

Περιεχόμενα

Κακοί οιωνοί	3
Σκοπός του παιχνιδιού και Προϋποθέσεις Νίκης	3
Κύριες ιδέες του παιχνιδιού	4
Ομάδες, Ρόλοι και Χαρακτήρες	4
Καταστάσεις	4
Συναντήσεις	4
Απόκρυψη και αποκάλυψη πληροφοριών	4
Περιεχόμενα παιχνιδιού	4
Περιεχόμενα παιχνιδιού και Προϋποθέσεις Νίκης ανάλογα με τον αριθμό παικτών	6
Προετοιμασία	7
Προετοιμασία του πρώτου παιχνιδιού	7
Ερευνητές και Σεκταριστές	7
Προετοιμασία του χώρου παιχνιδιού	8
Φάση της Νύχτας (μία φορά μετά την Προετοιμασία)	10
Μετά το Τελετουργικό της Νύχτας	10
Πώς παίζεται το παιχνίδι	11
Επιλογή του Πρώτου Παίκτη και ξεκίνημα του παιχνιδιού	11
Οι Χρυσοί Κανόνες	11
Επισκόπηση	11
Οι Φάσεις λεπτομερώς	12
1. Φάση Κίνησης	12
Διαδρομές	12
Ενεργοποίηση μιας Συνάντησης	13
Επίλυση μιας Συνάντησης	13
2. Φάση Συμβάντων	13
3. Φάση Ενεργειών	14
4. Φάση Ξεκαθαρίσματος	14

Σχεδιασμός παιχνιδιού: Stefan Godot (με τον Andreas Godot και τον Marko Godot)
Καλλιτεχνική Διεύθυνση / Γραφιστική Σχεδίαση / Διαχείριση Παραγωγής: Karsten Schulmann
Εικονογράφηση: Andreas Schroth, Jarrod Owen, Karsten Schulmann
Εικαστικά: Stephen S. Gibson
Επιμέλεια βιβλίου κανόνων: Michael Csorba (die spiele|texter)
Μετάφραση στα Ελληνικά: Ράνια Αϊβατζίδου και Χρήστος Βλάχος για The Geeky Pen
Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε την ιστοσελίδα www.godot-boardgames.com

Ενέργειες	15
Ενέργειες Χαρακτήρα	15
Έλεγε μια Κατάσταση	15
Κάνε έναν Διάδρομο ασφαλή	15
Αντιμέτωπισε έναν Σεκταριστή	15
Τρόμαξε τον Ψαράνθρωπο	16
Δολοφόνησε έναν Χαρακτήρα	16
Ενέργειες Αίθουσας	16
Γέμισε την τράπουλα Αίθουσας	16
Επιθεώρησε μια Αίθουσα	17
Ξεκίνα μια Ψηφοφορία	17
Χρησιμοποίησε την Κάμερα	18
Αποκατάστησε την Τροφοδοσία Ρεύματος	19
Κλείσε την Πύλη	19
Προνόμια των Ζωντανών και των Νεκρών	19
Τέλος του παιχνιδιού	20
Προσαρμογή περιπλοκότητας	20
Για έμπειρους Δολοφόνους	20
Για ειδικούς του Social Deduction	20
Παραλλαγή για 4 και 6 παίκτες με χρήση του Ερευνητή AUTOMA (TN)	21
Προετοιμασία παιχνιδιού με TN	21
Κανόνες παιχνιδιού με TN	21
Φάση Κίνησης	21
Φάση Ενεργειών	22
Ειδικοί κανόνες TN	22
Παράρτημα	22
Σύμβολα	22
Συμβάντα	23

Ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους τους δοκιμαστές των πρωτοτύπων μας, τους φίλους μας και την καλύτερη κοινότητα που θα μπορούσαμε ποτέ να φανταστούμε.

Αφιερώνουμε αυτό το παιχνίδι στα αγαπημένα μας παιδιά Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

1η έκδοση
© 2022 Godot Games. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος.



Κακοί οιωνοί

«**Συμφορά που μας βρήκε! Επιτέλους, ήρθες!**» Ο αντίλαλος της φωνής του αντήχησε στον διάδρομο σαν να ερχόταν από έναν άλλο κόσμο. Ο λιπόσαρκος διευθυντής κοίταξε το χρυσό ρολόι τσέπης του που κρατούσε στο ελαφρά τρεμάμενο χέρι του, ενώ με το άλλο σκούπιζε τον ιδρώτα που έτρεχε στο μέτωπό του με ένα μαντήλι.

«**Πόσο άσχημα είναι τα πράγματα;**», ρώτησε ο άντρας με την καφέ καμπαρντίνα και το κατάμαυρο κάλυμμα ματιού που στεκόταν στην είσοδο και, αφού εξέτασε για λίγο το δωμάτιο που ήταν μουτζουρωμένο παντού με μυστηριώδεις ρούνους, απάντησε ο ίδιος στην ερώτησή του. «**Κατάλαβα. Πολύ χειρότερα απ' ό,τι νομίζαμε. Παντού έτσι είναι εδώ τριγύρω;**» - «**Ναι! Σε κάθε αίθουσα. Τι σημαίνουν όλα αυτά, Γκόμερι; Τι θέλουν αυτοί οι σεκταριστές; Είναι θεότρελοι!**»

Ο άντρας με το κάλυμμα ματιού προχώρησε προς τον μπουφέ πίσω από τον διευθυντή και γέμισε ένα κρυστάλλινο ποτήρι με ουίσκι.

«**Είναι μέρος ενός απόκρυφου τελετουργικού. Πρέπει να το σταματήσουμε απόψε κιόλας, αλλιώς κάτι φοβερό θα ξυπνήσει από τον αιώνιο ύπνο του. Πες σε όλους να μαζευτούν στον κεντρικό διάδρομο αμέσως, προτού να είναι πολύ αργά.**» - «**Φυσικά, θα κάνω ό,τι μου πεις, Γκόμερι, αλλά σε παρακαλώ, σώσε το Πανεπιστήμιο! Θα ενημερώσω όλα τα μέλη της Μυστικής Μισκατονικής Αδελφότητας.**»

Ο Γκόμερι κατέβασε ατάραχος το περιεχόμενο του ποτηριού του με μία γουλιά και μετά το έβαλε ανάποδα πάλι στη θέση του πάνω στον μπουφέ, κάτω από τις δυσοίωνες πεντάλφες με το πορφυρό σαν αίμα χρώμα.

«**Αφού τους μαζέψεις όλους, φύγε από το Πανεπιστήμιο. Ποιος ξέρει τι άλλο θα συμβεί απόψε. Δεν μπορούμε να εγγυηθούμε την ασφάλειά σου.**»

Σκοπός του παιχνιδιού και Προϋποθέσεις Νίκης

Το Among Cultists (Ανάμεσα σε Σεκταριστές) είναι ένα παιχνίδι επαγωγικής σκέψης σε κοινωνικό πλαίσιο (Social Deduction) για 4 έως 8 παίκτες με κρυφούς ρόλους, 14 ετών και άνω και διαρκεί περίπου από 45 έως 90 λεπτά.

Στην αρχή του παιχνιδιού, ανατίθενται τυχαίοι ρόλοι και ομάδες στους παίκτες: Ως Ερευνητής της Μυστικής Αδελφότητας, θα προσπαθήσεις να αποτρέψεις το σκοτεινό τελετουργικό των Σεκταριστών βρίσκοντας ποιοι είναι και βγάζοντάς τους από τη μέση προτού προλάβουν να το ολοκληρώσουν. Καλύτερα να αποφεύγεις τους άλλους Χαρακτήρες, γιατί κάθε συνάντηση μπορεί να είναι και η τελευταία σου! Οι προδοτές έχουν σκοπό να ξεφορτωθούν τους Ερευνητές.

Μόνο αν καταφέρεις να ξεσκεπάσεις όλους τους Σεκταριστές ή να αποκαταστήσεις αρκετές αίθουσες προτού τελειώσει ο χρόνος, μπορείς να σώσεις το αξιοσέβαστο Πανεπιστήμιο. Αλλά πρόσεχε: Βρίσκονται ήδη ανάμεσά σας... και το φονικό έχει ξεκινήσει εδώ και ώρα!

Ως Ερευνητής, κερδίζετε μέσα σε 10 γύρους εφόσον...

... έχετε συγκεντρώσει έναν συγκεκριμένο αριθμό Πόντων Νίκης (βλ. πίνακα) ή

... έχετε εντοπίσει όλους τους Σεκταριστές και τους έχετε εξουδετερώσει με ψήφο πλειοψηφίας/δολοφονική επίθεση.

Ως Σεκταριστές, θα κερδίσετε αν...

... καταφέρετε να σκοτώσετε έναν συγκεκριμένο αριθμό Ερευνητών (βλ. πίνακα) ή

... σαμποτάρετε επιτυχώς τους Ερευνητές και τους αποτρέψετε από το να συγκεντρώσουν τους απαιτούμενους Πόντους νίκης μέχρι το τέλος του 10ου γύρου ή

... εντοπίσετε τον Μάντη στο τέλος του παιχνιδιού, εάν υπάρχει στο παιχνίδι - ανεξαρτήτως από την έκβαση του παιχνιδιού για τους Ερευνητές.

1 Σεκταριστής (4-6 παίκτες)

Αν είσαι ο μοναδικός Σεκταριστής, επίσης κερδίζεις, αν έχεις σκοτώσει 3 ή 4 Ερευνητές (βλ. πίνακα) στο τέλος οποιουδήποτε γύρου. **Έτσι αρπάζεις τη νίκη από τους Ερευνητές.**

Στο τέλος κάθε γύρου, έχεις την επιλογή να τερματίσεις ενεργά το παιχνίδι δηλώνοντας ότι πληροίς την προϋπόθεση νίκης σου (βλ. περισσότερες λεπτομέρειες στη σελ. 14). Ωστόσο, πρέπει να νιώθεις σιγουριά γι' αυτό, γιατί αν κάνεις λάθος, χάνεις αμέσως το παιχνίδι! Αν βγεις από το παιχνίδι με ψηφοφορία ΠΙΝ προλάβεις να κάνεις τη δήλωσή σου στο τέλος του γύρου, επίσης χάνεις, όσους Ερευνητές κι αν έχεις ξεπαστρέψει!

2 Σεκταριστές (7 ή 8 παίκτες)

Αν ο τελευταίος επιζών Σεκταριστής εξουδετερωθεί με ψηφοφορία/δολοφονική επίθεση και ο αριθμός των σκοτωμένων Ερευνητών (βλ. πίνακα) επιτεύχθηκε τουλάχιστον στον προηγούμενο γύρο, νικούν οι Σεκταριστές. Αν ο τελευταίος απαιτούμενος Ερευνητής εξουδετερώθηκε στον ίδιο γύρο με τον τελευταίο επιζώντα Σεκταριστή, νικούν οι Ερευνητές, **αρπάζοντας τη νίκη από τους Σεκταριστές.**

Σημαντικό: Ο κανόνας του ενεργού πρώιμου τερματισμού ισχύει μόνο για παιχνίδια με 4 έως 6 άτομα και 1 Σεκταριστή.

Κύριες ιδέες του παιχνιδιού

Ομάδες, Ρόλοι και Χαρακτήρες

Το Among Cultists παίζεται με δύο **Ομάδες**: τους Ερευνητές και τους Σεκταριστές. Μόνο μία από τις δύο Ομάδες μπορεί να κερδίσει το παιχνίδι. Ο δείκτης Ρόλου, τον οποίο παίρνεις στην αρχή του παιχνιδιού και τον κρατάς κρυφό μέχρι το τέλος, δείχνει σε ποια Ομάδα ανήκεις και τον **Ρόλο** σου. Το εικονιζόμενο άτομο στην **κάρτα Χαρακτήρα**, την οποία όλοι βλέπουν, δεν επηρεάζει τη ροή του παιχνιδιού και χρησιμεύει μόνο για λόγους ταυτοποίησης.

