

Правила настольной игры «Культ»

Игра Константина Селезнева

Издатель: Игрология Продюсер Тимофей Бокарев

Художник Антон Квасоваров Дизайнер Андрей Шестаков

игра для 2-5 участников от 12 лет

Сделайте мудрый выбор кто станет вашим богом! Ведь в душах людей дремлет немало тёмных и могущественных существ... Вам нужно успеть вызвать своего владыку и помочь ему обрести силы раньше соперников. Не время спать: вербуйте последователей, творите тёмные 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.

Компоненты

- 1 игровое поле

На игровом поле изображен город с 13 кварталами, на которые игроки будут выкладывать жетоны жрецов, чтобы убедить жителей этого квартала оказать нужную игроку услугу.

- 75 жетонов жрецов, по 15 жетонов красного, желтого, зеленого, синего и серого цвета

Жрецы имеют уровень от 1 до 5, который определяет их способность к убеждению. Всего игроку доступно по 3 копии жреца каждого уровня. Перевернутый жетон жреца является жетоном алтаря. Уровень всех алтарей равен 4.

- 5 фигурок Патриархов красного, желтого, зеленого, синего и черного цвета

Патриарх является главой культа, жрецом, уровень которого равен числу последователей культа и который не может быть уничтожен.

- 35 миплов последователей, по 7 миплов красного, желтого, зеленого, синего и черного цвета

Чем больше последователей, тем сильнее культ. В городе не очень любят темных богов, последователи позволяют жрецам проникать в более богатые и охраняемые кварталы. В начале игры все игроки имеют

по 2 последователя, максимальное количество последователей, которое может быть у культа равно 7.

- 16 жетонов толп фанатиков

Толпы фанатиков являются бесстрашной армией темного бога. Четырех таких толп достаточно культу, чтобы полностью захватить весь город.

- 30 карт чудес

Карты чудес позволяют временно увеличивать силу убеждения жрецов, перемещать их, строить алтари, получать последователей, деньги и толпы фанатиков. Действие карт чудес направлено на объекты принадлежащие игроку. Сыгранная карта чудес возвращается на дно колоды.

- 30 карт лицензий

Карты лицензий можно приобрести за деньги, либо бесплатно в квартале Дворец. Каждая из карт предоставляет владельцу постоянно действующую уникальную игровую возможность, а также увеличивает уровень его Патриарха.

- 30 карт заговоров

Карты заговоров позволяют похищать карты, деньги, уничтожать жрецов, последователей, толпы фанатиков и алтари. Действие карт заговоров направлено на объекты принадлежащие соперникам игрока. Карту заговоров можно обменять на деньги передав заговорщиков в руки властей. Сыгранная и проданная карта заговора возвращается на дно колоды.

- 1 карта Величия

Карту величия приобретает игрок, жрецы которого одерживают победу в последних публичных дебатах. Владелец карты получает +7 к уровню своего Патриарха на все время владения картой. В следующий ход он может обменять эту карту на одну из предоставляемых ей возможностей.

- 100 монет

Деньги используются для оплаты различных игровых операций.

- 8 щитков культов (щитков повелителя)

Щиток культа содержит имя темного бога, изображение и способности, которые он дарует своим верным слугам. Щиток имеет две стороны, светлую и темную, в начале игры, все щитки культов лежат светлой стороной вверх.

Подготовка к игре

1. Расположите игровое поле в центре стола.
2. Тщательно перемешайте колоду Чудес и поместите её в квартал № 1 (Пустоши).

3. Тщательно перемешайте колоду Заговоров и поместите её в квартал № 11 (Дворянский квартал).
4. Тщательно перемешайте колоду Лицензий, сдайте три карты и разместите их в три слота квартала № 10 (Дворец), колоду расположите в четвертом слоте.



5. Каждый игрок выбирает цвет, которым он будет играть и получает миниатюру Патриарха своего цвета, а также три жетона жрецов уровня 1, 2 и 3 своего цвета.
6. Раздайте каждому игроку по одному щитку культа, случайным образом или по их выбору.
7. Поместите на щиток культа каждого игрока по 2 последователя его цвета и по 5 монет.

Определение первого игрока

Каждый из темных культов обладает мистической силой, величина которой указана в правом верхнем углу щитка. Право первого хода принадлежит игроку, мистическая сила которого максимальна. В каждый из следующих ходов, первым игроком станет тот, который одержал победу в самом старшем квартале. (см. фаза действий)

Ход игры, условия победы.

Игра состоит из серии раундов, в каждом из которых есть две фазы.

- В **фазу решений** игроки выбирают кварталы, которые хотят использовать и размещают в них своих свободных жрецов.
- В **фазу событий** игроки определяют победителя в каждом из кварталов и применяют действия и услуги, которые им доступны.

Задача игрока – выполнить к концу раунда одно из трех условий победы:

- 1) Построить 5 алтарей**
- 2) Завербовать 4 толпы фанатиков**
- 3) Совершить Ритуал призыва 2 раза.**

Игра заканчивается, если после завершения раунда один из игроков выполнил любое из условий победы. Он становится победителем, а его Повелитель получает власть над всем миром. Если в конце раунда условие победы выполнено более чем одним игроком – победителем в игре становится тот из них, мистическая сила культа у которого больше.

