

A csillagok

állása kedvező

2-4 kultista számára, 12 éves kortól

Tervező: Klaus Westerhoff

© 2008 bei Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.
www.pegasus.de

Bevezető

Egykor a Nagy Öregek uralták a Földet, ám elűzték őket, és most túl a téren és az időn raboskodnak. Ám ha a csillagok állása kedvező, visszatérnek, hogy visszavegyék, ami jog szerint az övék.

Kultisták vagytok, azon igyekezve, hogy a Nagy Öregeket és az ő szolgálóikat visszahozzátok a Földre. Kártyáitok segítségével megváltoztatjátok a csillagok helyzetét, hogy a konstelláció lehetővé tegye a megidézést. Minden megidézett lény győzelmi pontokat jelent. Az győz, aki összegyűjt 10 győzelmi pontot: a Nagy Öregek emberfeletti hatalommal ruházzák majd fel.



Tartozékok

• 4 áttekintőkártya

• 75 lénykártya

Ezeket a kártyákat az alábbi információk találhatók:

Pantheon

Invokáció

Kézből kijátszásnál a csillagok eszerint változnak meg.

Konstelláció

A lény megidézéséhez ennek a konstellációnak láthatónak kell lennie az égen.

Képesség

Invokációnál a már megidézett lény eszerint változtathatja meg az invokációt.

A lény neve

A lény típusa

(Nagy Öreg, alárendelt, szolgál, független lény)

Csillag

A lényhez tartozó Nagy Öreg megidézésénél figyelmen kívül hagyható.

Győzelmi pont

A megidézett lény ennyi győzelmi pontot ér.



Egyes lények kártyáján szöveg is van: ez a szöveg mindig felülbírálja a szabályt.

Minden lényből több is van, holott a Nagy Öregek és a független lények egy része egyedi. Ilyenkor ezeket az adott lény manifesztációinak tekintésük.

Dhole: Dobd el, hogy a kezvedbe vegyél egy tetszőleges kártyát a húzópakliból vagy a dobott lapok közül. Ha a húzópakliból választasz, azt utána keverd meg.

• 25 csillaglap

Ezek alkotják az eget, ahol az idézéshez szükséges konstellációk megmutatkozhatnak. A lapok két oldala eltérő, és a lapok sarkában látható, hogy mi van a másik oldalukon.



Előkészületek

A csillaglapokból véletlenszerűen rakjatok ki egy 5x5-ös mezőt: az eget. Mindegy, merre néznek az lapkák, és az is véletlenszerű, melyik oldaluk van felfelé. A lénykártyákat keverjétek meg, és mindenkinek osszátok 5-öt: ezeket ne mutassátok meg egymásnak. Emellett mind kaptok egy-egy áttekintőkártyát. A megmaradt lénykártyák alkotják a húzópaklit, emellé kerülnek majd a dobott lapok.

Az kezd, akinek csillagjegye legközelebb látható lesz az égen (vagyis akinek leghamarabb lesz a születésnapja), majd az óramutató járása szerinti sorban követitek egymást.

A játék menete

A soron lévő játékos akciói az alábbiak. Ezek egy része opcionális, de ha választja őket, akkor az alábbi sorrendet be kell tartania:

1. Invokáció.
2. Idézés.
3. Kártya eldobása a kézről.
4. Kártyahúzás.

1) Invokáció (opcionális)

Az invokáció révén megváltoztatható az ég. Körödben egy invokációt hajthatsz végre azáltal, hogy kijátszol a kezedből egy kártyát. Ekkor annak összes invokációs szimbólumát fel kell használnod. Ugyanarra a csillaglapra több szimbólum is hathat, de ugyanabban a körben nem csinálhatod vissza saját változtatásaidat.

▶ = tolás

Egy mezővel eltolsz egy sort vagy egy oszlopot. Egy lap sem fordul át. A kitolt lap a sor vagy oszlop másik végére kerül át.



↔ = csere

Kicserélsz két (sorban vagy oszlopban) egymás melletti csillaglapot. Egyik lap sem fordul át.



↻ = átfordítás

Egy csillaglapot a másik oldalára fordítasz. A lap helyzete az égen egyebekben nem változik.



Az invokáció után a kijátszott kártya a dobott lapokhoz kerül.

Segítség az invokációban

A már megidézett lényeid megváltoztathatják az invokáció szimbólumait.

Ezek:  tolás,  cseré,  átfordítás.

A lénykártyák alján látható, hogy milyen szimbólum változtatható meg, és hogy milyenre.



Példa:
Harvey Walters invokációval fordul egy Miri Nigrihez, amely két cserét biztosít számára.

Már korábban megidézett egy mélységlakót. Ennek segítségével a Miri Nigri egyik cseréjét átfordításra változtathatja, így az invokáció egy cserét és egy átforgatást biztosít számára.



Az invokáció során több lény segítsége is igénybe vehető, azonban egy lény egy körben csak egyszer használható, ennek jelzésére el kell forgatni. Elforgatott lény ebben a körben nem cserélhető ki (gug vagy Tindalos kutyája révén).



Példa:
Harvey Walters invokációval fordul egy byakhee-hez, amely egy tolást biztosít számára.

