

Game by Konstantin Seleznev



IGROLOGY

Cult

GAME RULES



ages
12 +



2-5
players



90
min

Культ

Сделайте мудрый выбор кто станет вашим богом! Ведь в душах людей дремлет не мало тёмных и могущественных сущностей... Вам нужно успеть вызвать своего владыку и помочь ему обрести силы раньше соперников. Не время спать: вербуйте последователей, творите тёмные и ритуалы, подкупайте власти или поднимайте на восстание разгневанную толпу.

В настольной игре «Культ» вы посылаете своих верных жрецов в ключевые локации Вечного города. Им предстоит бороться за влияние, последователей и любые другие средства, чтобы добыть вашему богу тела и души всего мира.

Содержание игры

Игровое поле

На игровом поле изображен Вечный город и его 13 локаций. Во время игры вы будете размещать свои жетоны Жрецов в этих локациях, пытаясь заручиться поддержкой местных жителей.

75 жетонов жрецов

(по 15 каждого цвета: красный, желтый, зеленый, синий и черный)

В каждом цвете по три Жреца каждой силы убеждения, от 1 до 5. Чем сильнее Жрец, тем больше у него Влияние. На другой стороне каждого жетона Жреца изображен Алтарь. Все Алтари имеют силу 4.

5 фигурок Патриарха

(красный, желтый, зеленый, синий и черный)

Патриарх — верховный жрец культа. В нем есть сила, равная текущему количеству Последователей Культа. Способности, увеличивающие или уменьшающие силу Жрецов, не действуют на Патриархов. Патриарх никогда не может быть уничтожен.

45 Последователей

(по 9 каждого цвета: красный, желтый, зеленый, синий и черный)

Обычные граждане неохотно пускают агентов темных божеств в свои районы. Однако с помощью своих Последователей Жрецы могут проникнуть даже в самые богатые и защищенные места. Чем больше последователей у культа, тем он могущественнее.





30 карт Чудес

Карты Чудес позволяют вам улучшить свою ситуацию, перемещая своих Жрецов, увеличивая свое Влияние, строя Алтари, получая Последователей, монеты и Фанатиков. Когда разыгрывается карта Чудес, она кладется под низ колоды.



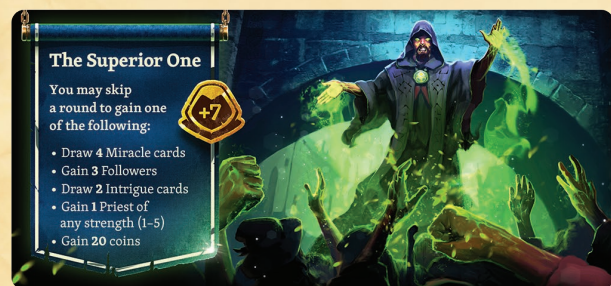
30 карт Заговоров

Карты Заговоров позволяют вам наносить вред своим противникам, украв их карты или монеты, ослабляя конкурирующих Жрецов или уничтожая Последователей, Фанатиков и Алтари. Вы также можете продавать карты Заговоров за монеты. Сыгранные или проданные карты Заговоров помещаются в низ колоды.



30 карт Лицензий

Предлагаемые карты Лицензии можно купить за монеты или получить бесплатно в локации «Дворец». Каждая карта лицензии дает своему владельцу уникальную постоянную способность и увеличивает силу своего Патриарха. Карты Лицензии никогда не попадают вам в руки, всякий раз, когда вы получаете одну, она кладется перед вами лицевой стороной вверх.



Карта превосходства

Эта карта вручается игроку, чьи Жрецы выиграли последний публичный спор на Форуме. Пока вы владеете этой картой, ваш Патриарх получает +7 к силе. В следующем раунде после получения карты Превосходства вы можете использовать один из ее эффектов.



8 планшетов Культа

На каждом планшете Культа есть имя и иллюстрация одного из темных божеств, а также особые способности, которые это божество дает своим прихожанам. У каждого планшета есть светлая и темная стороны.

16 Жетонов толп фанатиков

Эти фанатики образуют бесстрашные армии темных божеств. Если Культ получит 4 жетона, он сможет получить контроль над городом и выиграть игру.

100 монет

Вы используете монеты для оплаты различных эффектов и для покупки карт Лицензии.



Подготовка



1. Поместите игровое поле в центр стола.

2. Перетасуйте колоду карт Чудес и положите ее лицевой стороной вниз в Пустоши (локация 1).

3. Перетасуйте колоду карт Лицензий и поместите ее лицевой стороной вниз в одну из ячеек Дворца (локация 10). Возьмите 3 карты из этой колоды и поместите их лицевой стороной вверх в остальные три ячейки в той же локации.

4. Перетасуйте колоду карт Интриг и положите ее лицевой стороной вниз в Дворянский квартал (локация 11).

5. Каждый игрок выбирает цвет и берет Патриарха и 3 жетона Жреца (по одному с силой 1, 2 и 3) выбранного цвета. Остальные жетоны поместите в общий резерв.

6. Каждый игрок берет планшет Культа, случайно или по договоренности, и кладет его светлой стороной вверх перед собой рядом со своими Жрецами.

7. Каждый игрок кладет 2 последователей своего цвета и 5 монет рядом с планшетом своего культа. Оставшихся Последователей и монеты положите в общий резерв.

Для вашей первой игры мы рекомендуем использовать следующие Культы:

- В игре для двоих: Фафнир и Тиамат;
- При игре втроем: Арахна, Ктулху и Ниррити;
- В игре для 4 игроков: Анубис, Атеизм, Ктулху и Янус.

Мы не рекомендуем вам играть в вашу первую игру с пятью игроками.

Определение первого игрока

У каждого культа есть значение Божественной Мощи, указанное в правом верхнем углу таблицы. В первом раунде игры игрок с наибольшей Божественной Мощью становится первым игроком. В последующих раундах игрок, выигравший в локации с наибольшим количеством очков, становится первым игроком (см. Этап разрешения, стр. 6).

