zdolność ataku brzmi:

„Kiedy Cthulhu atakuje, każdy Badacz musi obniżyć swoją maksymalną Poczytalność lub maksymalną Wytrzymałość o 1. Następnie na torze zagłady należy umieścić 1 żeton zagłady.”

Niestety sprawia to, że Harvey Walters zmniejsza swoją maksymalną Wytrzymałość do zera i zostaje **pochłonięty**. Gracze muszą umieścić dwa żetony zagłady na torze zagłady: jeden za zdolność Cthulhu i drugi za śmierć Harveya Waltersa.

Jeśli jakiś efekt sprawi, że Przedwieczny przebudzi się **zanim** wypełni się tor zagłady, należy umieścić żetony zagłady na pustych polach toru zagłady.

## WALKA Z PRZEDWIECZNYM

Po przebudzeniu Przedwiecznego, gracze podczas swoich tur wykonują w podanej kolejności następujące fazy:

1. **Faza ataku:** Aktywny gracz rzuca kośćmi próbując wykonać jak najwięcej **ZADAŃ WALKI** Przedwiecznego.
2. **Faza zegara:** Aktywny gracz przesuwa zegar do przodu. Za każdym razem, kiedy wybijie północ, gracze rozpatrują atak Przedwiecznego.

## FAZA ATAKU

Na każdej karcie Przedwiecznego znajduje się zadanie walki. Atakując Przedwiecznego, Badacz rzuca kośćmi, aby wykonać zadanie walki.

Jeśli gracz spełni warunki zadania walki, Badaczowi udaje się zaatakować Przedwiecznego. Gracz umieszcza odpowiednie kości na zadaniu walki i usuwa jeden żeton zagłady z toru zagłady, a następnie rzuca pozostałymi kośćmi, próbując ponownie wykonać zadanie walki.

Jeśli gracz nie zdołał wykonać zadania walki Przedwiecznego, musi odłożyć jedną z kości i rzucić ponownie pozostałymi kośćmi. Po odłożeniu swojej ostatniej kości gracz przechodzi do fazy zegara.

Podczas walki z Przedwiecznym Badacze nie mogą skupiać się ani otrzymywać wsparcia, ale mogą w normalny sposób wykorzystywać Wskazówki, Przedmioty, Zaklęcia i Sprzymierzeńców.

Jeśli udany atak usunie ostatni żeton zagłady z toru zagłady, Przedwieczny zostaje pokonany i Badacze wygrywają grę (patrz „Zakończenie gry” po prawej).

## FAZA ZEGARA

Podczas walki z Przedwiecznym Badacze przesuwiają zegar tak jak zawsze. Kiedy zegar wybijie północ, zamiast losować kartę Mitów, Badacze rozpatrują zdolność ataku Przedwiecznego opisaną na jego karcie.

Jeśli podczas walki z Przedwiecznym Badacz któregoś z graczy zostanie **pochłonięty** (patrz „Pochłonięcie” na stronie 14), należy umieścić żeton zagłady na torze zagłady. Taki gracz do końca rozgrywki rozpatruje w swojej turze jedynie fazę zegara.

Jeśli przebudzenie Przedwiecznego następuje w chwili, gdy wybiła północ, Badacze natychmiast rozpatrują atak Przedwiecznego.

**Uwaga:** Podczas walki z Przedwiecznym nie rozpatruje się efektów „O północy”.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się natychmiast, jeśli spełniony zostanie jeden z poniższych warunków:

- Gracze uwięzili Przedwiecznego gromadząc tyle samo lub więcej Znaków Starszych Bogów, niż wynosi limit Znaków Starszych Bogów na karcie Przedwiecznego.
- Gracze pokonali Przedwiecznego usuwając ostatni żeton zagłady z toru zagłady.
- Wszyscy Badacze zostali **pochłonięci**.

Gracze zwyciężają jeśli uda im się uwięzić Przedwiecznego albo pokonać go w walce.

Gracze przegrywają jeśli wszyscy Badacze zostaną **pochłonięci**.

