



KRAKEN

Gra ukrytych tożsamości
i buntu na pokładzie



Dziennik kapitański, 8 października 1695 r.

W wyniku serii niefortunnych zdarzeń straciłem połowę załogi. Reszta, w przekonaniu, że okręt jest przeklęty, opuściła mnie w małym porcie, do którego zawinęliśmy, by uzupełnić zapasy wody. Zaciągnięcie nowej załogi w miejscowej tawernie poszło zaskakująco łatwo. Cieszyłbym się, gdyby nie dziwne przeczucie, że część z nowych załogantów ma jakieś nikczemne zamiary...

Założenia i cel gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki każde z was otrzyma jedną z tożsamości: marynarza, pirata albo kapłana kultu. Będzie ona tajna – nie ujawniajcie jej pozostałym graczom! Tożsamość będzie określała cel, jaki chcecie osiągnąć, korzystając z dostępnych na pokładzie środków. W każdej z rund gry statek obierze jeden z trzech możliwych kursów. Jaki? To już zależy od waszych intryg.

W trakcie gry będziecie mogli na zmianę pełnić funkcje kapitana, pierwszego oficera oraz nawigatora. Każda z nich to możliwość wpłynięcia na kurs, jaki obierze okręt. Będziecie przeszukiwać kajuty podejrzanych towarzyszy, doświadczyć buntów, spróbujecie uciszyć niewygodnych oponentów. Być może też poświęcicie się w ofierze dla boskiego Krakena.

Na pewno nie obędzie się bez użycia sprytu i dedukcji, aby ustalić, komu zaufać podczas tego przekłętego rejsu.



Elementy gry



1 okręt „Instabil”



po 1 odznace pierwszego
oficera i navigatora



1 dziennik
kapitański



1 dwustronna plansza:
na krótki oraz długi rejs



1 karta piekielnej głębi
(znacznik stosu kart odrzuconych)



22 karty postaci



Elementy gry



3 znaczniki po służbie



54 pistolety



11 kart stronnictwa



4 karty batożenia
karta „nie jestem...”, karta pirat
karta marynarz, karta kultysta



10 znaczników akcji mapy
4x przeszukanie kajuty,
2x batożenie
1x ucięcie języka,
3x karmienie Krakena



23 karty nawigacji
4x niebieska pijaństwo,
2x niebieska rozbrojenie,
6x żółta spisek kultystów,
5x czerwona pijaństwo,
2x czerwona syrena,
2x czerwona luneta,
2x czerwona uzbrojenie



4 karty pomocy



5 kart rytuału
3x nawrócenie,
1x schowek na broń,
1x oświecenie

Przygotowanie rozgrywki - krótki rejs

Rozłóżcie mapę stroną *krótkiego rejsu* ku górze – jest ona dedykowana głównie rozgrywce dla 5-7 graczy. Grając po raz pierwszy powinniście z niej skorzystać niezależnie od liczby graczy, aby zapoznać się z zasadami. Kiedy będziecie już rozumieć groźbę intryg na pełnym morzu, w rozgrywkach w gronie 7+ wilków morskich możecie użyć planszy *długiego rejsu* i wszystkich związanych z nią dodatkowych elementów.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

- 1 Umieśćcie statek na startowym polu na południu.
- 2 Rozłóżcie żetony akcji mapy na dedykowanych polach na planszy: 3x *przeszukanie kajuty*, 2x *karmienie Krakena*.
- 3 Potasujcie 5 kart rytuału i stwórzcie z nich talię; połóżcie ją zakrytą obok krawędzi planszy.
- 4 W zależności od liczby graczy połóżcie obok planszy odpowiednią liczbę znaczników *po służbie*:

Liczba graczy	5-6	7-8	9-11
Liczba znaczników <i>po służbie</i>	1	2	3

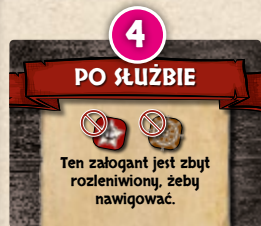
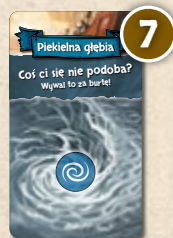
- 5 Spośród kart nawigacji odłóżcie do pudełka 1x *spisek kultystów* (żółta karta), 1x *pijaństwo* (niebieska), 2x *uzbrojenie* (czerwona). Te karty nie są używane podczas krótkiego rejsu. Pozostałe 19 kart nawigacji potasujcie i połóżcie na stole jako zakrytą talię.

Kierunek	Liczba kart	Łącznie
Północ (żółte)	5x <i>spisek kultystów</i>	5
Wschód (niebieskie)	3x <i>pijaństwo</i> 2x <i>rozbrojenie</i>	5
Zachód (czerwone)	5x <i>pijaństwo</i> 2x <i>syrena</i> 2x <i>luneta</i>	9

- 6 Każde z was otrzymuje po 3 pistolety.
- 7 Połóżcie w łatwo dostępnym miejscu kartę *piekielnej głębi* – wyznacza ona miejsce na stos kart odrzuconych.



(5-7 graczy albo pierwsza rozgrywka)



ROZKŁAD SIŁ W STRONNICTWACH

- 8 W zależności od liczby graczy połóżcie na stole odpowiednią kartę pomocy określającą skład załogi.
- 9 Odnajdźcie odpowiednią liczbę kart stronnictwa: marynarzy, piratów oraz kapłana kultu (w rozgrywce 11-osobowej także kartę kultysty).
- 10 Potasujcie przeznaczone do tej rozgrywki karty stronnictwa. Każde z was dobiera 1 z nich i w sekrecie przed resztą sprawdza jej treść (a zatem swoją przynależność do danego stronnictwa). Następnie (wciąż zakryte) wsuniecie te karty częściowo pod planszę – zapobiegnie to ich przypadkowemu ujawnieniu w trakcie rozgrywki.

SKŁADY STRONNICTW W ZALEŻNOŚCI OD LICZBY GRACZY

Gracze:	5	6	7	8	9	10	11
Marynarze:	3 albo 2	3	4	4	5	5	5
Piraci:	1 albo 2	2	2	3	3	4	4
Kapłan kultystów:	1	1	1	1	1	1	1
Kultyści:	-	-	-	-	-	-	1

ZASADA 5 GRACZY

Rozkład stronnictw w rozgrywce 5-osobowej będzie zmienny. Może wyglądać następująco:

3 marynarzy, 1 pirat i 1 kapłan kultystów **albo**
2 marynarzy, 2 piratów i 1 kapłan kultystów.