Καταστάσεις

Ο Χαρακτήρας σου βρίσκεται σε μία εκ των δύο Καταστάσεων: ζωντανός ή νεκρός. Ναι, οι Χαρακτήρες μπορούν να πεθάνουν σε αυτό το παιχνίδι, αλλά δεν βγαίνουν εκτός παιχνιδιού και μπορούν να συνεχίζουν να παίζουν μέχρι το τέλος. Ο Χαρακτήρας σου θεωρείται ζωντανός μέχρι να επιβεβαιωθεί ο θάνατός του, π.χ. έπειτα από μια συγκεκριμένη ενέργεια. Όταν ένας Χαρακτήρας πεθάνει, τότε γίνεται Φάντασμα με διαφορετικά προνόμια από εκείνα που είχε εν ζωή. Εφόσον οι κάρτες που αντιπροσωπεύουν την Κατάσταση του Χαρακτήρα σου παίζονται κλειστές, ο Χαρακτήρας σου μπορεί να είναι νεκρός χωρίς να το ξέρει - ακόμα και στην αρχή του παιχνιδιού.

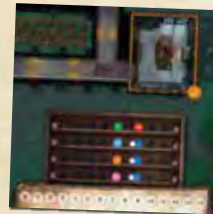
Συναντήσεις

Κάθε Συνάντηση μεταξύ Χαρακτήρων περιλαμβάνει το ρίσκο κάποιος από τους εμπλεκόμενους να δολοφονηθεί. Όταν κάποιος βρίσκεται στην ίδια Τοποθεσία με έναν άλλο ζωντανό Χαρακτήρα, συνήθως ενεργοποιείται μια Συνάντηση. Σε αυτή την περίπτωση, οι παίκτες ανταλλάσσουν κλειστές κάρτες που μπορούν να επηρεάσουν την **Κατάσταση** των άλλων Χαρακτήρων.

Απόκρυψη και αποκάλυψη πληροφοριών

Πολλές πληροφορίες στο παιχνίδι είναι κρυφές και αποκαλύπτονται μόνο κατά την πορεία του παιχνιδιού. Ωστόσο, επιτρέπεται πάντα να μιλάτε για σχεδόν οποιοδήποτε θέμα, να λέτε ψέματα, να κάνετε υποθέσεις ή απλώς να μένετε σιωπηλοί. Όπως και στα παλιές καλές ταινίες μυστηρίου, οι Ερευνητές πρέπει να συνεργαστούν επιδέξια για να ξεσκεπάσουν τους Σεκταριστές. Για να το κάνουν αυτό, είναι σημαντικό να θυμούνται πράγματα. Όμως, δεν είναι ανάγκη να θυμάστε κάθε λεπτομέρεια των προηγούμενων γύρων - το καλύτερο για όλους είναι να μοιράζεστε μεταξύ σας όσα ξέρετε κατά τη διάρκεια των συζητήσεων. Θαμπές αναμνήσεις, αναμειγμένες με αλήθειες και ψέματα, δίνουν ιδιαίτερο χρώμα στο παιχνίδι και στις συζητήσεις σας.

Περιεχόμενα παιχνιδιού



6 τμήματα Χάρτη διπλής όψης
(A και B)



10 μεγάλες κάρτες Χαρακτήρων



10 ξύλινοι δίσκοι Χαρακτήρων

182 κάρτες, εκ των οποίων



10x Διαδρομή



63x Επιτυχία



20x Αποτυχία



7x Σαμποτάζ



73x Ζωντανός



9x Νεκρός



1 Σπασμένο Παράθυρο
(θέση τράπουλας Επικίνδυνου Πέρασματος)



1 Ρολόι με δείκτη Σειράς
αιχιδιού (Δείκτης Ρολογιού)



8 Φάκελοι



1 Σακούλι

Δείκτες και Μάρκες



18 δείκτες Ρόλων



12 μάρκες Αίθουσας
(με/χωρίς Επικίνδυνο Πέρασμα)



25 μάρκες Βιβλίου



3 μάρκες Σεκταριστών



1 μάρκα Ψαράνθρωπου



1 δείκτης Φάσης



1 μάρκα Ψηφοφορίας



1 μάρκα Ηλεκτρισμού



1 δείκτης Πρώτου
Παίκτη (Μαχαίρι)



12 μάρκες Συμβάντων



1 μετρητής Πόντων Νίκης



1 δείκτης Τελικής
Βαθμολογίας



1 Πύλη

Περιεχόμενα παιχνιδιού και Προϋποθέσεις Νίκης ανάλογα με τον αριθμό παικτών

Αν παίζετε με μόνο 4 παίκτες, διαβάστε τη σελίδα 21.

	4 και 5 Παίκτες (1 Σεκταριστής)	6 Παίκτες (1 Σεκταριστής)	7 Παίκτες (2 Σεκταριστές)	8 Παίκτες (2 Σεκταριστές)
Τράπουλα Ερευνητή (ανά παίκτη)	7x Ζωντανός, 8x Επιτυχία, 1x Διαδρομή		9x Ζωντανός, 8x Επιτυχία, 1x Διαδρομή	
Τράπουλα Σεκταριστή (ανά παίκτη)	4x Ζωντανός, 3x Νεκρός, 2x Επιτυχία, 4x Αποτυχία, 2x Σαμποτάζ, 1x Διαδρομή		6x Ζωντανός, 3x Νεκρός, 2x Επιτυχία, 4x Αποτυχία, 2x Σαμποτάζ, 1x Διαδρομή	
Τράπουλες εκκίνησης με κάρτες Σφυγμού	5x Ζωντανός, 1x Νεκρός	5x Ζωντανός, 2x Νεκρός	μη διαθέσιμο	7x Ζωντανός, 1x Νεκρός
Κάρτες εκκίνησης Αίθουσας (τύπος και αριθμός καρτών αντίστοιχος με εκείνον των καρτών της στοίβας Τραβήγματος)	5x Επιτυχία, 3x Αποτυχία, 1x Σαμποτάζ	4x Επιτυχία, 4x Αποτυχία, 1x Σαμποτάζ	5x Επιτυχία, 4x Αποτυχία, 1x Σαμποτάζ	5x Επιτυχία, 5x Αποτυχία, 1x Σαμποτάζ
Στοίβα Τραβήγματος (τύπος και αριθμός καρτών αντίστοιχος με εκείνον των καρτών εκκίνησης Αίθουσας)	5x Επιτυχία, 3x Αποτυχία, 1x Σαμποτάζ	4x Επιτυχία, 4x Αποτυχία, 1x Σαμποτάζ	5x Επιτυχία, 4x Αποτυχία, 1x Σαμποτάζ	5x Επιτυχία, 5x Αποτυχία, 1x Σαμποτάζ
Τράπουλα Επικίνδунου Περάσματος	1x Επιτυχία, 1x Αποτυχία			
Μάρκες Αίθουσας	5x Εξερευνήθηκε, 4x με εικονίδιο Επικίνδунου Περάσματος	4x Εξερευνήθηκε, 5x με εικονίδιο Επικίνδунου Περάσματος	6x Εξερευνήθηκε, 4x με εικονίδιο Επικίνδунου Περάσματος	5x Εξερευνήθηκε, 6x με εικονίδιο Επικίνδунου Περάσματος
Συμβάντα	2x Χτύπημα Κερανού, 2x Αποκάλυψη Μυστικών Εισόδων, 2x Χωρίς Σύνδεση, 1x Δόλια Μάτια Σε Κοιτάνε, 1x Αναπτέρωση Ηθικού, 1x Αναπτέρωση Ηθικού, 1x Πύλη Ανοίγει, 1x Σπασμένα Τζάμια		2x Χτύπημα Κερανού, 2x Αποκάλυψη Μυστικών Εισόδων, 2x Χωρίς Σύνδεση, 1x Δόλια Μάτια Σε Κοιτάνε, 1x Αναπτέρωση Ηθικού, 1x Αναπτέρωση Ηθικού, 1x Πύλη Ανοίγει, 1x Σπασμένα Τζάμια, 1x Κάμερα Χειρός	
Προϋπόθεση Νίκης: Ερευνητές	10 Πόντοι Νίκης	12 Πόντοι Νίκης	12 Πόντοι Νίκης	13 Πόντοι Νίκης
Προϋπόθεση Νίκης: Σεκταριστές	Τουλάχιστον 3 νεκροί Ερευνητές	Τουλάχιστον 4 νεκροί Ερευνητές	Τουλάχιστον 4 νεκροί Ερευνητές	Τουλάχιστον 5 νεκροί Ερευνητές

Προετοιμασία

Προετοιμασία του πρώτου παιχνιδιού

Όταν ξεκινάτε να παίζετε αυτό το παιχνίδι μπλόφας και δολοπλοκίας, συνιστούμε να κάνετε τις παρακάτω τροποποιήσεις κατά την προετοιμασία του παιχνιδιού:

5, 6 και 8 παίκτες

Παίξτε με τους Σεκταριστές και τον **Μάντη**, κανέναν άλλο Ρόλο.
Μπορείτε να δείτε μια επισκόπηση όλων των Ρόλων στο Παράρτημα.

7 παίκτες

Παίξτε με 2 Σεκταριστές, κανέναν άλλο Ρόλο.

Στο πρώτο παιχνίδι, δεν θα χρησιμοποιήσετε την τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος και το συμβάν «Σπασμένα Τζάμια», ούτε άλλους ρόλους. Έτσι, στο πρώτο παιχνίδι δεν θα εμφανιστούν Σεκταριστές ή ο Ψαράνθρωπος, οπότε προσπεράστε τα παρακάτω βήματα κατά την προετοιμασία: 11, 13 και 14. Μόλις εξοικειωθείτε με τους κανόνες και θέλετε περισσότερη ένταση και αγωνία, μάθετε στη σελίδα 20 για την Προσαρμογή περιπλοκότητας.

Ερευνητές και Σεκταριστές

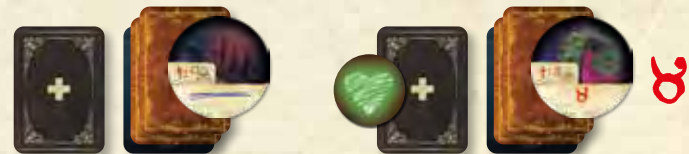
1. Πάρτε κάρτες για τις τράπουλες των Ερευνητών και των Σεκταριστών ανάλογα με τον αριθμό παικτών (βλ. πίνακα). Αρχικά, ανακατέψτε τις Διαδρομές και τοποθετήστε τις κλειστές, τη μία δίπλα στην άλλη. Στη συνέχεια, ανακατέψτε τις κάρτες για κάθε τράπουλα Ερευνητών και Σεκταριστών ξεχωριστά και τοποθετήστε 1 στοιβα κλειστή πάνω από κάθε κάρτα Διαδρομής που βάλατε στο τραπέζι. Μη δώσετε ακόμα τις τράπουλες στους παίκτες, αλλά να θυμάστε πού βρίσκεται(-ονται) η(οι) τράπουλα(-ες) των Σεκταριστών.



2. Βάλτε 1 αντίστοιχο δείκτη Ρόλου ανοικτό πάνω σε κάθε τράπουλα: Πλοκάμια για τους Σεκταριστές και το σύμβολο «M» για τους Ερευνητές.