Фаза решений.

Чтобы получить поддержку в квартале, культ посылает туда жрецов, которые убеждают жителей оказать ему услугу. Каждый жрец увеличивает влияние

культы в квартале на величину своего уровня. Чтобы получить услугу игрок должен добиться, чтобы его влияние в квартале оказалось больше, чем у любого из соперников. Доступность кварталов к проникновению в них жрецов темного культа определяется количеством последователей, которые есть у культа игрока.

№	Название квартала	число последователей
1	Пустоши	0 и более
2	Воровской квартал	
3	Трущобы	
4	Форум	1 и более
5	Храмовый квартал	
6	Торговый квартал	
7	Ремесленный квартал	3 и более
8	Академия	
9	Портовый квартал	
10	Дворец	5 и более
11	Дворянский квартал	
12	Казармы гвардии	7
13	Разлом	

В начале игры, игрокам доступны с 1-го по 6-ой кварталы (у каждого культа 2 последователя). Следующие с 7-го по 13-й кварталы станут доступны по мере обретения культом новых последователей.

Размещение жрецов производится по одному, в порядке очередности хода. В начале **фазы решений** игрок, который ходит первым, должен расположить одного из своих свободных жрецов (Патриарх и три жреца уровня 1, 2 и 3) на любом из доступных кварталов.

Свободным жрецом игрока называется жрец (а также Патриарх) его цвета, который был получен им в начале, либо в процессе игры и лежит рядом с его щитком. Жрец, который расположен на одном из кварталов или на щитке культа, не является свободным жрецом, и не может быть использован в качестве свободного жреца.

После первого игрока одного из своих свободных жрецов располагает следующий игрок по часовой стрелке. Так продолжается пока каждый из игроков не объявит пас, на этом фаза решений заканчивается.

Объявить пас может любой игрок, когда до него доходит очередь размещать жреца. После объявления паса игрок уже не может в эту фазу размещать жрецов, но может сразу совершить любое количество сделок.

Сделки совершаются игроками с целью получить или потратить деньги. Если у игрока есть достаточная сумма денег или карты заговора, то он может:

- Продать одну и более своих карт Заговора, убрав их под низ колоды и получив из банка указанную на них сумму вознаграждения.
- Купить одну или более из трех открытых карт Лицензий (расположенных в квартале Дворец) оплатив в банк указанную на них стоимость.

Сделки совершаются игроком только после того, как он закончил размещение свободных жрецов, игрок может не размещать ни одного жреца в эту фазу, сразу объявить пас и совершить сделки.

Правило жертвы. За размещение первых трех жрецов с игроков не берется никакой платы, однако за размещение четвертого, пятого и каждого следующего жреца игрок должен пожертвовать 1 последователем, который снимается со щитка культа сразу после размещения этого жреца в квартале.

Фаза событий.

В эту фазу в каждом из кварталов, где один или более культов имеют влияние, определяется победитель – культ, влияние которого наибольшее. Если влияние двух и более культов в квартале равно, победителем становится культ с наибольшей мистической силой. Победитель в квартале использует услугу, все прочие культы, имеющие в квартале влияние, получают жертвования, от 1 до 3 монет. Победитель может отказаться от заслуженной услуги, в этом случае он не получает ничего.

Определения победителей производится в строгом порядке от самого младшего квартала (первого) к самому старшему (тринадцатому). В каждом

следующем квартале победитель определяется после того, как все действия с предыдущим кварталом закончены, услуги оказаны, пожертвования собраны, а жрецы сняты, разобраны игроками и размещены рядом со щитками в качестве свободных жрецов. Если в квартале ни у одного культа нет влияния, победитель в нем не определяется, игроки сразу переходят к определению победителя в следующем за ним квартале.



Активный квартал – квартал, в котором в данный момент фазы событий определяется победитель.

До определения победителя в активном квартале, каждому игроку начиная с первого, предоставляется возможность использовать одно из доступных действий:

- 1) Сыграть из руки карту чуда.
- 2) Сыграть из руки карту заговора.
- 3) Использовать одну из двух уникальных способностей своего культа.

Победитель определяется только в квартале, в котором есть хотя бы один жрец или алтарь. Пустые кварталы не могут быть активными, в них и не может быть победителя, описанные действия к ним применяются.

Данные действия могут решительным образом изменить расстановку сил, благодаря чему победителем в активном квартале станет другой игрок.

Перед каждым определением победителя в квартале любой игрок может совершить не более одного действия, всего за раунд таких действий он может совершить столько, сколько кварталов подвержены влиянию культов, пока ресурсы игрока ему это позволяют.

Фаза событий и раунд заканчивается, когда последний из победителей использует полученную услугу, а проигравшие получают монеты. Этот победитель становится первым игроком в следующем раунде.

Описание кварталов.

1. Пустоши

Пустыри с древними развалинами населенные изгоями, отшельниками, мистиками и сумасшедшими. Место слухов, сплетен и чудесных знамений.