W takiej rozgrywce przed rozdaniem graczom kart stronnictw najpierw potasujcie ze sobą wyłącznie 3 karty marynarzy i 2 karty piratów. Usuniecie losowo jedną z nich i odłóżcie bez podglądania do pudełka. Następnie potasujcie pozostałe karty wraz z dołożoną 1 kartą kapłana kultystów i rozdajcie je w sposób opisany powyżej.

Podczas **pirackich konszachtów** wszyscy piraci odkrywają, kto należy do ich stronnictwa. Pozostała załoga będzie musiała w trakcie rozgrywki domyślać się, kto na statku jest ich sprzymierzeńcem, a kto wrogiem.

Przygotowanie rozgrywki - długi rejs

Rozłóżcie mapę stroną *długiego rejsu* ku górze – jest ona przeznaczona do rozgrywki w gronie 7+ graczy.

- 1 Umieśćcie statek na startowym polu na południu.
- 2 Rozłóżcie żetony akcji mapy na dedykowanych polach na planszy: 4x *przeszukanie kajuty*, 2x *batożenie*, 1x *ucięcie języka*, 3x *karmienie Krakena*.
- 3 Potasujcie 5 kart rytuału i stwórzcie z nich talię; połóżcie ją zakrytą obok krawędzi planszy.
- 4 W zależności od liczby graczy połóżcie obok planszy odpowiednią liczbę znaczników po służbie:

Liczba graczy	7-8	9-11
Liczba znaczników po służbie	2	3

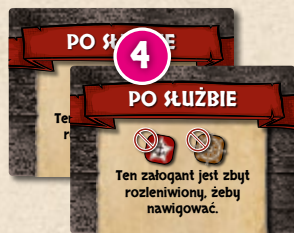
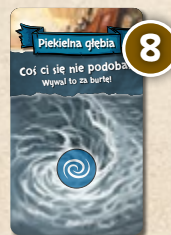
- 5 Potasujcie wszystkie 23 karty nawigacji i połóżcie na stole jako zakrytą talię.

Kierunek	Liczba kart	Łącznie
Północ (żółte)	6x spisek kultystów	6
Wschód (niebieskie)	4x <i>pijaństwo</i> 2x <i>rozbrojenie</i>	6
Zachód (czerwone)	5x <i>pijaństwo</i> 2x <i>syrena</i> 2x <i>luneta</i> 2x <i>uzbrojenie</i>	11

- 6 Każde z was otrzymuje po 3 pistolety.
- 7 Połóżcie obok planszy kartę „*Nie jestem...*” oraz 3 małe karty batożenia.
- 8 Połóżcie w łatwo dostępnym miejscu kartę piekielnej głębi – wyznacza ona miejsce na stos kart odrzuconych.



(7-11 graczy)



ROZKŁAD SIĘ W STRONNICTWACH

- 9 W zależności od liczby graczy połóżcie na stole odpowiednią kartę pomocy określającą skład załogi.
- 10 Odnajdźcie odpowiednią liczbę kart stronnictwa: marynarzy, piratów oraz kapłana kultu (w rozgrywce 11-osobowej także kartę kultysty).
- 11 Potasujcie przeznaczone do tej rozgrywki karty stronnictwa. Każde z was dobiera 1 z nich i w sekrecie przed resztą sprawdza jej treść (a zatem swoją przynależność do danego stronnictwa). Następnie (wciąż zakryte) wsuńcie te karty częściowo pod planszę – zapobiegnie to ich przypadkowemu ujawnieniu w trakcie rozgrywki.

SKŁADY STRONNICTW W ZALEŻNOŚCI OD LICZBY GRACZY

Gracze:	5	6	7	8	9	10	11
Marynarze:	3 albo 2	3	4	4	5	5	5
Piraci:	1 albo 2	2	2	3	3	4	4
Kapłan kultystów:	1	1	1	1	1	1	1
Kultysty:	-	-	-	-	-	-	1



Warunki zwycięstwa

Stronnictwa posiadają różne cele:



MARYNARZE

Wszyscy marynarze zwyciężają, kiedy statek zawinie do Błękitnej Zatoki – jest to obszar na wschodzie planszy.



PIRACI

Wszyscy piraci zwyciężają, kiedy statek zawinie do Karmazynowej Zatoki – jest to obszar na zachodzie planszy.



KAPŁAN KULTYSTÓW ORAZ KULTYŚCI

Wszyscy kultysty (w tym kapłan) zwyciężają, kiedy statek wpłynie na obszar z symbolem gigantycznego Krakena na północy planszy albo kiedy kapłan kultystów zostanie poświęcony Krakenowi podczas akcji mapy *karmienie Krakena*.



Wszyscy gracze należący do stronnictwa, które zrealizowało swój cel, uważani są za zwycięzców rozgrywki. Nawet wtedy, gdy przed jej zakończeniem zostali wyrzuceni za burtę (lub sami za nią wyskoczyli).

Pirackie konszachty

Przed rozpoczęciem rozgrywki wszyscy piraci poznają skład swojego stronnictwa. W tym celu jeden z graczy musi zapamiętać poniższą procedurę i wyrecytować komendy z zamkniętymi oczami:

- „*Załogo! Wszyscy zamknijcie oczy.*”
- „*Piraci! Otwórzcie oczy i poznajcie tożsamość swoich kamratów.*”
- „*Piraci powinni otrzymać około 20 sekund na zorientowanie się w składzie swego stronnictwa.*”
- „*Piraci! Zamknijcie ponownie oczy.*”
- „*Załogo! Pobudka! Otwórzcie oczy i stawiajcie żagle.*” – Tym hasłem rozpoczyna się wasza wyprawa!

Zauważcie, że w grze w gronie 11 graczy kapłan kultystów i kultysta nie poznają na wstępie swojej tożsamości – będą musieli domyślić się jej już w trakcie gry, tak samo jak marynarze.

Karty postaci

- Odłóżcie na bok kartę kapitana. Pozostałe karty postaci potasujcie i dobierzcie z nich tyle, ilu graczy bierze udział w rozgrywce -1. Do dobranych w ten sposób kart wtasujcie kartę kapitana.
- Każde z was otrzymuje po 1 karcie postaci. W sekrecie przed pozostałymi ustalacie treść swojej karty.
- Osoba, która otrzymała kartę kapitana, natychmiast ją ujawnia - będzie dzięki temu jako pierwsza piastować tę funkcję. Kapitan otrzymuje też 1 losową kartę postaci (spośród pozostałych, niewykorzystanych w poprzednim kroku, kart), którą ogląda, ale której nie ujawnia.
- Kapitan otrzymuje dziennik kapitański i umieszcza go przed sobą razem z odznakami pierwszego oficera i nawigatora.