3. (ΟΧΙ ΜΕ 7 ΠΑΙΚΤΕΣ!) Πάρτε τις κάρτες για την τράπουλα εκκίνησης με κάρτες Σφυγμού, σύμφωνα με τον πίνακα. Βάλτε 1 κλειστή κάρτα Ζωντανός από αυτή την τράπουλα στη βάση κάθε τράπουλας Σεκταριστών. Τώρα ανακατέψτε τις υπόλοιπες κάρτες Σφυγμού κλειστές και βάλτε 1 από αυτές στη βάση κάθε τράπουλας Ερευνητή. Αν σε αυτό το σημείο έχουν περισσέψει κάρτες Σφυγμού στην τράπουλα εκκίνησης, επιστρέψτε τις στο κουτί χωρίς να τις δει κανείς.



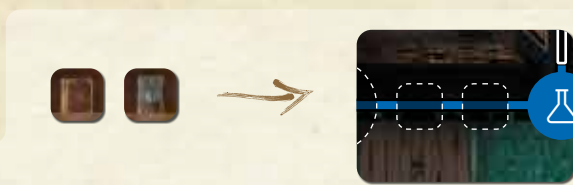
4. Τώρα γυρίστε ανάποδα όλους τους δείκτες Ρόλων που βρίσκονται πάνω στις τράπουλες.



5. Βάλτε κάθε τράπουλα και δείκτη Ρόλου σε 1 ξεχωριστό φάκελο. Ανακατέψτε τους φακέλους, ώστε να μην είναι πλέον αντιληπτοί ποιοι Ρόλοι είναι πού.
6. Δώστε τυχαία 1 Φάκελο σε κάθε παίκτη. Κρατήστε τους κλειστούς για την ώρα!
7. Κάθε παίκτης επιλέγει 1 κάρτα Χαρακτήρα και την τοποθετεί μπροστά του με την πλευρά Ζωντανός (♥) προς τα πάνω.

Προετοιμασία του χώρου παιχνιδιού

8. Προετοιμάστε τον Χάρτη ανάλογα με τον αριθμό παικτών (βλ. εικόνες).
9. Ανακατέψτε τις κάρτες Αίθουσας εκκίνησης σύμφωνα με τον πίνακα και στη συνέχεια τοποθετήστε 1 κάρτα κλειστή δίπλα σε κάθε αίθουσα. Κάθε τράπουλα Αίθουσας αντιστοιχεί στην Αίθουσα με το ίδιο χρώμα και σύμβολο.
10. Ανακατέψτε τις κάρτες για τη στοίβα Τραβήγματος σύμφωνα με τον πίνακα και τοποθετήστε τη στοίβα κλειστή δίπλα στον Χάρτη.
11. Προετοιμάστε την τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος (1x Αποτυχία και 1x Επιτυχία), ανακατέψτε τη και τοποθετήστε την κλειστή πάνω από το Σπασμένο Παράθυρο.
12. Βάλτε όλους τους δίσκους Χαρακτήρων με την πλευρά Ζωντανός (♥) προς τα πάνω, πάνω στον Κεντρικό Διάδρομο (τον Διάδρομο στη μέση με το μεγάλο «M»).
13. Γυρίστε τις 3 μάρκες Σεκταριστών προς τα κάτω, ανακατέψτε τις και τοποθετήστε τις στα πλαίσιά τους έξω από το Πανεπιστήμιο στον Χάρτη (βλ. εικονίδιο).
14. Βάλτε τον Ψαράνθρωπο πάνω στη λίμνη.
15. Βάλτε τη μάρκα Ψηφοφορίας ανοιχτή στη γαλάζια αίθουσα (Τραπεζαρία) και τη μάρκα Ηλεκτρισμού με τον φωτεινό γλόμπο στην πάνω πλευρά στην κόκκινη Αίθουσα (Αίθουσα Ασφαλείας).
16. Σύμφωνα με τον πίνακα, βάλτε τον αντίστοιχο αριθμό μαρκών Συμβάντων στο μαύρο Σακούλι.
17. Βάλτε τον δείκτη Σειράς Παιχνιδιού πάνω στο Ρολόι έτσι ώστε να δείχνει το «I» (1ος γύρος).
18. Βάλτε τον μετρητή Πόντων Νίκης (κόκκινος δείκτης) στη θέση «0» της γραμμής Βαθμολογίας και τον δείκτη Τελικής Βαθμολογίας («Δάχτυλο») 1 θέση δεξιά από την αξία Πόντων Νίκης που απαιτείται για να νικήσουν οι Ερευνητές (βλ. πίνακα).
Παράδειγμα: Με 6 παίκτες, το δάχτυλο δείχνει το «12».
19. Τοποθετήστε τόσες μάρκες Βιβλίων σε κάθε Αίθουσα όσες είναι οι διαθέσιμες θέσεις Βιβλίων.
20. Αναποδογυρίστε τις μάρκες Αίθουσας ώστε η διαγραμμένη πλευρά να είναι από πάνω, ανακατέψτε τις σύμφωνα με τον πίνακα και βάλτε 1 μάρκα σε κάθε Αίθουσα.
21. Ο χαρακτήρας που ξεκινάει (βλ. επόμενη σελίδα) παίρνει το Μαχαίρι (δείκτης Πρώτου Παίκτη) καθώς και τον δείκτη Φάσης (να φαίνεται η πλευρά «Κίνηση»)
22. Βάλτε τη μάρκα Πύλης δίπλα στην στοίβα Τραβήγματος. Επιστρέψτε τα περιεχόμενα που δεν χρησιμοποιήσατε πίσω στο κουτί.
23. Για να ολοκληρώσετε την Προετοιμασία, εκτελέστε τη Φάση της Νύχτας, βλ. επόμενη ενότητα. Μετά από αυτό, ας αρχίσει η σφαγή!



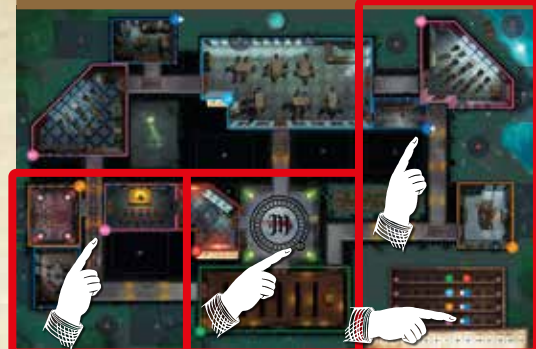
4-6 παίκτες



7 παίκτες



8 παίκτες



17



11



10



22



21



Φάση της Νύχτας (μία φορά μετά την Προετοιμασία)

Στη Φάση της Νύχτας θα μάθετε τους Ρόλους σας. Το Τελετουργικό της Νύχτας θα σας βοηθήσει να ανταλλάξετε στα κρυφά τις απαραίτητες πληροφορίες σχετικά με την Ομάδα όπου ανήκετε προτού αρχίσει το παιχνίδι. Με αυτόν τον τρόπο οι Σεκταριστές μαθαίνουν ποιοι είναι μέλη της Σέκτας τους, εάν υπάρχουν, καθώς και ποιος Ερευνητής είναι ήδη νεκρός, εάν ισχύει κάτι τέτοιο. Ο Μάντης, εάν υπάρχει, ανήκει στην ομάδα των Ερευνητών. Ο Μάντης ξέρει ποιοι είναι οι Σεκταριστές, αλλά κανείς δεν ξέρει ποιος είναι εκείνος. Οι άλλοι Ερευνητές δεν λαμβάνουν καμία επιπλέον πληροφορία κατά τη διάρκεια του τελετουργικού.

Διαλέξτε κάποιον να απαγγείλει το Τελετουργικό της Νύχτας ή ηχογραφήστε το με την καταπληκτική σας συσκευή επικοινωνίας από το μέλλον και ακούστε το. Όσοι είναι λάτρεις των παλαιών παραδόσεων, προτιμούν να αποστηθίζουν το τελετουργικό και να το απαγγέλλουν.

4 παίκτες

Ακολουθήστε τους κανόνες παιχνιδιού με τον Ερευνητή AUTOMA και την αντίστοιχη Φάση της Νύχτας, όπως περιγράφονται στη σελ. 21.

Όλοι παίρνουν στα χέρια τους τον φάκελό τους, τον ανοίγουν και τοποθετούν την τράπουλά τους μπροστά τους χωρίς να δουν την κάρτα στη βάση. Οι φάκελοι δεν χρησιμεύουν πλέον και μπορούν να επιστραφούν στο κουτί. Κάθε παίκτης κοιτάει τον δείκτη Χαρακτήρα του και μαθαίνει τον κρυφό του Ρόλο. Έπειτα, τον τοποθετεί κλειστό δίπλα στο πορτρέτο του Χαρακτήρα του.

Σημαντικό: Για παιχνίδι με 5, 6 και 8 παίκτες, όλοι παίρνουν στα χέρια τους την τράπουλά τους κλειστή, χωρίς να φαίνεται η κάρτα στη βάση.

→ Μια επισκόπηση όλων των Ρόλων είναι διαθέσιμη στο Παράρτημα.

Έπειτα, οι παίκτες παίρνουν την τράπουλά τους κλειστή στο ένα χέρι και απαγγέλλουν το τελετουργικό:

5, 6 ή 8 παίκτες

*«Τα μάτια κλείστε, η μοίρα σας να φανεί,
μπορεί να χαθεί πάνω από μία ζωή /*

Όλοι: Κλείστε τα μάτια και αναποδογυρίστε την τράπουλά σας, ώστε να φαίνεται η κάρτα της βάσης.

Σύντροφοι, κοιτάξτε εδώ ποιος έγινε βορά στον Παλαιό /

Σεκταριστές: Ανοίξτε τα μάτια σας, γνωρίστε τους συμμάχους σας και δείτε ποιος είναι νεκρός εξ αρχής, αν ισχύει κάτι τέτοιο.

Τη μοίρα σας καλύψτε, τα μάτια κλείστε, προτάξτε τη γροθιά, όλα πια φανερά /

Όλοι: Κλείστε τα μάτια και καλύψτε τη στοίβα σας, όλοι προτάσσουν μπροστά τις γροθιές τους. Οι Σεκταριστές σηκώνουν τον αντίχειρα.

Ξένο βλέμμα θα μας δει, μα το τέλος του δεν αργεί!»

Μάντη: Ανοίξε τα μάτια σου, δες τους Σεκταριστές.
Όλοι: Κλείστε τα μάτια, κατεβάστε τους αντίχειρες, ανοίξτε τα μάτια - το παιχνίδι ξεκινά!

7 παίκτες

Παίξτε χωρίς τον Μάντη και μη δημιουργήσετε τράπουλα Σφυγμού μετά το τελετουργικό όπως θα κάνατε με άλλους αριθμούς παικτών.

5, 6 ή 8 παίκτες χωρίς Μάντη

*«Τα μάτια κλείστε, η μοίρα σας να φανεί,
μπορεί να χαθεί πάνω από μία ζωή /*

ΕΌλοι: Κλείστε τα μάτια και αναποδογυρίστε την τράπουλά σας, ώστε να φαίνεται η κάρτα της βάσης.

Σύντροφοι, κοιτάξτε εδώ ποιος έγινε βορά στον Παλαιό /

Σεκταριστές: Ανοίξτε τα μάτια σας, γνωρίστε τους συμμάχους σας και δείτε ποιος είναι νεκρός εξ αρχής, αν ισχύει κάτι τέτοιο.

*Η σέκτα τώρα ξέρει ποιοι είναι οι πιστοί,
κι ο χρόνος πια για όλους έχει περατωθεί!»*

Όλοι: Κλείστε τα μάτια και καλύψτε τις τράπουλές σας, ανοίξτε τα μάτια - το παιχνίδι ξεκινά!