Победитель: берет в руку верхнюю карту чудес из колоды.

Проигравшие: получают 1 монету.

Карту чудес можно сыграть перед определением победителя в квартале. Сыгранная карта чудес позволяет:



- добавить в активный квартал своего свободного жреца



- переместить жреца из активного квартала в любой другой



- увеличить влияние своего жреца в активном квартале на 2-7 до конца раунда



- построить в активном квартале алтарь, потеряв 3 последователя (для этого своего жреца в квартале следует перевернуть)



- создать толпу фанатиков, потеряв 4 последователей



- получить на выбор 1-2 последователя, или 4-7 монет

Часть карт чудес имеет в левом верхнем углу изображение «темной печати» – эти карты может сыграть только игрок, щиток культа которого перевернут на темную сторону. Они обладают более сильным действием.



Сыгранная и сброшенная карта чудес убирается на дно колоды чудес. Если часть эффектов сыгранной карты чудес не может быть сыграна (в квартале отсутствует жрец игрока, у игрока нет трех последователей и т.д.) – эта карта чудес не может быть сыграна.

2. Воровской квартал

Окраинный бедный район, заселенный ворами, бандитами, мошенниками, контрабандистами и прочим криминальным элементом. Место, где звонкая монета решает любую проблему.

Победитель: Может заплатить от 3 до 13 монет и получить победу в этом раунде в квартале, номер которого равен сумме уплаченных монет.

Проигравшие: получают 1 монету.

После оплаты денег жрец из воровского квартала перемещается в нужный квартал, при этом на его жетон (если это Патрирах, то рядом) игроку следует положить стопку уплаченных монет. При определении победителя в этом квартале им всегда становится владелец жреца с монетами. Исключением является случай, когда соперникам удастся этого жреца из квартала убрать. В любом случае выставленная стопка монет будет сброшена в банк

3. Трущобы

Плотно застроенный ветхими хижинами квартал, заселенный бедняками, нищими и отчаявшимися. Место, где темному культу легко обрести верных последователей.

Победитель: Получает 1 последователя.

Проигравшие: получают 1 монету.

4. Форум

Площадь, где граждане города проводят собрания, а ученые и жрецы проводят публичные диспуты и демонстрируют чудеса. Победа в диспуте делает культ известным в городе, что резко, но временно увеличивает его влияние.

Победитель: Получает Карту Величия.

Проигравшие: получают 2 монеты.

Основным свойством Карты Величия является увеличение на 7 единиц уровня Патриарха культа. Если Патриарх размещен на одном из кварталов старше 4-го, определение победителя в этом квартале будет уже в этом раунде учитывать наличие у владельца Карты Величия.

Карта Величия по размеру больше прочих карт, но может быть использована аналогично другим картам при оплате способностей культа, если в качестве цены указано «Сбросить X карт...».

Карта Величия открывает перед игроком возможность «Устроить празднества в честь Величайшего» - использовать одно из её уникальных свойств, платой за использование которого является пропуск игроком хода.

Чтобы им воспользоваться игрок должен в фазу решений, до размещения своего жреца перевернуть карту Величия и объявить какое из её свойств он использовал. Перечень свойств указан на лицевой стороне Карты Величия:



Текст на обратной стороне карты гласит, что игрок этот ход пропускает. Он не размещает в кварталах жрецов, не участвует в сделках и ему недоступны никакие действия в фазу событий. При наличии в кварталах алтарей его культа, их влияние не учитывается, а игрок не получает наград.



Пропуск хода игроком действует до конца хода и в том, случае, если Карта Величия в процессе хода меняет владельца. Новый владелец всегда переворачивает Карту Величия на лицевую сторону.

5. Храмовый квартал

Район старых и новых храмов, где проживают жрецы и служители, а верующие поклоняются своим повелителям. Место, где темный культ может отыскать новых служителей.

Победитель: Может получить нового жреца уровня 1 или поднять уровень свободного жреца на 1.

Проигравшие: получают 2 монеты.

Поднимать можно уровень только своего свободного жреца. Нельзя повышать уровень жрецов, которые находятся в одном из кварталов игрового поля, но можно повысить уровень жреца с самого Храмового квартала, поскольку он с квартала снимается. Уровень Патриарха поднять таким образом нельзя. Новые жрецы передаются игроку и могут быть размещены на кварталах города в следующем раунде.

Чтобы поднять уровень жреца на 1, нужно сбросить его жетон в банк, и заменить на жетон жреца большего уровня. Если в банке нет запаса жетонов жреца нужного уровня, игрок не сможет воспользоваться этой услугой Храмового квартала. Соответственно не сможет взять нового жреца уровня 1, если все жрецы этого уровня закончились в банке.

6. Торговый квартал

Район проживания купцов, торговцев, менял, ростовщиков и других состоятельных граждан низких сословий. Место, где влиятельные культы могут получить от уверовавших ценные пожертвования.

Победитель: получает 6 монет.

Проигравшие: получают 2 монеты.

7. Ремесленный квартал

Рабочий район города, где работают и проживают ремесленники, строители, каменщики и прочие искусные работники. Место, где за умеренную плату жрецы могут заказать строительство алтаря своего культа.