Már korábban megidézett egy Miri Nigrit és egy alaktalant. Az előbbi segítségével az egy tolást kettőre változtatja, az utóbbi segítségével pedig az egyik tolást egy cserére.



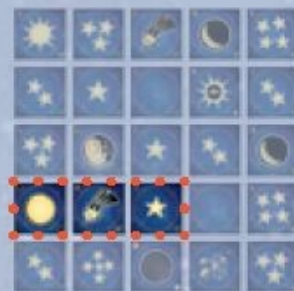
Fontos, hogy minden invokációs szimbólumot fel kell használnod, amelyekre végül szert tettél.

A sorrendjük tetszőleges, és hathatnak ugyanarra a csillaglapra, azonban ugyanebben a körben nem csinálhatod vissza saját változtatásaidat.



2) Idézés (opcionális)

A kezedből egy lényt megidézhetsz, azaz lerakhatod magad elé az asztra. Ehhez az kell, hogy konstellációja látható legyen valahol az égen. Az lényegtelen, hogy az egyes lapok merre vannak forgatva (csak az számít, hogy jó oldalukkal felfelé legyenek jó helyen).



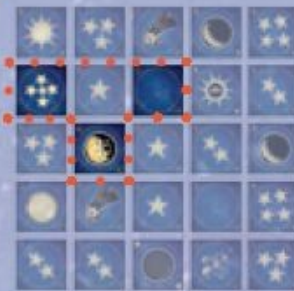
Ha a konstellációban a csillagszimbólumok egymás mellett vannak, az égen is úgy kell lenniük, de hogy sorban vagy oszlopban, az mindegy.



Szimbólumcsoportoknál az egyes csoportoknak külön-külön megtalálhatónak kell lenniük az égen. Az nem számít, merre néznek. Ugyanaz a csillaglap nem lehet része több szimbólumcsoportnak.



Ha a szimbólumnak csak a kerete látható a konstellációban, ott bármilyen csillaglap lehet, de a megjelenített szimbólumoknak láthatóknak kell lenniük az égen (persze, el lehetnek forgatva).



A független lények is segítenek, azonban képességük nem az invokációknál hat.

Némelyiket használat után el kell dobni.

Független lény képességét saját körödben bármikor használhatod.

Ha megidézél egy lényt, azt lerakod magad elé. Amíg előtted van, addig számolhatsz az érte járó győzelmi pontokkal.

Példa:

Harvey Walters már három lényt is megidézett Cthulhoo pantheonjából, most pedig megidézi magát a Nagy Cthulhoo-t.

Legfeljebb hat lény lehet előtted az asztalon. Ha megidézél egy hetediket, a már megidézett lényeid közül el kell dobnod egyet.

Nagy Öreg megidézése

A Nagy Öreg megidézése a fentiek szerint zajlik, de van egy speciális szabály:

Az alárendelték és a szolgák a négy pantheon egyikébe tartoznak. Mindegyiken látható egy csillag: saját pantheonja Nagy Öregének megidézésénél ez a csillagot figyelmen kívül hagyhatod – persze csak akkor, ha az alárendeltet vagy a szolgát már korábban megidézted. Erre olyan lény is jó, amelyiket már segítségül hívtál ebben a körben.



Példa:

Harvey Walters már megidézett korábban egy Miri Nigrit, amely Chaugnarhoz tartozik. E lény kártyáján meteorzápor látható.



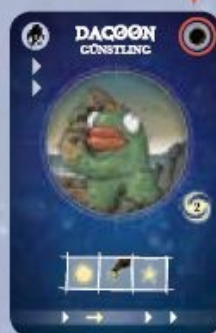
Harvey megidézi ezt a Chaugnart.

A konstellációból a meteorzáport figyelmen kívül hagyhatja.

A Nagy Öreg megidezéséhez segítségül hívott szolgát még a Nagy Öreg megjelenése előtt el kell dobnod. Az idézéshez segítségül használt lényeket már nem cserélheted el (például Gug révén).

Ugyanazon Nagy Öreget nem idézheted meg újra.

Nagy Öreg megidézésénél annyival kevesebb csillagot hagyhatsz figyelmen kívül, ahány ugyanilyen Nagy Öreget megidéztek már a többiek.



Sandy Petersen már megidézte Cthulhoo-t, így Harvey csak két csillagot hagyhat figyelmen kívül, nem hármat, ezért az egyik mélységlakóját nem használja. A másik lehetővé teszi a négyes figyelmen kívül hagyását (hogy kilógna az égből, az pont a figyelmen kívül hagyás miatt lényegtelen), de el kell dobni. Dagoon miatt pedig figyelmen kívül hagyhatja az újhódat.

3) Kártya eldobása (opcionális)

A kezedből egy kártyát a dobott lapokhoz rakhatsz.

4) Kártyahúzás (kötelező)

Köröd végén annyi kártyát húzol, hogy a kezekben öt kártya legyen. Ha kifogy a húzópakli, a dobott lapok megkeverésével alkossatok új húzópaklit.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint valakinek 10 győzelmi pontja van (az eldobások után!), hiszen elérte, hogy a Nagy Öregek újra a birtokukba vehessék a Földet, azok pedig hálából emberfeletti hatalommal ruházzák fel.



www.pegasus.de

Pegasus Spiele