7 παίκτες

*«Τα μάτια κλείστε, η μοίρα σας να φανεί,
μπορεί να χαθεί πάνω από μία ζωή /*

Όλοι: Κλείστε τα μάτια.

Σύντροφοι, κοιτάξτε εδώ ποιος έγινε βορά στον Παλαιό /

Σεκταριστές: Ανοίξτε τα μάτια, γνωρίστε τους συμμάχους σας

*Η σέκτα τώρα ξέρει ποιοι είναι οι πιστοί,
κι ο χρόνος πια για όλους έχει περατωθεί!»*

Όλοι: Κλείστε τα μάτια, ανοίξτε τα μάτια - το παιχνίδι ξεκινά!

Μετά το Τελετουργικό της Νύχτας

Τοποθετήστε τις τράπουλές σας κλειστές μπροστά σας.

5, 6 και 8 παίκτες

Τοποθετήστε την κάρτα στη βάση της τράπουλάς σας κλειστή δίπλα στο πορτρέτο του Χαρακτήρα σας. Αυτή είναι η τράπουλα Σφυγμού του κάθε παίκτη. Όλες οι υπόλοιπες κάρτες πηγαίνουν στο χέρι του παίκτη.

7 παίκτες

Όλες οι κάρτες πηγαίνουν στο χέρι του κάθε παίκτη.

Σημαντικό: Απαγορεύεται να αλλάξετε τη σειρά των καρτών του χεριού σας από εδώ και πέρα!

Πώς παίζεται το παιχνίδι

Επιλογή του Πρώτου Παίκτη και ξεκίνημα του παιχνιδιού

Όποιος από εσάς είδε έναν εφιάλτη πιο πρόσφατα παίρνει το Μαχαίρι (δείκτης Πρώτου Παίκτη) και τον δείκτη Φάσης (με την πλευρά «Κίνηση» προς τα πάνω). Το παιχνίδι ξεκινά με τη Φάση Κίνησης του 1ου γύρου.

i **Παρεμπιπτόντως:** Αν, μέσα σε όλη τη βαβούρα, ξεχάσεις σε ποια ομάδα ανήκεις (ή αν θες να μπλοφάρεις), μπορείς φυσικά να κοιτάξεις τον δείκτη Ρόλου σου ανά πάσα στιγμή.



Οι Χρυσοί Κανόνες

- ▶ Γενικά, μπορείς να μιλήσεις για το **ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ, ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ...**
 - ▶ ... τον αληθινό σου Ρόλο και σε ποια ομάδα πραγματικά ανήκεις. Ωστόσο, μπορείς να ισχυρισθείς ότι ανήκεις σε μια συγκεκριμένη πλευρά (ή όχι) και να αμφισβητήσεις τις δηλώσεις των άλλων παικτών.
 - ▶ ... τον αριθμό των Ερευνητών που δολοφόνησες ως Σεκταριστής (ανεξαρτήτως του αν είσαι ακόμα ζωντανός ή όχι).
- ▶ **ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ ΝΑ ΔΕΙΞΕΤΕ** ο ένας στον άλλον το οτιδήποτε, π.χ. Διαδρομές, κάρτες στο χέρι κ.λπ.
- ▶ Μια Κίνηση δεν πρέπει ποτέ να τελειώνει εκεί όπου ξεκίνησε.
- ▶ Για να παίξετε κάρτες, πρέπει πάντα να τις έχετε δει από πριν, δεν επιτρέπεται να παίξετε μια κάρτα στα τυφλά βάσει της πίσω μεριάς της. Αυτό θα δυσκόλευε πολύ τα πράγματα για τους Σεκταριστές. Αυτός είναι επίσης ο λόγος που οι κάρτες χεριού ανακατεύονται κατά την προετοιμασία.

Επισκόπηση

Κάθε ένας από τους 10 γύρους (μέγ. αριθμός) αποτελείται από τις εξής 4 Φάσεις:

1. Φάση Κίνησης

Όλοι οι Χαρακτήρες κινούνται στον Χάρτη, επιλύουν Συναντήσεις, ώσπου όλοι να έχουν παίξει 1 φορά.

2. Φάση Συμβάντων

Επιλέγεται ένα Συμβάν για την τρέχουσα ώρα (= γύρο) από το Σακούλι και εκτελείται. Ορισμένα Συμβάντα οδηγούν σε πρόσθετες Συναντήσεις.

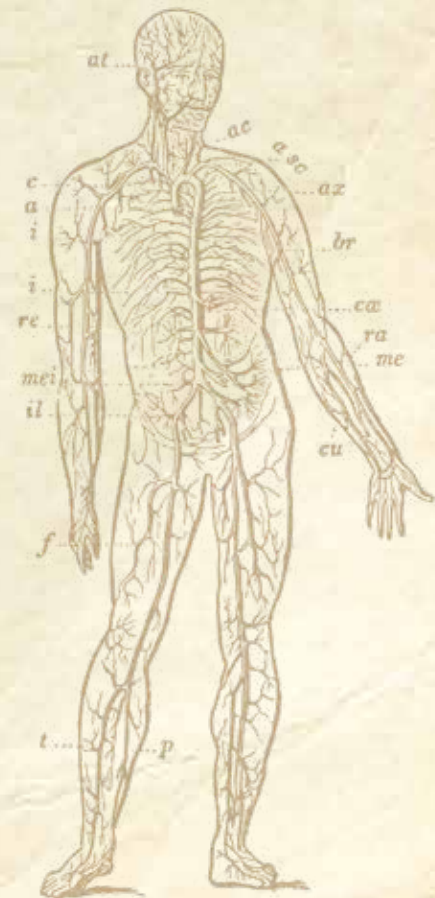
3. Φάση Ενεργειών

Κάθε παίκτης εκτελεί 1 ενέργεια Χαρακτήρα ή 1 ενέργεια Αίθουσας ή πάει πάσο.

4. Φάση Ξεκαθαρίσματος

Η μάρκα Ψηφοφορίας γυρνά στην Ενεργή πλευρά. Αν αυτός είναι ο 10ος γύρος, το παιχνίδι τελειώνει και ελέγχετε τις Προϋποθέσεις Νίκης. Διαφορετικά, δώστε τον δείκτη Πρώτου Παίκτη στον επόμενο παίκτη δεξιόστροφα, γυρίστε τον Δείκτη Ρολογιού στην επόμενη ώρα (= γύρος) και ετοιμαστείτε για τον επόμενο γύρο.

Συνεχίστε να παίζετε μέχρι να επιτευχθεί μία από τις Προϋποθέσεις Νίκης (σελ. 3).



Οι Φάσεις λεπτομερώς

1. Φάση Κίνησης

Ξεκινώντας από τον δείκτη Πρώτου Παίκτη και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, όλοι οι Χαρακτήρες εκτελούν **1 Κίνηση**. Όταν όλοι οι Χαρακτήρες έχουν παίξει 1 φορά, προχωρήστε στη Φάση Συμβάντων.

Στη σειρά σου, μπορείς να χρησιμοποιήσεις **έως και 3 πόντους Κίνησης** για να μετακινήσεις τον Χαρακτήρα σου ανάμεσα σε Αίθουσες και Διαδρόμους. Κάθε Αίθουσα έχει τουλάχιστον μία Πόρτα που βγάζει σε άλλο Διάδρομο, Αίθουσα ή και τα δύο. Κάθε Κίνηση μέσα από μια πόρτα κοστίζει **1 πόντο Κίνησης**. Όλοι οι Χαρακτήρες κινούνται μέσα στον Χάρτη κατά βούληση, αλλά η Κίνηση απαγορεύεται να τελειώσει στην τοποθεσία εκκίνησης, πράγμα που σημαίνει ότι όλοι οι Χαρακτήρες **πρέπει** να κινηθούν όταν είναι η σειρά τους.

Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των Χαρακτήρων που επιτρέπεται να μοιραστούν τον ίδιο Διάδρομο ή την ίδια Αίθουσα.

Σημείωση: Το αποκαλούμε «**Τοποθεσία**» όταν **δεν χρειάζεται να γίνει διαχωρισμός μεταξύ Αιθουσών, Διαδρόμων και τις θέσεις για μάρκες Σεκταριστών και του Ψαράνθρωπου.**

Οι **Σεκταριστές** μπορούν να αγνοήσουν τις Διαδρομές και να χρησιμοποιήσουν οποιαδήποτε ενέργεια Αίθουσας στη σειρά τους, ενώ οι **Ερευνητές** πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις ενέργειες Αίθουσας όπως αυτές καθορίζονται από τη Διαδρομή τους.

Διαδρομές

Αν είσαι **Ερευνητής**, η προσωπική σου Διαδρομή, την οποία λαμβάνεις στην αρχή του παιχνιδιού, σου λέει σε ποιον γύρο (αριστερή πλευρά) μπορείς να χρησιμοποιήσεις τις επιδράσεις ποιων Αιθουσών (δεξιά πλευρά). Μπορείς συνήθως να επιλέξεις ανάμεσα σε 2 ή περισσότερες διαθέσιμες Αίθουσες σε κάθε γύρο, τις επιδράσεις των οποίων μπορείς να χρησιμοποιήσεις στη Φάση Ενεργειών (εκτός αν επιλέξεις να εκτελέσεις μια ενέργεια Χαρακτήρα, η οποία δεν δεσμεύεται από τη Διαδρομή σου και είναι πάντα διαθέσιμη σε όλες τις Αίθουσες και τους Διαδρόμους). Με άλλα λόγια: Επιτρέπεται να ολοκληρώσεις την Κίνησή σου σε μια Αίθουσα που δεν βρίσκεται στην τρέχουσα Διαδρομή σου και να εκτελέσεις μια ενέργεια Χαρακτήρα εκεί.



Παράδειγμα Διαδρομής:

1η γραμμή: Ένας Ερευνητής με αυτήν τη Διαδρομή μπορεί να κινηθεί ελεύθερα γενικά, αλλά μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο τις ενέργειες Αίθουσας των μπλε, των ροζ και των γαλάζινων Αιθουσών στους γύρους 1, 5 και 9. Αν αυτός ο Χαρακτήρας ολοκληρώσει την Κίνηση του 1ου γύρου του στη ροζ Αίθουσα, μπορεί να χρησιμοποιήσει την αντίστοιχη ενέργεια Αίθουσας κατά τη διάρκεια της Φάσης Ενεργειών εκείνου του γύρου.

2η γραμμή: Στους γύρους 2, 6 και 10, ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο την πράσινη και την πορτοκαλί.

3η γραμμή: Στους γύρους 3 και 7, μόνο τη γαλάζια και τη μπλε.

4η γραμμή: Στους γύρους 4 και 8, μόνο την κόκκινη και την πορτοκαλί.

Ως **Σεκταριστής**, έχεις την ελευθερία να παρεκκλίνεις από τη Διαδρομή σου, αλλά δεν πρέπει να κινείσαι απερίσκεπτα. Να θυμάσαι: αν κάποιος παρατηρήσει ότι έχεις χρησιμοποιήσει πολλές ενέργειες Αίθουσας του ίδιου χρώματος στη σειρά, μπορεί να δώσεις έναυσμα για δυσάρεστες ερωτήσεις...

Ως **Φάντασμα** (δίσκος χαρακτήρα με την πλευρά Νεκρός προς τα πάνω, διαγραμμένη) δεν χρησιμοποιείς πόντους Κίνησης. Αντ' αυτού, τηλεμεταφέρεσαι σε μια Τοποθεσία της επιλογής σου σε κάθε γύρο. Ωστόσο, δεν συμμετέχεις ποτέ σε μια Συνάντηση.



