



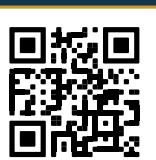
LIVRO DE REGRAS

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	2
VISÃO GERAL	2
COMPONENTES	3
CONCEITOS BÁSICOS	4
♦ LEALDADE	4
♦ TABULEIROS	4
♦ CARTAS	6
♦ AGENTES	6
PREPARAÇÃO	7
COMO JOGAR	8
♦ AÇÕES	8
Adicionar Influência	8
Reivindicar (apenas na 1ª Ação)	9
<i>Reivindicar uma Carta de Ativo Primário</i>	9
<i>Reivindicar uma Cidade</i>	10
<i>Reivindicar uma Carta do Mito</i>	10
Recuperar Influência	10
Comprar Influência	11
Viajar	11
Manipular Ritual/Investigação	11
Ação de Carta	12
<i>Assassinar</i>	12
<i>Fechar ou Abrir um Portal</i>	13
<i>Colocar ou Remover Cadeado</i>	13
Descartar Cartas	13
Revelar a Lealdade	14
Passar a Vez	14
♦ TESTE DE SANIDADE	14
Levado à Insanidade	14
FIM DA PARTIDA	15
♦ CONDIÇÕES DE FIM DA PARTIDA	15
♦ PONTUAÇÃO	15
Pontuação Geral	15
Investigadores	15
Cultistas	15
Dissidentes	15
♦ DETERMINAR O VENCEDOR	17
MODO SOLO	18
CRÉDITOS	23

**CONTEÚDO
DIGITAL
GRATUITO**

BAIXE AQUI!



INTRODUÇÃO

“E em apoio desta declaração, plenos de firme confiança na proteção da Divina Providência, empenhamos mutuamente nossas vidas, nossas fortunas e nossa sagrada honra.” — Declaração da Independência dos Estados Unidos da América

Não se engane, os Anciões não dominam apenas esta realidade. Em meio à vastidão de infinitos, existem reinos bastante familiares, com todas as mesmas nações e povos que falam todas as suas línguas humanas e sonham os mesmos pesadelos. Os Anciões existem em todos eles. Em uma dessas realidades, estamos em um ano familiar, em uma nação familiar: a tão falada Grande Depressão e a ruína que ela trouxe aos Estados Unidos. Um momento e um lugar apropriados para semear discórdia e divisão no que, em outros contextos, se tornaria um bastião da civilização humana. Se há algo que a humanidade sabe fazer, é ser egoísta. A ganância é universal, e os Anciões sempre a usaram como um meio de colocar irmão contra irmão, ou de transformar amigo em inimigo. Ofereça a um homem uma maneira de se colocar acima da ralé e ele ignorará o fato de que a escada que possibilitou sua ascensão está apoiada na garganta de seu vizinho, e a metade oriental deste vasto continente é o lugar perfeito para fomentar uma segunda revolução baseada em tal Providência Sombria. Este reino é um lugar de lealdades inconstantes e atos obscuros, pois a corrupção gerada por poderes vis é um perigo constante nas cidades mais influentes da nação nesta era. O companheiro que protege sua retaguarda pode aproveitar a oportunidade para apunhalar você pelas costas.

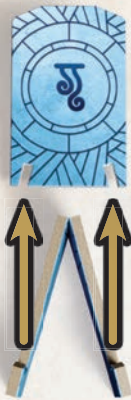
No entanto, nem tudo está perdido. Se a humanidade não tivesse poder, os Anciões não precisariam ficar à espreita, agindo nas sombras. Não, eles têm plena consciência da ameaça que uma humanidade unida representa e não precisam ser lembrados de que até mesmo a morte pode morrer.

VISÃO GERAL

Cthulhu: Dark Providence é um jogo competitivo em que 1 a 5 jogadores assumem papéis secretos de Investigadores, Cultistas ou Dissidentes de um dos 2 lados em uma batalha pelo destino de um país à beira da ruína. A Lealdade de cada jogador determina como eles marcam pontos no fim da partida, mas apenas um jogador vence o jogo.

Durante a partida, os jogadores usam cubos de Influência para disputar o direito de reivindicar cartas de Ativos, assumir o controle de Cidades e ganhar cartas do Mito. Cada nova carta de Ativo adquirida melhora o baralho dos jogadores e, consequentemente, os recursos e as ações que eles podem realizar durante um turno. Tentando manter sua Lealdade em segredo e forçando os limites da sanidade mental de seus Agentes, os jogadores realizam inúmeras ações, como atrair Agentes Recrutados para o seu lado da batalha, assassinar Agentes de outros jogadores, obter ajuda adicional de poderosas cartas do Mito, impedir que outros jogadores reivindicuem cartas, fechar e abrir Portais, entre outras, para ganhar Pontos de Vitória (PV). No fim, o jogador com menos PV e qualquer jogador que compartilhe a Lealdade dele são eliminados do jogo, e somente o jogador restante com mais PV vence.

COMPONENTES



30 MOLDURAS (6 de cada cor)



1 BOLSA DE TESTE DE SANIDADE



95 CUBOS DE INFLUÊNCIA (19 de cada cor)



1 SUPORTE PLÁSTICO



5 PAINÉIS DE JOGADOR (1 de cada cor)



6 CARTAS DE LEALDADE



1 TABULEIRO DE TRILHA

1 TABULEIRO DE JOGO



50 CARTAS DE ATIVOS INICIAIS (10 para cada Agente Principal)



60 CARTAS DE ATIVOS PRIMÁRIOS



13 CARTAS DE ATIVOS DE CIDADE



24 CARTAS DO MITO



5 CARTAS DE AJUDA AO JOGADOR



5 FICHAS DE AGENTES PRINCIPAIS



22 FICHAS DE AGENTES RECRUTADOS



8 FICHAS DE ABISSAIS



1 FICHA DE MI-GO



12 FICHAS DUPLA-FACE DE PORTAL



12 FICHAS DE CADEADO



6 FICHAS DE SANIDADE



12 FICHAS DE INSANIDADE



1 MARCADOR DE INVESTIGAÇÃO



1 MARCADOR DE RITUAL



60 FICHAS DE CONTROLE (12 de cada cor)



1 FIGURA DE CTHULHU



1 FICHA DE LEI MARCIAL



3 FICHAS DOS WHATELEYS

COMPONENTES DO MODO SOLO



6 CARTAS DE ANCIÕES



2 CARTAS DE CULTISTAS



8 CARTAS DE COMPORTAMENTO DE CULTISTA



2 FICHAS DE CULTISTAS

CONCEITOS BÁSICOS

◆ LEALDADE ◆

Cada jogador na partida representa um lado na batalha pelo destino da humanidade, que é determinado por sua carta de Lealdade.



Os **Investigadores** tentam evitar a ruína iminente que paira às margens do nosso mundo. Os Investigadores marcam Pontos de Vitória (PV) fechando Portais adormecidos para dimensões sombrias, reivindicando Agentes com PV de Investigador (PV rosa) e avançando na trilha de Investigação. No entanto, por mais corajosos que sejam, suas vidas e sanidade estão sempre em risco. Se em algum momento um Investigador for levado à insanidade, a partida termina imediatamente (consulte a p. 14). O oposto de um Investigador é um Cultista.



Os **Cultistas** tentam proclamar uma era de escuridão e caos, na qual seus mestres de outro mundo os recompensarão por sua servidão. Os Cultistas marcam Pontos de Vitória (PV) abrindo Portais adormecidos, assassinando Agentes, reivindicando cartas do Mito com PV de Cultista (PV verdes) e avançando na trilha de Ritual para provocar o fim do mundo como o conhecemos. Recompensados com a imortalidade por sua lealdade e de sanidade questionável, o fim da partida não é desencadeado quando um Cultista é assassinado ou levado à insanidade. O oposto de um Cultista é um Investigador.



Os **Dissidentes** já foram Cultistas e Investigadores, mas acabaram se desiludindo com a lealdade que tinham.

Todos os Dissidentes marcam PV por assassinar Agentes, fechar e abrir Portais adormecidos, bem como pela trilha correspondente à sua antiga Lealdade (Investigador ou Cultista), mas não marcam pontos por recrutar Agentes ou invocar Anciões. Como os Dissidentes são inimigos de ambos os lados da batalha, é crucial que eles escondam a própria identidade — e eles sofrem penalidades se tiverem sua Lealdade revelada (consulte a p. 14). O oposto de um Dissidente é um Dissidente do outro tipo (por exemplo, um Investigador Dissidente é o oposto de um Cultista Dissidente e vice-versa).

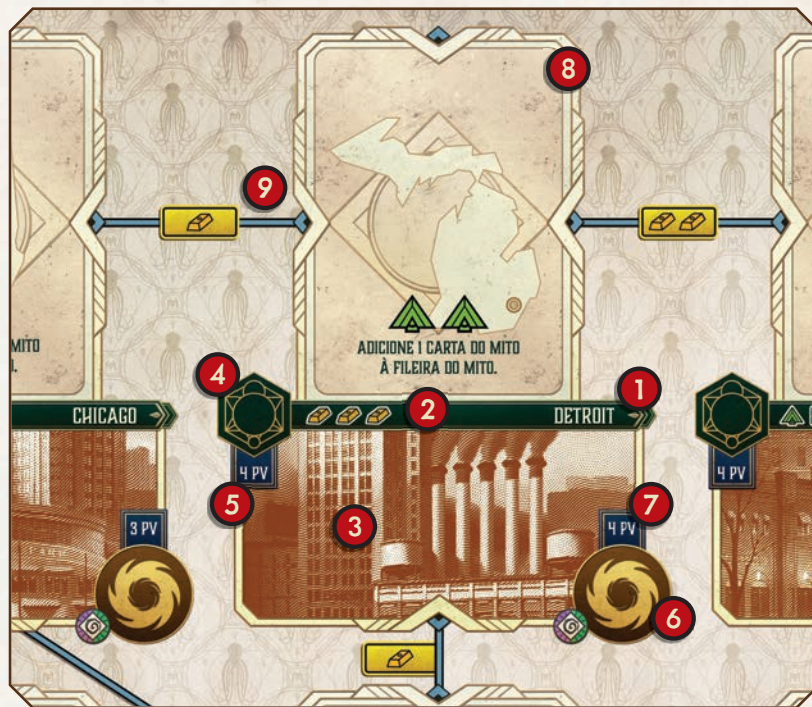


Os Pontos de Vitória Genéricos (PV azuis) são marcados pelos jogadores independentemente de sua Lealdade (Investigador, Cultista ou Dissidente).

◆ TABULEIROS ◆

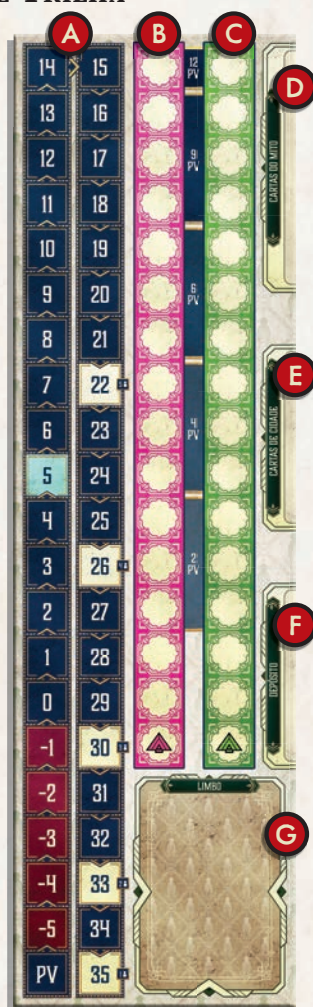
Há 2 tabuleiros no jogo: o tabuleiro de Jogo e o tabuleiro de Trilha. As principais ações da partida ocorrem no tabuleiro de Jogo, enquanto o tabuleiro de Trilha é usado para marcar os Pontos de Vitória (PV) dos jogadores e a progressão da Lealdade deles.