Цель игры

Чтобы выиграть игру, вы должны выполнить хотя бы одно из следующих условий:

- Построить 5 Алтарей
- Завербовать 4 толпы фанатиков.
- Совершить ритуал призыва два раза.

Игра заканчивается, если в конце раунда выполнено любое из условий победы. Игрок выигрывает, а его Повелитель получает власть над всем миром. Если несколько игроков выполняют хотя бы одно из условий, победителем становится равный игрок с наибольшей Божественной мощью.

Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз.

- В **Фаза намерения**, игроки размещают своих свободных жрецов в локациях на игровом поле.
- В **Фаза событий**, игроки определяют победителя в каждой локации и применяют действия и услуги, который им доступны

Фаза намерения

Чтобы получить поддержку в локации, культы должны послать своих жрецов, чтобы убедить местных жителей помочь их делу. Каждый Жрец в Локации увеличивает Влияние своего Культа в этой Локации, равное силе Жреца. Чтобы получить преимущество от локации, вы должны иметь там больше влияния, чем любой из ваших противников. Чтобы отправить своих Жрецов в локации с 4 по 13, ваш Культ должен иметь необходимое количество Последователей, как показано в таблице ниже и изображено на правой стороне игрового поля. Обратите внимание, что это правило актуально только на этапе намерения, но не на этапе событий.



Ruins



Thieves District



Slums



Any number of Followers



Forum



Temple District



Trade District



At least 1



Artisan District



Academy



Port



At least 3



Palace



Nobility District



At least 5



Guard Quarters



The Rift of Darkness



At least 7

В начале игры у каждого культа есть только 2 последователя, поэтому вы можете размещать своих жрецов только в локациях с 1 по 6. Места с 7 по 13 станут доступны, когда ваш Культи наберет больше последователей.

Жрецы размещаются по одному, начиная с первого игрока и по часовой стрелке. В свой ход вы должны разместить одного из своих свободных Жрецов (патриарх и жетоны жрецов) в одной из доступных вам локаций или пасовать.

Свободный жрец тот, который принадлежит вам и находится рядом с вашим планшетом Культа. Как только Жрец помещен в локацию или на планшет Культа, он является бесплатным и его нельзя использовать в качестве больше не свободен. Жетоны жрецов в резерве не принадлежат ни одному игроку. Помните, что ваш Патриарх также является Жрецом.

В каждом раунде первые три размещения ваших Жрецов ничего не стоят. Однако, чтобы разместить каждого дополнительного Жреца, ваш Культи должен потерять 1 последователя, вернув его обратно в резерв. Если у вашего Культа нет последователя, которого можно потерять, вы не можете разместить Жреца и должны пройти. Обратите внимание, что это правило применимо только в фазе намерения, а не в фазе событий.

Спасовать

Если вы спасуете вместо размещения жреца, вы не сможете больше размещать жрецов в локации во время этой фазы. Вы так же можете спасовать, не разместив ни одного жреца.

Когда вы спасуете, вы можете сразу же получить бонус **одной** локации, в зависимости от количества жетонов фанатиков:



 **At least 1 Mob**



 **At least 2 Mobs**



 **At least 3 Mobs**

по тексту Локации, как если бы вы были победителем в этой Локации в фазе Событий.

Кроме того, как только игрок пасует, он может совершать любое количество сделок. Сделки позволяют игроку получить или потратить любое количество монет. Две сделки:

- Продайте одну или несколько карт Интриги из вашей руки. Положите эти карты под низ колоды Интриги и получите из резерва указанное на этих картах количество монет.
- Купите одну или несколько открытых карт Лицензии во Дворце, заплатив указанную стоимость монетами. Положите эти карты перед собой лицевой стороной вверх.

Игрок получаете эффект фанатичной толпы и может заключать сделки только после того, как спасует.

После того, как каждый игрок пасует, фаза намерения завершается. Однако последний игрок, сделавший пас, все еще может совершать какие-либо сделки до конца фазы.

Фаза Событий

На этом этапе каждая локация разыгрывается по одной, начиная с локации 1, затем локации 2 и т. д. Локация, которая разыгрывается, называется - **Активной локацией**. Разыгрываются только локации, в которых есть хотя бы один Жрец или Алтарь. Незанятые Локации не могут стать активными и победителей на таких Локациях нет.

При разыгрывании локации побеждает Культи с наибольшим влиянием и получает бонусы этой локации. Все остальные Культи с любым влиянием там получают монеты в качестве милостыни.

Переходите к следующей локации только после того, как активная локация будет полностью разыграна.

Перед определением победителя в Активной Локации каждый игрок (в том числе отсутствующий в Локации), начиная с первого игрока и по часовой стрелке, может сделать **одно** из доступных следующих действий:

- Сыграть 1 карту Чуда со своей руки;
- Сыграть 1 карту Интриги со своей руки;
- Использовать одну способность своего Культа.

Эти действия могут кардинально изменить ситуацию в Активной Локации. Обратите внимание, что даже игроки, не находящиеся в активной локации, все равно могут выполнить одно из возможных действий, что может повлиять на результат.

После того, как все игроки получили возможность совершить действие, каждый Культи подсчитывает свое Влияние в активной локации, складывая силу всех своих Жрецов и Алтарей в локации, а также любые модификаторы от других эффектов. Культ с наибольшим влиянием становится победителем в локации. В случае ничьей побеждает Культ с наибольшей Божественной мощью.

Победитель может получить бонус локации. Если они не могут или не хотят воспользоваться льготой, они ничего не получают. Все остальные игроки с влиянием в локации получают до 3 монет в качестве милостыни (как показано на поле).

После получения бонуса и милостыни каждый игрок забирает всех своих Жрецов из активной локации и помещает их рядом со своим листом Культа. Эти жрецы теперь являются свободными священниками. Алтари остаются в локации.

Как только все локации с влиянием будут разыграны, фаза событий завершается и наступает конец раунда. Проверьте, выполнил ли кто-нибудь из игроков одно из условий победы. Если нет, подготовьтесь к следующему раунду, пополнив карты Лицензий (см. стр. 11). Игрок, выигравший локацию с наибольшим номером, становится новым первым игроком, и начинается новый раунд.