Μόλις έχεις ολοκληρώσει την Κίνησή σου και έχεις επιλύσει όλες τις Συναντήσεις, δώσε τον δείκτη Φάσης στον επόμενο παίκτη δεξιόστροφα.

→ Βλ. σελ. 16 για μια περιγραφή όλων των ενεργειών Αίθουσας.

Ενεργοποίηση μιας Συνάντησης

Τόσο κατά τη διάρκεια της Κίνησής σου όσο και στο τέλος της, μπορεί να ενεργοποιηθεί μια **Συνάντηση**. Αν βρίσκεσαι σε μια Αίθουσα ή έναν Διάδρομο με τουλάχιστον άλλον 1 ζωντανό Χαρακτήρα (επίσης πριν φτάσεις στην τελική σου τοποθεσία), έλεγξε τον πίνακα για να δεις αν ενεργοποιείται μια Συνάντηση.

i Υπενθύμιση: Οι Συναντήσεις ενεργοποιούνται μόνο μέσω συγκεκριμένων συμβάντων και όταν μπαίνετε σε Τοποθεσίες, αλλά ποτέ όταν φεύγετε από αυτές. Αγνοήστε τα Φαντάσματα, δεν συμμετέχουν ποτέ στις Συναντήσεις.

Τροφοδοσία ρεύματος	Αριθμός Χαρακτήρων στην ίδια Αίθουσα/Διάδρομο	Συνάντηση ν/ό;
 ΕΝΕΡΓΗ	2 ακριβώς	ΝΑΙ
	3 ή περισσότεροι	ΟΧΙ
 ΑΝΕΝΕΡΓΗ	2 ή περισσότεροι	ΝΑΙ

Επίλυση μιας Συνάντησης

Όλοι οι Χαρακτήρες που εμπλέκονται στην Συνάντηση τοποθετούν ακριβώς 1 κάρτα Ζωντανός ή 1 κάρτα Νεκρός από το χέρι τους κλειστή στην τράπουλα Σφυγμού ενός (1) και μόνο άλλου χαρακτήρα που συμμετέχει σε αυτήν τη Συνάντηση. Δεν υπάρχει κανόνας για το ποιος δίνει πρώτος την κάρτα σε ποιον. Αυτό το αποφασίζουν οι παίκτες μεταξύ τους. Έτσι, κάθε Χαρακτήρας δίνει και λαμβάνει 1 κάρτα ανά Συνάντηση. Η κάρτα που έλαβε παραμένει κρυφή.

i Σημείωση: Επομένως, οι Σεκταριστές μπορούν να διαπράξουν δολοφονία χωρίς μάρτυρα, αν δεν εμπλέκονται περισσότεροι από 2 Χαρακτήρες σε μια Συνάντηση ή αν η τροφοδοσία ρεύματος είναι ανενεργή.

Μόλις όλοι οι Χαρακτήρες έχουν εκτελέσει την Κίνησή τους, ο δείκτης περνάει στον Πρώτο Παίκτη. Προχωρήστε στη Φάση Συμβάντων.

2. Φάση Συμβάντων

Για τον τρέχοντα γύρο, τραβήξτε 1 μάρκα Συμβάντων από το Σακούλι, εκτελέστε αμέσως την επίδρασή της και, στη συνέχεια, τοποθετήστε τη στον αντίστοιχο αριθμό γύρου (ώρα) στο Ρολόι. Προχωρήστε στη Φάση Ενεργειών.

Η επίδραση του δείκτη διαρκεί τουλάχιστον μέχρι την επόμενη Φάση Συμβάντων.

Τα Συμβάντα Χτύπημα Κεραυνού και Αποκάλυψη Μυστικών Εισόδων μπορούν να ενεργοποιήσουν νέες Συναντήσεις.

→ Μπορείτε να δείτε μια επισκόπηση όλων των Συμβάντων στο Παράρτημα.

3. Φάση Ενεργειών

Αναποδογυρίστε τον δείκτη Φάσης με τη μεριά με το Γρανάζι προς τα πάνω, αυτό σημαίνει ότι βρίσκεστε στη Φάση Ενεργειών. Ξεκινώντας από τον παίκτη με τον δείκτη Πρώτου Παίκτη και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, κάθε Χαρακτήρας τώρα εκτελεί 1 και μόνο ενέργεια Χαρακτήρα ή 1 ενέργεια Αίθουσας. Ένας παίκτης μπορεί επίσης να μην κάνει τίποτα και να πάει πάσο.

Ενέργειες Χαρακτήρα

- ▶ Έλεγξε μια Κατάσταση
- ▶ Κάνε έναν Διάδρομο ασφαλή
- ▶ Αντιμέτωπισε έναν Σεκταριστή
- ▶ Τρόμαξε τον Ψαράνθρωπο
- ▶ Δολοφόνησε έναν Χαρακτήρα

Ενέργειες Αίθουσας

- ▶ Γέμισε την τράπουλα Αίθουσας
- ▶ Επιθεώρησε μια Αίθουσα
- ▶ Ξεκίνα μια Ψηφοφορία
- ▶ Χρησιμοποίησε την Κάμερα
- ▶ Αποκατάστησε την Τροφοδοσία Ρεύματος
- ▶ Κλείσε την Πύλη

→ Δείτε την επόμενη σελίδα για μια περιγραφή όλων των Ενεργειών.

i **Υπενθύμιση:** Ως Ερευνητής, μπορείς να χρησιμοποιήσεις μόνο τις ενέργειες Αίθουσας που είναι διαθέσιμες στη Διαδρομή σου. Οι Σεκταριστές δεν χρειάζεται να παραμείνουν στη Διαδρομή τους και επιτρέπεται να κλέψουν. Για να χρησιμοποιήσεις μια ενέργεια συνδεδεμένη με μια Αίθουσα, πρέπει να στέκεσαι στην αντίστοιχη Αίθουσα. Σε έναν Διάδρομο, μπορείς να χρησιμοποιήσεις μόνο μια ενέργεια Χαρακτήρα.

4. Φάση Ξεκαθαρίσματος

Σε ένα παιχνίδι με **4 έως 6 παίκτες**, ο μοναδικός Σεκταριστής μπορεί τώρα να εκκινήσει ενεργά το τέλος του παιχνιδιού αποκαλύπτοντας την ταυτότητά του και ισχυριζόμενος ότι πληροί την Προϋπόθεση Νίκης του (αρκετοί νεκροί Ερευνητές). Όλοι οι παίκτες ελέγχουν τις κάρτες στην τράπουλα Σφυγμού τους. Αν ο Σεκταριστής είχε δίκιο, οι Ερευνητές χάνουν το παιχνίδι στη στιγμή. Αν ο Σεκταριστής είχε άδικο, παγιδεύεται και χάνει το παιχνίδι στη στιγμή.

Αν αυτός είναι ο **10ος γύρος**, το παιχνίδι τελειώνει τώρα. Ελέγξτε τις Προϋποθέσεις Νίκης. Η ομάδα που πληροί την προϋπόθεσή της κερδίζει το παιχνίδι. Συγχαρητήρια!

Αν το παραπάνω δεν ισχύει, προετοιμάστε τον επόμενο γύρο:

- ▶ Αν υπήρξε Ψηφοφορία, αναποδογυρίστε τη μάρκα στην Τραπεζαρία με την Ενεργή πλευρά προς τα πάνω.
- ▶ Ο δείκτης Πρώτου Παίκτη και ο δείκτης Φάσης περνάει στον επόμενο παίκτη δεξιόστροφα. Αναποδογυρίστε τον δείκτη Φάσης με την πλευρά «Κίνηση» προς τα πάνω.
- ▶ Προχωρήστε τον Δείκτη του Ρολογιού κατά 1 ώρα μπροστά. Ο νέος γύρος ξεκινά με τη Φάση Κίνησης.



Ενέργειες

Ενέργειες Χαρακτήρα

Οι ενέργειες Χαρακτήρα μπορούν να εκτελεστούν σε οποιονδήποτε γύρο, από οποιονδήποτε ζωντανό Χαρακτήρα, σε οποιαδήποτε Τοποθεσία.

Έλεγξε μια Κατάσταση

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ: Τουλάχιστον 1 ζωντανός Χαρακτήρας-στόχος είναι στην ίδια Τοποθεσία με εσένα ή βρίσκεσαι σε μια Αίθουσα με Κάμερα.

Ανακάτεψε την τράπουλα Σφυγμού του Χαρακτήρα-στόχου και κοίταξέ τη κρυφά.

► **Υπάρχουν μόνο κάρτες Ζωντανός:** Βάλε την τράπουλα κλειστή πίσω στη θέση της.

► **1 ή περισσότερες κάρτες Νεκρός:**

- Ως **Ερευνητής**, πρέπει να πεις την **αλήθεια** και να δηλώσεις την Κατάσταση. Βάλε την κάρτα Νεκρός ανοιχτή πάνω από την τράπουλα Σφυγμού του Χαρακτήρα· αυτός ο Χαρακτήρας είναι πλέον Φάντασμα (αναποδογύρισε τον δίσκο Χαρακτήρα και την κάρτα στην πλευρά Νεκρός). Ξεκίνα μια συζήτηση και μια Ψηφοφορία.
- Ως **Σεκταριστής**, μπορείς επίσης να πεις την **αλήθεια** ή να πεις **ψέματα** και να κρύψεις την Κατάσταση. Βάλε την τράπουλα κλειστή πίσω στη θέση της. Ο Χαρακτήρας-στόχος θεωρείται ακόμα ζωντανός μέχρι η πραγματική του Κατάσταση να αποκαλυφθεί μέσω μιας Ενέργειας ή στη φάση του ελέγχου Προϋποθέσεων Νίκης.

Στη συνέχεια, τοποθέτησε την κάρτα που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας Τραβήγματος κλειστή πάνω στην τράπουλα Αιθουσών του Χαρακτήρα-στόχου, αν βρίσκεται σε μια Αίθουσα ή πάνω στην τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος, αν βρίσκεται σε Διάδρομο. Αν μια τράπουλα Αιθουσών περιέχει 3 ή περισσότερες κάρτες για πρώτη φορά, γύρνα τη μάρκα Αίθουσας στην άλλη πλευρά και εκτέλεσε την επίδρασή της (βλ. 16).

i **Σημαντικό:** Μπορείς να μοιραστείς όλες τις πληροφορίες που έμαθες μέσω αυτής της Ενέργειας με τους άλλους παίκτες, αν θες. Ωστόσο, μπορείς επίσης να πεις ψέματα για λόγους τακτικής - σίγουρα συνιστάται για έναν Σεκταριστή.

Κάνε έναν Διάδρομο ασφαλή

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ: Στέκεσαι σε έναν Διάδρομο.

Βάλε κλειστή 1 κάρτα Επιτυχίας, Αποτυχίας ή Σαμποτάζ στην τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος και ανακάτεψε.

Η τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος χρησιμοποιείται στην ενέργεια Γέμισε την τράπουλα Αίθουσας, βλ. σελ. 16.

i **Σημείωση:** Οι κάρτες δεν παίζονται ποτέ σε Διαδρόμους. Ωστόσο, οι Διάδρομοι είναι ο μόνος τρόπος να μπουν κάρτες στην τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος. Το να γίνει ένας Διάδρομος ασφαλής, είναι μια καλή ευκαιρία για έναν πανούργο Σεκταριστή να κάνει συγκαλυμμένο σαμποτάζ.

Αντιμετώπισε έναν Σεκταριστή

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ: Υπάρχει μια μάρκα Σεκταριστή στην Αίθουσά σου.