TABULEIRO DE JOGO



- 1. Nome da Cidade:**
- 2. Lembrete da Carta da Cidade:** um lembrete dos recursos da carta de Ativo da Cidade.
- 3. Espaço de Cidade:** espaço em que cubos de Influência são adicionados para reivindicar uma Cidade, fichas de cadeado são adicionadas para bloquear uma ação de reivindicar, e Agentes são colocados e se movimentam.
- 4. Espaço de Controle da Cidade:** usado para marcar quando um jogador assume o controle de uma Cidade.
- 5. Valor de Controle da Cidade:** quantidade de PV recebidos imediatamente ao reivindicar uma Cidade. Esse valor também precisa ser igualado para assassarinar na Cidade.
- 6. Portal:** portais adormecidos para outras dimensões que podem ser fechados ou abertos durante a partida.
- 7. Valor do Portal:** esse valor precisa ser igualado para fechar ou abrir um Portal e é recebido como PV no fim da partida.
- 8. Espaço do Baralho de Cartas de Ativos Primários:** espaço em que cartas de Ativos Primários são colocadas e cubos de Influência são adicionados para reivindicar cartas de Ativos Primários. O espaço também lista um efeito a ser resolvido imediatamente quando o baralho acaba.
- 9. Rota:** conecta Cidades. Cada rota tem um custo a ser pago para se mover por ela. Cidades conectadas por uma única rota são consideradas adjacentes.

TABULEIRO DE TRILHA



- A. Trilha de PV:** usada para marcar os PV de cada jogador.
- B. Trilha de Investigação:** usada para marcar a progressão do lado dos Investigadores.
- C. Trilha de Ritual:** usada para marcar a progressão do lado dos Cultistas.
- D. Cartas do Mito:** fileira de cartas do Mito disponíveis para serem reivindicadas, bem como uma reserva para adicionar à fileira durante a partida.
- E. Cartas de Cidade:** reserva de cartas de Ativos de Cidade, a serem coletadas quando as Cidades forem reivindicadas.
- F. Depósito:** reserva de cartas de Ativos Primários que, a menos que haja indicação do contrário, não entram na partida.
- G. Limbo:** os cubos de Influência usados para reivindicar são movidos para o Limbo até serem recuperados.



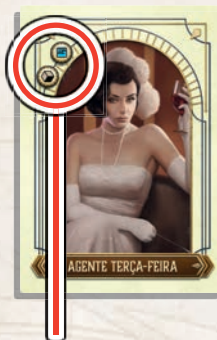


◆ CARTAS ◆

As **cartas de Ativos** formam os baralhos dos jogadores e são usadas durante a partida para realizar ações. Há 3 tipos de cartas de Ativos:

- **Cartas de Ativos Iniciais:** essas são as 10 cartas de um Agente Principal e compõem o baralho de um jogador no início da partida.
- **Cartas de Ativos Primários:** essas cartas são colocadas em Cidades, no espaço do baralho de cartas de Ativos Primários, e podem ser reivindicadas pelos jogadores durante a partida para melhorar o baralho deles e montar uma estratégia.
- **Cartas de Ativos de Cidade:** os jogadores obtêm acesso a essas cartas quando reivindicam e assumem o controle de uma Cidade.

CARTAS DE ATIVOS INICIAIS



Recursos

CARTAS DE ATIVOS PRIMÁRIOS



Efeito

CARTAS DE ATIVOS DE CIDADE



Nome

As **cartas do Mito** fornecem efeitos poderosos que os jogadores podem usar durante a partida, mas nunca são embaralhadas no baralho do jogador.

CARTAS DO MITO



PV

Teste de Sanidade

Isso significa que um Teste de Sanidade deve ser realizado depois que a carta for reivindicada (consulte a p. 14)

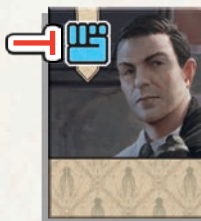
◆ AGENTES ◆

Os Agentes são personagens que os jogadores controlam durante a partida. Cada jogador começa a partida com um Agente Principal e, ao longo do jogo, pode atrair Agentes Recrutados para o seu lado. Os Agentes fornecem 1 Influência adicional à ação de reivindicar enquanto estiverem presentes em um Espaço de Cidade (consulte a p. 9). Além disso, os Agentes podem adicionar poder (👊) ao Espaço de Cidade que ocupam, bem como realizar ações por meio do uso de Ações de Cartas (consulte a p. 12) ou ter seus próprios efeitos permanentes (exclusivos de Harry Houdini, Lillian La France e Alice Ochs).

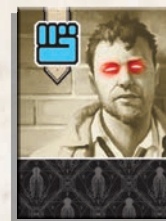
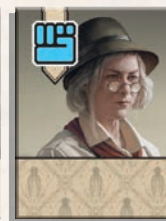
Cada ficha de Agente é dupla-face. Todos os Agentes começam a partida com o lado normal da ficha virado para cima e somente por meio dos efeitos da carta Espectros ela pode ser virada para o outro lado.

AGENTES PRINCIPAIS

Poder



Lado Normal



Lado Espectro

AGENTES RECRUTADOS

Ações



Lado Normal



Lado Espectro

IMPORTANTE! Todos os componentes são limitados pela quantidade física deles. Se um efeito do jogo fizer com que um jogador exceda o limite, ele pega a quantidade máxima disponível e ignora qualquer excesso.

PREPARAÇÃO

Confira a seguir a preparação de uma partida com 2 a 5 jogadores. Para ver a preparação e as regras do modo solo, consulte a p. 18.

1. Coloque o tabuleiro de Jogo ao alcance de todos os jogadores.
2. Coloque o tabuleiro de Trilha à direita do tabuleiro de Jogo.
3. Coloque os marcadores de Ritual e Investigação no espaço inicial das trilhas de Ritual e Investigação, respectivamente.
4. Coloque as fichas de Sanidade e Insanidade na bolsa de Teste de Sanidade e deixe-a perto do tabuleiro de Jogo.
5. Coloque as cartas de Ativos de Cidade em um baralho virado para cima à direita do espaço de cartas de Cidade do tabuleiro de Trilha.
6. Embaralhe as cartas de Ativos Primários. Em seguida, coloque uma quantidade de cartas viradas para baixo na área do baralho de cada uma das 12 Cidades com base na contagem de jogadores:
 - ♦ 2 a 3 jogadores: 3 cartas por Cidade.
 - ♦ 4 a 5 jogadores: 4 cartas por Cidade.
 Então, revele a carta de Ativo Primário do topo em cada Cidade. Se uma carta de Agente for revelada, coloque a ficha correspondente em cima da carta.
7. Separe as cartas de Ativos Primários restantes em um baralho virado para baixo à direita do espaço de Depósito do tabuleiro de Trilha.
8. Embaralhe as cartas do Mito e coloque esse baralho à direita do espaço de carta do Mito do tabuleiro de Trilha. Com base na contagem de jogadores, revele e coloque uma quantidade de cartas do Mito viradas para cima à direita do baralho para criar a fileira do Mito:
 - ♦ 2 a 3 jogadores: 3 cartas.
 - ♦ 4 a 5 jogadores: 4 cartas.

9. Cada Jogador:
 - ♦ Escolhe uma cor e pega o painel de Agente, as fichas de Controle, as Molduras e 7 cubos de Influência correspondentes. Deixe os cubos de Influência restantes em um estoque geral próximo ao tabuleiro, separados por cor.
 - ♦ Escolhe um Agente Principal e pega as cartas de Ativos Iniciais e a ficha de Agente Principal correspondentes.
 - ♦ Coloca a ficha de Agente Principal na Moldura com o lado normal virado para cima.
 - ♦ Embaralha suas cartas de Ativos Iniciais em um baralho virado para baixo e compra 5 cartas. Coloca as cartas restantes na área do baralho em seu painel.
 - ♦ Coloca 1 cubo de Influência no espaço 0 da trilha de PV no tabuleiro de Trilha.
10. Com base na contagem de jogadores, embaralhe as cartas de Lealdade indicadas, viradas para baixo.
 - ♦ 2 a 3 jogadores: 1 Cultista, 1 Investigador e 2 Dissidentes.
 - ♦ 4 a 5 jogadores: 2 Cultistas, 2 Investigadores e 1 Dissidente aleatório.
 Em seguida, distribua 1 carta para cada jogador. Devolva todas as cartas não utilizadas à caixa, sem revelá-las. Cada jogador olha a própria carta de Lealdade, sem revelá-la, e a coloca virada para baixo ao lado do seu painel.
11. Coloque a figura de Cthulhu no suporte de plástico e as fichas de Agentes Recrutados, Cadeado, Portal, Mi-Go, Abissais, Whateleys e Lei Marcial perto do tabuleiro de Jogo, separadas por tipo, para criar o estoque geral.
12. O jogador mais suspeito é o primeiro a jogar. Começando pelo primeiro jogador e seguindo no sentido anti-horário, cada jogador coloca seu Agente Principal em um Espaço de Cidade a sua escolha e que não contenha outro Agente. Na primeira partida, recomendamos que cada jogador revele 1 carta de Ativo de Cidade aleatória para determinar sua Cidade inicial. Ignore a carta de Ativo da Cidade de R'lyeh se ela for sorteada dessa maneira.

Que comece a insanidade!



COMO JOGAR

Cthulhu: Dark Providence é jogado no decorrer de turnos, que começam com o primeiro jogador e seguem no sentido horário. Durante seu turno, cada jogador:

1. Realiza 2 ações mais qualquer quantidade de ações gratuitas que tiver.
2. Coloca todas as cartas usadas para realizar ações na pilha de descarte em seu painel, assim que a ação for totalmente resolvida.
3. Compra cartas do topo do próprio baralho até ficar com 5 cartas na mão. Se um jogador não puder comprar uma carta porque o baralho acabou, ele embaralha a pilha de descarte para criar um novo baralho e continua comprando até atingir o limite de cartas.

Em seguida, quando o turno de um jogador termina, o próximo jogador no sentido horário realiza seu turno. O jogo continua dessa forma até que uma das condições de fim da partida ocorra, momento em que a contagem de pontos é realizada e um vencedor é determinado (consulte a p. 15).

OBSERVAÇÃO: é possível que as cartas tenham efeitos que contradigam uma regra. Se isso acontecer, a carta terá precedência sobre as regras.

◆ AÇÕES ◆

Ações podem exigir recursos das cartas de Ativos para serem realizadas. Um jogador pode usar uma carta de Ativo apenas para uma única finalidade, dentre elas:

1. Usar um único tipo de recurso.
2. Usar o efeito de AÇÃO dela.
3. Usar o efeito de AÇÃO GRATUITA dela.

Ao jogar cartas para obter recursos, os jogadores não podem jogar mais cartas do que o necessário para obter os recursos que precisam para a ação pretendida.

Qualquer carta com um efeito de RESPOSTA tem o efeito listado desencadeado por uma condição especificada na carta (quando uma carta é obliterada, descartada, usada para seu efeito de AÇÃO etc.). Uma RESPOSTA não é considerada uma ação e, portanto, não conta para as 2 ações que um jogador pode realizar durante o próprio turno.