Przebieg rozgrywki

Gra składa się z serii rund, podzielonych na następujące po sobie kolejne fazy:

1. Wyznaczanie dowództwa
2. Sprawdzenie lojalności
3. Obranie kursu
4. Po służbie

1. Wyznaczanie dowództwa

Kapitan nie może samodzielnie kierować okrętem. Potrzebuje wsparcia ze strony 2 członków załogi. W tym celu wyznacza swoich pomocników (może to poprzedzić chwilą dyskusji i negocjacji):

- ☛ Kapitan wyznacza *pierwszego oficera*, wręczając wybranej osobie odpowiednią odznakę.
- ☛ Następnie kapitan wyznacza *nawigatora*, wręczając wybranej osobie odpowiednią odznakę.

Pamiętajcie o następujących zasadach:

- ☛ Kapitan **nie może** wybrać samego siebie.
- ☛ Członkowie załogi *po służbie* **nie mogą** zostać wybrani.
- ☛ Funkcje *pierwszego oficera* i *nawigatora* **muszą** sprawować **2 różne osoby**.

2. Sprawdzanie lojalności

Załoga może nie zaakceptować wyborów kapitana! Jeżeli gracze nie ufają ustalonemu dowództwu, załoga sięga po pistolety i wszczyna **bunt**.

Aby ustalić, czy załoga pozostaje lojalna, kapitan deklaruje: „Jeżeli nie jesteście zadowoleni z moich decyzji, niech przemówią pistolety”.

Następnie przeprowadźcie poniższe kroki:

- ☛ **Każdy członek załogi (z wyjątkiem kapitana)** sekretnie umieszcza w swojej dłoni dowolną liczbę spośród posiadanych pistoletów (może to być 0). Pozostałe ze swych pistoletów skrywa w drugiej dłoni.
- ☛ Wszyscy wystawcie pięści z wybranymi pistoletami ponad stół.
- ☛ Kapitan odlicza: „*Okażcie swą lojalność! 1...,2...,3!*”
- ☛ Na „3” wszyscy ujawniają liczbę wybranych pistoletów.
- ☛ Kapitan zlicza, ile pistoletów zostało ujawnionych i sprawdza kartę pomocy, aby ustalić, czy bunt się powiódł.



Poniższa tabelka opisuje warunki powodzenia buntu:

Gracze	Liczba pistoletów wymagana do skutecznego buntu
5-7	3 lub więcej pistoletów
8-9	4 lub więcej pistoletów
10-11	5 lub więcej pistoletów

- ☛ Liczba pistoletów wymagana do skutecznego buntu określona jest także na przeznaczony dla danej rozgrywki karcie pomocy.
- ☛ Liczba posiadanych przez graczy pistoletów jest **tajna** w trakcie sprawdzania lojalności. Jednak poza tą fazą jest to informacja **jawna** – wszyscy musicie trzymać żetony pistoletów wyłożone przed sobą.

ROZPATRYWANIE BUNTU

Jeżeli bunt się powiódł, pora wyznaczyć nowego kapitana. Osoba, która w trakcie buntu ujawniła najwięcej pistoletów, zostaje nowym kapitanem.

W przypadku remisu, wszyscy remisujący podnoszą ręce i przeprowadzane są następujące kroki:

- Osoba tracąca funkcję kapitana wybiera jedną z remisujących osób – ta osoba opuszcza rękę i **nie zostanie** nowym kapitanem.
- Jeżeli wciąż kilka osób remisuje, osoba, która została przed momentem wybrana przez odchodzącego kapitana, analogicznie wybiera kolejną osobę, która opuszcza rękę i nie zostanie kapitanem.
- Powyższa procedura jest powtarzana aż do momentu, gdy zostanie tylko jedna osoba z podniesioną ręką.
- Ta osoba zostaje zwycięzcą buntu i nowym kapitanem.



Wszyscy, którzy wzięli udział w **skutecznym buncie**, muszą **odrzuć wszystkie ujawnione pistolety** (w tym także osoba, która została nowym kapitanem).

W tym momencie kończy się bieżąca runda (pomija się fazy 3 i 4). Nowy kapitan otwiera fazę 1, czyli wyznacza dowództwo. Po tym również będzie musiał sprawdzić lojalność załogi, co może skończyć się kolejnym buntem.



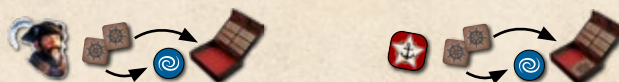
Możesz zostać kapitanem, kiedy posiadasz znacznik *po służbie*. W takim przypadku znacznik ten nie wywiera efektu (więcej szczegółów na stronie 11 „*Po służbie*”).

Jeżeli nie doszło do skutecznego buntu, wszyscy którzy ujawnili jakiegokolwiek pistolety zabierają je i kładą przed sobą. Kapitan szczęśliwie przechodzi do kolejnej fazy, czyli do obierania kursu.

3. Obieranie kursu

Dowództwo w osobach kapitana, pierwszego oficera i nawigatora ustali teraz kurs statku, przeprowadzając następujące kroki:

- Kapitan dobiera 2 wierzchnie karty z talii nawigacji – ogląda je bez ujawniania ich pozostałym graczom.
- Pierwszy oficer również dobiera 2 wierzchnie karty z talii nawigacji i również ogląda je bez ujawniania.
- Kapitan i pierwszy oficer wybierają po 1 z dobranych kart i odrzucają je. W tym celu kładą odrzucone karty zakryte (czyli wciąż bez ujawniania!) na karcie piekielnej głębi.
- Następnie kapitan i pierwszy oficer umieszczają swoje nieodrzucone karty obok siebie w *dzienniku kapitańskim*.



- Następnie zamykają *dziennik kapitański* i przekazują go nawigatorowi, który potrząsa nim mocno, aby potasować umieszczone wewnątrz karty.



- Nawigator ogląda karty umieszczone w dzienniku, wciąż nie ujawniając ich komukolwiek innemu. Wybiera 1 z nich i odrzuca ją, kładąc **zakrytą** na karcie piekielnej głębi.
- Nawigator przekazuje dziennik z pozostałą w nim kartą kapitanowi. Kapitan ujawnia kartę znajdującą się w dzienniku i przeprowadza wynikające z niej akcje.






- W trakcie obierania kursu załoga powinna zachować milczenie i powstrzymać się od dawania jakichkolwiek niewerbalnych znaków. Tasowanie dobranych kart i losowe ich odrzucanie, aby zademonstrować rzeczywisty lub pozorny brak wyboru jest **niedozwolone!**
- Dopiero po odkryciu karty i obraniu kursu załoga może rozmawiać, rzucać oskarżenia, a dowództwo może próbować tłumaczyć się z podjętych decyzji.
- Dyskusja po obraniu kursu jest bardzo istotnym elementem rozgrywki, ponieważ pozwala zebrać wskazówki dotyczące rzeczywistych celów poszczególnych członków załogi. Bardziej nieśmiali gracze powinni być delikatnie zachęceni do opowiedzenia, jakie karty otrzymali i jakiego dokonali wyboru. Pamiętajcie, że nikt nie jest zobowiązany do mówienia prawdy...