Μπορείς να απομακρύνεις αυτήν τη μάρκα από το παιχνίδι. Επίστρεψέ τη στο κουτί.

Τρόμαξε τον Ψαράνθρωπο

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ: Έχεις το Μαχαίρι (δείκτης Πρώτου Παίκτη) και μπαίνεις στον διάδρομο που βρίσκεται ο Ψαράνθρωπος.

Τρομάξεις τον Ψαράνθρωπο και φεύγει. Επέστρεψε τη μάρκα του στη λίμνη. Ο Διάδρομος είναι πάλι προσβάσιμος προσωρινά, αλλά ο Ψαράνθρωπος μπορεί να επιστρέψει αργότερα.

Δολοφόνησε έναν Χαρακτήρα

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ: Έχεις τον Ρόλο του Δολοφόνου και ο ζωντανός Χαρακτήρας-στόχος σου (τον οποίο θεωρείς Σεκταριστή και θες να ξεφορτωθείς) βρίσκεται στην ίδια Τοποθεσία με εσένα.

Αποκάλυψε τον Ρόλο σου (αναποδογύρισε τον δείκτη Ρόλου σου) και δολοφόνησε τον Χαρακτήρα-στόχο. Αυτό δεν εκκινεί μια Ψηφοφορία! Ο Χαρακτήρας-στόχος δεν χρειάζεται να αποκαλύψει τον Ρόλο του εκτός αν είναι ο τελευταίος ζωντανός Σεκταριστής, στην οποία περίπτωση το παιχνίδι τελειώνει αμέσως.

Ενέργειες Αίθουσας

Για να χρησιμοποιήσεις αυτές τις Ενέργειες, πρέπει να στέκεσαι στην αντίστοιχη Αίθουσα.

i Υπενθύμιση: Ως Ερευνητής, μπορείς να χρησιμοποιήσεις μόνο τις ενέργειες Αίθουσας που είναι διαθέσιμες στη Διαδρομή σου. Οι Σεκταριστές δεν χρειάζεται να παραμείνουν στη Διαδρομή τους.

Γέμισε την τράπουλα Αίθουσας

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ: Στέκεσαι σε μια Αίθουσα.

Βάλε 1 κάρτα Επιτυχίας, Αποτυχίας ή Σαμποτάζ κλειστή πάνω στην τράπουλα Αίθουσας αυτής της Αίθουσας. Αν αυτή είναι η πρώτη φορά που βρίσκονται 3 κάρτες σε αυτή την Αίθουσα, αναποδογύρισε τη μάρκα Αίθουσας στην πλευρά Εξερευνήθηκε (✓). Αυτή η Αίθουσα θεωρείται ότι έχει πλέον εξερευνηθεί. Μέχρι το τέλος του παιχνιδιού η ενέργεια Επιθεώρησε μια Αίθουσα έχει πλέον ξεκλειδωθεί για τη συγκεκριμένη Αίθουσα (βλ. επόμενη Ενέργεια).

Αν η μάρκα Αίθουσας που μόλις αναποδογύρισες δείχνει ένα εικονίδιο Επικίνδунου Περάσματος (▲), ανακάτεψε την τράπουλα Επικίνδунου Περάσματος, τράβα 1 κάρτα και επίλυσέ τη. Στη συνέχεια, βάλε αυτή την κάρτα πίσω στην τράπουλα Επικίνδунου Περάσματος και ανακάτεψε:

▶ **Επιτυχία:** Δεν συμβαίνει τίποτα.

▶ **Αποτυχία:** Αναποδογύρισε 1 κλειστή μάρκα Σεκταριστή και τοποθέτησέ τη ανοιχτή στην Αίθουσα. Αν δεν υπάρχουν άλλες κλειστές μάρκες, ο Ψαράνθρωπος μετακινείται στον Διάδρομο πάνω δεξιά, ανάμεσα στη γαλάζια και τη ροζ Αίθουσα (4-6 παίκτες), ή στον Κεντρικό Διάδρομο (7 ή 8 παίκτες)- βλ. τα σημάδια (☞) στον Χάρτη.

Αν ο Ψαράνθρωπος βρίσκεται ήδη στο κτίριο, δεν συμβαίνει τίποτα. Η κατάσταση είναι ήδη αρκετά περίπλοκη.

▶ **Σαμποτάζ:** Ο Ψαράνθρωπος μετακινείται στον Διάδρομο πάνω δεξιά, ανάμεσα στη γαλάζια και τη ροζ Αίθουσα (4-6 παίκτες), ή στον Κεντρικό Διάδρομο (7 ή 8 παίκτες). Αν ο Ψαράνθρωπος βρίσκεται ήδη στο κτίριο, δεν συμβαίνει τίποτα.



Επιτυχία



Αποτυχία



Σαμποτάζ

i Ο μόνος τρόπος να μπουκάρεις κάρτες στην τράπουλα Επικίνδунου Περάσματος είναι με τη χρήση της ενέργειας Χαρακτήρα «Κάνε έναν Διάδρομο ασφαλή».

Μάρκα

Σεκταριστές (3x)



Ψαράνθρωπος (1x)



Επιθεώρησε μια Αίθουσα

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ: Στέκεσαι σε μια Αίθουσα που έχει εξερευνηθεί, βλ. Ενέργεια Γέμισε την τράπουλα Αίθουσας.

Ανακάτεψε την τράπουλα Αίθουσας, τράβα 1 κάρτα και επίλυσέ τη:

- ▶ **Επιτυχία:** Βάλε 1 Βιβλίο από αυτή την Αίθουσα στη Βιβλιοθήκη (βάλε τη μάρκα Βιβλίου σε μια άδεια θέση του αντίστοιχου χρώματος στη Βιβλιοθήκη που βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία του Χάρτη).
- ▶ **Αποτυχία:** Δεν συμβαίνει τίποτα.
- ▶ **Σαμποτάζ:** Αν υπάρχει, πάρε 1 Βιβλίο στο χρώμα αυτής της Αίθουσας από τη Βιβλιοθήκη και επίστρεψέ το στην Αίθουσα.



Επιτυχία



Αποτυχία



Σαμποτάζ

Έπειτα, βγάλε αυτή την κάρτα από το παιχνίδι.

Ολοκλήρωση μιας Αίθουσας: Μόλις έχουν τοποθετηθεί όλα τα Βιβλία μιας Αίθουσας στη Βιβλιοθήκη, η Αίθουσα θεωρείται ολοκληρωμένη. Μόλις μια Αίθουσα έχει ολοκληρωθεί, δεν μπορεί κάποιος ούτε να την επιθεωρήσει ούτε να γεμίσει την αντίστοιχη τράπουλα Αίθουσας. Ως υπενθύμιση, αφάιρεσε από το παιχνίδι τη μάρκα Αίθουσας και όλες τις κάρτες που τοποθετήθηκαν εδώ, κρατώντας τις κλειστές.

Συμπλήρωση Ραφιού και συλλογή πόντων: Ένα Ράφι στη Βιβλιοθήκη θεωρείται συμπληρωμένο μόλις έχουν τοποθετηθεί όλα τα απαιτούμενα Βιβλία του ίδιου χρώματος. Παίρνετε τους αντίστοιχους Πόντους Νίκης που αναγράφονται στην άκρη του Ραφιού (2, 3 ή 4 ΠΝ). Προχωρήστε τον δείκτη Πόντων Νίκης ανάλογα. Αν οι Ερευνητές επιτύχουν το σκορ που απαιτείται για να νικήσουν, το παιχνίδι τελειώνει αμέσως: βλ. Προϋποθέσεις Νίκης (σελ. 3).

Για τα περισσότερα Ράφια παίρνετε πόντους άμεσα. Για να συμπληρώσετε το πορτοκαλί και το ροζ Ράφι, πρέπει να συλλέξετε τα βιβλία από διάφορες Αίθουσες. Τα μπλε Ράφια δεσμεύονται από την αντίστοιχη Αίθουσά τους, το οποίο σημαίνει ότι τα Βιβλία της μπλε Αίθουσας 1 πρέπει να τοποθετηθούν στο αντίστοιχο Ράφι (και όχι στο Ράφι της μπλε Αίθουσας 2 ή 3).

Παράδειγμα: Υπάρχουν ήδη 3 βιβλία στο Ράφι από τις δύο πορτοκαλί Αίθουσες. Η Μαρία βρίσκεται στη μη ολοκληρωμένη Αίθουσα που περιέχει το 4ο πορτοκαλί βιβλίο και το επιθεωρεί. Τραβάει μια Επιτυχία. Βάζει το Βιβλίο στη Βιβλιοθήκη, ολοκληρώνοντας έτσι το Ράφι και σκοράρει 4 ΠΝ για τους Ερευνητές. Προχωρά τον δείκτη ΠΝ στη γραμμή βαθμολογίας αντίστοιχα. Τέλος, επιστρέφει τη μάρκα και την τράπουλα αυτής της Αίθουσας πίσω στο κουτί, κρατώντας τις κρυφές.

Ξεκίνα μια Ψηφοφορία

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ: Μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά ανά γύρο από έναν ζωντανό Χαρακτήρα που στέκεται στη γαλάζια Αίθουσα (Τραπεζαρία), εάν η μάρκα Ψηφοφορίας δείχνει την Ενεργή πλευρά. Ωστόσο, η Ψηφοφορία είναι υποχρεωτική κάθε φορά που αποκαλύπτεται ένας φόνος.

Ο **Πρώτος Παίκτης** (που έχει το Μαχαίρι) έχει μια ειδική ικανότητα κατά τη διάρκεια μιας Ψηφοφορίας:

5-6 παίκτες

Μπορείς να **αλλάξεις** την ψήφο σου αφού ανοίξεις τα μάτια σου και αφού καταμετρηθούν οι ψήφοι.

7-8 παίκτες

Η ψήφος σου μετράει **διπλά**.

Ξεκινήστε μια ανοιχτή συζήτηση. Μην ξεχνάτε τους Χρυσούς Κανόνες (βλ. σελ. 11). Σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να είναι χρήσιμο να γίνει αντίστροφη μέτρηση. Επιλέξτε ελεύθερα αυτό που νομίζετε ότι λειτουργεί καλύτερα.

Αφού ανταλλάξετε εξωφρενικές κατηγορίες και ισχυρισμούς αθωότητας, προχωρήστε σε μια Ψηφοφορία στα Τυφλά: Όλοι



κλείνουν τα μάτια. Δείχνουν με το δάχτυλο τον Χαρακτήρα που θέλουν να εξουδετερώσουν. Όσοι επιθυμούν να απέχουν από την ψηφοφορία κρατούν τη γροθιά τους κλειστή. Ο παίκτης που ενεργοποίησε την Ψηφοφορία μετράει μέχρι το 3 και μετά όλοι ανοίγουν τα μάτια:

Ψήφοι	Επιμερισμός	Αποτέλεσμα
6	2 εναντίον του Χάρη, 2 εναντίον της Στέλλας, 2 αποχές	Δεν συμβαίνει τίποτα, πέρα από το ότι εντάθηκε η αρχική υποψία ότι ο Χάρης και η Στέλλα μπορεί να είναι Σεκταριστές.
6	3 εναντίον του Χάρη, 1 εναντίον της Στέλλας, 2 αποχές	Ο Χάρης δεν μπόρεσε να διαφεύσει τις κατηγορίες. Η Ψηφοφορία ήταν εναντίον του. Ο Χαρακτήρας εξουδετερώνεται και συνεχίζει να παίζει ως Φάντασμα. Αν ο Χάρης ήταν ο τελευταίος ή ο μοναδικός Σεκταριστής, πρέπει τώρα να το παραδεχτεί και να εκκινήσει το τέλος του παιχνιδιού, ειδάλλως όχι.
7	3 εναντίον του Αντώνη, 1 εναντίον του Πάνου, 3 αποχές	Δεν συμβαίνει τίποτα. Παρόλο που 3 παίκτες δεν είναι ακόμα βέβαιοι, το αποτέλεσμα βγαίνει κατά του Αντώνη.
7	1 εναντίον του Αντώνη, 1 εναντίον του Πάνου, 3 εναντίον της Ράνιας, 2 αποχές	Η Ράνια εξουδετερώνεται. Ο Αντώνης με κάποιον τρόπο κατάφερε να στρέψει τις υποψίες στη Ράνια και να διαστρεβλώσει την εικόνα. Ο Χαρακτήρας της Ράνιας γίνεται Φάντασμα, ενώ εκείνη αναρωτιέται πώς συνέβη αυτό.