Победитель: Может заплатить в банк 5 монет и построить алтарь в любом квартале, где расположен его жрец.

Проигравшие: получают 2 монеты.

Алтарь может быть поставлен в 7-13 квартале. В более младших кварталах жрецы уже сняты. Там получить соответствующую карту чуда  либо способность “Отрицание устоев” культа Атеизм или способность “Кульм мертвых” культа Анубиса.

Чтобы установить алтарь (любым способом), следует перевернуть жетон своего жреца в этом квартале на противоположную сторону. При этом игрок теряет данного жреца (при каждом алтаре должен быть служитель.), но приобретает в данном квартале 4 постоянных единицы влияния.

Соответственно в квартале, где у игрока нет жрецов, поставить алтарь нельзя. Нельзя построить алтарь и в квартале, где из ваших жрецов находится только Патриарх.

В каждом квартале у игрока может быть не более одного алтаря. Алтари не снимаются с кварталов в конце раунда, и будут находиться там до конца игры, если никто их не разрушит или не переместит свойствами карт и способностями Повелителей. Алтари не являются жрецами и не учитываются в лимите количества выставления жрецов за раунд. Игрок, у которого в конце раунда поставлено 5 алтарей становится победителем.

В любой момент времени игрок может заменить жетон алтаря на другой из банка, что часто требуется, если в банке не хватает жреца нужного уровня.

8. Академия

Академия – престижное и древнее учебное заведение, где студенты постигают науки, а ученые исследуют природу. Место, где за посильную культуры могут сделать своих жрецов более образованными и уважаемыми.

Победитель: Может поднять уровень свободного жреца на 2 за 5 монет, на 4 за 11 монет.

Проигравшие: получают 2 монеты.

Повышать можно уровень только своего свободного жреца. Нельзя повышать уровень жрецов, которые находятся в одном из кварталов игрового поля, но можно повысить уровень жреца с самой Академии, поскольку он с квартала снимается. Уровень Патриарха поднять таким образом нельзя.

Чтобы поднять уровень жреца на 2 или на 4, нужно сбросить его жетон в банк, и заменить на жетон жреца большего уровня. Если в банке нет запаса жетонов жреца нужного уровня, игрок не сможет воспользоваться услугами Академии.

Академия позволяет поднять уровень любого жреца вплоть до максимального уровня 5. Если в результате услуги уровень жреца должен стать выше 5, игрок повышает уровень жреца только до 5 уровня, получая соответствующий жетон жреца из банка.

9. Портовый квартал

Район таверн, красных фонарей, игорных притонов и прочих ночных удовольствий. Место, где среди гуляк, матросов, повес, пиратов, бардов и наемников всех мастей жрецы богатых культов легко смогут найти новых последователей.

Победитель: Может заплатить в банк 5 монет и получить 2 последователей, либо заплатить в банк 11 монет и получить 4 последователей.

Проигравшие: получают 2 монеты.

Если число последователей в итоге оказывается больше 7, лишние сразу возвращаются в банк.

10. Дворец

Величественное строение, в котором проживает королевская чета, их свита, министры и чиновники. Место, где влиятельный культ способен увеличить свое влияние ещё более, а также добиться для своих жрецов особых полномочий.

Победитель: Может взять себе одну, любую из открытых карт лицензий.

Проигравшие: получают 3 монеты.

На территории квартала расположены три слота, в которые в начале игры помещаются три карты лицензий в открытом виде, в четвертом слоте расположена колода карт лицензий. Если в конце раунда один или более слотов пусты – все оставшиеся в слотах карты убираются на дно колоды лицензий, на их место выкладываются новые карты.

На карте лицензии в правом верхнем углу указана её цена, которая может составлять от 5 до 22 монет. Игроки могут потратить деньги, купив эту карту в фазу решений, заключив сделку.

Победитель 10-го квартала Дворец получает любую из этих трех карт бесплатно. Однако если к моменту, когда он будет объявлен победителем все три слота будут пусты, он не получит ничего.

Карты лицензий делятся на четыре вида:



Одобрение <4, 5 или 6> - величайшее дозволение позволяет в фазу решений размещать 4-го, 5-го или 6-го жреца не жертвуя последователем. Например, имея карту «Одобрение 5» игрок должен будет потерять последователя при размещении 4-го жреца, но не будет терять последователя при размещении 5-го жреца.



Община <№ квартала> - разрешение основать общину культа в данном квартале позволяет игроку, проигравшему в этом квартале, все равно воспользоваться услугой квартала. При этом услуга предоставляется ему после победителя, и если он от неё отказывается, то ничего не получает. Лицензии на основании общины есть для всех кварталов, кроме форума. Игрок, владеющий общиной в Воровском квартале, не может украсть победу в квартале, в котором её уже украл победитель из Воровского квартала.



Десятина <номера кварталов> - позволяет собирать налоги с жрецов других культов работающих в данном перечне из трех или двух кварталов. При размещении каждого жреца, его владелец должен сразу передать владельцу карты 1 монету. Если монет у него нет, он все равно сможет разместить здесь жреца, но ничего не заплатит.