OBLITERAR

Os efeitos podem obliterar cartas ou fichas durante a partida. Sempre que uma carta for obliterada, remova-a permanentemente até o fim da partida, devolvendo-a à caixa. Se for uma carta ou ficha de Agente, remova a ficha dele da Moldura, devolva a Moldura ao jogador e remova a carta e a ficha até o fim da partida. Cartas de Ativos de Cidade não podem ser obliteradas. Se uma carta de Ativo de Cidade for ser obliterada, em vez disso, devolva-a para a área de cartas de Cidade no tabuleiro de Trilha.

✎ ADICIONAR INFLUÊNCIA

Um jogador pode jogar 1 ou mais cartas de Ativos com Influência (🎲) da própria mão para adicionar a quantidade indicada de cubos de Influência de seu estoque pessoal a uma carta de Ativo Primário, Espaço de Cidade ou carta do Mito. Um jogador só pode adicionar Influência a uma carta ou a um Espaço de Cidade, **mesmo que tenha um Agente presente**, como parte de uma única ação. Não há limite para a quantidade de cubos de Influência que podem ser adicionados a uma carta ou Espaço de Cidade. Os jogadores não podem deliberadamente jogar mais cartas do que o necessário. O único momento em que os jogadores podem adicionar menos cubos de Influência do que a quantidade indicada é se jogarem uma carta com 2 🎲 e tiverem apenas 1 disponível em seu estoque pessoal.

*EXEMPLO: em seu turno, a **Agente Terça-feira** joga 2 cartas Iniciais de sua mão: uma com 1 🎲 e outra com 2 🎲. Ela tem um total de 3 🎲 para adicionar a qualquer carta de Ativo Primário, Espaço de Cidade ou carta do Mito. Com a intenção de adquirir a carta **Anarquistas** em um turno futuro, ela adiciona seus 3 cubos de Influência à carta.*



👉 REIVINDICAR (APENAS NA 1ª AÇÃO)

Um jogador pode usar sua primeira ação (e **apenas sua primeira ação**) para reivindicar 1 carta de Ativo Primário, carta do Mito ou Cidade na qual tenha mais Influência. Em caso de empate, a menos que haja indicação do contrário, nenhum jogador é considerado como tendo mais Influência. Embora a presença de Agentes não seja obrigatória, eles fornecem 1 Influência adicional à ação de reivindicar enquanto estiverem presentes em uma Cidade. No entanto, um jogador ainda deve ter pelo menos 1 cubo de Influência na carta ou na Cidade para poder reivindicá-la. Cartas e Cidades com uma ficha de Cadeado 🔒 não podem ser reivindicadas. **A ação de reivindicar não requer cartas para ser realizada.**

OBSERVAÇÃO: a Agente Alice Ochs 🍷 adiciona 2 Influências de Agente ao Espaço de Cidade atual dela em vez de 1.

Ao realizar uma ação de reivindicar, o jogador segue os passos a seguir, na ordem:

1. Move para o Limbo seus cubos de Influência da carta ou do Espaço de Cidade de uma Cidade que está reivindicando. Qualquer outro jogador com Influência em tal carta ou Espaço de Cidade devolve todos os seus cubos de Influência ao próprio estoque pessoal.
2. Segue os passos necessários para reivindicar cada tipo de carta ou Cidade adequadamente (veja abaixo).
3. Resolve os efeitos de REIVINDICAR na carta reivindicada, se houver.
4. Verifica se a carta reivindicada tem um ícone de Teste de Sanidade (👁️). Se o ícone estiver presente, o jogador deve realizar um Teste de Sanidade (consulte a p. 14).

IMPORTANTE: alguns efeitos permitem que os jogadores reivindiquem cartas ou Cidades no decorrer da partida. Isso ainda é considerado uma ação de reivindicar para fins de efeitos de REIVINDICAR, mas os jogadores não precisam ter Influência nas cartas e essa não precisa ser a primeira ação deles, a menos que haja indicação do contrário.

Cada tipo de carta tem seus próprios passos a serem realizados quando reivindicada:

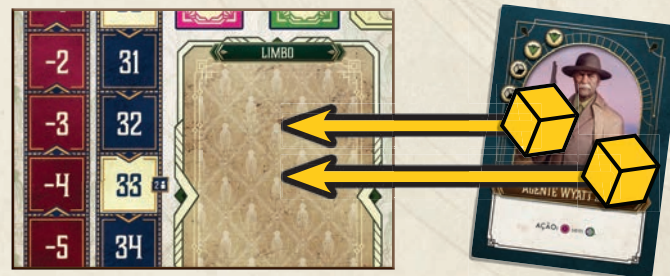
Reivindicar uma Carta de Ativo Primário

O jogador retira a carta do tabuleiro e a coloca em sua pilha de descarte. Se a carta reivindicada for um Agente Recrutado, o jogador pega a ficha correspondente e a coloca em uma Moldura de sua cor (lado normal virado para cima). Em seguida, o jogador coloca o Agente Recrutado no mesmo Espaço de Cidade em que o Agente foi reivindicado.

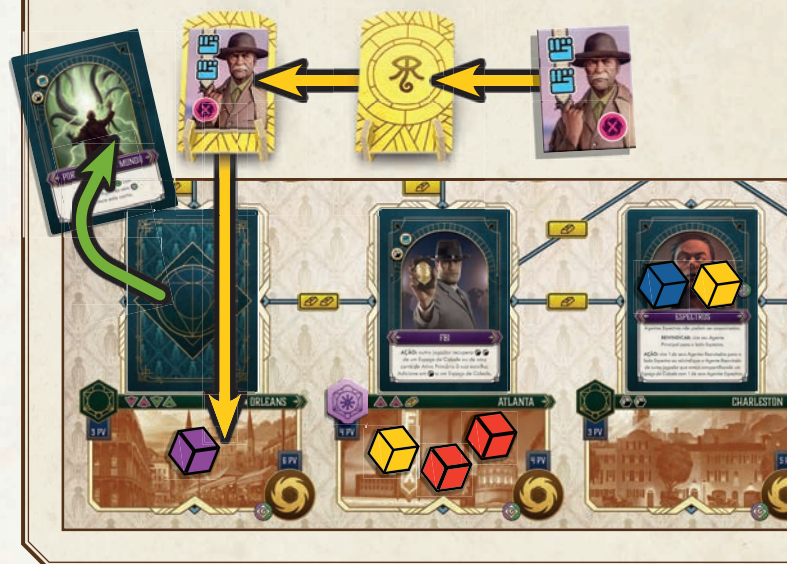
Então, revela a próxima carta do baralho da Cidade, se houver. Se a carta revelada for um Agente, coloque a ficha do Agente correspondente em cima da carta. Se a carta reivindicada for a última do baralho, o jogador aumenta a trilha de Ritual em 2 e adiciona 1 carta do Mito do baralho à fileira do Mito.

IMPORTANTE: um jogador só pode controlar 6 Agentes ao mesmo tempo. Isto inclui o Agente Principal, Agentes Recrutados e o Mi-Go (um Agente especial adquirido por meio de uma carta do Mito). Um jogador não pode reivindicar Agentes se já tiver 6 em jogo.

EXEMPLO: o **Agente Sexta-feira** começa o turno dele com cubos de Influência no Espaço da Cidade de Atlanta e nas cartas Espectros e Wyatt Earp. No entanto, ele só tem mais Influência na carta Wyatt Earp. Ele então decide usar sua 1ª ação para reivindicá-la. Ele move seus cubos de Influência de Wyatt Earp para o Limbo e adiciona a carta à sua pilha de descarte.



Como Wyatt Earp é um Agente Recrutado, o **Agente Sexta-feira** pega a ficha de Agente correspondente e a coloca em uma de suas Molduras. Em seguida, ele coloca o Agente Wyatt Earp no espaço da Cidade de Nova Orleans, pois foi a Cidade em que Wyatt Earp foi reivindicado. Por fim, ele vira a carta de Ativo Primário do topo de Nova Orleans.

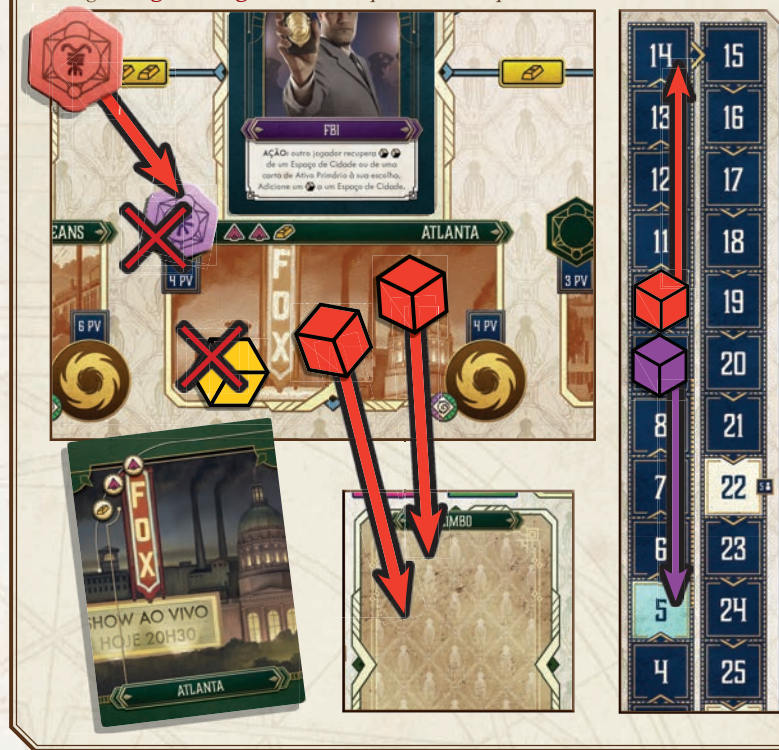


Reivindicar uma Cidade

O jogador coloca a ficha de Controle dele no espaço de controle da Cidade. Se outro jogador tinha o controle da Cidade, ele pega a ficha de Controle dele de volta. O jogador que assume o controle da Cidade marca PV iguais ao valor de controle da Cidade. Por outro lado, o jogador que perde o controle da Cidade, se for o caso, perde imediatamente o valor de controle da Cidade em PV. Em seguida, o jogador que está reivindicando a Cidade pega a carta de Ativo da Cidade do baralho de cartas da Cidade e a adiciona à sua pilha de descarte. Se a Cidade foi reivindicada de outro jogador, pegue a carta do baralho, da mão ou da pilha de descarte desse jogador. Se a carta estava na mão do jogador, ele compra 1 carta de Ativo para substituí-la. Se a carta estava no baralho do jogador, ele deve embaralhar o baralho depois disso.

OBSERVAÇÃO: um jogador nunca pode reivindicar uma Cidade que já está sob seu controle.

EXEMPLO: o **Agente Segunda-feira** começa o turno dele com mais cubos de Influência no Espaço da Cidade de Atlanta e decide reivindicar a Cidade. O **Agente Sexta-feira**, que também tinha Influência em Atlanta, recupera seus cubos de Influência, enquanto o **Agente Segunda-feira** move seus cubos para o Limbo. Como Atlanta estava sob o controle da **Agente Terça-feira**, o **Agente Segunda-feira** substitui a ficha de Controle dela por uma ficha dele. A **Agente Terça-feira** perde imediatamente 4 PV por perder o controle da Cidade, e o **Agente Segunda-feira** ganha 4 PV. Por fim, a **Agente Terça-feira** remove a carta de seu baralho, embaralhando-o novamente, e a entrega ao **Agente Segunda-feira**, que a coloca na pilha de descarte dele.