- ▶ Αν ένας Χαρακτήρας λάβει την **απλή πλειοψηφία** ΚΑΙ ψήφισαν περισσότεροι παίκτες απ' όσους απείχαν, τότε αυτός ο Χαρακτήρας εξουδετερώνεται. Γυρίστε τον δίσκο Χαρακτήρα στην πλευρά Νεκρός. Αυτός ο Χαρακτήρας συνεχίζει να παίζει ως Φάντασμα (βλ. Προνόμια των Ζωντανών και των Νεκρών, σελ. 55). Η τράπουλα Σφυγμού αυτού του Χαρακτήρα παραμένει κλειστή.
- ▶ Αν ο Χαρακτήρας που εξουδετερώθηκε είναι **Σεκταριστής**, δεν χρειάζεται να αποκαλύψει τον Ρόλο του εκτός αν ήταν ο τελευταίος ζωντανός Σεκταριστής, στην οποία περίπτωση το παιχνίδι τελειώνει αμέσως: βλ. Προϋποθέσεις Νίκης (σελ. 3).
- ▶ Αν η Ψηφοφορία **δεν** επιφέρει **πλειοψηφία**, π.χ. 3 αποχές και 3 ψήφοι εναντίον του ίδιου Χαρακτήρα, δεν συμβαίνει τίποτα.



Παράδειγμα: Αποτελέσματα Ψηφοφορίας

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ: Στέκεσαι στην κόκκινη Αίθουσα (Αίθουσα Ασφαλείας) ΚΑΙ η τροφοδοσία ρεύματος είναι ενεργή.

Ανεξάρτητα από την τρέχουσα Διαδρομή σου, επιθέωρησε 1 Αίθουσα που εξερευνήθηκε ή έλεγξε την Κατάσταση 1 ζωντανού Χαρακτήρα-στόχου της επιλογής σου. Αν είναι σε μια Αίθουσα, βάλε την κάρτα στην κορυφή της στοίβας Τραβήγματος πάνω στην τράπουλα εκείνης της Αίθουσας, κλειστή. Αν ο Χαρακτήρας-στόχος στέκεται σε Διάδρομο, βάλε την επάνω κάρτα της στοίβας Τραβήγματος στην τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος και ανακάτεψε. Η τοποθεσία της Αίθουσας-στόχου ή του Χαρακτήρα-στόχου δεν έχει σημασία: τίποτα δεν μένει κρυφό από τις κάμερες!



Μετά από την ενέργεια Αίθουσας «Ξεκίνα μια Ψηφοφορία»: Ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα μιας Ψηφοφορίας, γυρίστε τη μάρκα Ψηφοφορίας στην Ανενεργή πλευρά. Μέχρι τον επόμενο γύρο, είναι δυνατό να γίνει Ψηφοφορία μόνο μετά την αποκάλυψη ενός φόνου και όχι ως μια συνηθισμένη ενέργεια Αίθουσας. Συνεχίστε να παίζετε το παιχνίδι.

Σε παιχνίδια με Μάντη: Αν η Ψηφοφορία εξουδετέρωσε τον τελευταίο ζωντανό Σεκταριστή, οι Σεκταριστές έχουν τώρα 1 προσπάθεια για μαντέψουν ποιος είναι ο Μάντης. Συμβουλή: Αφού αποκαλυφθούν οι Σεκταριστές, δείξε ψυχραιμία και διακριτικότητα μέχρι να κάνουν την τελική τους επιλογή και να φανεί αν όντως είχαν δίκιο. Αν δείξεις αμηχανία ή ταραχή με λόγια και χειρονομίες, π.χ. τρομοκρατημένο βλέμμα, μπορεί να αποκαλύψεις αν είσαι ο Μάντης ή όχι.

Αν είχαν δίκιο, οι Σεκταριστές κερδίζουν το παιχνίδι, καθώς αυτή η Προϋπόθεση Νίκης υπερτερεί όλων των άλλων. Σε διαφορετική περίπτωση νικούν οι Ερευνητές.

Χρησιμοποίησε την Κάμερα



Αποκατάστησε την Τροφοδοσία Ρεύματος

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ: Στέκεσαι στην κόκκινη Αίθουσα (Αίθουσα Ασφαλείας) ΚΑΙ η τροφοδοσία ρεύματος είναι ανενεργή.

Αποκαθιστάς την τροφοδοσία ρεύματος. Αναποδογύρισε τη μάρκα Ηλεκτρισμού ώστε να δείχνει τον φωτεινό γλόμπο. Ο κανόνας για τις Συναντήσεις όταν υπάρχει διακοπή ρεύματος δεν ισχύει πλέον (βλ. Ενεργοποίηση μιας Συνάντησης, σελ. 13) και επίσης η Κάμερα λειτουργεί ξανά.

Κλείσε την Πύλη

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ: Εσύ και 1 άλλος ζωντανός Χαρακτήρας στέκεστε στην πράσινη Αίθουσα ενώ η Πύλη είναι ανοιχτή. Το κλείσιμο της Πύλης σημαίνει ότι και οι δύο εμπλεκόμενοι Χαρακτήρες χρησιμοποίησαν την Ενέργεια του τρέχοντος γύρου!

Η Πύλη κλείνει μέσα σε 3 γύρους από τη στιγμή που άνοιξε (2 γύρους για 7 ή 8 παίκτες): Αφαίρεσε την Πύλη από την πράσινη Αίθουσα. Από εδώ και πέρα, οι Ερευνητές χρειάζονται 1 ΠΝ λιγότερο για να κερδίσουν το παιχνίδι. Μετακίνησε τον δείκτη Τελικής Βαθμολογίας στη γραμμή Βαθμολογίας μία θέση προς τα αριστερά.

Η Πύλη ΔΕΝ κλείνει μέσα σε 3 γύρους από τη στιγμή που άνοιξε (2 γύρους για 7 ή 8 παίκτες): Η Πύλη παραμένει στην πράσινη Αίθουσα. Από εδώ και πέρα, οι Ερευνητές χρειάζονται 1 ΠΝ παραπάνω για να κερδίσουν το παιχνίδι. Μετακίνησε τον δείκτη Τελικής Βαθμολογίας στη γραμμή Βαθμολογίας μία θέση προς τα δεξιά.

Προνόμια των Ζωντανών και των Νεκρών

Ανάλογα με την Κατάστασή σου και την Ομάδα όπου ανήκεις, έχεις συγκεκριμένες επιλογές στο παιχνίδι - ή όχι πλέον. Θεωρείσαι Ζωντανός μέχρι μια κάρτα Νεκρός να αποκαλυφθεί στην τράπουλά σου και να τοποθετηθεί μπροστά σου.

Ζωντανούς Χαρακτήρες

Κίνηση: 3 πόντοι Κίνησης το μέγιστο

Επίλυσε Συναντήσεις

Εκτέλεσε όλες τις ενέργειες Χαρακτήρα

Ερευνητές (είτε ζωντανούς είτε Φαντάσματα)

Εκτέλεσε όλες τις ενέργειες Αίθουσας

Ο Πρώτος Παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει ενεργά το Μαχαίρι για ειδικές ικανότητες, όπως να διενεργήσει Ψηφοφορία, να τρομάξει τον Ψαράνθρωπο, κ.λπ.

Πρέπει να ακολουθούν τη Διαδρομή τους για ενέργειες Αίθουσας.

Φαντάσματα (νεκρούς Χαρακτήρες)

Κίνηση: Τηλεμεταφορά (ανεμπόδιστη κίνηση) στην επιθυμητή Αίθουσα ή Διάδρομο

Σεκταριστές (είτε ζωντανούς είτε Φαντάσματα)

Μην εκτελέσεις ΚΑΜΙΑ ενέργεια Αίθουσας εκτός από Γέμισε την τράπουλα Αίθουσας και Επιθεώρησε μια Αίθουσα

Μπορούν να αγνοήσουν τη Διαδρομή τους για ενέργειες Αίθουσας.

Τέλος του παιχνιδιού

Μόλις μια ομάδα έχει επιτύχει την Προϋπόθεση Νίκης της (βλ. σελ. 3), το παιχνίδι τελειώνει αμέσως. Αν είναι απαραίτητο, κάντε τη διαδικασία αναγνώρισης

του Μάντη (σελ. 18). Τέλος, πανηγυρίστε για την τρανή σας νίκη ή θυμώστε με την άδικη/δίκαιη ήττα σας!

Ξεκινήστε ένα νέο παιχνίδι και, αν σας κάνει κέφι, προσαρμόστε τον βαθμό περιπλοκότητας στα μέτρα σας (βλ. επόμενη ενότητα). Καλή διασκέδαση!

Προσαρμογή περιπλοκότητας

Για έμπειρους Δολοφόνους

Εσύ και η παρέα σου έχετε παίξει το παιχνίδι μερικές φορές και ξέρετε όλους τους κανόνες; Τέλεια, τώρα ήρθε η ώρα να δείτε και τους άλλους Ρόλους!

Συνιστώμενοι Ρόλοι:

5 παίκτες

1 Σεκταριστής, Μάντης, 1 τυχαίος Ρόλος που θα επιλέξετε από Ψάρακας/Χαϊβάνι/Κοτούλα

6 παίκτες

1 Σεκταριστής, Μάντης, 1 τυχαίος Ρόλος που θα επιλέξετε από Κουκλάκι ζωγραφιστό/Ζόμπι/Υπερφάντασμα, Πυροσβέστης

7 παίκτες

2 Σεκταριστές, 1 τυχαίος Ρόλος που θα επιλέξετε από Ψάρακας/Χαϊβάνι/Κοτούλα, Πυροσβέστης, Δολοφόνος

8 παίκτες

2 Σεκταριστές, Μάντης, Μηχανικός, Πυροσβέστης, Δολοφόνος

Για ειδικούς του Social Deduction

Εσύ και η παρέα σου ξεπεράσατε το επίπεδο των έμπειρων Δολοφόνων και τώρα θέλετε να παίξετε το παιχνίδι στο έπακρο; Αυτά είναι!

Συνδυάστε τους Ρόλους όπως εσείς θέλετε ή προσθέστε και άλλους σε αυτούς που προτείνουμε παραπάνω. Για Σπεσιαλίστες, απλώς ακολουθήστε αυτές τις δύο οδηγίες:

- ▶ Για να είναι το παιχνίδι δίκαιο και για τις δύο ομάδες, το σύνολο των μεμονωμένων βαθμών Αφοσίωσης των Ρόλων πρέπει να είναι ίσο με τη συνιστώμενη Δυσκολία για τον αντίστοιχο αριθμό παικτών (βλ. παρακάτω), και
- ▶ μέσα σε μια ομάδα, η μέγιστη Αφοσίωση είναι 5.

