

OPOWIEŚĆ O KTULU

Dawno, dawno temu krańce polskiej ziemi odwiedziło Ufo. Zbyt brawura w czasie lotu nad krainą Bugu doprowadziła do wypadku, w którym rozbił się statek kosmiczny. Jedyną nadzieją na powrót ciekawskich Ufoków do domu było nadanie ratunkowego sygnału na macierzystą planetę za pomocą międzyplanetarnego komunikatora. Niestety komunikator wpadł w ręce pogańskiego plemienia Indioków, które zamieszkiwało tamtejsze tereny od niepamiętnych czasów. Było to plemię dzikie i narwane, które wierzyło w tajemniczego i wszechwładnego boga Ktulu. Plemię Indioków uznało znalezisko za boski Posążek uosabiający boga Ktulu, któremu oddawano cześć w czasie rytualnych tańców w blasku księżyca nad brzegiem Bugu. Niestety wiara w Ktulu nie uchroniła Indioków przed komercyjnymi przybyszami zza rzeki – Miastowymi, którzy przejęli Posążek Ktulu i osiedlili się na dawnych terenach Indioków, gdzie założyli osadę Serpelice. Posążek Ktulu stał się dumą Miastowych i bardzo zyskowną atrakcją Serpelic. Ufoki i Indioki zwabieni przez Posążek również osiedlili się w Serpelicach, jako anonimowi mieszkańcy. Pewnego dnia w Serpelicach pojawił się nieproszony przez nikogo Farciarz, który postawił sobie za cel pojednanie mieszkańców. Nie było to proste zadanie, gdyż mieszkańcy byli bardzo uparci i podejrzliwi. W dodatku w mieście zaczęli grasować chciwi Bandyci. Była gwiazdzista i cicha noc, kiedy Posążek Ktulu zniknął...

ZASADY GRY

1. Gracze siadają w kręgu. Grą steruje **Mistrz Gry Manitou**, którym jest uczestnik najlepiej znający zasady gry.
2. Manitou dobiera **Karty postaci** do liczby uczestników gry (od 7 do 32 osób). Nie bierze karty dla siebie. Następnie tasuje karty i rozdaje je graczom po 1 sztuce.
3. Po obejrzeniu swoich kart, gracze odkładają je przed sobą, ilustracją do dołu, tak aby Manitou miał do nich w każdym momencie swobodny dostęp.
4. Gracze przyjmują role postaci ze swoich kart. Karty są pogrupowane we frakcje. Aby wygrać, gracze powinni działać zgodnie z funkcjami swojej postaci i celami **frakcji**. Wygrywa frakcja, która jako pierwsza osiągnie swój cel.
5. Podglądanie i ujawnianie swojej karty w nieodpowiednim momencie psuje grę. Gracz przyłapany na podglądaniu lub ujawnieniu swojej karty niezgodnie z zasadami gry powinien zostać wykluczony z zabawy przez Manitou.
6. W grze można blefować i można mówić prawdę. Najistotniejsza jest umiejętność przekonywania pozostałych graczy do swoich racji w czasie dyskusji i **pojedyneków** na argumenty.
7. Gra przebiega w turach. Jedną turą jest doba, która składa się z fazy **dnia** i **nocy**. Wstępną turą jest noc zerowa.
8. Manitou prowadzi graczy przez kolejne tury gry na podstawie instrukcji **rozgrywki**, która jest fabułą skupioną wokół poszukiwań **Posążka**.
9. W czasie rozgrywki, między uczestnikami będą zachodzić różne interakcje, w wyniku których kolejni gracze staną się nieaktywni, zostaną uzależnieni od siebie bądź odpadną z gry.
10. Wyeliminowani gracze milczą i nie podpowiadają pozostałym uczestnikom zabawy.

ROZWINIĘCIE ZASAD GRY

Mistrz Gry Manitou jest wszechwiedzącym narratorem, który wprowadza uczestników w zasady gry i dba o stworzenie odpowiedniej atmosfery. Prowadzi grę i wydaje komendy uczestnikom na podstawie instrukcji Rozgrywki i własnego doświadczenia. Nie otrzymuje karty postaci. Ma decydujący głos w sprawach spornych.

Posążek jest przedmiotem zainteresowania każdej frakcji:

- dla Miastowych jest to skradziona atrakcja turystyczna.
- dla Bandytów jest to drogocenny przedmiot pożądania, dzięki któremu można się wzbogacić.
- dla Indioków jest to boski Posążek.
- dla Ufoków jest to zagubiony międzyplanetarny komunikator.
- dla Farciarza jest to drogocenny przedmiot pożądania, który należy oddać na cele charytatywne.