IMPORTANTE: com exceção das cartas que indicam especificamente o contrário, assumir o controle de Cidades é a única maneira de os jogadores ganharem PV durante a partida. Todos os outros PV são marcados quando o fim da partida é desencadeado (consulte a p. 15).

Reivindicar uma Carta do Mito

O jogador coloca a carta do Mito ao lado da área designada em seu painel de Jogador. Algumas cartas do Mito (Cthulhu, Mi-Go e os Whateleys) têm componentes associados a elas que também devem ser coletados. Não adicione uma nova carta do Mito à fileira do Mito para substituir a que acabou de ser reivindicada.

EXEMPLO: a **Agente Quinta-feira** começa o turno dela com mais cubos de Influência na carta do Mito “Yog-Sothoth”. Ela decide reivindicar a carta, adicionando-a ao lado de seu painel e movendo seus cubos de Influência para o Limbo. Yog-Sothoth tem um efeito de REIVINDICAR, portanto a **Agente Quinta-feira** ganhará uma ação adicional durante este turno.



RECUPERAR INFLUÊNCIA

Um jogador pode jogar 1 ou mais cartas de Ativos de sua mão com para recuperar a mesma quantidade de cubos de Influência que estão em Espaços de Cidade, cartas do Mito, cartas de Ativos Primários e no Limbo, em qualquer combinação. Os cubos de Influência do estoque geral não podem ser obtidos por meio dessa ação.

EXEMPLO: a **Agente Quinta-feira** joga 2 cartas com um total de 4 . Ela decide recuperar 2 do Limbo, 1 da carta do Mito “Oferenda” e 1 do Espaço da Cidade de Boston de volta para seu estoque pessoal.

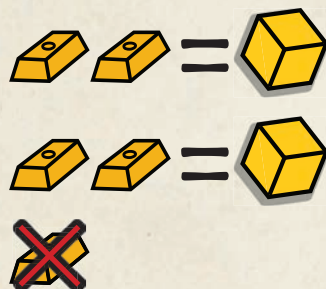


COMPRAR INFLUÊNCIA

Um jogador pode jogar 1 ou mais cartas de Ativos de sua mão com riqueza (🟡) para ganhar cubos de Influência de sua cor do estoque geral e adicioná-los ao seu estoque pessoal. Para cada 2 🟡 jogadas, o jogador recebe 1 cubo de Influência de sua cor. Qualquer excesso de 🟡 é perdido. Depois que um jogador tiver coletado todos os seus cubos de Influência do estoque geral, ele não poderá mais realizar esta ação.

IMPORTANTE: a quantidade de 🟡 é limitada. Se a quantidade de 🟡 a ser recebida for maior que a disponível, limite a ação à quantidade disponível, seguindo a restrição padrão de jogar o menor número de cartas necessárias para realizar a ação requerida.

EXEMPLO: durante o turno dele, o **Agente Sexta-feira** joga 2 cartas para obter um total de 5 🟡 para comprar Influência. Ele pega 2 cubos de Influência da sua cor do estoque geral e os adiciona ao seu estoque pessoal. Qualquer 🟡 não gasto é perdido e não pode ser usado nesta ou em qualquer outra ação.



VIAJAR

Um jogador pode jogar 1 ou mais cartas de Ativos de sua mão com 🟡 para mover 1 ou mais de seus Agentes e/ou Abissais de um Espaço de Cidade para outro por meio de rotas conectadas. O custo para viajar com um Agente é o valor total de 🟡 da(s) rota(s) mais eficiente(s) entre o Espaço de Cidade de origem e de destino. Um jogador nunca pode pagar a mais para Viajar. O jogador pode usar esta ação para viajar com qualquer um de seus Agentes em qualquer Cidade, viajando para vários destinos, desde que tenha 🟡 suficiente. Qualquer excesso de 🟡 é perdido.

OBSERVAÇÃO: uma vez por turno, a **Agente Lillian La France** (🌀) pode se mover para uma Cidade adjacente sem pagar o custo de viajar.

EXEMPLO: o **Agente Segunda-feira** joga 2 cartas para obter um total de 4 🟡. Ele usa 1 🟡 para viajar com seu Agente Principal de Pittsburgh para Indianápolis e 3 🟡 para viajar com Moses Fleet de Charleston para Nova Orleans.



MANIPULAR RITUAL/INVESTIGAÇÃO

Um jogador pode jogar 1 ou mais cartas de Ativos de sua mão com 🟢/🔴 para aumentar ou 🟢/🔴 para diminuir a mesma quantidade jogada da trilha correspondente. Os jogadores só podem aumentar OU diminuir uma única trilha com 1 ação de manipular Ritual/Investigação (ou seja, uma única ação só pode mover 1 marcador em 1 direção). Se o marcador de Ritual ou Investigação chegar ao espaço final de sua respectiva trilha, o fim da partida é desencadeado. Realize os passos de Fim da Partida imediatamente após resolver por completo esta ação (consulte a p. 15).

EXEMPLO: durante o turno dela, a **Agente Terça-feira** joga as cartas Nova Orleans e James Horus Rose para manipular a trilha de Ritual. Ela avança o marcador de Ritual 3 espaços para cima.



AÇÃO DE CARTA

Um jogador pode jogar 1 carta de Ativo ou usar uma carta do Mito para realizar um efeito de AÇÃO listado na carta. Algumas cartas têm efeitos de AÇÃO GRATUITA. Elas são realizadas seguindo o mesmo processo, mas não usam nenhuma das 2 ações do turno do jogador.

Confira a seguir uma lista de efeitos comuns de AÇÃO e AÇÃO GRATUITA:

Assassinar

Para assassinar (💀) o Agente de outro jogador, um jogador deve:

1. Ter um Agente presente no mesmo Espaço de Cidade que o Agente de outro jogador. **A menos que haja indicação do contrário, Agentes Espectros não podem ser assassinados.**
2. Jogar uma carta de Ativo que permita que esse Agente realize esta ação:
 - ♦ Jogando uma carta do **Agente correspondente** se ele tiver (💀)
 - OU
 - ♦ Jogando uma carta que permita que qualquer Agente realize a ação de assassinar
3. **Igualar ou exceder o valor do controle da Cidade com** (🏠), seguindo a restrição de jogar o menor número de cartas necessárias para realizar a ação requerida. Os Agentes controlados pelo jogador que está realizando a ação e que estão presentes na Cidade contribuem com (🏠) para esta ação, mesmo que não estejam realizando a ação. Assim, qualquer (🏠) pendente deve vir de cartas de Ativos jogadas da mão. Jogue 1 ou mais cartas adicionais com (🏠) para igualar ao valor total de controle da Cidade. A carta usada para assassinar não contribui com (🏠), se houver. Se o jogador não tiver (🏠) suficiente, a ação não pode ser realizada. Qualquer excesso de (🏠) é perdido.
4. O jogador que realiza a ação pega a ficha do Agente correspondente e a coloca na área de Cripta do seu painel.
5. O jogador cujo Agente foi assassinado oblitera a carta do Agente. Se a carta estava na mão do jogador, ele compra 1 carta de Ativo do baralho dele para substituí-la. Se a carta estava no baralho do jogador, ele deve reembalhar o baralho depois disso. Em seguida, ele pega a Moldura vazia e a devolve ao seu estoque pessoal.

IMPORTANTE: o Agente Principal de um jogador só pode ser assassinado se esse jogador não tiver outros Agentes e tiver 5 ou mais PV na trilha de pontuação. O Agente Principal de um jogador também não pode ser assassinado se a Lealdade Cultista desse jogador já tiver sido revelada. Os Abissais (Agentes especiais que podem ser adquiridos por meio de cartas) podem ser assassinados como qualquer outro Agente Recrutado. As fichas do jogador voltam para o estoque geral.

Se o Agente Principal de um jogador for assassinado, revele a carta de Lealdade desse jogador. Se for uma carta de Cultista, cancele o assassinato e continue a partida normalmente. Se for uma carta de Investigador ou Dissidente, o Fim da Partida é desencadeado. Realize os passos de Fim da Partida imediatamente após resolver por completo a ação (consulte a p. 15).

OBSERVAÇÃO: o Agente Harry Houdini (🕵️) nunca pode ser assassinado.

EXEMPLO: a Agente Recrutada Adsila Chavos, da **Agente Quinta-feira**, está no Espaço da Cidade de Atlanta junto com o Agente Recrutado Gerard Lescaux, do **Agente Sexta-feira**. Em seu turno, a **Agente Quinta-feira** decide jogar a carta Adsila Chavos, permitindo que ela realize a ação assassinar. Para conseguir assassinar em Atlanta, ela precisa igualar o valor do controle da Cidade, que é 4. A ficha de Adsila Chavos tem 1 (🏠), então ela joga 3 cartas para adicionar mais 3 (🏠). Assim, Gerard Lescaux é assassinado. A **Agente Quinta-feira** pega a ficha dele e a coloca na Cripta do painel dela, devolvendo a Moldura para o **Agente Sexta-feira**, que oblitera a carta Gerard Lescaux de sua pilha de descarte.



EXEMPLO: o Agente Principal e o Agente Recrutado Harry Houdini, do **Agente Quarta-feira**, estão no Espaço da Cidade de Indianápolis junto com o Agente Recrutado Padre Lachlan, do **Agente Segunda-feira**. Em seu turno, o **Agente Quarta-feira** decide jogar a carta "Conspirador Cruel", que lhe permite assassinar com um de seus Agentes, e decide assassinar o Padre Lachlan com seu Agente Principal. Como seus 2 Agentes combinados têm 3 de (🏠), o que corresponde ao valor de controle da Cidade de Indianápolis, o Padre Lachlan é assassinado sem jogar nenhuma carta de Ativo adicional. O **Agente Quarta-feira** pega a ficha do Padre Lachlan e a coloca na Cripta de seu painel, devolvendo a Moldura ao **Agente Segunda-feira**, que oblitera a carta do Padre Lachlan de seu baralho.



Fechar ou Abrir um Portal

Para fechar (❌) ou abrir (⊕) um Portal, um jogador deve:

1. Ter pelo menos 1 Agente presente em uma Cidade sem uma ficha de Portal.
2. Jogar uma carta de Ativo que permita que esse Agente realize uma ação de (❌) ou (⊕):
 - ♦ Jogando uma carta do **Agente correspondente** se ele tiver (❌) ou (⊕)
 - OU
 - ♦ Jogando uma carta que permita que qualquer Agente realize a ação de (❌) ou (⊕)
3. **Igualar ou exceder o valor do Portal com** , seguindo a restrição de jogar o menor número de cartas necessárias para realizar a ação requerida. Os Agentes controlados pelo jogador que está realizando a ação e que estão presentes na mesma Cidade contribuem com  para esta ação, mesmo que não estejam realizando a ação. Assim, qualquer  pendente deve vir de cartas de Ativos. Jogue 1 ou mais cartas adicionais com  para atingir o valor do Portal. A carta usada para fechar/abrir o Portal não contribui com , se houver. Se o jogador não tiver  suficiente, a ação não pode ser realizada. Qualquer excesso de  é perdido.
4. Colocar uma ficha de Portal com o lado correspondente (❌) ou (⊕) virado para cima no espaço de Portal da Cidade, com uma ficha de Controle em cima dela.
5. Realizar um Teste de Sanidade (consulte a p. 14). **Se a ação estava sendo realizada por um Agente Recrutado e uma ficha de Insanidade for comprada, o Agente é obliterado** (Agentes Principais não podem ser obliterados). Remova da partida a ficha e a carta de Agente correspondentes a esse Agente Recrutado. Se a carta estava na mão do jogador, ele compra 1 carta de Ativo do baralho dele para substituí-la. Se a carta estava no baralho do jogador, ele deve reembaralhar o baralho depois disso. Em seguida, ele pega a Moldura vazia e a devolve ao seu estoque pessoal.