Локации



Пустоши

Древние руины населены изгнанниками, отшельниками, мистиками и безумцами. Это место является домом слухов, сплетен и божественных знамений.

Бонус: возьмите 1 карту Чуда сверху колоды Чуда.

Милостыня: 1 монета.

Подробнее о картах Чудес См. стр. 10.

покинет свою Локацию до определения победителя

Если у победителя в этой локации нет жрецов (например, если у игрока там есть Алтарь или он разыгрывает карту Интриги), он не может получить преимущество и не получит ничего.

Вполне возможно, что несколько игроков смогут получить выгоду от Воровского квартала в течение одного раунда. В этом случае игроки не могут оплатить монетами локацию, уже занятую другим Жрецом.

Никогда не может быть двух или более Жрецов с монетами в одной и той же локации.



Воровской квартал

мошенники, контрабандисты и другие преступники населяют бедные окраины города. Звон монет здесь решает любую проблему.

Бонус: Игрок может заплатить от 3 до 13 монет. Игрок становится победителем в Локации с номером, равным оплаченной сумме.

Милостыня: 1 монета.

После победы в этой локации и оплаты монет переместите одного из своих священников из Воровского квартала в целевую локацию. Сложите оплаченные монеты на жетон Жреца (или рядом с фигуркой Патриарха, если вы переместили Патриарха). При определении победителя в целевой Локации победителем становится владелец Жреца с монетами. Верните монеты в резерв, если Жрец с монетами



Трущобы

Город густо застроен хижинами и лачуги и место, где темный Культи может легко вербовать новых Последователей среди бедных, нуждающихся и отчаявшихся.

Бонус: получите 1 последователя.

Милостыня: 1 монета.

Возьмите из резерва 1 последователя своего цвета и поместите его на лист Культа. У вас не может быть более 9 последователей.



Форум

Место для встреч, дискуссий, публичных дебатов и демонстрации чудес. Культ, победивший в диспуте, становится более популярным и влиятельным — до следующего диспута.

Бонус: возьмите карту Превосходства.

Милостыня: 2 монеты.

После победы в этой локации возьмите карту Превосходства либо из резерва, либо у ее предыдущего владельца и положите ее лицевой стороной вверх рядом с листом Культа.

Подробнее о карте Превосходства. См. стр. 13



Храмовый квартал

Священники и служители населяют этот район, полный древних и современных храмов. Это лучшее место для поиска новых жрецов для вашего темного культа.

Бонус: Игрок получает либо Жреца с силой 1, либо увеличите силу одного из свободных Жрецов на 1.

Милостыня: 2 монеты.

Если вы решите получить нового Жреца, возьмите жетон Жреца вашего цвета с силой 1 из резерва и добавьте его в свой пул свободных Жрецов. Если такого Жреца в резерве нет, вы не сможете получить нового Жреца.

Если вы решите увеличить силу одного из своих бесплатных Жрецов, верните его в резерв, а затем возьмите из резерва жетон Жреца вашего цвета и следующего значения силы, добавив его в свой пул свободных Жрецов. Если такого Жреца в резерве нет, вы не сможете увеличить силу этого Жреца.

В качестве исключения из обычных правил вы можете увеличить силу своего Жреца в Районе Храма вместо свободного Жреца. Таким образом вы не сможете увеличить силу своего Патриарха.

Максимальная сила Жреца равна 5. Если благодаря этому преимуществу вам нужно увеличить силу Жреца выше 5, сила останется на уровне 5.



Торговый квартал

Район купцов, торговцев, менял, ростовщиков и других зажиточных граждан низкого происхождения. Влиятельные культы могут получить здесь щедрые пожертвования.

Бонус : получите 6 монет.

Милостыня: 2 монеты.



Ремесленный квартал

ремесленников, строителей, каменщиков и другие квалифицированные работники. За разумную цену темный Культ может организовать строительство алтаря.

Бонус: игрок может заплатить 5 монет, чтобы построить Алтарь в любой локации, занятой одним из его жрецов.
Милостыня: 2 монеты.

Чтобы построить Алтарь, вы должны выбрать один из своих жетонов Жреца в любой локации и перевернуть его на сторону Алтаря. Этот Жрец теряется (он становится управляющим у Алтаря), но вы получаете 4 постоянных очка Влияния в этой локации. Этот эффект является немедленным и может повлиять на разрешение места, где вы только что построили Алтарь.

В каждой локации у вас не может быть более одного Алтаря. Алтари не удаляются с игрового поля после определения победителя в Локации или в конце раунда, но могут быть уничтожены картами Интриги или способностями Культа.

Алтари дают вам постоянное присутствие в локации. На Алтарь не распространяются ограничения, связанные с размещением Жреца во время фазы намерения. Вы можете победить в локации, где у вас есть Алтарь и нет Жрецов, но Алтарь не является Жрецом и на него не влияют карты и способности, нацеленные на Жрецов.

Поскольку священники удаляются из локации после ее решения, вы можете построить Алтарь только в локациях с 7 по 13, используя это преимущество. Однако есть способы построить Алтари в локациях и другими способами. Например, если в конце фазы намерения у вас есть 3 жетона фанатиков вы можете воспользоваться преимуществами Района Ремесленников и построить Алтарь до того, как будут разыграны какие-либо локации. Некоторые карты Чудес и способности Культа так же позволяют вам построить Алтарь в активной локации.



Дворец

пара, а также бесчисленное множество придворных, министры и чиновники занимают это величественное здание. Во Дворце влиятельный темный Култ может укрепить свои укрепить свои позиции, получив новые льготы и преференции.

Бонус: Игрок может бесплатно взять одну из открытых карт Лицензии из этой локации.

Милостыня: 3 монеты.

В этой локации будет максимум 3 открытые карты лицензий. Если вы выиграете здесь, вы можете взять одну из них и положить перед собой лицевой стороной вверх, не заплатив его стоимость. Если во Дворце нет открытых карт (поскольку они были куплены за счет сделок в фазе намерения), вы ничего не получаете.

Карточки лицензий пополняются в конце раунда.

Дополнительно о лицензионных картах Лицензии см. на стр. 11.