ROZPATRYWANIE KARTY NAWIGACJI

Kapitan kładzie **przed sobą** kartę wybraną podczas procedury obierania kursu. Ta karta (wraz z kartami, które mogą pojawić się w przyszłości) stanowi **dorebek kapitański** danego gracza i pozostaje widoczna do końca rozgrywki – nie zostanie wtasowana z powrotem do talii nawigacji.

Kapitan rozpatruje kartę nawigacji, wykonując kolejne kroki:

- I  Porusza statek wzdłuż strzałki w kolorze pasującym do karty.
Jeżeli statek wpłynął na obszar z żetonem akcji mapy, przeprowadza tę akcję.
- II  Szczegóły opisujemy na stronach 13-14 „Akcje mapy”.
Na zakończenie kapitan przeprowadza akcję określoną przez symbol na karcie nawigacji. Szczegóły znajdują się wewnątrz dziennika kapitańskiego oraz na stronie 14 „Akcje kart nawigacji”.
- III 

4. Po służbie

Po obraniu kursu część członków załogi otrzymuje czas wolny – znacznik *po służbie*. Poniższa tabelka wskazuje, kto w zależności od liczby graczy (a dokładniej: liczby graczy, która rozpoczynała rozgrywkę) otrzymuje znaczniki.

Gracze	Liczba znaczników	Kapitan	Pierwszy oficer	Nawigator
5-6	1			✓
7-8	2		✓	✓
9-11	3	✓	✓	✓

Po obraniu kursu przeprowadźcie następujące kroki:

- ☛ Członkowie dowództwa otrzymują znaczniki *po służbie* (wg tabelki powyżej).
- ☛ Gracze, którzy oddali posiadane wcześniej znaczniki *po służbie*, będą mogli zostać wybrani do dowództwa w kolejnej rundzie.
- ☛ Kapitan zabiera do siebie odznaki pierwszego oficera i nawigatora.



- ☛ Dopóki członek załogi posiada przed sobą znacznik *po służbie*, **nie może** zostać wybrany do dowództwa.
- ☛ Znaczniki *po służbie* przekazywane są nowym członkom załogi **wyłącznie** po obraniu kursu, **nie** po skutecznym buncie.
- ☛ Załoganci *po służbie* mogą uczestniczyć w buncie i mogą zostać kapitanem.
- ☛ Jeżeli kapitan posiada znacznik *po służbie*, znacznik ten nie wywiera żadnego efektu dopóki osoba ta sprawuje funkcję kapitańską.
- ☛ Znaczniki *po służbie* są ignorowane, jeżeli na pokładzie nie zostało wystarczająco dużo załogantów, aby stworzyć dowództwo zgodnie z normalnymi zasadami.
- ☛ Zmniejszenie liczby graczy w toku rozgrywki nie zmienia liczby używanych znaczników *po służbie*.

POCZĄTEK KOLEJNEJ RUNDY

Kapitan otwiera kolejną rundę, rozpoczynając fazę 1, tj. wyznaczając dowództwo.

Zarówno ta, jak i wszystkie kolejne rundy, jak opisaaliśmy wcześniej, przebiegają w następujących fazach:

1. Wyznaczanie dowództwa
2. Sprawdzanie lojalności
 - 2.1. Rozpatrywanie buntu
3. Obieranie kursu
 - 3.1. Rozpatrywanie karty nawigacji
4. Po służbie
 - 4.1. Początek kolejnej rundy



TASOWANIE KART NAWIGACJI

Jeżeli w talii nawigacji zostały **mniej niż 4 karty**, przed fazą obierania kursu:

- ☛ Potasujcie te karty wraz z odrzuconymi kartami (na karcie piekielnej głębi) i stwórzcie z nich nową talię nawigacji.
- ☛ Tworząc nową talię starajcie się nie odkrywać kart odrzuconych, aby nie dostarczać załogantom niedozwolonych wskazówek co do celów innych graczy.



- ☛ Karty, które pozostały w talii nawigacji w momencie tworzenia nowej talii, **nie mogą** zostać odkryte i ujawnione.
- ☛ Karty znajdujące się przed graczami jako **dorobek kapitański** nie są tasowane i nigdy nie wracają do talii.
- ☛ Karty postaci *Archiwistka*, *Przemytnik* i *Obserwator* mogą sprawić, że talia nawigacji ulegnie wyczerpaniu w trakcie obierania kursu (pomimo, że na jego początku składała się wciąż z przynajmniej 4 kart). W takich rzadkich przypadkach stwórzcie nową talię natychmiast po tym, gdy poprzednia całkowicie się wyczerpie.

Odmowa wykonania rozkazu

Jeżeli nawigator nie chce wykonać rozkazów kapitana i pierwszego oficera (czyli wybrać żadnej z kart w *dzienniku kapitańskim*), może zademonstrować sprzeciw wyskakując za burtę. Ta możliwość jest dostępna przez całą rozgrywkę – zawsze kiedy nawigator otrzymuje *dziennik kapitański*, po obejrzeniu umieszczonych w nim kart.

Odmowę wykonania rozkazu rozpatruje się w następujących krokach:

- ☛ Nawigator deklaruje: „Nie wykonam tych rozkazów! Opuszczam pokład!”.
- ☛ **Obie** karty w *dzienniku kapitańskim* nawigator odrzuca – odkłada **zakryte** na karcie piekielnej głębi.
- ☛ Nawigator zostaje wyeliminowany z rozgrywki i nie może się odzywać aż do jej końca. W szczególności nie może ujawnić przynależności do stronnictwa czy treści kart, które odrzucił. Nadal może zostać zwycięzcą rozgrywki, jeżeli jego stronnictwo wygra.
- ☛ Następnie przeprowadzana jest procedura **nawigacji awaryjnej**.



Kapitan kultystów **nie spełnia wymagań zwycięstwa kultystów**, jeśli w opisany wyżej sposób wyskoczy za burtę, nawet gdy będzie to miało miejsce na obszarze karmienia Krakena.