## OPRACOWANIE

**Projekt gry:** Richard Launius i Kevin Wilson

**Projekt oryginalnej mechaniki opartej na kościach:** Reiner Knizia

**Producenci:** Adam Sadler i Tim Uren

**Redakcja i korekta:** Benjamin Marshalkowski i David Hansen

**Projekt graficzny:** Dallas Mehlhoff

**Projekt instrukcji:** Christopher Hosch

**Główny kierownik artystyczny:** Andrew Navaro

**Kierownictwo artystyczne:** Zoë Robinson

**Ilustracja okładki:** Anders Finer

**Kierownictwo produkcji:** Eric Knight

**Koordynator produkcji:** Laura Creighton

**Główny producent:** Steven Kimball

**Nadzór wykonawczy:** Corey Konieczka

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Testerzy:** Pedar Brown, David Gagner, Sally Hopper, Kyle Hough, Brady Sadler, Christopher Seefeld oraz Nik Wilson

**Tłumaczenie:** Rafał Kalota

**Wersja polska:** Galakta



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Publishing, Inc. Znak Starszych Bogów, Horror w Arkham, Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach.

**TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.**

## SKRÓT ZASAD

### ŚCIANKI NA KOŚCIACH

	ŚLEDZTWO				WIEDZA	NIEBEZPIECZEŃSTWO	PANIKA	JOKER
	1	2	3	4				
ZIELONE KOŚCI								
ŻÓŁTA KOŚĆ								
CZERWONA KOŚĆ								

**Uwaga:** Wynik Jokera można wykorzystać jako wynik Wiedzy, Niebezpieczeństwa, Paniki albo 4 Śledztw.

### TURA GRACZA

- Faza ruchu:** Aktywny gracz **może** przesunąć znacznik swojego Badacza na dowolną kartę Przygody, Przygody w Innym Świecie albo arkusz Wejścia lub zdecydować, że zostanie w tym samym miejscu.
- Faza działania:** Jeśli znacznik Badacza znajduje się na karcie Przygody albo Przygody w Innym Świecie, gracz próbuje rozpatrzeć przygodę rzucając kośćmi, aby wykonać związane z nią zadania. Jeśli znacznik Badacza znajduje się na arkuszu Wejścia, gracz wykonuje jedną akcję opisanych na arkuszu.
- Faza zegara:** Należy przesunąć wskazówkę zegara o trzy godziny do przodu.

### SYMBOLE ZADAŃ



Liczba wyników Śledztwa równa lub większa od liczby wskazanej na symbolu.



Wynik Wiedzy.



Wynik Niebezpieczeństwa.



Wynik Paniki.



Podzielony wynik. Każdy ze wskazanych wyników spełni wymagania zadania.



Kiedy wszystkie wymagane przez to zadanie wyniki zostaną uzyskane, aby wykonać to zadanie, aktywny gracz musi przesunąć zegar do przodu.



Kiedy wszystkie wymagane przez to zadanie wyniki zostaną uzyskane, aby wykonać to zadanie aktywny gracz modyfikuje swoją Poczytalność o liczbę punktów wskazaną na symbolu.



Kiedy wszystkie wymagane przez to zadanie wyniki zostaną uzyskane, aby wykonać to zadanie aktywny gracz modyfikuje swoją Wytrzymałość o liczbę punktów wskazaną na symbolu.

### ZABLOKOWANE KOŚCI



Kiedy jeden z tych symboli pojawi się w grze, należy natychmiast zablokować kość odpowiedniego koloru.

### NAGRODY I KARY



**Przedmiot powszechny:** Wylosuj 1 kartę z talii Przedmiotów powszechnych.



**Przedmiot unikatowy:** Wylosuj 1 kartę z talii Przedmiotów unikatowych.



**Zakłęcie:** Wylosuj 1 kartę z talii Zakłęć.



**Wskazówka:** Otrzymujesz 1 żeton Wskazówki.



**Sprzymierzeniec:** Wylosuj 1 kartę z talii Sprzymierzeńców.



**Znak Starszych Bogów:** Umieść 1 żeton Znak Starszych Bogów obok karty Przedwiecznego.



**Brama:** Wylosuj 1 kartę Przygody w Innym Świecie i umieść odkrytą pod sześcioma normalnymi kartami Przygód.



**Poczytalność:** Tracisz 1 punkt Poczytalności.



**Wytrzymałość:** Tracisz 1 punkt Wytrzymałości.



**Potwór:** Pojawia się potwór!



**Zagląda:** Umieść 1 żeton zagłady na torze zagłady.