Дворянский квартал

Благородные жители этого района погружены в вендетты, интриги и борьбу за власть. Это место является источником постоянной опасности для темного Культа, если только он не участвует в самой интриге.

Бонус: игрок может взять 2 карты из колоды Интриги, затем вернуть 1 карту Интриги из своей руки на верх колоды Интриги.

Милостыня: 3 монеты.

Дополнительно о картах Интриги См. стр. 12



Казармы гвардии

Эти казармы занимают полки Королевской Гвардии, задачей которых является наблюдение за Разломом Бездны и подавлением беспорядков. Влиятельный темный култ может вооружить здесь своих прихожан.

Бонус: игрок может потерять 2 последователей, чтобы получить 1 фанатика.

Милостыня: 3 монеты.

Когда вы получаете фанатичную толпу, поместите жетон толпы на свой планшет Культа. Когда вы проходите фазу намерения ваши фанатики позволяют вам получить преимущество одной из локаций.

Каждый раз, когда вы строите Алтарь, в этом месте должен быть хотя бы один Жрец, а жетон Жреца переворачивается лицевой стороной вниз. Вы также не можете построить Алтарь, используя своего Патриарха. Если вы перевернули Жреца с монетами (см. Воровской квартал), верните монеты в резерв и победитель в этой Локации определяется как обычно.

Примечание: В любой момент игры вы можете обменять жетон Жреца, представляющий ваш Алтарь, на другой жетон Жреца вашего цвета из резерва. Это может быть полезно, если в резерве нет жетонов Жреца определенной силы.

Наличие 5 алтарей в локациях в конце раунда соответствует одному из условий победы.



Академия

престижное заведение, где студенты осваивают науки, а ученые исследуют природу. За разумную плату темный култ может обучать здесь своих жрецов и завоевывать уважение.

Бонус: игрок может либо заплатить 5 монет, чтобы увеличить силу одного из свободных Жрецов на 2, либо заплатить 11 монет, чтобы увеличить силу одного из свободных жрецов на 4.

Милостыня: 2 монеты.

Правила увеличения силы Жреца такие же, как и для Храмового Района. Вы можете увеличить силу своего Жреца в Академии, но не в локации с более высоким номером или на листе Культа.



Портовый квартал

множество таверн, борделей, азартных игр дома и тому подобные теневые заведения. Богатые культы могут легко найти новых последователей среди моряков, пиратов, бардов, гуляк и торговцев всех мастей.

Бонус: игрок может либо заплатить 5 монет, чтобы получить 2 последователей, либо заплатить 11 монет, чтобы получить . 4 последователей

Милостыня: 2 монеты.

Возьмите Последователей своего цвета из резерва и поместите их на лист Культа. У вас не может быть более 9 последователей.

Если в конце раунда у вас есть 4 жетона толпы фанатиков, вы выполняете одно из условий победы.



Разлом Бездны

наша трещина, где древняя тьма находит свой путь в мир живых. Сбрав здесь все свое влияние, темный Култ может призвать свое темное божество, чтобы править миром.

Бонус: если у игрока достаточно влияния в этой локации, он может выполнить вызов своего божества.

Милостыня: 3 монеты.

Чтобы успешно выполнить Призыв вашего божества, ваше общее Влияние в Разломе Бездны должно быть как минимум равно Божественной мощи вашего Культа. Если у вас недостаточно влияния, попытка призыва провалится, и вы ничего не получите.

Если вы успешно призвали и ваш планшет Культа оказался светлой стороной вверх, переверните его темной стороной. Ваше божество приближается к этому миру, Божественная мощь вашего Культа увеличивается и способности вашего Культа изменяются.

Если вы успешно призвали и ваш планшет Культа оказался темной стороной вверх, вы выполнили одно из условий победы.

Обратите внимание, что Култ темной стороны обладает большей Божественной мощью, чем любой Култ светлой стороны.

Карты Чудес

Карты Чудес обычно можно получить в Пустоши. Их можно разыграть во время фазы разрешения, при разрешении локации.



Самые эффективные карты Чудес имеют темную печать в верхнем левом углу. Вы можете разыгрывать эти карты только если ваш лист Культа темной стороной вверх.

После того, как вы разыграли (или сбросили) карту Чуда, положите ее лицевой стороной вниз под колоду Чуда.

Разыгрывая карту Чуда, вы должны полностью использовать её эффект. Если вы не можете использовать эффект в полной мере (например, у вас недостаточно последователей, которых можно потерять, или у вас нет жреца, которого можно переместить из активной локации), вы не сможете разыграть эту карту.

Примечание: Если эффект карты Чудес позволяет вам разместить Жреца в локации, вам не нужно иметь количество Последователей, обычно необходимое для этого размещения, поскольку карта Чудес разыгрывается на Фазе решения, а не на Фазе Событий.

Эффекты карт Чудес



Поместите одного из своих свободных Жрецов в активную локацию.



Переместите одного из своих жрецов из активной локации в любую локацию с большим номером.



Увеличьте Влияние одного из ваших Жрецов в Активной локации на 2-7 (его сила останется прежней).



Потеряйте 3 своих последователей, чтобы построить Алтарь в активной локации (переверните один из ваших жетонов жреца в локации на сторону алтаря).



Потеряйте 4 своих последователей, чтобы получить жетон фанатиков.



Получите 1-2 последователей или 4-7 монет (на ваш выбор).

Карты Лицензий

Карты Лицензии можно получить либо купив их по сделке, либо в локации «Дворец». В отличие от карт Чудес и Интриг, карты Лицензий никогда не держат в руке, они кладутся перед вами лицевой стороной вверх и не считаются находящимися в вашей руке. Однако вы можете сбросить свои карты лицензий, чтобы усилить свою способность Культа. Сброшенные карты лицензий кладутся под низ колоды лицензий.

В дополнение к постоянной способности каждая карта Лицензии, которой вы владеете, увеличивает силу вашего Патриарха на 1, 2 или 3, как указано на карте.

В конце раунда, если хотя бы одна ячейка для карт Лицензий лицом вверх пуста, верните все оставшиеся карты Лицензий лицевой стороной вверх в низ колоды Лицензий, затем вытяните из колоды 3 карты и поместите их лицевой стороной вверх в слоты.