NAWIGACJA AWARYJNA

Po odmowie wykonania rozkazów przez nawigatora wykonywane są następujące kroki:

- ☛ Kapitan natychmiast wyznacza awaryjnego nawigatora.
- ☛ W tej sytuacji kapitan może wyznaczyć załoganta ze znacznikiem *po służbie*.
- ☛ Załoga nie może się zbuntować (nie następuje sprawdzanie lojalności).
- ☛ Osoba piastująca funkcję pierwszego oficera nie ulega zmianie.
- ☛ Kapitan, pierwszy oficer i awaryjny nawigator próbują ponownie obrać kurs zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami.
- ☛ Awaryjny nawigator również może odmówić wykonania rozkazów. W takim przypadku cała powyższa procedura rozpatrywana jest ponownie aż do skutecznego obrania kursu.



- ☛ Po zakończeniu z sukcesem nawigacji awaryjnej wg standardowych zasad następuje przejście do fazy 4, czyli **po służbie**.
- ☛ Jeżeli liczba załogantów spadnie poniżej 3, każdą nieobsadzoną funkcję „symuluje” kapitan, wykonując stosowne czynności losowo. Przykładowo, jeżeli nie ma pierwszego oficera, kapitan dobiera 2 karty z talii nawigacji i bez podglądania 1 losową odrzuca i pozostałą (również bez podglądania) umieszcza w *dzienniku kapitańskim*.

Linie zaopatrzenia

Linie zaopatrzenia znajdują się na planszy *długiego rejsu*. Kiedy statek przekroczy taką linię, wszyscy załoganci uzupełniają swój zapas pistoletów do liczby 3. Załoganci posiadający w tym momencie 3 lub więcej pistoletów nie otrzymują niczego.



Koniec gry

Gra toczy się przez nieokreśloną z góry liczbę rund, aż do spełnienia któregoś z warunków opisanych wcześniej w rozdziale **Warunki zwycięstwa**.



W momencie spełnienia któregoś z warunków zwycięstwa **wszyscy** gracze ujawniają swoje karty stronnictwa, określając w ten sposób, czy wygrali tę rozgrywkę, czy też odnieśli porażkę.



Szczegółowe zasady

AKCJE MAPY

Za każdym razem gdy statek wpłynie na nowy obszar, kapitan sprawdza, czy nie znajduje się na nim któryś z poniższych symboli. Jeżeli tak, kapitan przeprowadza odpowiednią akcję (przed rozpatrzeniem akcji określonej symbolem na karcie nawigacji). Kapitan zawsze podejmuje związane z akcją decyzje, choć może je skonsultować i omówić z resztą załogi.

Przeszukanie kajuty



Kapitan wybiera dowolną inną osobę i wręcza jej żeton przeszukania kajuty. Osoba ta musi pokazać kapitanowi swoją kartę stronnictwa. Nikt inny nie powinien poznać treści tej karty, toteż wszyscy pozostali gracze muszą zamknąć oczy. Kapitan może poinformować załogę o treści karty, ale... nie musi mówić prawdy.



Ważne: Załogant posiadający żeton przeszukania kajuty nie może zostać nawrócony, tzn. nie może stać się kultystą. Osoba, która stała się kultystą wcześniej (przed przeszukaniem) sygnalizuje ten fakt kapitanowi gestem symbolizującym macki.



Ucięcie języka

Kapitan wybiera dowolną inną osobę i wręcza jej żeton ucięcia języka. Ten załogant zostaje pozbawiony zdolności mowy, ale nadal może próbować się komunikować z innymi, korzystając ze środków niewerbalnych. **Poza tym nie może zostać kapitanem.**

Pamiętajcie o poniższych zasadach:

- ✂ Kiedy nowy kapitan wyznaczany jest w rezultacie akcji *pijaństwo* (wynikającej z karty nawigacji), gracz bez języka jest ignorowany.
- ✂ Osoba bez języka może normalnie uczestniczyć w buntach. No, prawie normalnie... W trakcie ustalania nowego kapitana zawsze uznaje się, że posiada 0 pistoletów (niezależnie od tego, ile faktycznie ujawniła).



Batożenie

Dzięki batożeniu cała załoga może uzyskać pewne informacje – konkretnie informację do jakiego stronnictwa **nie należy** batożony.

Postępujcie według poniższych kroków:

- ✂ Kapitan wybiera dowolną inną osobę, która zostanie wybatożona. Wręcza jej 3 małe karty batożenia.
- ✂ Batożony tasuje te karty (aby uniknąć łatwego ich rozróżnienia), po czym ogląda je i wybiera kartę odpowiadającą kolorystycznie swojemu stronnictwu: czerwoną w przypadku pirata, niebieską w przypadku marynarza albo żółtozieloną, gdy jest kapłanem kultystów albo kultystą. Kładzie tę kartę **zakrytą** przed sobą.

- Następnie batożony przekazuje pozostałe 2 karty zakryte kapitanowi.
- Kapitan wybiera losowo 1 z tych 2 kart i odkrywa ją.
- Odkryta karta umieszczana jest na wierzchu karty „Nie jestem...”. Stworzona w ten sposób para kart układana jest przed batożonym graczem – cała załoga wie na pewno, że nie należy on do określonego stronnictwa.
- Informacja ta pozostaje jawna do końca gry.
- Pozostałe, wciąż zakryte małe karty batożenia potasujcie bez ujawniania i odłóżcie na bok.



Syrena

Kapitan wybiera dowolną inną osobę, które tasuje 3 ostatnio odrzucone (znajdujące się na karcie piekielnej głębi) karty nawigacji i podgląda je w tajemnicy przed pozostałymi. Osoba ta może (a nawet powinna!) opowiedzieć, zobaczyła, ale rzecz jasna nie musi mówić prawdy.



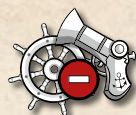
Luneta

Kapitan wybiera dowolną inną osobę, która podgląda wierzchnią kartę z talii nawigacji. Może odłożyć ją z powrotem na wierzch talii albo odrzucić, odkładając zakrytą na kartę *piekielna głębia*.



Uzbrojenie

Obecny nawigator otrzymuje 1 pistolet. (Karty z tą akcją używane są wyłącznie podczas *długiego rejsu*).



Rozbrojenie

Nawigator odrzuca 1 z posiadanych pistoletów (o ile ma jakiegokolwiek).



Spisek kultystów

Kapitan odkrywa wierzchnią kartę z talii rytuału. Następnie rozpatrywana jest jej treść.



Ważne: Wybatożony załogant nie może zostać nawrócony, tzn. stać się kultystą. Oczywiście potencjalnie mógł stać się nim przed tym wydarzeniem...



Karmienie Krakena

Kapitan decyduje, kim nakarmić Krakena, i wręcza wybranej osobie odpowiedni żeton. Ten biedny (?) załogant zostaje wyrzucony za burtę i wyeliminowany z rozgrywki. Nie może się odzywać aż do jej zakończenia, nie ujawnia też przed zakończeniem swej karty stronnictwa. Nadal może zwyciężyć, jeżeli jego stronnictwo wygra.