EXEMPLO: o Agente Principal da **Agente Quinta-feira** está no Espaço da Cidade de Atlanta. Ela joga uma carta de Ativo Inicial que lhe permite fechar um Portal. Depois, ela joga 2 cartas da mão dela para adicionar 3 de  ao 1 de  de seu Agente Principal, totalizando 4, o que corresponde ao valor do Portal. Ela coloca 1 ficha de Portal, com o lado fechado virado para cima, no espaço de Portal e 1 ficha de Controle em cima dela. Como um efeito da carta, a carta também é obliterada. Em seguida, ela realizará um Teste de Sanidade.

Colocar ou Remover Cadeado

Um jogador pode jogar 1 carta de Ativo de sua mão com um cadeado  para colocar ou remover uma ficha de Cadeado de uma carta de Ativo Primário, carta do Mito ou um Espaço de Cidade. Cartas e Cidades com um  não podem ser reivindicadas de forma alguma, a menos que haja indicação do contrário. No entanto, os jogadores ainda podem adicionar e recuperar a Influência de uma carta ou um Espaço de Cidade com uma ficha de Cadeado. Uma carta ou Espaço de Cidade não pode ter mais de 1 .

IMPORTANTE: a quantidade de fichas de  é limitada. Se um  for ser colocado, mas não houver fichas disponíveis, a ação não pode ser realizada.

EXEMPLO: tanto a **Agente Quinta-feira** quanto o **Agente Segunda-feira** têm  na carta do Mito “Nikola Tesla”, mas o **Agente Segunda-feira** tem mais Influência no momento. Para evitar que o **Agente Segunda-feira** reivindique Nikola Tesla, a **Agente Quinta-feira** joga uma carta de Ativo Inicial que lhe permite colocar ou remover um . Ela coloca 1 ficha de Cadeado na carta. O **Agente Segunda-feira** só poderá reivindicar a carta depois que ele ou outro jogador realizar uma ação para remover o  em um turno futuro, e somente se ele ainda tiver mais Influência na carta.



DESCARTAR CARTAS

Um jogador pode descartar qualquer quantidade de cartas de Ativos da própria mão para a pilha de descarte dele.

OBSERVAÇÃO: embora o descarte de cartas seja uma ótima maneira de ter acesso às cartas do baralho mais rapidamente, lembre-se de que os jogadores só compram cartas até o limite de cartas permitido no fim do turno.



👉 REVELAR A LEALDADE

Um jogador só pode realizar esta ação se a Lealdade dele ainda não tiver sido revelada e somente se isso fizer com que ele tenha PV suficientes para desencadear o Fim da Partida com base na contagem de jogadores.

A ação de revelar a Lealdade não requer cartas para ser realizada.

O jogador revela a carta de Lealdade dele e imediatamente marca PV:

- ♦ Por Portais que fechou/abriu, de acordo com a Lealdade dele.
- ♦ Pelo intervalo no qual o marcador de Lealdade dele está localizado na trilha.

O jogador em questão não marca esses PV uma segunda vez durante a Pontuação de Fim da Partida (consulte a p. 15). Além disso, ainda que encerrar a partida dessa forma possa ser vantajoso para um jogador, uma carta de Lealdade não revelada vale 3 PV no fim da partida e, no caso dos Dissidentes, eles também perdem 3 PV por revelar a carta de Lealdade deles.

OBSERVAÇÃO: se o jogador calcular mal os PV dele e o fim da partida não for desencadeado, ele perde todos os PV marcados com esta ação. Ele volta ao total de PV anterior e vira a carta de Lealdade dele para baixo. Ele perde esta ação, pois os Anciões zombam de seu fracasso, e a partida continua normalmente.

👉 PASSAR A VEZ

O jogador pode optar por encerrar o turno dele sem realizar outras ações.

◆ TESTE DE SANIDADE ◆

Sempre que um jogador reivindica uma carta com  ou fecha/abre um Portal, ele deve realizar um Teste de Sanidade seguindo os passos a seguir, na ordem:

1. Comprar 1 ficha de Teste de Sanidade da bolsa.
2. Colocar a ficha comprada na área de Sanidade do painel dele. Há 2 tipos de fichas que podem ser compradas:
 - ♦ : considerados sãos. Estas fichas não contribuem para levar um jogador à insanidade.
 - ♦ : considerados insanos. A menos que haja indicação do contrário, um jogador com 3  é imediatamente levado à insanidade.

OBSERVAÇÃO: vale lembrar que, se um  for comprado como resultado de uma ação de fechar/abrir um Portal, qualquer Agente Recrutado que estiver realizando a ação é obliterado. Agentes Principais não podem ser obliterados.

EXEMPLO: depois de abrir um Portal com um Agente Recrutado, o Agente Sexta-feira realiza um Teste de Sanidade e compra 1 ficha de  da bolsa. Como essa é 2ª ficha de Insanidade dele, a partida continua. No entanto, como o Teste de Sanidade foi realizado como um resultado da abertura de um Portal e uma ficha de  foi comprada, o Agente Recrutado que realizou a ação é obliterado. O Agente Sexta-feira remove a ficha e a carta do Agente da partida e devolve a Moldura dele ao seu estoque pessoal.

👉 LEVADO À INSANIDADE

Quando um jogador compra sua ficha de 3ª ficha de , considera-se que ele foi levado à insanidade. Revele a carta de Lealdade dele, se possível. Se for uma carta de Cultista, a partida continua com a carta de Lealdade revelada. Se for uma carta de Investigador ou Dissidente, o Fim da Partida é desencadeado. Realize os passos de Fim da Partida imediatamente após a revelação (consulte a p. 15).

FIM DA PARTIDA

O jogo continua até que uma das condições de Fim da Partida ocorra. Então, quando a ação que desencadeou o Fim da Partida for totalmente resolvida, prossiga para a pontuação.

◆ CONDIÇÕES DE FIM DA PARTIDA ◆

- ◆ Um jogador atinge a quantidade necessária de PV com base na contagem de jogadores indicada na trilha de PV por :
 - » Partida com 2 jogadores: 33 PV
 - » Partida com 3 jogadores: 30 PV
 - » Partida com 4 jogadores: 26 PV
 - » Partida com 5 jogadores: 22 PV
- ◆ Um jogador ganha seu 3º  e revela sua Lealdade como Investigador ou Dissidente.
- ◆ O Agente Principal de um jogador é assassinado.
- ◆ O marcador de Ritual ou Investigação chega ao último espaço da respectiva trilha.
- ◆ A ação da carta de Ativo Primário dos Abissais é jogada e todos os 8 Abissais estão em jogo.



◆ PONTUAÇÃO ◆

Os jogadores marcam PV de acordo com a Pontuação Geral e a Lealdade deles.

👉 PONTUAÇÃO GERAL

- ◆ Cada jogador marca 3 PV se a carta de Lealdade dele não tiver sido revelada durante a partida. Em seguida, eles revelam suas cartas de Lealdade.
- ◆ Cada jogador marca PV por qualquer carta e Agente que tiver reivindicado com , como o Hospital Estadual de Danvers, Herbert West, Kana Mishima, Randolph Carter ou Chave de Prata.
- ◆ Cada jogador verifica se há efeitos de FIM DA PARTIDA em suas cartas do Mito, que podem fornecer PV adicionais e/ou condições de desempate.

OBSERVAÇÃO: certifique-se de conferir a pontuação de outras cartas cujos pontos foram marcados durante a partida, como *Cidade Perdida* e *O Necronomicon*, bem como as *Cidades* que os jogadores controlam. Além disso, lembre-se de que os jogadores que chegaram a realizar a ação de revelar a Lealdade não marcam pontos pela trilha de Ritual ou Investigação ou dos Portais fechados/abertos, pois esses pontos já foram marcados.

👉 INVESTIGADORES

Os Investigadores marcam PV:

- ◆ Iguais ao intervalo no qual o marcador de Investigação está localizado na trilha.
- ◆ Iguais ao valor do Portal em cada Portal que eles tiverem .
- ◆ Por cada Agente Recrutado que eles tiverem reivindicado com .

👉 CULTISTAS

Os Cultistas marcam PV:

- ◆ Iguais ao intervalo no qual o marcador de Ritual está localizado na trilha.
- ◆ 1 PV por cada Agente assassinado em sua Cripta.
- ◆ Iguais ao valor do Portal em cada Portal que eles tiverem .
- ◆ Por cada carta do Mito que eles tiverem reivindicado com .
- ◆ Iguais à quantidade de Agentes Espectros que eles controlam.
- ◆ 8 PV se eles tiverem reivindicado a carta de Abissais E todos os 8 Abissais estiverem em jogo.

👉 DISSIDENTES

Os Dissidentes marcam PV:

- ◆ -3 PV se a carta de Lealdade deles tiver sido revelada durante a partida, antes da pontuação.
- ◆ **Investigador Dissidente:** iguais ao intervalo no qual o marcador de Investigação está localizado na trilha.
- ◆ **Cultista Dissidente:** iguais ao intervalo no qual o marcador de Ritual está localizado na trilha.
- ◆ Iguais ao valor do Portal em cada Portal que ele tiver  e .
- ◆ 1 PV por cada Agente assassinado em sua Cripta.

OBSERVAÇÃO: os Dissidentes não marcam  (PV de Investigador) ou  (PV de Cultista) por cartas ou Agentes que tiverem reivindicado, pois são excluídos devido à sua deslealdade desprezível.



EXEMPLO: em seu turno, a **Agente Quinta-feira** assassinou o **Agente Principal** do **Agente Quarta-feira**. O **Agente Quarta-feira** revela sua Lealdade como Investigador e o fim da partida é desencadeado. Os jogadores então marcam seus PV:

Pontuação Geral

- 1 O **Agente Segunda-feira**, a **Agente Terça-feira**, a **Agente Quinta-feira** e o **Agente Sexta-feira** mantiveram sua Lealdade em segredo até o fim da partida e marcam 3 PV cada.
- 2 O **Agente Quarta-feira**, no entanto, teve sua Lealdade revelada e não marca nenhum PV pela Lealdade.
- 3 O **Agente Sexta-feira** também reivindicou a carta do Mito “Chave de Prata” e ganha 1 PV.

Pontuação dos Investigadores

- 4 **Agente Segunda-feira** revela sua Lealdade como Investigador e, junto com o **Agente Quarta-feira**, marca 2 PV que correspondem ao intervalo no qual o marcador de Investigação está na trilha de Investigação.
- 5 **Agente Segunda-feira** fechou o Portal de Charleston durante a partida e marca 5 PV. No entanto, ele não marca nenhum PV por seu Agente Recrutado Moses Fleet, pois ele não tem nenhum PV de Investigador.
- 6 **Agente Quarta-feira** não fechou nenhum Portal durante a partida, mas 3 de seus 4 Agentes Recrutados têm PV de Investigador, portanto, ele marca 3 PV.

- 7 Por ser um Investigador, ele não marca nenhum ponto pelo Agente que assassinou.