Должность (номер локации)

Эта Лицензия предоставляет доступ к определенной локации на этапе намерения, даже если у вас недостаточно последователей:

- Менестрель открывает доступ к Району ремесленников.
- Целитель открывает доступ в Академию
- Адмирал открывает доступ в порт.
- Наставник открывает доступ во Дворец
- Инквизитор открывает доступ к Дворянскому кварталу
- Генерал открывает доступ в Казармы гвардии.
- Оракул открывает доступ к Разлому Бездны

Эффекты карт лицензий



Одобрение (под номером 4, 5 или 6)

Эта Лицензия позволяет вам не терять Последователя после того, как вы поместите четвертого, пятого или шестого (в зависимости от количества) Жреца в фазу намерения. Например, если у вас Одобрение 5, вы не теряете Последователя при размещении пятого Жреца в фазе, но вы все равно тратите Последователя после размещения четвертого Жреца.



Десятина (Номер локации)

Эта лицензия позволяет вам облагать налогом жрецов ваших оппонентов, размещенных в локациях, указанных на карте. Каждый раз, когда оппонент размещает своего Жреца в одной из этих локаций во время фазы намерения, он должен немедленно заплатить вам 1 монету. Если у них нет монет, они размещают Жреца без оплаты. Алтари не облагаются налогом.



Сообщество (Номер локации)

Эта Лицензия позволяет вам получить бонус соответствующей локации, даже если вы проиграли в локации. Чтобы получить бонус, вам все равно необходимо иметь хотя бы 1 влияние в локации. Вы получаете бонус сразу после победителя, и если вы не можете или не хотите им воспользоваться, вы ничего не получаете (в том числе и никакой милостыни). Карты Лицензии для сообщества есть во всех Локациях, кроме Форума.



Карты Интриги

Карты интриг обычно можно получить в Дворянском квартале. Они разыгрываются во время фазы событий в активной локации перед определением победителя.

Интриганство преследуется Короной. При желании вы можете раскрыть заговор властям и получить награду. В рамках сделки на этапе намерения вы можете продать карту Интриги за количество монет, указанное в середине карты.

После того как вы разыграли или продали карту Интриги, положите ее лицевой стороной вниз под низ колоды Интриги. Если вы не можете использовать эффект карты Интриги (например, из-за отсутствия подходящей цели), вы не можете разыграть эту карту.



На некоторых картах интриг в левом верхнем углу изображена тёмная печать. Вы можете разыграть эти карты, если планшет вашего культа лежит тёмной стороной вверх. Однако вы все равно можете продать эту карту по сделке

Эффекты карт Интриги



Шантаж. Возьмите половину монет, округленных в большую сторону, у самого богатого игрока. Если вы самый богатый игрок, вы ничего не получите. Если несколько игроков стали самыми богатыми, вы не можете разыграть эту карту.



Экзорцизм. Уменьшите силу любого жреца в активной локации ровно на 2 (т.е. с 5 до 3, с 4 до 2 или с 3 до 1). Замените жетон этого Жреца на жетон того же цвета, но с меньшей силой, из резерва. Если в резерве нет таких жетонов Жреца, вы не можете разыграть эту карту на этом Жреце.



Резня на улицах. Каждый культ, имеющий влияние в активной локации, теряет до 2 последователей.



Разгон фанатиков. Каждый культ, имеющий влияние в активной локации, теряет 1 жетон толпы фанатиков.



Тайный обыск. Каждый противник с влиянием в активной локации должен дать вам 1 карту Чудес или 1 карту Интриги из своей руки.



Угроза Короне. Возьмите 1 карту Лицензии, принадлежащую Культуре с самым сильным Патриархом. Если у вас самый сильный Патриарх, вы ничего не получите.

Если несколько игроков имеют равное количество сильнейших Патриархов, вы не можете разыграть эту карту.



Вандализм. Если в Локациях с более высокими номерами нет Алтарей, верните в резерв все Алтари в Активной Локации.



Засада на глупца. Удалить Жреца с монетами из Активной локации. Вы забираете монеты, Жрец возвращается владельцу.



Рейд Инквизиции. За Активное местоположение не предоставляются никакие льготы или милостыни.



Захват локации. Верните всех Жрецов из Активной локации их владельцам. Вы победитель в этой локации.

Карта превосходства



Пока вы владеете этой картой, ваш Патриарх имеет +7 к силе. Этот эффект является немедленным, поэтому, если локация с вашим Патриархом еще не активирована, это может повлиять на результат в этой локации.

Карта Превосходства больше других карт, но она по-прежнему считается картой, поэтому вы можете сбросить ее вместе с другими картами, чтобы усилить способность Культа. В этом случае верните карту Превосходства в резерв.

Если в начале раунда у вас есть карта Превосходства, вы можете отказаться от своих обычных действий в этом

раунде и вместо этого устроить праздник в честь верховного божества. Решение о том, проводить празднование или нет, должно быть принято в начале фазы намерения, до размещения первого жреца или паса.

Когда вы решите отпраздновать, получите любой из эффектов перечисленных на лицевой стороне карты Превосходства, а затем переверните ее лицевой стороной вниз. Эффект применяется немедленно, и тогда ваш Культ не участвует в текущем раунде — ваши Жрецы и Последователи слишком заняты празднованием. В этом раунде вы не можете размещать Жрецов в локациях, заключать сделки, карты или разыгрывать или использовать способности Культа. Вы не можете получить выгоду от локации из-за фанатиков (т. е. когда вы пасуете). Вы не сможете выиграть или получить милостыню в Локациях, даже если у вас там есть Алтари. Локации с вашими Алтарями не становятся активными, если у других игроков там влияния. Карты Интриги и способности Культа противника действуют на вас как обычно.

Если вы потеряете карту Превосходства во время празднования вашего Культа, вы все равно потеряете остаток раунда. Новый владелец карты Превосходства кладет ее перед собой лицевой стороной вверх.