Ważne: Kapitan nie może wybrać samego siebie!

Jeżeli Kraken zostanie nakarmiony kapłanem kultystów, kapłan i pozostali kultyści ujawniają swoje karty stronnictwa i zwyciężają.

AKCJE KART NAWIGACJI

Poniższe symbole znajdują się na kartach nawigacji. Związane z nimi akcje rozpatrywane są podczas fazy obierania kursu (po ewentualnej akcji mapy).



Pijaństwo

Obecny kapitan traci swoją pozycję na statku. Wraz z dziennikiem kapitańskim funkcję kapitana przejmuje osoba, która posiada najmniej kart w dorobku kapitańskim. W (częstym) przypadku remisu kapitanem zostaje ta z remisujących osób, która siedzi najbliżej lewej strony kapitana (czyli pierwsza remisująca osoba zgodnie z ruchem wskazówek zegara).



Karty rytuału

Ilekcją rozpatrywaną jest akcja kart nawigacji *spisek kultystów*, kapitan musi odkryć wierzchnią kartę z talii rytuału. W zależności od widniejącego na tej karcie symbolu przeprowadza się stosowną akcję:



Schówek na broń

Umieście 3 pistolety z zapasów ogólnych na środku stołu – w miejscu gdzie każdy załogant może po nie łatwo sięgnąć. Następnie cała załoga zamyka oczy i wyciąga przed siebie rozpostarte dłonie. Kapłan kultystów otwiera oczy, bierze przygotowane wcześniej 3 pistolety i rozdaje je wybranym osobom. Kapłan może dowolnie rozdzielić pistolety – może wręczyć kilka jednej osobie albo rozdzielić je pomiędzy kilkoro załogantów. Może też zachować wszystkie bądź część dla siebie. Kiedy skończy zamyka oczy i wyciąga dłoń jak pozostali. Po około 30 sekundach załoga otwiera oczy (jeżeli chcecie, żeby kapłan nie musiał się śpieszyć, możecie ustalić dłuższy czas).



Oświecenie

Kapłan kultystów poznaje, do których stronnictw należą członkowie obecnego dowództwa. Cała załoga zamyka oczy. Otwiera je jedynie kapłan kultystów. Kapitan, pierwszy oficer oraz nawigator bez otwierania oczu odkrywają swoje karty stronnictwa. Kapłan powinien otrzymać około 30 sekund na zapoznanie się z ich treścią. Następnie członkowie dowództwa zakrywają ponownie swoje karty stronnictwa i cała załoga otwiera oczy.



Nawrócenie

Kapłan kultystów może poszerzyć szeregi swojego stadka. Od tego momentu wybrana osoba przestaje być piratem bądź marynarzem i staje się kultystą. Zmienia to także jej warunki zwycięstwa – wygrywa tylko w przypadku spełnienia celu kultystów.

Szczegóły procedury w następnym rozdziale: **Wstąpienie do kultu**.

WSTĄPIENIE DO KULTU

Rozpatrując akcję nawrócenie, kapłan kultu pozyskuje inną osobę do swojego stronnictwa.



Kapłan nie może nawrócić graczy, których kajuty zostały wcześniej przeszukane, oraz graczy, którzy zostali wybażeni.

Kapitan musi zapamiętać poniższą procedurę i wyrecytować komendy:

- „Załogo! Wszyscy, którzy mogą przejść na stronę kultu, niech wyciągną przed siebie zaciśniętą pięść.”
- „Załogo! Wszyscy zamknijcie oczy” – zamyka je również sam kapitan oraz gracze, którzy nie mogą stać się kultystami.
- „Kapłanie! Otwórz oczy, by nawrócić jednego z członków załogi.”
- Po około 15 sekundach kapitan kontynuuje: „Dotknij pięści wybranego członka załogi swoimi mackowatymi paluchami.”
- „Wybrany, macnięty członku załogi! Od tej pory jesteś kultystą i zapominasz o swoim dawnym stronnictwie. Otwórz oczy i poznaj swojego nowego przywódcę.”
- Po około 15 sekundach kapitan zarządza: „Kultysto i kapłanie! Zamknijcie oczy.”
- „Załogo! Wszyscy otwórzcie oczy.”

Od tego momentu gra jest kontynuowana normalnie.



- Jeszcze raz podkreślamy, że nawrócony **traci** swoją wcześniejszą przynależność do stronnictwa. Wygrywa tylko wraz z kapłanem kultystów i innymi kultystami.
- Podczas opisanej wyżej procedury oczy otwierają na komendę wyłącznie nawrócony oraz kapłan kultu. Inni kultysty wciąż mają zamknięte oczy.

Karty postaci

Każdy gracz otrzymuje na początku gry kartę postaci. Podczas rozgrywki leżą one zakryte przed właścicielami. Każdy może odsłonić swoją kartę postaci, aby jednorazowo aktywować jej efekt. Karta może wskazywać, w jakim momencie dozwolone jest jej użycie. Jeżeli taki wymóg nie został podany, można z niej skorzystać w dowolnej chwili.

JAK AKTYWOWAĆ KARTĘ POSTACI

Aby aktywować efekt karty postaci odkryj i ujawnij posiadaną kartę. Nie możesz aktywować karty odkrytej już wcześniej. Odkryta i aktywowana karta pozostaje przed tobą do końca rozgrywki, choć może się zdarzyć, że zostanie zakryta w wyniku innego efektu. W takim przypadku otrzymujesz możliwość jej ponownego aktywowania.



Większość kart posiada jednorazowy efekt, który może zostać aktywowany w dowolnym momencie. Niektóre posiadają ograniczenia co do momentu aktywacji, a bardzo nieliczne mają efekty powtarzalne bądź trwałe. Wszystkie te wyjątki zostały opisane na samych kartach.

Niektóre postaci są skuteczniejsze w konkretnym gronie graczy. Przykładowo odradzamy używania Windykatora, Minstrela i Mentorki w rozgrywkach 5- i 6-osobowych.

KILKA SZCZEGÓŁÓW O NIEKTÓRYCH POSTACIACH

Agitator

Wybranie kapitana albo innego załoganta wskazanego wcześniej przez Minstrela nie będzie miało efektu, ponieważ ci gracze nie biorą udziału w najbliższym sprawdzaniu lojalności.

Kuk

Nowy kapitan wyznacza nowe dowództwo (pomija się fazy 2, 3 i 4 bieżącej rundy).