Pontuação dos Cultistas

- 8 **Agente Quinta-feira** e o **Agente Sexta-feira** revelam sua Lealdade como Cultistas, e cada um marca 4 PV que correspondem ao intervalo no qual o marcador de Ritual está na trilha de Ritual.
- 9 **Agente Quinta-feira** marca 1 PV pela carta do Mito “Yog-Sothoth” que ela reivindicou e 10 2 PV pelos Agentes que ela assassinou durante a partida.
- 11 Ela não ganha nenhum PV por fechar o Portal de Atlanta, já que é uma Cultista.
- 12 **Agente Sexta-feira** abriu o Portal de St. Louis durante a partida e marca 5 PV.

Pontuação dos Dissidentes

- 13 **Agente Terça-feira** revela sua Lealdade como Investigadora Dissidente e marca 2 PV que correspondem ao intervalo no qual o marcador de Investigação está na trilha de Investigação.
- 14 Ela também marca 5 PV pelo Portal de Washington D.C. que ela fechou durante a partida e 15 3 PV pelo Portal de Chicago que ela abriu.

◆ DETERMINAR O VENCEDOR ◆

Depois que todos os jogadores tiverem calculado sua pontuação final, elimine todos os jogadores da mesma Lealdade que o jogador que tiver a menor quantidade individual de PV. Se um único Dissidente tiver a menor quantidade de PV, esse jogador é eliminado. Se ambos os Dissidentes estiverem empatados com a pontuação mais baixa, o Cultista Dissidente é eliminado. Se a pontuação mais baixa estiver empatada entre as Lealdades, os Dissidentes perdem para os Cultistas, e ambos perdem para os Investigadores.

EXEMPLO: os jogadores agora somam sua pontuação do Fim da Partida com os PV adquiridos durante a partida por assumirem o controle de Cidades e quaisquer PV imediatos obtidos por meio de cartas.

Agente Segunda-feira: tinha um total de 4 PV pelo controle de Atlanta e marca 10 PV adicionais no fim da partida, totalizando 14 PV.

Agente Terça-feira: tinha um total de 3 PV pelo controle de Nova Orleans e marca 13 PV adicionais no fim da partida, totalizando 16 PV.

Agente Quarta-feira: tinha um total de 13 PV pelo controle de Arkham, Washington D.C. e Nova York. Ele marca 5 PV adicionais no fim da partida, totalizando 18 PV.

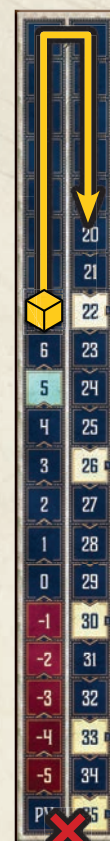
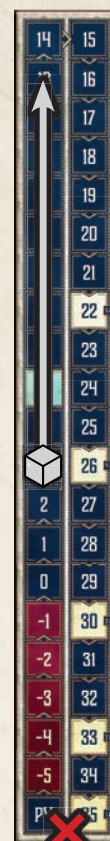
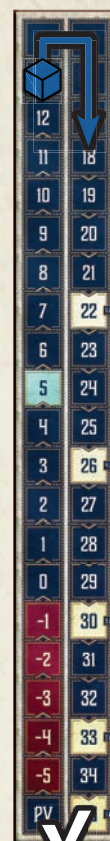
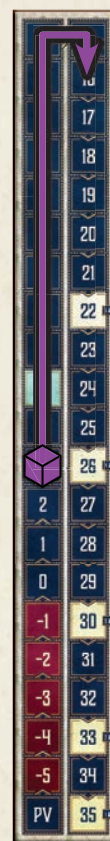
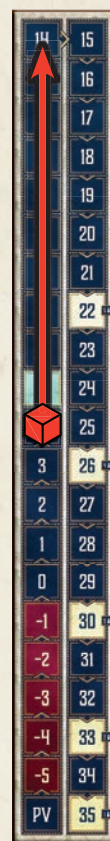
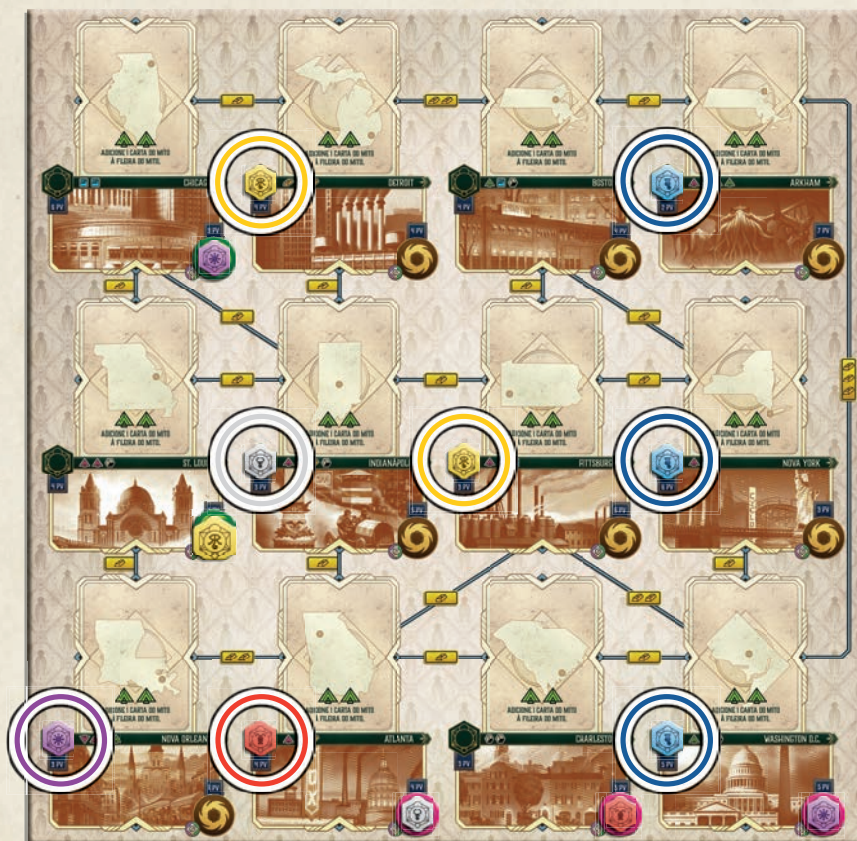
Entre os jogadores restantes, o jogador com a pontuação mais alta vence. Em caso de empate na pontuação mais alta, o jogador com a maior quantidade de cartas do Mito vence. Se a pontuação mais alta ainda estiver empatada, os Dissidentes perdem para os Cultistas, e ambos perdem para os Investigadores. Se ainda houver empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Agente Quinta-feira: tinha um total de 3 PV pelo controle de Indianápolis e marca 10 PV adicionais no fim da partida, totalizando 13 PV.

Agente Sexta-feira: tinha um total de 7 PV pelo controle de Detroit e Pittsburgh. Ele marca 13 PV adicionais no fim da partida, totalizando 20 PV.



A **Agente Quinta-feira** ficou com a menor quantidade de PV. Ela e o **Agente Sexta-feira** são eliminados da partida, pois ambos compartilhavam a Lealdade Cultista. Dos jogadores restantes, o **Agente Quarta-feira** ficou com a pontuação mais alta e vence a partida!



MODO SOLO

◆ PREPARAÇÃO ◆

Sempre que estiver jogando no modo solo, faça a preparação normal com os seguintes ajustes:

1. Ao pegar seu conjunto de componentes do jogador, pegue uma carta de Lealdade de Investigador e coloque-a virada para baixo ao lado do seu painel de Jogador.
2. Remova as seguintes cartas do baralho do Mito: Impostor, Mi-Go e Pandemônio. Elas não são usadas no modo solo. Depois, embaralhe as cartas do Mito restantes e coloque o baralho à direita do espaço de carta do Mito no tabuleiro de Trilha. Revele e coloque 2 cartas à direita do baralho para criar a fileira do Mito.
3. Embaralhe as cartas de Ativos Primários. Coloque 2 cartas de Ativos Primários viradas para baixo na área do baralho de cada uma das 12 Cidades. Em seguida, vire para cima a carta do topo de cada Cidade.
4. Selecione aleatoriamente uma carta de Ancião e coloque-a virada para cima à esquerda do seu painel de Jogador.
5. Embaralhe as cartas de Comportamento de Cultista e coloque-as viradas para baixo ao lado da carta do Ancião, criando um baralho.
6. Coloque as cartas de Cultistas, em ordem, ao lado da carta do Ancião, com o lado não revelado virado para cima.
7. Escolha 2 das cores não selecionadas para representar os Cultistas e pegue as respectivas Molduras, cubos de Influência e fichas de Controle. Coloque 1 ficha de Cultista em cada Moldura e os cubos de Influência e as fichas de Controle ao lado da carta do Cultista correspondente, formando os estoques pessoais.
8. Coloque o Cultista 1 em Arkham e o Cultista 2 em Nova York.
9. Coloque um cubo de Influência de uma cor não selecionada no 6º espaço da trilha de PV. Ele representa a pontuação do Ancião.

O jogador joga primeiro. Que comece a insanidade!

◆ COMO JOGAR ◆

No modo solo, o jogador e o Ancião se revezam em turnos.

👉 COMO JOGAR COMO JOGADOR

Todas as regras de uma partida com vários jogadores se aplicam ao jogador durante o modo solo, com as seguintes exceções:

- ◆ Ignore qualquer parte de um efeito que possa afetar a mão, o baralho ou a pilha de descarte de outro jogador. Resolva o restante do efeito da melhor maneira possível.
- ◆ Sempre que uma carta do Mito for reivindicada, coloque as cartas do Mito na fileira à esquerda, na direção do baralho do Mito, ocupando o espaço da carta reivindicada, se possível. Se a fileira do Mito acabar, adicione imediatamente uma carta do Mito à fileira.

👉 COMO JOGAR COMO ANCIÃO



O Ancião é considerado um jogador com os seguintes ajustes:

- ◆ Cada Ancião tem um objetivo. Se o objetivo dele for alcançado, ele vence a partida imediatamente.
- ◆ Cada Ancião fornece efeitos exclusivos aos Cultistas que podem ser ativados durante o turno dele (consulte a p. 22).
- ◆ O Ancião não tem um baralho, uma mão de cartas de Ativos ou uma pilha de descarte. A menos que haja indicação do contrário, todas as cartas de Ativos Primários reivindicadas pelo Ancião têm suas ações de recursos resolvidas (consulte a p. 22) e depois são obliteradas. As cartas de Ativos de Cidade que seriam obliteradas são devolvidas à área de cartas de Cidade no tabuleiro de Trilha, como de costume.
- ◆ Todas as fichas de 6 obtidas pelo Ancião são colocadas ao lado da carta do Ancião. No entanto, o Ancião não pode ser levado à insanidade. Se o Ancião acumular 5 ou mais 6, o jogador revela sua carta de Lealdade e o Fim da Partida é desencadeado no final do turno do Ancião.
- ◆ O Ancião trata todos os 1 como 2 e todos os 2 como 1.