Описание культов

На планшете Культа указаны имя и изображение темного божества. Божественная мощь Культа указана в правом верхнем углу. В правой части листа находятся две уникальные способности, которые игрок может использовать во время фазы решения.

Каждый планшет Культа двусторонний: одна сторона светлая, другая темная. Способности и Божественная мощь у каждой стороны разные.

Существует два типа способностей Культа: Жертвоприношение и Ритуал.

Способности жертвоприношения имеют стоимость в монетах, картах, последователях или фанатиках. Чтобы использовать способность жертвоприношения, вы должны заплатить полную стоимость, а затем применить ее эффект.

Ритуальные способности требуют Мастера — свободного Жреца определенной силы. Чтобы использовать ритуальную способность, вы должны поместить соответствующего свободного Жреца на свой планшет Культа.

Все способности, если не указано иное, действуют на объекты в Активной локации или объекты, принадлежащие Культу.

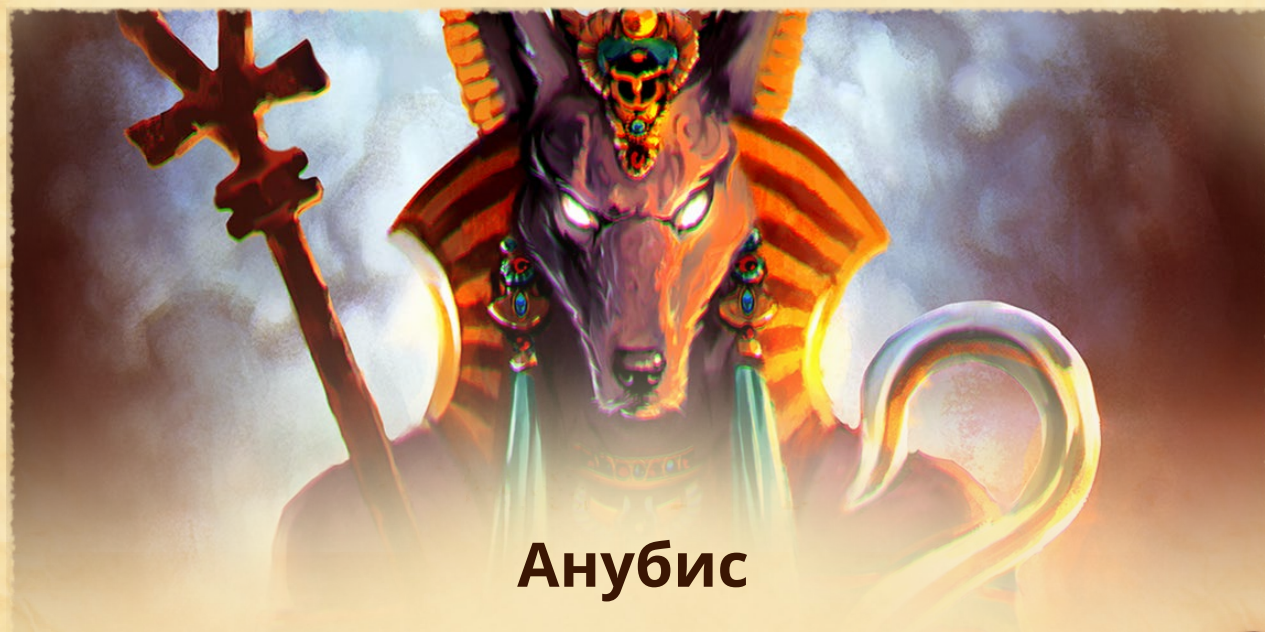
Прежде чем определить победителя в Активной локации, вы можете использовать в качестве действия одну из способностей вашего Культа. Вы можете использовать эти способности любое количество раз в течение раунда, но только один раз в каждой локации. Вы должны платить указанную стоимость каждый раз, когда используете способность жертвоприношения, и вам следует назначать нового Мастера каждый раз, когда вы используете ритуальную способность.

В конце раунда верните все жетоны Жрецов на своем листе в запас свободных Жрецов.

Ваш Патриарх может быть Мастером Ритуала. Однако вы не можете выбрать своего Патриарха Мастером Ритуала, уничтожающего своего Мастера.

Культы и их способности

На следующих страницах описаны способности каждого из Культов. Способности светлой стороны напечатаны на светлом фоне, а способности темной стороны — на темном. Всякий раз, когда способность предписывает вам **Удалять** что-нибудь, положите это обратно перед собой. Всякий раз, когда способность предписывает вам **Разрушать** что-нибудь, вернуть в резерв.



Ритуал ухода

Уничтожьте Мастера, чтобы получить по 1 последователю за каждого жреца в активной локации.

Мастер: Жрец с силой 2 или больше.

Ритуал. Верните одного из своих свободных Жрецов с силой не менее 2 в резерв. Возьмите из резерва количество Последователей вашего цвета, равное количеству Жрецов (любого Культа) в Активной локации. У вас не может быть более 9 последователей.

Рука Смерти

Удалите одного из своих Жрецов из активной локации и увеличьте его силу на 2. Получите 4 монеты.

Стоимость: 1 последователь.

Жертва. Верните одного из своих последователей в резерв. Выберите одного из своих Жрецов в Активной локации, верните его в резерв, затем возьмите из резерва жетон Жреца вашего цвета с повышенной силой и добавьте его в свой пул свободных Жрецов. Возьмите четыре монеты из запаса.

Создать мумию

Уничтожить Мастера. Каждый светлый культ теряет 1 жетон фанатика. Возьмите 1 карту Чудес.

Мастер: Жрец с силой 1.

Ритуал. Выберите одного из своих свободных Жрецов ровно с 1 силой. Верните этого Жреца в резерв. Каждый из ваших противников, чей планшет Культа лежит светлой стороной вверх, возвращает одного моба в резерв. Вытяните верхнюю карту из колоды Чудес и добавьте ее в руку.

Воскрешение праведников

Получите Жреца с силой, равной количеству ваших свободных Жрецов.

Стоимость: 2 последователя.