Podżegaczka

Nie możesz wybrać kapitana, ale możesz wybrać załoganta wskazanego wcześniej przez Minstrela. Zakrycie karty Podżegaczki oznacza, że jej efekt może zostać ponownie aktywowany w przyszłości.



Porady strategiczne

- ❧ Jeżeli jesteś piratem, zawsze staraj się udawać marynarza. Możesz blefować na początku gry, wybierając niebieskie karty podczas obierania kursu. W kluczowych momentach nie obawiaj się jednak porzucić maskaradę aby statek popłynął na zachód.
- ❧ Piraci muszą czynnie współpracować z kultystami i wpływać na kurs statku – w przeciwnym razie marynarze będą mogli łatwo osiągnąć swój cel.
- ❧ Jako kapłan kultystów zawsze staraj się balansować pomiędzy różnymi kursami statku (a tym samym między stronnictwami marynarzy i piratów), aby docierać na obszary z akcją *karmienie Krakena*. Żółte karty nawigacji zapewniają ci szansę na nawrócenie innego gracza, co znacznie zwiększy twoje szanse na sukces.
- ❧ Kiedy nawracasz innego gracza, spróbuj ustalić, kto będzie najbardziej pożyteczny dla twojej sprawy – może to być na przykład posiadacz największej liczby pistoletów albo aktualny kapitan. Po nawróceniu staraj się subtelnie rzucić podejrzenia na graczy, którzy mogą stanowić dla ciebie zagrożenie.
- ❧ Będąc marynarzem, trzymaj się prawdy i próbuj ustalić, kto jest z tobą. Nie ma powodów do udawania pirata. Naprawdę!
- ❧ Jeżeli próbujesz sprytnym kłamstwem sprowokować kogoś do działania zdradzającego tożsamość, wyjaśnij swoje intencje tak szybko, jak to możliwe – niezależnie czy blef się powiodł, czy nie. W przeciwnym razie twoje kłamstwo może zostać wykorzystane przeciwko tobie.



Napisy końcowe

Autorzy: Maikel Cheney, Dr. Hans Joachim Höh, Tobias Immich
Grafiki: Maikel Cheney, Daniel Müller
Ilustracje: Hendrik Noack, James Churchill



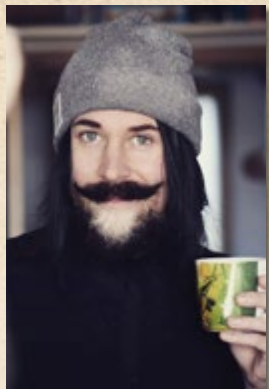
Opracowanie wersji polskiej

Tłumaczenie: Łukasz Gralak
Redakcja: Magdalena Włodarczyk
Skład: Przemysław Kasztelaniec

Lucrum Games Sp. z o.o.
Ul. Gazownicza 21A
43-300 Bielsko-Biała
www.lucrumgames.pl



O autorach

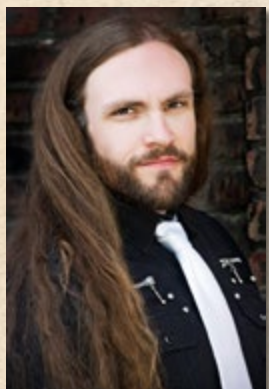


MAIKEL CHENEY

Maikel spędził dzieciństwo w RPA, kształcąc się w wielokulturowym środowisku. Na studia informatyczne wybrał się do Niemiec, gdzie odkrył w sobie pasję do wyrażania logicznych zagadnień kodem źródłowym.

Jak trafił do świata planszówek?

Maikel uwielbia wszelkiego rodzaju gry w gronie znajomych i nie wyobraża sobie weekendu bez planszówki. To, w połączeniu z potrzebą wyrażenia swojej kreatywności, doprowadziło go do poświęcenia wolnego czasu na stworzenie własnej gry.



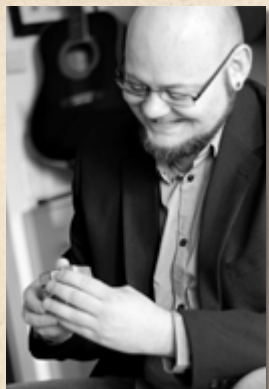
DR. HANS JOACHIM HÖH

Hans studiował informatykę, ale z czasem zmienił obiekt zainteresowań. Zafascynowany ludzkimi zdolnościami do analizy danych i rozwiązywania problemów, studiował następnie filozofię, psychologię i socjologię. W swojej pracy doktorskiej specjalizował się w logice, przetwarzaniu języka i badaniach mózgu.

Dlaczego jest taki mądry?

Hans był mistrzem kolekcjonerskich gier karcianych przez ponad dekadę. Wśród wielu innych tytułów zdobył sześć mistrzostw krajowych, tytuł gracza roku i mistrzostwo świata.

W swojej grze *Götterdämmerung* przekroczył granice gatunku dedukcji społecznej, zanim zmienił grę Kraken w fantastycznie wyważone i wciągające doświadczenie.



TOBIAS IMMICH

Po kilku latach pomagania ludziom w potrzebie (pracując jako pielęgniarz) Tobias postanowił wrócić do swojego marzenia z dzieciństwa i zostać informatykiem. Dziś pracuje jako inżynier ds. testów oprogramowania w branży IT.

Jak zdobył swoją brodę?

Tobias dorastał jako zapalony gracz komputerowy, planszowy i fabularny. Pewnego ranka obudził się i nagle zdał sobie sprawę, że ma tę ogromną brodę.

W Spiel Instabil Tobias jest mistrzem kontroli jakości. Dbą o jakość gier, biur i mediów społecznościowych.

AKCJE MAPY

Za każdym razem gdy statek wypłyne na nowy obszar, kapitan sprawdza, czy nie znajduje się na nim któryś z poniższych symboli. Jeżeli tak, kapitan przeprowadza odpowiednią akcję jeszcze przed rozpatrzeniem osobnej akcji określonej symbolem na karcie nawigacji. Kapitan zawsze podejmuje związane z akcją decyzje, choć może je skonsultować i omówić z resztą załogi.



Przeszukanie kajuty

Kapitan wybiera dowolną inną osobę i wręcza jej żeton przeszukania kajuty. Osoba ta musi pokazać kapitanowi swoją kartę stronnictwa. Nikt inny nie powinien poznać treści tej karty, toteż zalecamy, aby wszyscy pozostali zamknęli oczy. Kapitan może poinformować załogę o treści karty, ale... nie musi mówić prawdy.



Ważne: Załogant posiadający żeton przeszukania kajuty nie może zostać nawrócony, tzn. nie może stać się kultystą. Osoba, która stała się kultystą wcześniej (przed przeszukaniem) sygnalizuje ten fakt kapitanowi gestem symbolizującym macki.