Должность <№ квартала> - получение сторонником культа высокой должности делает указанный квартал с номером от 10-го и выше доступным для жрецов культа в фазу решений, даже если у культа нет должного числа последователей. Список должностей открывающих доступ к кварталам включает **наставника, инквизитора, генерала и оракула** предоставляющих доступ к кварталам № 10, № 11, № 12 и № 13 соответственно.



Кроме основной функции каждая лицензия, в качестве знака величайшей милости увеличивает уровень Патриарха культа на 1, 2 или 3. Три карты должностей **Скальд, Целитель и Адмирал** не дают доступа к кварталам, но каждая увеличивает уровень Патриарха на 4.

Карты лицензий приобретенные игроком выкладываются рядом с щитком его культа в открытом виде и не являются «картами в руке». Карты в руке – карты чудес и заговоров, игрок скрывает их от соперников. Сброшенные в оплату способностей Повелителей карты лицензий убираются на дно колоды.

11. Дворянский квартал

Район роскошных вилл, населенный представителями высшего сословия занятых вендеттами, интригами и борьбой за власть. Место, откуда темным культам постоянно угрожает опасность, если они сами не являются частью очередного заговора.

Победитель: Берет две верхних карты из колоды заговоров, одну оставляет в руке другую возвращает на верх колоды.

Проигравшие: получают 3 монеты.

Карту заговоров можно сыграть перед определением победителя в активном квартале. Каждая из 10 карт заговоров существует в трех копиях, имеет свое название и текст особенности. Сыгранная карта заговора позволяет:

Шантаж - забрать у самого богатого из игроков половину его монет.

Экзорцизм - перевернуть щиток культа соперника до конца раунда.

Резня на улицах - уничтожить по 2 последователя у соперников, жрецы которых есть в активном квартале.

Разгон фанатиков - уничтожить по 1 толпе фанатиков у соперников, жрецы которых есть в активном квартале.

Тайный обыск - забрать по 1 карте из руки у соперников (по их выбору), жрецы которых есть в активном квартале.

Угроза короне - выбрать и забрать любую карту лицензии у игрока, с самым высокоуровневым патриархом.

Вандализм - уничтожить выбранный алтарь, расположенный в квартале с наибольшим номером.

Засада на глупца - уничтожить жреца, если в активном квартале нет жрецов кроме него.

Рейд инквизиции - уничтожить выбранного жреца, если в активном квартале более 3 жрецов.

Захват квартала - изгнать из активного квартала всех жрецов и присвоить себе победу в этом квартале.

Устройство заговоров преследуются королевскими службами, поэтому участников заговора можно передать в руки правосудия, заключив сделку и получив от 4 до 13 монет. Сумма вознаграждения от указана в центре карты.

Часть карт заговоров имеет в левом верхнем углу изображение «светлой печати» – эти карты может сыграть только игрок, щиток культа которого повернут светлой стороной. Прочие смогут поменять её на деньги.



Сыгранная или проданная карта заговора помещается на дно колоды карт заговоров. Если описанные в карте заговора эффекты не могут быть применены за отсутствием цели или ресурсов, карту заговора сыграть нельзя.

12. Казармы гвардии

Военный лагерь, в котором расквартированы боевые части королевской гвардии, в задачу которых входит подавление бунтов и охрана Разлома. Место, где влиятельный темный культ может приобрести вооруженных и решительных сторонников.

Победитель: Может сбросить 2 последователей и получить 1 толпу фанатиков.

Проигравшие: получают 3 монеты.

Толпа фанатиков размещается на щитке культа. Её наличие не дает владельцу никаких преимуществ, однако собрав армию из 4-ех толп фанатиков, темный культ одерживает победу, захватив власть в городе.

13. Разлом Бездны

Таинственное место, где земля мистическим образом раскололась, открыв древней тьме дорогу в мир живых. Здесь темный культ собрав всю свою силу может провести великий ритуал пробуждения и призыва своего Повелителя, который явившись станет владыкой мира.

Победитель: Может провести ритуал призыва Повелителя, собрав в квартале необходимое количество высокоуровневых жрецов.

Проигравшие: получают 3 монеты.

Для успешного проведения ритуала необходимо, чтобы влияние победителя в квартале было больше или равно мистической силе его культа. В противном случае ритуал проходит неудачно и не приносит никаких результатов.

Для того, чтобы вызвать Повелителя игроку необходимо провести два успешных ритуала. Результат первого ритуала – пробуждение Повелителя - щиток культа переворачивается со светлой стороны на темную. Результат второго ритуала – пришествие Повелителя – игрок одерживает победу.

Обратите внимание, мистическая сила культа указанная в правом верхнем углу щитка имеет разные значения на светлой и темной стороне. Мистическая сила

культы пробудившего Повелителя (темная сторона) больше, чем у любого из культов не сделавших этого (светлая сторона).

Описание культов

Щиток культа содержит изображение Повелителя – темного бога и его имя. В правом верхнем углу указана мистическая сила культа, а в середине щитка в двух красных рамках описаны две уникальные способности Повелителя, которые игрок может использовать в фазу событий. Способности могут быть двух видов, жертвоприношение и ритуал.