Συνιστώμενη Δυσκολία:

5 παίκτες

+1 Αφοσίωση Σεκταριστών

6 παίκτες

+1 Αφοσίωση Σεκταριστών

7 παίκτες

+3 Αφοσίωση Σεκταριστών

8 παίκτες

+1 Αφοσίωση Ερευνητών

Παράδειγμα: Θέλετε να παίξετε ένα μίνιμαλ παιχνίδι με 5 παίκτες χωρίς τον Μάντη αλλά με τον Μηχανικό (3). Ο Μηχανικός έχει 3 βαθμούς Αφοσίωσης υπέρ των Ερευνητών. Για να επιτύχετε τον συνιστώμενο βαθμό δυσκολίας για 5 παίκτες (+1 Αφοσίωση Σεκταριστών), επιλέξτε πρόσθετους Ρόλους που στηρίζουν τους Σεκταριστές με 4 βαθμούς Αφοσίωσης. Επιλέγετε τους Ρόλους Πυροσβέστης (2), Ψάρακας (1) και Κοτούλα (1). Συνολικά, πληρείτε και τη συνιστώμενη Δυσκολία και τη μέγιστη τιμή των 5 βαθμών Αφοσίωσης ανά ομάδα.

→ Μια επισκόπηση όλων των Ρόλων και των βαθμών Αφοσίωσής τους είναι διαθέσιμη στο Παράρτημα.

Παραλλαγή για 4 και 6 παί- κτες με χρήση του Ερευνητή



Προετοιμασία παιχνιδιού με TN

Αν θέλετε να παίξετε ένα παιχνίδι με 4 ή 6 παίκτες και τον Ερευνητή AUTOMA, ακολουθήστε την προετοιμασία για 5 ή 7 παίκτες με τις ακόλουθες προσαρμογές.

Για παιχνίδια με 6 παίκτες, μπορείτε να συμπεριλάβετε την TN για να παίξετε ένα παιχνίδι 7 παικτών με 2 Σεκταριστές. Αν ο Σεκταριστής δεν δει άλλον Σεκταριστή (άνθρωπο) στη Φάση της Νύχτας, ξέρει ότι η TN είναι ο 2ος Σεκταριστής.

Σε παιχνίδια με 2 Σεκταριστές μπορείτε επίσης να συμπεριλάβετε τον ρόλο του Μάντη.

1. Για να εκπροσωπήσετε την TN, τοποθετήστε 1 επιπλέον κάρτα Χαρακτήρα στα δεξιά του Πρώτου Παίκτη (ουσιαστικά, η TN μπορεί να τοποθετηθεί οπουδήποτε, αλλά συνιστούμε αυτήν τη θέση για το πρώτο παιχνίδι).

2. Μόλις έχετε μοιράσει τις τράπουλες και τους Ρόλους, εκτελέστε τη Φάση της Νύχτας (p. 9) ως συνήθως, με τη διαφορά ότι ο Παίκτης

▶ Η TN πηγαίνει προς την 1η Αίθουσα στα αριστερά της κάρτας Διαδρομής της που δεν έχει εξερευνηθεί ακόμα. Μόλις η TN φτάσει σε εκείνη την Αίθουσα, η Κίνηση της τελειώνει εκεί. Οι επιπλέον πόντοι Κίνησης χάνονται. Αν υπάρχουν 2 πιθανές πορείες ίδιου μήκους προς αυτή την Αίθουσα, η TN κινείται δεξιόστροφα.

AUTOMA (TN - τεχνητή νοημο- σύνη)



στα αριστερά από την TN παίρνει κλειστή την τράπουλα της TN στο ελεύθερό του χέρι.

- Μετά από τη Φάση της Νύχτας, βάλτε την κάρτα της βάσης της τράπουλας TN κλειστή δίπλα στην κάρτα Χαρακτήρα της TN. Αυτή είναι η τράπουλα Σφυγμού της TN (αν σύμφωνα με τον αριθμό παικτών προβλέπονται κάρτες εκκίνησης για την τράπουλα Σφυγμού).
- Διαχωρίστε τις υπόλοιπες κάρτες της τράπουλας TN, κρατώντας τις κλειστές, σε 2 στοίβες ανάλογα με την πίσω πλευρά τους (κάρτες Αίθουσας και κάρτες Συνάντησης).
- Αποκαλύψτε την κάρτα Διαδρομής της TN.

Κανόνες παιχνιδιού με TN

Φάση Κίνησης

Παράδειγμα: Βρισκόμαστε στον 5ο γύρο. Η TN στέκεται στην πράσινη Αίθουσα και, ανάλογα με τη Διαδρομή, μπορεί να επιλέξει ανάμεσα στη ροζ και την πορτοκαλί Αίθουσα.

Εφόσον όλες οι μπλε Αίθουσες έχουν ήδη ολοκληρωθεί, η επόμενη επιλογή είναι οι πορτοκαλί. Καθώς οι πορτοκαλί Αίθουσες βρίσκονται σε ίση απόσταση από την πράσινη, η TN

συνεχίζει την πορεία της δεξιόστροφα προς την πορτοκαλί Αίθουσα στα αριστερά.

- ▶ Αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες μακριά είναι εφικτό προς την
- ▶ Αν η Κίνηση ενεργοποιήσει την επάνω κάρτα από την



Αίθουσες ή αν η TN δεν μπορεί να κατευθυνση της τρέχουσας Αίθουσας-

για Συνάντηση, ανταλλάσσετε κάρτες τράπουλα Συνάντησης της TN και βάλτε τη πάνω στην τράπουλα Σφυγμού του άλλου Χαρακτήρα. Αν υπάρχουν πολλές πιθανές Συναντήσεις λόγω διακοπής ρεύματος, ο Χαρακτήρας με τις λιγότερες κάρτες στην τράπουλα Σφυγμού του παίρνει την κάρτα της TN, ενώ σε περίπτωση ισοπαλίας, την παίρνει όποιος κάθεται πιο κοντά στην TN από τα αριστερά.



φτάσει σε μια Αίθουσα, κινείται όσο πιο στόχου.

Συνάντησης ως συνήθως. Πάρτε



Φάση Ενεργειών

- ▶ Αν η Αίθουσα δεν έχει εξερευνηθεί και έχει μάρκα Σεκταριστή, η TN αντιμετωπίζει τον Σεκταριστή.
- ▶ Αν η Αίθουσα δεν έχει εξερευνηθεί και δεν έχει μάρκα Σεκταριστή, η TN βάζει κλειστή την επάνω κάρτα Αίθουσάς της πάνω στην τράπουλα Αίθουσας.
- ▶ Αν η Αίθουσα έχει εξερευνηθεί, η TN αποκαλύπτει την επάνω κάρτα της Αίθουσας και την εκτελεί.
- ▶ Αν η TN στέκεται σε έναν Διάδρομο, τοποθετεί 1 κάρτα Αίθουσας κλειστή πάνω



στην τράπουλα Επικίνδунου Περάσματος.

Η TN δεν χρησιμοποιεί καμία άλλη Ενέργεια. Ούτε αν έχει το Μαχαίρι συμβαίνει τίποτα, ακόμα και αν ένα Συμβάν απαιτεί τη χρήση του Μαχαριού.

Ειδικοί κανόνες TN

- ▶ Κατά τη διάρκεια μιας Ψηφοφορίας, η ψήφος της TN μετράει ως μία αποχή, ενώ με το Μαχαίρι ως 2 αποχές.
- ▶ Ο Ρόλος του Μάντη δεν είναι διαθέσιμος αν παίζετε με την TN και 1 Σεκταριστή.
- ▶ Αγνοήστε οποιονδήποτε Ρόλο για την TN, εκτός από Σεκταριστή και



Μάντη, αν υπάρχουν 2 ή περισσότεροι Σεκταριστές στο παιχνίδι.

- ▶ Αν υπάρχει μόνο 1 Σεκταριστής και η TN εξουδετερωθεί κατά τη διάρκεια μιας Ψηφοφορίας, αποκαλύψτε τη μάρκα Ρόλου της. Αν δεν ήταν Σεκταριστής, συνεχίστε το παιχνίδι. Αν ήταν ο μοναδικός Σεκταριστής, το παιχνίδι τελειώνει αμέσως. Προσέξτε αυτή τη διαφορά σε σχέση με το κανονικό παιχνίδι: Τώρα ελέγξτε όλες τις τράπουλες Σφυγμού και μετρήστε τους νεκρούς Ερευνητές. Καθώς η TN δεν μπορεί να τερματίσει το παιχνίδι νωρίς ως μοναδικός Σεκταριστής, η Προϋπόθεση Νίκης της υπερτερεί εκείνης των Ερευνητών.



Παράρτημα

Σύμβολα

Ζωντανός

ενέργεια (φάση Ενεργειών)

πόντοι κίνησης (φάση Κίνησης)

άλλος παίκτης

Νεκρός (φάση Ενεργειών)

Σεκταριστής επικίνδунου Περάσματος

κατάσταση αριστερά, εις δεξιά

φάση της Νύκτας

Άνεμοι/επικίνδунος

δείκτες Ρόλων

Πέθανε/Αποκάλυψε τον

Πέθανε: Μην αποκαλύψεις τον Ρόλο σου

Γύρος

Η Πύλη ανοίγει

δείκτης πρώτου παίκτη / (χρησιμοποίησε Φύλο Μαχαίρι)

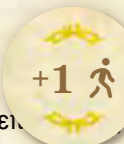
αποκάλυψη/αναποδογύρισμα

1 Γέφυρα σε λειτουργία

ένανς θύλακα κλειστών Εισόδων

μη διαθέσιμο/αγνοήστε

μάρκα Συμβάντων



Συμβάντα

Χτύπημα Κεραυνού (2x)

Γύρνα τη μάρκα Ηλεκτρισμού στην άλλη πλευρά. Η τροφοδοσία ρεύματος είναι ενεργή (ο γλόμπος φωτίζει) ή ανενεργή (ο γλόμπος δεν φωτίζει). Η τροφοδοσία ρεύματος μπορεί να ενεργοποιηθεί μόνο μετά από Χτύπημα Κεραυνού ή την ενέργεια Αποκατάστησε την Τροφοδοσία Ρεύματος στην κόκκινη Αίθουσα (Αίθουσα Ασφαλείας). Αν η Τροφοδοσία ρεύματος είναι ανενεργή, η Κάμερα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί και μπορεί να υπάρξουν Συναντήσεις με 3 ή περισσότερους Χαρακτήρες.



Αποκάλυψη Μυστικών Εισόδων (2x)

Όλες οι Αίθουσες (όχι οι Διάδρομοι) του ίδιου χρώματος θεωρούνται συνδεδεμένες μέχρι να αποκαλυφθεί μια νέα μάρκα Συμβάντων. Αυτό μπορεί να ελεγχθεί με Συνάντηση αμέσως, π.χ. μεταξύ 2 ζωντανών Χαρακτήρων που στέκονται σε διαφορετικές μπλε Αίθουσες. Οι Αίθουσες μπορούν τώρα να χρησιμοποιηθούν για να κόψει κάποιος δρόμο.



Μπορεί να χρησιμοποιεί 1 πόντο Κίνησης για να φύγει από τη Ροζ-2 μέσω της Ροζ-1 και να μπει στον Διάδρομο. Ενώ στέκεται στη Ροζ-1, θα μπορεί να εκτελέσει την ενέργεια Επιθεώρησε μια Αίθουσα για τη Ροζ-2.



Αποκάλυψη Ηθικού (1x)

Όλοι οι Χαρακτήρες παίρνουν +1 Πόντο Κίνησης στην επόμενη Φάση Κίνησης, μέχρι να αποκαλυφθεί μια νέα μάρκα Συμβάντων.