Жертва. Верните двух своих последователей в резерв. Возьмите из резерва жетон Жреца вашего цвета с силой, равной количеству ваших свободных Жрецов, и добавьте его в свой пул свободных Жрецов. Если в резерве нет такого Жреца, вы не можете его взять, но учтите, что вы можете в любое время обменять один из своих Алтарей на другой жетон Жреца в резерве.



Ктулху

Ритуал Бездны

Уничтожьте Мастера, чтобы увеличить силу вашего Жреца в Активной локации на силу Мастера.

Мастер: Жрец любой силы.

Ритуал. Верните одного из своих свободных Жрецов в резерв. Выберите одного из своих Жрецов в Активной локации, верните его в резерв, затем возьмите из резерва жетон Жреца вашего цвета с повышенной силой и поместите его в Активную локацию. Если силу нужно увеличить выше 5, она останется на уровне 5.

Великий Храм

Уничтожьте всех своих свободных священников, чтобы построить Алтарь в активной локации.

Стоимость: 5 последователей.

Жертва. Верните всех своих свободных Жрецов и пятерых Последователей в резерв. Переверните одного из ваших Жрецов в активной локации на сторону Алтаря. Если у вас нет свободных жрецов, вы все равно можете использовать эту способность.

Яростный шторм



Получите 2 последователей. Каждый Культи с 7 и более монетами теряет 7 монет.

Стоимость: 2 карты.

Жертва. Сбросьте две карты. Каждый игрок с 7 и более монетами (включая вас) отдает в резерв 7 монет. Возьмите из резерва двух последователей вашего цвета. У вас не может быть более 9 подписчиков.

Воля Древних

Каждый светлый Культи теряет 1 фанатичного моба и дает вам 1 карту по своему выбору.

Стоимость: 5 последователей.

Жертва. Верните пятерых своих Последователей в резерв. Каждый из ваших противников, чей планшет Кulta лежит светлой стороной вверх, возвращает одного моба в резерв и дает вам одну карту (по своему выбору).



Фафнир

Ода жадности

Поменяйте 1 своего жреца в активной локации на 2 других бесплатных жреца.

Стоимость: 6 монет.

Жертва. Заплатите шесть монет в резерв. Удалите одного из своих Жрецов из активной локации и добавьте его в свой пул бесплатных Жрецов. Затем поместите двух других свободных жрецов в активную локацию.

Ода предательству

Возьмите 1 карту Интриги и немедленно продайте ее.

Стоимость: 1 карта и 2 монеты.

Жертва. Отдайте две монеты в резерв и сбросьте одну карту. Откройте верхнюю карту колоды Интриги, наберите указанное в середине карты количество монет и верните карту под колоду.

Кровь за золото



Возьмите до 7 монет от каждого светлого Культа.

Стоимость: 2 последователя.

Жертва. Верните двух своих последователей в резерв. Каждый из ваших противников, чей планшет Культа лежит светлой стороной вверх, дает вам 7 монет (или все его монеты, если у них их меньше 7).

Армия грабителей

Получите 1 фанатика и возьмите 2 карты Чудес.

Стоимость: 15 монет.

Жертва. Заплатите 15 монет в резерв. Возьмите одного фанатика из резерва. Возьмите две верхние карты из колоды Чуда.



Янус

Чаша Ясности

Получите 1 последователя. В активной локации побеждает Култ с наименьшим влиянием.

Стоимость: 2 карты.

Жертва. Сбросьте две карты. Возьмите из резерва одного последователя своего цвета. При определении победителя в Активной Локации победителем становится игрок с наименьшим Влиянием, присутствующим в Локации. У этого игрока должен быть хотя бы один Жрец или Алтарь в локации. Если несколько игроков имеют равное наименьшее влияние, победителем становится игрок с наименьшей Божественной мощностью.

Если у Культа есть Жрец с монетами в активной локации, этот Култ побеждает в локации, даже если вы используете эту способность. Однако вы все равно получаете последователя. У вас не может быть более 9 последователей

Тайна добродетелей

Возьмите по 1 карте Чуда за каждого Жреца в активной локации.

Стоимость: 7 монет.

Жертва. Заплатите 7 монет в резерв. Вытяните количество карт Чудес, равное количеству Жрецов (любого Культа) в активной локации.

Тайна пороков



Уничтожьте Мастера, чтобы вытянуть количество карт Интриги, равное силе Мастера.

Мастер: Жрец любой силы.

Ритуал. Верните одного из своих свободных Жрецов в резерв. Вытяните количество карт интриг, равное силе этого Жреца.

Чаша безумия

Получите 2 жетона фанатиков. Уничтожьте все алтари в активной локации.

Стоимость: 9 карт.

Жертва. Сбросьте 9 карт. Возьмите два жетона фанатиков из резерва. Верните в резерв все Алтари в активной локации.



Ниррити

Путь Верности

Возьмите 3 карты снизу колоды Чудес. Стоимость: 2 последователя.

Жертва. Верните двух своих последователей в резерв. Вытяните три карты из нижней части колоды Чудес. Прежде чем использовать эту способность, убедитесь, что предыдущий игрок завершил свое действие, поскольку оно может включать в себя разыгрывание или сброс карт Чудес.

Путь соблазнителя

Бесплатно возьмите 1 открытую карту Лицензии из Дворца.

Стоимость: 2 карты.

Жертва. Сбросьте две карты. Возьмите любую лицензию лицевой стороной вверх из локации Дворца и поместите ее рядом с листом Культа.

Путь Беззакония



Уничтожьте Мастера, чтобы уничтожить Алтарь светлого Культа в активной локации.
Мастер: Жрец с силой 4 или меньше.

Ритуал. Верните в резерв одного из своих свободных Жрецов с силой не более 4. Выберите в активной локации любой Алтарь, принадлежащий вашему оппоненту, чей планшет Культа лежит светлой стороной вверх. Верните этот Алтарь в резерв.

Путь триумфа

Получите Жреца силой 5 и поместите его в активную локацию. Получите 1 фанатичного моба.

Мастер: Патриарх с силой 16 или выше.

Ритуал. Вы можете использовать эту способность только в том случае, если у вас есть свободный Патриарх с силой не менее 16. Поместите Патриарха на свой планшет Культа. Возьмите из резерва жетон Жреца вашего цвета силой 5 и поместите его в Активную локацию. Возьмите один жетон фанатика из резерва.