Жертвоприношение, имеет следующий вид записи:

<текст способности>

Цена: <размер и вид платы>

Текст, если не указано обратное, распространяется на объекты расположенные в активном квартале, либо принадлежащие культу. Жрецы, если не указано обратное, – являются свободными жрецами этого культа.

Цена определяет, сколько ресурсов игрок должен пожертвовать, чтобы использовать способность. В качестве ресурсов, используются деньги, карты, последователи, толпы фанатиков. Сбросив необходимое количество ресурсов – игрок применяет способность и передает приоритет следующему игроку.

Ритуал, имеет следующий вид записи:

<текст способности>

Мастер: <Жрец уровня N>

Текст, если не указано обратное, распространяется на объекты расположенные в активном квартале, либо принадлежащие культу. Жрецы, если не указано обратное, – являются свободными жрецами культа.

Для проведения ритуала игрок должен поместить на щиток Повелителя мастера - свободного жреца, который подходит под указанные ограничения по уровню. Жрец выбирается из тех, которые не были расставлены в кварталах, либо уже вернулись к игроку после определения в вышестоящем квартале победителя и ещё не лежат на щитке.

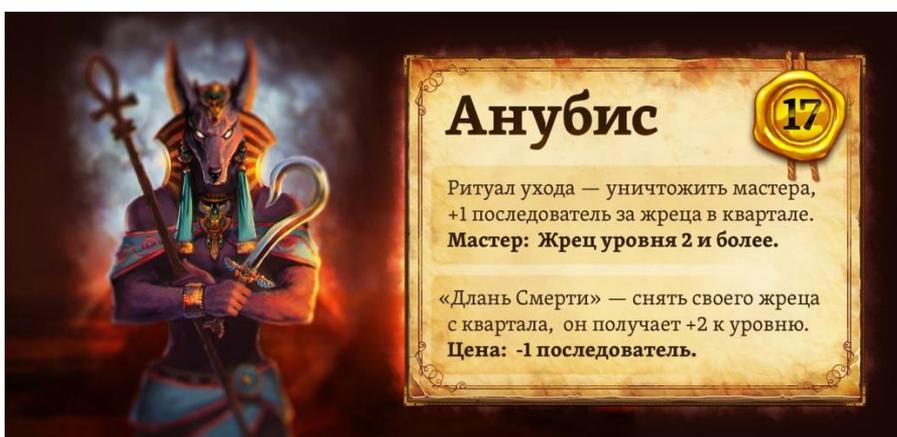
Перед каждым активным кварталом, игрок может выбрать любую из двух способностей своего Повелителя и применить, заплатив цену или использовав свободного жреца. При наличии должного запаса жрецов и ресурсов, способности могут использоваться несколько раз за раунд, но не более числа кварталов, в которых определяется победитель.

В конце раунда все жрецы со щитка культа снимаются и далее используются как свободные. В ряде ритуалов, мастер (жрец, который его проводит) может потерять уровни или погибнуть.

Щиток каждого культа имеет две стороны, светлую и темную, на каждой стороне щитка находятся свой набор из двух уникальных особенностей Повелителя.

Перечень культов и способностей Повелителя.

1) Культ Анубиса



Ритуал ухода – уничтожить мастера, +1 последователь за жреца в квартале.
Мастер: Жрец уровня 2 и более.

Ритуал. Игрок получает по 1 последователю за каждого из жрецов всех игроков, которые находятся в активном квартале. При этом мастер (Жрец 2 и более уровня) будет потерян – его жетон вернется в банк.

Длань смерти – снять своего жреца с квартала, он получает +2 к уровню.
Цена: - 1 последователь

Жертвоприношение. Игрок снимает своего жреца с активного квартала и убирает его жетон в банк. Из банка он берет и добавляет к своим

свободным жрецам жетон жреца, на 2 уровня выше. За это он жертвует одного последователя.



Учредить «Кульм мертвых» — создать алтарь в

квартале, где уже есть чужой алтарь.

Мастер: Жрец уровня 12 и более.

Ритуал. Игрок переворачивает своего жреца в активном квартале, если в этом квартале уже есть, хотя бы один алтарь другого культа и нет алтаря Анубиса. При этом он должен поместить на щиток культа свободного Патриарха, а влияние Патриарха должно быть не менее 12 единиц.

Утрата оков – переместить свой алтарь в квартал номер X.

Цена: -X карт, -X монет.

Жертвоприношение. Игрок перемещает свой алтарь из активного квартала в любой другой по своему выбору, кроме тех, где уже есть алтарь Анубиса. При этом он должен пожертвовать число монет и карт, равное номеру квартала, в который алтарь будет перемещен.

2) Кульм Ктулху



Ритуал бездны – +3 к уровню жреца в квартале, - 2 к уровню мастера.

Мастер: Жрец уровня 3

Ритуал. Игрок снимает с активного квартала жетон своего жреца и меняет на жетон жреца из банка на 3-и уровня выше. Вместе с этим жетон мастера, жреца 3-го уровня. сбрасывается в банк и меняется на жетон жреца 1 уровня. Если в банке отсутствуют жетоны жрецов необходимого уровня, ритуал не может быть проведен.