Ucięcie języka

Kapitan wybiera dowolną inną osobę i wręcza jej żeton ucięcia języka. Ten załogant zostaje pozbawiony zdolności mowy, ale nadal może próbować się komunikować z innymi, korzystając ze środków niewerbalnych. **Poza tym nie może zostać kapitanem.**

Pamiętajcie o poniższych zasadach:

- 🦋 Kiedy nowy kapitan wyznaczany jest w rezultacie akcji pijaństwo (wynikającej z karty nawigacji), gracz bez języka jest ignorowany.
- 🦋 Osoba bez języka może normalnie uczestniczyć w buntach. No prawie normalnie... W trakcie ustalania nowego kapitana zawsze uznaje się, że posiada 0 pistoletów (niezależnie od tego ile faktycznie ujawniła).



Batożenie

Dzięki batożeniu cała załoga może uzyskać pewne informacje – konkretnie informację do jakiego stronnictwa **nie należy** batożony.

Postępujcie według poniższych kroków:

- 🦋 Kapitan wybiera dowolną inną osobę, która zostanie wybatożona. Wręcza jej 3 małe karty batożenia.
- 🦋 Batożony tasuje te karty (aby uniknąć łatwego rozpoznania, która jest która), po czym ogląda je i wybiera kartę odpowiadającą kolorystycznie swojemu stronnictwu: czerwoną w przypadku pirata, niebieską w przypadku marynarza albo żółtozieloną gdy jest kapłanem kultystów albo kultystą. Kładzie tę kartę **zakrytą** przed sobą.
- 🦋 Następnie batożony przekazuje pozostałe 2 karty zakryte kapitanowi.



Kapitan wybiera losowo 1 z tych 2 kart i odkrywa ją.



Odkryta karta umieszczana jest na wierzchu karty „Nie jestem...”. Stworzona w ten sposób para kart układana jest przed batożonym graczem – cała załoga wie na pewno, że nie należy on do określonego stronnictwa.



Informacja pozostaje jawna do końca gry.



Pozostałe, wciąż zakryte małe karty batożenia potasujecie bez ujawniania i odłóżcie na bok.



Ważne: Wybatożony załogant nie może zostać nawrócony, tzn. stać się kultystą. Oczywiście potencjalnie mógł stać się nim przed tym wydarzeniem...



Kamienie krakena

Kapitan decyduje, kim nakarmi krakena, i wręcza wybranej osobie odpowiedni żeton. Ten biedny (?) załogant zostaje wyrzucony za burtę i wyeliminowany z rozgrywki. Nie może się odzywać aż do jej zakończenia, nie ujawnia też przed zakończeniem swej karty stronnictwa. Nadal może zwyciężyć, jeżeli jego stronnictwo wygra.



Ważne: Kapitan nie może wybrać samego siebie! Jeżeli kraken zostanie nakarmiony kapłanem kultystów, kapłan i pozostali kultysty ujawniają swoje karty stronnictwa i zwyciężają.

KARTY RYTUAŁU

Ilekcraz rozpatrywana jest akcja kart nawigacji spisek kultystów, kapitan musi odkryć wierzchnią kartę z talii rytuału. W zależności od widniejącego na tej karcie symbolu przeprowadza się stosowną akcję:



Schówek na broń

Umieśćcie 3 pistolety z zapasów ogólnych na środku stołu – w miejscu gdzie każdy załogant może po nie łatwo sięgnąć. Następnie cała załoga zamyka oczy i wyciąga przed siebie rozpostarte dłonie. Kapłan kultystów otwiera oczy, bierze przygotowane wcześniej 3 pistolety i rozdaje je wybranym osobom. Kapłan może dowolnie rozdzielić pistolety – może rozdać kilka jednej osobie albo rozdzielić je pomiędzy kilkoro załogantów. Może też zachować wszystkie bądź część dla siebie. Kiedy skończy zamyka oczy i wyciąga dłoń jak pozostali. Po około 30 sekundach załoga otwiera oczy (jeżeli chcecie, żeby kapłan nie musiał się spieszyć, możecie ustalić dłuższy czas).



Oświecenie

Kapłan kultystów poznaje, do których stronnictw należą członkowie obecnego dowództwa. Cała załoga zamyka oczy. Otwiera je jedynie kapłan kultystów. Kapitan, pierwszy oficer oraz nawigator bez otwierania oczu odkrywają swoje karty stronnictwa. Kapłan powinien otrzymać około 30 sekund na zapoznanie się z ich treścią. Następnie członkowie dowództwa zakrywają ponownie swoje karty stronnictwa i cała załoga otwiera oczy.



Nawrócenie

Kapłan kultystów może poszerzyć szeregi swojego stadka. Od tego momentu wybrana osoba przestaje być piratem bądź marynarzem i staje się kultystą.

Zmienia to także jej warunki zwycięstwa – wygrywa tylko w przypadku spełnienia celu kultystów.

WSTĄPIENIE DO KULTU

Rozpatrując akcję nawrócenie, kapłan kultu pozyskuje inną osobę do swojego stronnictwa.



🦋 Kapłan nie może nawrócić graczy, których kajuty zostały wcześniej przeszukane, oraz graczy, którzy zostali wybatożeni.

Kapitan musi zapamiętać poniższą procedurę i wyrecytować komendy:

- 🦋 „Załogo! Wszyscy, którzy mogą przejść na stronę kultu, niech wyciągną przed siebie zaciśniętą pięść, aby mogła ona zostać łatwo dotknięta przez dowolną inną osobę.”
- 🦋 „Załogo! Wszyscy zamknijcie oczy” – zamyka je również sam kapitan.
- 🦋 „Kapłanie! Otwórz oczy, by nawrócić jednego z członków załogi.”
- 🦋 Po około 15 sekundach kapitan kontynuuje: „Dotknij pięści wybranego członka załogi swoimi

mackowatymi paluchami.”



„Wybrany, macnięty członku załogi! Od tej pory jesteś kultystą i zapominasz o swoim dawnym stronnictwie. Otwórz oczy i poznaj swojego nowego przywódcę.”



Po około 15 sekundach kapitan zarządza: „Kultysto i kapłanie! Zamknijcie oczy.”



„Załogo! Wszyscy otwórzcie oczy.”



🦋 Jeszcze raz podkreślamy, że nawrócony traci swoją wcześniejszą przynależność do stronnictwa. Wygrywa tylko wraz z kapłanem kultystów i innymi kultystami.



Podczas opisanej wyżej procedury oczy otwierają na komendę wyłącznicie nawrócony oraz kapłan kultu. Inni kultysty wciąż mają zamknięte oczy.