👉 CULTISTAS

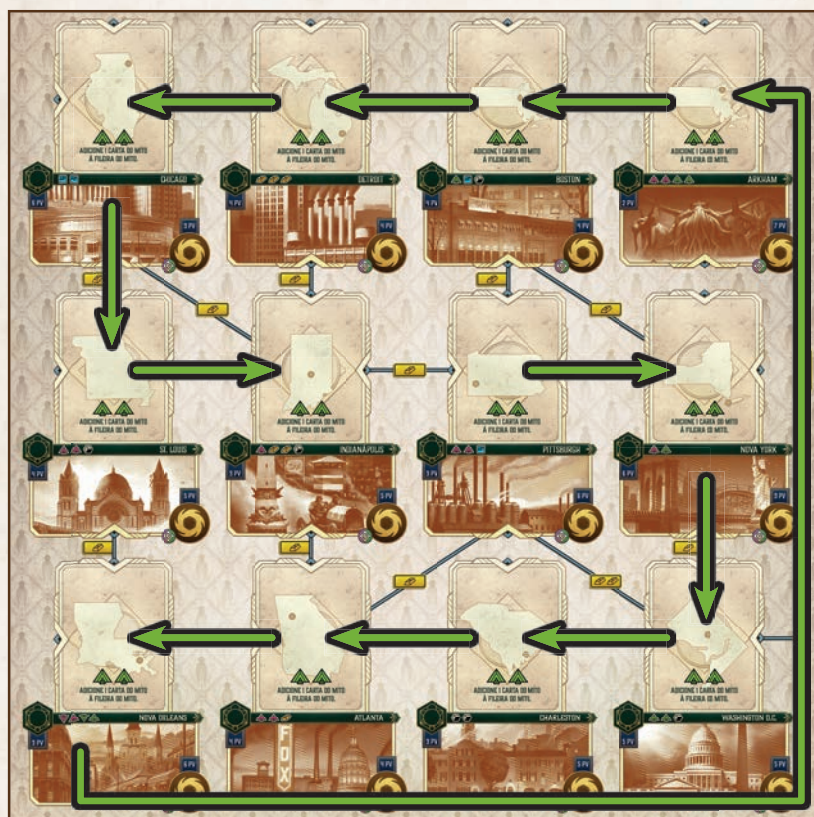


Os Cultistas são considerados os Agentes Principais do Ancião e seguem as regras especiais a seguir:

- ◆ Cada carta de Cultista é considerada uma carta de Lealdade do Ancião. As cartas começam a partida com o lado não revelado para cima e são viradas para o lado revelado se o Cultista correspondente for assassinado.

- ♦ Se um Cultista precisar adicionar mais Influência do que tem a uma carta ou um Espaço de Cidade, ele adiciona toda a Influência que tem. Se não tiver nenhuma, ele recupera toda a Influência dele do Limbo para o estoque pessoal e se move para a próxima Cidade, pois considera-se que ele falhou na ação.
- ♦ Os Agentes Cultistas não contribuem com Influência para cartas ou Espaços de Cidade.
- ♦ O jogador não pode reivindicar uma Cidade ou uma carta de Ativo Primário na mesma Cidade que um Agente Cultista cuja carta de Cultista não foi revelada.
- ♦ Qualquer PV marcado por um Cultista é considerado um PV do Ancião. Ao contrário da pontuação do jogador, qualquer PV obtido pelo Ancião é marcado imediatamente. Isso também significa que o Ancião começa a partida já com 6 PV, 3 para cada carta de Cultista não revelada. Por outro lado, se uma carta de Cultista for revelada, o Ancião perde imediatamente os respectivos PV (3 para cada).

Para as ações do Cultista, sempre considere um caminho único durante o turno dele, de Arkham a Nova Orleans.



Há um portal de Nova Orleans para Arkham que só pode ser acessado por Cultistas. Os Cultistas em Nova Orleans consideram Arkham uma Cidade adjacente. Toda vez que os Cultistas viajarem, realizarem uma ação ou tiverem qualquer efeito que se refira à “primeira” Cidade, sempre comece na Cidade em que o Cultista está atualmente e siga o caminho até chegar a um Espaço de Cidade que atenda à condição.

✎ TURNO DO ANCIÃO

O Ancião realiza o turno dele revelando a carta do topo do baralho de Comportamento de Cultista e resolvendo-a. Cada carta tem uma linha para cada Cultista, indicando as ações que o Cultista correspondente tenta realizar. Quando a carta for totalmente resolvida, o turno do Ancião termina. Se alguma ação não puder ser realizada, a ação falha e, em vez dela, o Cultista realiza uma ação de viajar (consulte a p. 21).

Os Cultistas resolvem ações da seguinte forma:

Adicionar Influência a uma Cidade

Se a Cidade ainda não estiver sendo controlada por um Cultista, adicione a Influência total listada na carta de Comportamento de Cultista e na respectiva carta de Cultista ao Espaço da Cidade em que o Cultista está presente no momento. Se a Cidade estiver sendo controlada por um dos Cultistas, a ação falha.

Adicionar Influência a uma Carta de Ativo Primário

Adicione a Influência total da carta de Comportamento de Cultista e da respectiva carta de Cultista à carta de Ativo Primário que corresponde ao Espaço da Cidade em que o Cultista está presente no momento. Se não houver uma carta de Ativo Primário nessa Cidade, a ação falha.



Influenciar Carta do Mito

Adicione a Influência total da carta de Comportamento de Cultista e da respectiva carta de Cultista à primeira carta na fileira do Mito sem Influência de Cultista. Se todas as cartas do Mito tiverem Influência de Cultista, adicione Influência à primeira carta do Mito sem Influência do Cultista que está realizando a ação. Se todas as cartas do Mito tiverem Influência do respectivo Cultista, adicione a Influência à primeira carta do Mito.

EXEMPLO: durante o turno do Ancião, a carta de Comportamento de Cultista revelada determinou que o **Cultista 1** deve adicionar Influência a uma carta do Mito. Para determinar em qual carta a Influência do Cultista deve ser adicionada, o jogador verifica a fileira do Mito, procurando a primeira carta (da esquerda para a direita) sem nenhuma Influência de Cultista (**vermelha** ou **roxa**). Como ambas as cartas da fileira já têm Influência de Cultista, o jogador procura a primeira carta sem essa respectiva Influência de Cultista e coloca 3  na segunda carta da fileira.



Reivindicar Cidade

O Cultista reivindica a primeira Cidade sem um  na qual esse Cultista tem mais Influência que o jogador. Se não houver tal Cidade, o Cultista remove o  do primeiro Espaço de Cidade onde tem mais Influência que o jogador. Se essa Cidade não existir, a ação falha.

Depois que um Cultista reivindicar uma Cidade, realize os passos a seguir, na ordem:

1. Mova toda a Influência do respectivo Cultista do Espaço da Cidade para o Limbo. Devolva todas as outras Influências no Espaço da Cidade ao estoque pessoal do jogador e/ou ao estoque pessoal do outro Cultista.
2. Remova a ficha de Controle do jogador, se houver. Se a ficha de Controle do jogador tiver sido removida, reduza dos PV do jogador o valor de controle da Cidade correspondente.
3. Coloque uma ficha de Controle do Cultista que está reivindicando a Cidade no espaço de controle do Espaço da Cidade correspondente e coloque uma ficha de Cadeado no Espaço da Cidade, se possível.

4. O Ancião marca PV iguais ao valor de controle da Cidade reivindicada.
5. Coloque a carta de Ativo da Cidade correspondente virada para cima ao lado da carta do Ancião e resolva as ações com base nos recursos dela para o Cultista que a reivindicou (consulte a p. 22). Se a carta estava na mão do jogador, ele compra 1 carta de Ativo para substituí-la. Se a carta estava no baralho do jogador, ele deve reembaralhar o baralho depois disso. Após resolver os recursos da carta de Ativo da Cidade, oblitere a carta e a devolva à área de cartas de Cidade no tabuleiro de Trilha.

Reivindicar Carta de Ativo Primário

O Cultista reivindica a carta de Ativo Primário na primeira Cidade na qual esse Cultista tem mais Influência na carta de Ativo Primário que o jogador. Se não houver tal carta de Ativo Primário, o Cultista remove um  da primeira carta de Ativo Primário em que esse Cultista tem mais Influência que o jogador. Se essa carta de Ativo Primário não existir, a ação falha.

Depois que um Cultista reivindicar uma carta de Ativo Primário, realize os passos a seguir, na ordem:

1. Mova para o Limbo toda a Influência da carta de Ativo Primário que pertence ao Cultista que a está reivindicando. Devolva todas as outras Influências no Espaço da Cidade ao estoque pessoal do jogador e/ou ao estoque pessoal do outro Cultista.
2. Revele a carta de Ativo Primário virada para baixo dessa Cidade. Se não houver cartas de Ativos Primários restantes nessa Cidade, avance a trilha de Ritual em 2 espaços e adicione uma carta do Mito à fileira do Mito.
3. Resolva as ações com base nos recursos dessa carta para o Cultista que a reivindicou (consulte a p. 22). Em seguida, oblitere essa carta de Ativo Primário, a menos que haja indicação do contrário na carta do Ancião.
4. Se a carta reivindicada tiver um , realize um Teste de Sanidade para o Cultista (consulte a p. 22).

Reivindicar Carta do Mito

O Cultista reivindica a primeira carta do Mito sem um  na qual esse Cultista tenha mais Influência que o jogador. Se não houver tal carta do Mito, em vez disso, o Cultista remove um  da primeira carta do Mito em que esse Cultista tem mais Influência que o jogador. Se essa carta do Mito não existir, a ação falha.

Depois que um Cultista reivindicar uma carta do Mito, realize os passos a seguir, na ordem:

1. Mova para o Limbo toda a Influência dessa carta do Mito que pertence ao Cultista que está reivindicando a carta do Mito. Devolva todas as outras Influências na carta do Mito ao estoque pessoal do jogador e/ou ao estoque pessoal do outro Cultista.
2. Coloque a carta do Mito virada para cima ao lado da carta do Ancião. Em seguida, resolva as ações com base nos recursos dela para o Cultista que a reivindicou (consulte a p. 22).
3. O Ancião marca 1 PV. Se a carta do Mito corresponder à do Ancião, ele marca 3 PV adicionais.
4. Coloque as cartas do Mito na fileira à esquerda, ocupando o espaço da carta reivindicada, se possível.
5. Se a carta reivindicada tiver um , realize um Teste de Sanidade para o Cultista (consulte a p. 12).

EXEMPLO: o **Cultista 2** tem mais Influência na carta do Mito “Hastur” e a reivindica durante o turno do Ancião. A Influência do outro Cultista e do jogador são removidas da carta e devolvidas ao estoque pessoal deles. Em seguida, a Influência do **Cultista 2** é movida para o Limbo e a carta é colocada ao lado da carta do Ancião. O Ancião imediatamente marca 5 PV: 1 por adquirir uma carta do Mito, 1 pela carta do Mito “Hastur” e 3 PV adicionais, pois a carta corresponde ao Ancião. Todas as cartas na fileira são então deslizadas para a esquerda, ocupando o lugar da carta que foi reivindicada. Então, o **Cultista 2** deve realizar um Teste de Sanidade.



Assassinar

Um Cultista só pode assassinar se o jogador tiver uma pontuação atual de 5 PV ou mais. O Cultista  assassina um Agente do jogador no Espaço de Cidade onde a ficha do Agente Cultista está atualmente. Se houver mais de 1 Agente Recrutado do jogador na Cidade, o jogador escolhe qual deles é assassinado. Se o  total combinado na carta de Comportamento de Cultista, na carta do Cultista correspondente e em todos os Agentes Cultistas presentes nesse Espaço de Cidade for igual ou superior ao valor de controle da Cidade, a ação é bem-sucedida. Se, por qualquer motivo, o Cultista não puder assassinar o Agente (no caso de o jogador ter menos de 5 PV e/ou o Agente for o Agente Principal do jogador e este tiver Agentes Recrutados no tabuleiro), a ação falha.