Гнев древнего – разрушить все алтари квартала, +2 последователя.

Цена: - 1 толпа фанатиков

Жертвоприношение. Игрок снимает с активного квартала все алтари (включая алтарь Ктулху), а также получает 2 последователей. За это он жертвует одну толпу фанатиков.



Сокрушающий шторм – все игроки теряют по 7 монет, +2 последователя.

Цена: -2 карты.

Жертвоприношение. Все игроки, у которых есть 7 и более монет сбрасывают по 7 монет в банк. Игрок, кроме этого, получает 2 последователей. За это он должен пожертвовать 2 любых карты.

Воля древнего – игрок, у которого карт больше всех, отдает 2 карты.

Цена: -4 последователя.

Жертвоприношение. Соперник, у которого общее количество карт на руках и столе больше, чем у любого другого игрока – должен передать игроку две

любые карты по своему выбору. За это игрок должен пожертвовать 4-мя последователями. Если среди соперников нет одного игрока, у которого карт больше чем у любого другого, либо больше всех карт у самого игрока, жертвоприношение не может быть произведено.

3) Культ Фафнира



Ода алчности – заменить 1 жреца

Фафнира в квартале, на 2 свободных.

Цена: - 6 монет

Жертвоприношение. Игрок снимает с активного квартала жетон своего жреца и размещает в активном квартале двух своих жрецов из числа свободных. За это он жертвует 6 монет в банк.

Кровь за золото – похитить 10 монет у самого богатого игрока.

Цена: - 3 последователя

Жертвоприношение. Соперник, у которого число монет больше, чем у любого из игроков, отдает игроку 10 монет. За это игрок жертвует трех последователей. Если у этого соперника менее 10 монет, либо среди соперников нет игрока с наибольшим числом монет, либо наибольшее число монет у самого игрока, жертвоприношение не может быть произведено.



Ода вероломства – взять карту заговора и сразу продать её.

Цена: -1 карта.

Жертвоприношение. Игрок берет верхнюю карту из колоды заговоров и получает из банка число монет, равное ей стоимости. Карта убирается под низ колоды заговоров. За это он должен пожертвовать 1 любую карту.

Нанять армию мародеров – получить 1 толпу фанатиков.

Цена: -17 монет.

Жертвоприношение. Игрок получает 1 толпу фанатиков. За это он жертвует 17 монет.

4) Культ Януса



Улыбка Фортуны – в квартале выигрывает слабейшая сторона.

Цена: - 1 карта, -1 монета

Жертвоприношение. В активном квартале при определении победителя им становится игрок с наименьшим влиянием. Если таких игроков более одного, победителем становится тот из них, мистическая сила культа которого наименьшая. За это игрок жертвует 1 монету в банк и 1 любую карту. Если победа в активном квартале была украдена посредством Воровского квартала, Улыбка Фортуны может быть сыграна, но не даст никакого эффекта.

Мистерия добродетели – взять X карт чудес, за X жрецов в квартале.

Цена: - 9 монет

Жертвоприношение. Игрок берет из колоды чудес по одной карте за каждого жреца любого игрока в активном квартале. За это он жертвует 9 монет.



Ритуал двуличия – потерять мастера, взять две карты заговора.
Мастер: Жрец уровня 3 и менее.

Ритуал. Игрок берет две верхние карты из колоды заговоров и сбрасывает жетон мастера в банк. Мастером может быть жрец 1,2 или 3 уровня.

Мистерия пороков – получить 2 толпы фанатиков, +1 последователь.
Цена: - 9 карт.

Жертвоприношение. Игрок получает 2 толпы фанатиков и 1 последователя. За это он должен пожертвовать 9 любых карт.

5) Культ Ниритти



Дорога верности – получить нижнюю карту из колоды чудес.
Цена: -1 последователь

Жертвоприношение. Игрок берет нижнюю карту из колоды карт чудес. За это он жертвует одного последователя. Дорогу верности игрок должен играть строго в свою очередь, поскольку нижняя карта в колоде чудес может измениться если другие игроки её сыграют или пожертвуют.

Дорога презрения – поставить жреца Ниритти в этот квартал, +1 монета.

Цена: - 1 карта

Жертвоприношение. Игрок размещает в активном квартале одного из своих свободных жрецов и получает 1 монету из банка. За это он жертвует 1 любую карту.



Снять чужого жреца с квартала, либо владелец отдает 1 последователя.

Мастер: Жрец уровня 1.

Ритуал. Игрок убирает из активного квартала жреца любого из соперников. Соперник, жреца которого убрали, может сразу вернуть его назад, при этом он должен передать игроку одного своего последователя. Для исполнения ритуала игрок размещает на щитке мастера - жреца уровня 1.

Дорога триумфа – поставить своего Патриарха на этот квартал.

Цена: - 2 последователя.

Жертвоприношение. Игрок размещает в активном квартале своего свободного Патриарха. За это он должен пожертвовать 2 последователя.