Тиамат

Смена облика

Поменяйте местами 2 своих жреца в любых локациях.

Стоимость: 3 монеты.

Жертва. Заплатите три монеты в резерв. Поменяйте местами двух своих жрецов в любых локациях. Если вы меняете Жреца с монетами (см. Воровской квартал), верните монеты в резерв.

Воплощение

Уничтожьте 3 свободных священников. Получите Жреца с силой 5 и поместите его в активную локацию.

Мастер: Жрец с силой 3 или выше.

Ритуал. Поместите одного из своих свободных Жрецов с силой не менее 3 на планшет Культа. Верните трех своих свободных Жрецов в резерв. Возьмите из резерва жетон Жреца вашего цвета силой 5 и поместите его в Активную локацию.

Атака драконов



Каждый культ, имеющий влияние в активной локации, теряет 1 жетон фанатика.

Стоимость: 3 карты.

Жертва. Сбросьте три карты. Каждый игрок, у которого в активной локации есть хотя бы один Жрец или Алтарь, возвращает в резерв один жетон фанатика.

Жатва хаоса

Сыграйте 1 карту Чудес, затем возьмите 2 карты Чудес

Мастер: Жрец с силой 5.

Ритуал. Поместите одного из своих свободных Жрецов с силой ровно 5 на планшет Культа. Сыграйте карту Чудес с руки. Вытяните две верхние карты колоды Чудес. Вы не можете использовать эту способность, если не можете разыграть карту Чудес.



Арахна

Посвящение в жрицу

Получите Жреца с силой, равной количеству Принесенных в жертву Последователей, и поместите его в Активную локацию.

Стоимость: 1–5 последователей.

Жертва. Верните любое количество своих Последователей (от 1 до 5) в резерв. Возьмите из резерва жетон Жреца своего цвета с силой, равной числу вернувшихся Последователей. Поместите этого священника в активную локацию.

Очарование женщины

Переместите 1 вашего жреца из активной локации в следующую локацию. Получите 1 монету.

Мастер: Жрец с силой 3.

Ритуал. Поместите на свой планшет Культа одного из свободных Жрецов с силой ровно 3. Выберите одного из своих Жрецов в Активной локации и переместите его в локацию со следующим номером. Возьмите 1 монету из запаса.

Паучья хватка



Разместите 4 или более бесплатных жрецов в активной локации.

Стоимость: 2 карты и 2 монеты.

Жертва. Отдайте две монеты в резерв и сбросьте две карты. Разместите как минимум четырех свободных жрецов в активной локации. Вы не можете использовать эту способность, если у вас менее четырех свободных Жрецов.

Колдовство Богини

Уничтожьте Мастера, чтобы получить 3 монеты и вытянуть верхнюю карту из каждой колоды. Положите перед собой открытую карту лицензии, которую вы вытянули.

Мастер: Жрец с силой 3 или выше.

Ритуал. Верните в резерв одного из своих свободных Жрецов с силой не менее 3. Вытяните верхние карты колод Чудес, Интриг и Лицензий. Положите карту Лицензии в игру перед собой, а две другие карты — в свою руку. Возьмите 3 монеты из запаса.



Атеизм

Триумф науки

Если в активной локации нет жрецов других игроков, получите 1 последователя.

Мастер: Жрец с силой 4 или выше.

Ритуал. Поместите на свой лист Культа одного из свободных Жрецов с силой не менее 4. Возьмите из резерва одного последователя своего цвета. Вы можете использовать эту способность только в том случае, если в активной локации нет жрецов конкурирующих культов (хотя там могут быть алтари). У вас не может быть более 9 последователей.

Политика террора

Разыграйте карту Интриги, затем возьмите 1 карту Интриги и получите 3 монеты.

Стоимость: 2 последователя.

Жертва. Верните двух своих последователей в резерв. Сыграйте карту Интриги с руки. Вытяните верхнюю карту колоды Интриг и возьмите из резерва 3 монеты.

Вы не можете использовать эту способность, если не можете разыграть карту Интриги.

Развенчание мифа



Каждый светлый Культ должен дать вам 1 карту.
Мастер: Патриарх с силой 15 или выше.

Ритуал. Вы можете использовать эту способность только в том случае, если у вас есть свободный Патриарх с силой не менее 15. Поместите Патриарха на свой лист Культа. Каждый из ваших противников, чей планшет Культа лежит светлой стороной вверх, отдаёт вам одну карту (по их выбору).

Нигилизм

Если в активной локации нет Алтарей, постройте там Алтарь.

Стоимость: 3 карты.

Жертва. Сбросьте три карты. Переверните одного из ваших Жрецов в активной локации на сторону Алтаря. Вы не можете использовать эту способность, если в активной локации есть хотя бы один Алтарь (любого Культа).

Эффекты карт Чудес



Поместите одного из своих свободных Жрецов в активную локацию.



Переместите одного из своих Жрецов из активной локации в любую с более высоким номером расположение.



Увеличьте Влияние одного из ваших Жрецов в активной локации на 2-7.



Потеряйте 3 своих последователей, чтобы построить Алтарь в активной локации (переверните один из ваших жетонов жреца в локации на сторону алтаря).



Потеряйте 4 своих последователей чтобы получить фанатичную толпу.



Получите 1-2 подписчиков или 4-7 монет (на ваш выбор).

Эффекты Лицензионные карты



Увеличьте силу вашего Патриарха на 1, 2 или 3.



Во время фазы намерения: противники платят вам 1 монету каждый раз, когда размещают своего Жреца в одной из соответствующих локаций.



Получите бонус от соответствующего местоположения, даже если вы проиграли в этой локации.



Во время фазы намерения На этапе вы можете разместить своих жрецов в соответствующем месте, даже если у вас недостаточно последователей.



Не теряйте последователя после того, как разместите 4-го, 5-го или 6-го жреца в Фазе намерения.



Вы можете разыграть эту карту Чуда или Интриги, только если ваш планшет Культа находится темной стороной вверх.