Depois que um Cultista assassinar um Agente, resolva os passos a seguir, na ordem:

1. Coloque a ficha do Agente ao lado da carta do Ancião. O Ancião marca 1 PV.
2. Se o Agente assassinado era o Agente Principal do jogador, o jogador revela sua carta de Lealdade e o fim da partida é desencadeado no final do turno do Ancião.
3. Se o Agente assassinado era um Agente Recrutado, o jogador oblitera a carta de Ativo Primário correspondente. Se a carta estava na mão do jogador, ele compra 1 carta de Ativo para substituí-la. Se a carta estava no baralho do jogador, ele deve reembaralhar o baralho depois disso.

Abrir Portal

Se o Portal não tiver sido fechado nem aberto e se o total combinado de  na carta de Comportamento de Cultista, na carta do Cultista correspondente e em todos os Agentes Cultistas presentes nesse Espaço de Cidade for igual ou superior ao valor do Portal, a ação é bem-sucedida. Se, por qualquer motivo, o Cultista não puder abrir o Portal, a ação falha. Depois que um Cultista abrir um Portal, realize os passos a seguir, na ordem:

1. Coloque a ficha de Controle do Cultista correspondente no espaço de Portal dessa Cidade em cima de uma ficha de Portal do estoque geral, com o lado aberto virado para cima.
2. O Ancião marca PV iguais ao valor do Portal.
3. Realize um Teste de Sanidade para o Cultista (consulte a p. 22).

Viajar

Os Cultistas realizam uma ação de viajar após resolverem seu efeito de Cultista, falharem ao realizar uma ação diferente ou ao resolverem uma ação de  em uma carta que tiverem reivindicado. Mova o Agente Cultista para o próximo Espaço de Cidade, seguindo o caminho. Se isso não for possível (devido à presença de Cthulhu ou da ficha de Lei Marcial), simplesmente mova o Agente Cultista para a próxima Cidade no caminho para a qual ele possa viajar. Se não for possível viajar para Nova Orleans ou Arkham (devido à presença de Cthulhu ou da ficha de Lei Marcial), o respectivo portal é movido para a Cidade mais próxima para a qual ele possa viajar seguindo o caminho.

Efeito de Cultista

Cada carta de Ancião contém efeitos exclusivos concedidos a cada Cultista. Sempre que uma carta de Comportamento de Cultista com um efeito de Cultista for revelada, siga as instruções listadas na carta do Ancião. Se, por qualquer motivo, o Cultista não puder realizar o efeito, a ação falha. Em seguida, o Cultista viaja para a próxima Cidade, como de costume. Há apenas 2 cartas com o efeito de Cultista no baralho de Comportamento de Cultista. **Depois que as duas cartas de Comportamento de Cultista com o efeito de Cultista tiverem sido totalmente resolvidas, embaralhe a pilha de descarte de volta no baralho.**

EXEMPLO: durante este turno, a carta de Comportamento de Cultista revelada determinou que o **Cultista 1** deve realizar seu efeito de Cultista. O jogador então verifica se a carta do Ancião tem o efeito de Cultista correspondente e adiciona às 3 primeiras cartas de Ativos Primários, seguindo o caminho.



RESOLUÇÃO DE AÇÕES DE RECURSOS

Depois que um Cultista reivindica qualquer carta, o respectivo Cultista resolve ações com base nos recursos da carta. Cada ação de recurso é resolvida uma de cada vez, na seguinte ordem, se presente na carta:

- : adicione a Influência total listada na carta de Cultista, na carta reivindicada e na carta de Ativo Primário correspondente ao Espaço de Cidade em que o Cultista está presente no momento. Se não houver uma carta de Ativo Primário nessa Cidade, a ação falha.
- : o Agente Cultista correspondente viaja uma quantidade de Espaços de Cidade igual à total listada na carta de Cultista e na carta reivindicada combinadas.
- : abra o Portal da Cidade em que esse Cultista está presente no momento, seguindo o processo normal para Cultistas abrirem Portais (consulte a p. 21), adicionando também o da carta reivindicada ao total. Se isso não for possível, ou se o total for menor que o valor do Portal, a ação falha.
- / : avance a trilha de Ritual com base no respectivo valor na carta reivindicada.
- / : reduza a trilha de Investigação com base no respectivo valor na carta reivindicada.

Teste de Sanidade

Os Cultistas realizam um Teste de Sanidade comprando 1 ficha de Sanidade aleatória da bolsa de Teste de Sanidade. Se for um , ele não tem efeito e a ficha é obliterada. Se for um , coloque-o ao lado da carta do Ancião. Se o Ancião acumular 5 ou mais , o jogador revela sua carta de Lealdade e o fim da partida é desencadeado no final do turno do Ancião.

◇ FIM DA PARTIDA ◇

O jogo continua até que pelo menos uma das condições de Fim da Partida ocorra. Então, quando a ação que desencadeou o Fim da Partida for totalmente resolvida, prossiga para a pontuação.

👉 CONDIÇÕES DE FIM DA PARTIDA

- ♦ O jogador ou o Ancião atinge ou excede 35 PV.
- ♦ O jogador é levado à insanidade.
- ♦ O Ancião ganha seu 5º .
- ♦ O Agente Principal do jogador é assassinado.
- ♦ O marcador de Ritual ou Investigação chega ao último espaço da respectiva trilha.
- ♦ A ação da carta de Ativo Primário dos Abissais é jogada e todos os 8 Abissais estão em jogo.

👉 PONTUAÇÃO

O jogador marca PV pelos Investigadores, seguindo as regras normais.

👉 DETERMINAR O VENCEDOR

Depois que o jogador calcula sua pontuação final, ele a compara com a pontuação total do Ancião. O maior total de PV vence. Em caso de empate, o jogador vence.





CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO: Martin Wallace e Travis R. Chance

DESENVOLVIMENTO E DESIGN DO MODO SOLO: Chris Hamm

LIDERANÇA DE PRODUÇÃO: Isadora Leite

PRODUÇÃO: Thiago Aranha, Daryl Choo, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Nicholas Sia, Kenneth Tan e Gregory Varghese

REVISÃO: Jason Koepp e Adam Krier

REDAÇÃO DE ENREDO ADICIONAL: Eric Kelley

CONSULTOR DE ENREDO: Francesco Nepitello

DIREÇÃO DE ARTE: Mathieu Harlaut

ARTISTA: Anders Finér

LIDERANÇA DE DESIGN GRÁFICO: Max Duarte e Fabio de Castro

DESIGN GRÁFICO: Júlia Ferrari

DIREÇÃO DE DESIGN DO JOGO: Guilherme Goulart

EDIÇÃO: David Preti

PLAYTESTERS: Daniel Alejos, Adam Daulton, Jason Funk e Jeff Huter

Versão original: Luke Badger, David Blowers, Katherine Boag, Chris Boote, Simon Bracegirdle, Patrick Brennan, Angela Counce, Teik, Chooi Oh, Tim Cockitt, Kirstin Donaldson, Glenn Doyle, Nathan Grange, Martin Hair, Gordon Lewis, Amanda Milne, Rob Mulholland, Don Oddy, Andy Ogden, Stewart Pilling, Julia Schiller, Andrew Smith, Daniel Smith, David Taylor e Brad Thompson

CALÁPAGOS

GESTÃO DE PRODUTO: Matheus Passeri

TRADUÇÃO: Fernanda Rocha

REVISÃO: Catharine Affiune e Felipe Ramos

DIAGRAMAÇÃO: Robson Minghini e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

v1.0

RESUMO

◆ ASSASSINAR ◆

1. Ter um Agente presente no mesmo Espaço de Cidade que o Agente de outro jogador.
A menos que haja indicação do contrário, Agentes Espectros não podem ser assassinados.
2. Jogar uma carta do Agente correspondente se ele tiver  OU jogar uma carta que permita que qualquer Agente realize a ação de assassinar.
3. Igualar ou exceder o valor de controle da Cidade com  dos Agentes na Cidade e jogar cartas adicionais (somente se necessário). Lembre-se de que o  da carta jogada para realizar a ação não contribui com .
4. Pegar a ficha do Agente correspondente e colocá-la na área de Cripta do seu painel.

◆ FECHAR OU ABRIR UM PORTAL ◆

1. Ter um Agente presente em uma Cidade sem uma ficha de Portal.
2. Jogar uma carta do Agente correspondente se ele tiver  ou  OU jogar uma carta que permita que qualquer Agente realize a ação de  ou .
3. Igualar ou exceder o valor de controle da Cidade com  dos Agentes na Cidade e jogar cartas adicionais (somente se necessário). Lembre-se de que o  da carta jogada para realizar a ação não contribui com .
4. Colocar sua ficha de Controle no espaço de Portal dessa Cidade em cima de uma ficha de Portal do estoque geral, com o lado correspondente virado para cima.
5. Realizar um Teste de Sanidade.

◆ TESTE DE SANIDADE ◆

Sempre que uma carta com  for reivindicada ou quando você fechar/abrir um Portal, realize um Teste de Sanidade:

1. Comprar 1 ficha de Teste de Sanidade da bolsa.
2. Colocar a ficha comprada na área de Sanidade do seu painel.

Um jogador com 3  é imediatamente levado à insanidade e revela sua carta de Lealdade, se possível. Se for uma carta de Cultista, a partida continua com a carta de Lealdade revelada. Se for uma carta de Investigador ou Dissidente, o Fim da Partida é desencadeado.

◆ CONDIÇÕES DE FIM DA PARTIDA ◆

- Um jogador atinge a quantidade necessária de PV com base na contagem de jogadores indicada na trilha de PV.
- Um jogador ganha seu 3º  e revela sua Lealdade como Investigador ou Dissidente.
- O Agente Principal de um jogador é assassinado.
- O marcador de Ritual ou Investigação chega ao último espaço da respectiva trilha.
- A ação da carta de Ativo Primário dos Abissais é jogada e todos os 8 Abissais estão em jogo.

◆ PONTUAÇÃO ◆

- Cada jogador marca 3 PV se a Lealdade dele não tiver sido revelada durante a partida.
- Cada jogador marca PV por qualquer carta e Agente que tiver reivindicado com .
- Cada jogador verifica se há efeitos de FIM DA PARTIDA em suas cartas do Mito, que podem fornecer PV adicionais e/ou condições de desempate.

INVESTIGADORES

- PV iguais ao intervalo no qual o marcador de Investigação está localizado na trilha.
- PV iguais ao valor do Portal em cada Portal que eles tiverem .
- PV por cada Agente Recrutado que eles tiverem reivindicado com .

CULTISTAS

- PV iguais ao intervalo no qual o marcador de Ritual está localizado na trilha.
- 1 PV por cada Agente assassinado em sua Cripta.
- PV iguais ao valor do Portal em cada Portal que eles tiverem .
- PV por cada carta do Mito que eles tiverem reivindicado com .
- PV iguais à quantidade de Agentes Espectros que eles controlam.
- 8 PV se eles tiverem reivindicado a carta de Abissais E todos os 8 Abissais estiverem em jogo.

DISSIDENTES

- -3 PV se a carta de Lealdade deles tiver sido revelada durante a partida, antes da pontuação.
- **Investigador Dissidente:** PV iguais ao intervalo no qual o marcador de Investigação está localizado na trilha.
- **Cultista Dissidente:** PV iguais ao intervalo no qual o marcador de Ritual está localizado na trilha.
- PV iguais ao valor do Portal em cada Portal que ele tiver  e .
- 1 PV por cada Agente assassinado em sua Cripta.

◆ DETERMINAR O VENCEDOR ◆

Elimine todos os jogadores da Lealdade cujo jogador tiver a menor quantidade individual de PV. Entre os jogadores restantes, o jogador com a pontuação mais alta vence. Em caso de empate, consulte a p. 17.