6) Культ Тиамат



Смена обличия – поменять местами 2 своих жрецов в любых кварталах.

Цена: -3 монеты

Жертвоприношение. Игрок меняет местами двух своих жрецов расположенных в двух любых кварталах. За это он жертвует 3 монеты. Смену обличия нельзя применять к жрецу на котором размещена стопка монет, (см. Воровской квартал).

Ритуал воплощения – уничтожить трех жрецов Тиамат – взять жреца уровня 5.

Мастер: Жрец уровня 3 и более

Ритуал. Игрок сбрасывает в банк три жетона любых своих свободных жрецов и берет из банка жетон своего жреца уровня 5. При этом он должен разместить на щитке культа жреца уровня 3 и более.



Вторжение – каждому игроку за X его жрецов в квартале, – X последователей.

Цена: -2 карты.

Жертвоприношение. Все соперники, у которых есть в активном квартале жрецы, сбрасывают по одному последователю за каждого своего жреца в квартале. Игрок должен пожертвовать две любые карты.

Жатва Хаоса – взять карту чуда и сразу сыграть её, +3 монеты.

Мастер: Жрец уровня 5.

Ритуал. Игрок берет из колоды верхнюю карту чуда и сразу играет её по правилам, как если бы она была у него в руке. Если взятую карту сыграть невозможно, она просто убирается под низ колоды. Кроме этого игрок получает 3 монеты из банка. Для выполнения ритуала на щиток культа следует поместить жреца 5-го уровня.

7) Культ Ллос



Инициация новой жрицы – получить жреца уровня X в этом квартале.

Цена: -X последователей

Жертвоприношение. Игрок берет из банка жетон своего жреца и размещает его в активном квартале. При этом уровень этого жреца будет равен числу последователей, которыми игрок пожертвовал. После определения победителя и получения наград, этот жрец присоединяется к свободным жрецам культа Ллос.

Женские чары – переместить жреца в следующий квартал, +1 монета.

Мастер: Жрец уровня 3.

Ритуал. Игрок перемещает жетон жреца из активного квартала, в квартал номер которого на единицу выше, чем у активного квартала. Для этого игроку необходимо разметить на щитке жреца 3-го уровня.



Паучья хватка – изгнать из квартала всех жрецов, кроме жрецов Ллос.

Цена: -2 карты, - 4 монеты.

Жертвоприношение. Все соперники, у которых есть в активном квартале жрецы, забирают их и размещают рядом со щитком в качестве свободных жрецов. Игрок должен пожертвовать две любые карты и 4 монеты. Если в квартале есть жрец соперника со стопкой монет (см. Воровской квартал), он также снимается, деньги убираются в банк.

Чары Богини – присвоить Карту Величия до конца раунда, +2 монеты.

Мастер: Жрец уровня 5.

Ритуал. Игрок берет у текущего владельца, либо из банка Карту Величия, по завершению раунда карта возвращается владельцу, либо в банк. Кроме этого игрок получает 2 монеты. Пока карта величия находится у игрока, его Патриарх получает +7 к влиянию. Карта Величия может быть потрачена для оплаты жертвоприношения «Паучья хватка», в этом случае в конце раунда она все равно возвращается прежнему владельцу. Карта величия может быть потеряна, если её забирает победитель квартала «Форум», в этом случае после конца раунда карта остается у него. Для выполнения ритуала на щиток культа помещается жрец 5-го уровня.

8) Культ «Атеизм»



Триумф науки — +1 последователь, если в квартале нет чужих жрецов.
Мастер: Жрец уровня 3 и более.

Ритуал. Игрок получает 1 последователя если в активном квартале нет ни одного жреца соперников. Ритуал может быть применен к кварталу, где находятся исключительно жрецы атеизма, а также к кварталам, где есть алтари, но нет жрецов. Для ритуала требуется разместить на щитке культа жреца уровня 3 и более.

Стратегия Террора - взять 3 карты заговоров, 2 из них сразу сыграть.
Цена: -3 последователя, -3 монеты.

Жертвоприношение. Игрок берет из колоды заговоров три верхние карты, одну оставляет себе, две сразу играет по правилам, как если бы они находились у него в руке. Если одну или обе карты заговора сыграть невозможно, они просто убираются под низ колоды. Для использования этого свойства, игрок должен пожертвовать 3 любые карты и 3 монеты.



Развенчание мифа - игроки у которых в квартале алтарь, отдают по 1 карте.

Мастер: Жрец уровня 12 и более.

Ритуал. Все соперники, у которых есть в активном квартале алтарь, и есть карты, выбирают и отдают игроку 1 любую из своих карт. Если владелец алтаря пропускает ход, он все равно должен отдать карту. Для ритуала требуется свободный Патриарх культа, уровень которого достиг 12 и более.

Отрицание устоев - получить алтарь, если в квартале нет других алтарей.

Цена: - 3 карты.

Жертвоприношение. Игрок переворачивает жетон одного из своих жрецов в активном квартале, получая алтарь. Данное свойство можно применить только к активному кварталу, где ещё нет алтарей. При этом игрок должен пожертвовать 3-мя любыми картами.