Posążek w grze jest wyobrażeniem, nie ma określonego materialnego kształtu. Umownie może go mieć przy sobie tylko jeden gracz. Manitou w każdym momencie gry wie, który gracz jest w posiadaniu Posążka oraz informuje graczy o przejściu Posążka między frakcjami np. mówiąc: *Ufoki przejęły Posążek*.

Frakcje to grupy postaci, które działają dla własnych korzyści i celów:

- **Miastowi** wygrają, kiedy odzyskają Posążek np. w wyniku przeszukania lub wyeliminowania gracza posiadającego Posążek. Miastowi również wygrają, jeśli Miastowy zdobędzie w nocy Posążek i przetrwa z nim do świtu.
- **Bandyci** wygrają, kiedy odłyną statkiem razem z posążkiem na zagraniczną aukcję antyków. Bandyci mogą odplynąć najwcześniej o świcie 4 dnia. W przypadku większej liczby graczy (ponad 16 osób) warto opóźnić moment odplynięcia statku na 5 lub późniejszy poranek.
- **Indioki** wygrają, kiedy wyeliminują z gry wszystkich graczy spoza swojej frakcji. Nie dotyczy to sytuacji, w której ostatni gracz zostanie wykluczony z gry przez postać Szamanki, wówczas wygrają Miastowi.
- **Ufoki** wygrają, kiedy 3 razy nadadzą sygnał na swoją macierzystą planetę za pomocą Posążka. Wówczas będą mogli wrócić do domu. Ufoki muszą posiadać Posążek w czasie swoich nocnych ruchów, aby nadać 1 sygnał.
- **Farciarz** wygra, kiedy mając w posiadaniu Posążek odjedzie z miasta o zachodzie słońca.

Dzień to czas aktywności wszystkich graczy. W ciągu dnia wszyscy gracze funkcjonują jawnie jako mieszkańcy miasta i w czasie swobodnej dyskusji podejmują decyzje w imieniu miasta. W ciągu dnia odbywają się dyskusje na temat wydarzeń z poprzednich nocy pojedynki, obowiązkowe przeszukania co najmniej dwóch graczy oraz ich ewentualna eliminacja z gry. Powyżej 16 grających zaleca się przeszukiwanie 3 graczy dziennie.

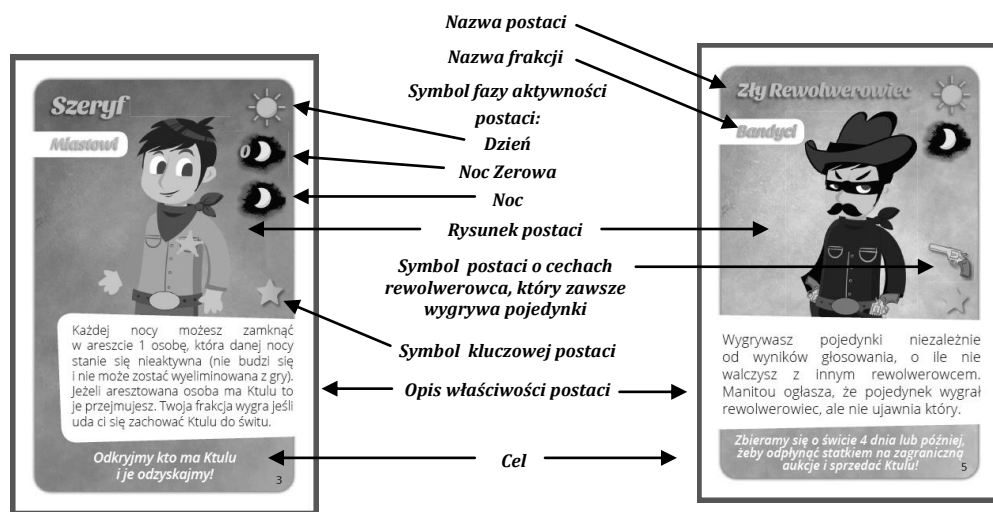
W **nocy** wszyscy gracze mają zamknięte oczy. Jest to czas sekretnej aktywności frakcji i postaci, które są kolejno budzone przez Manitou. Obudzeni gracze wykonują komendy Manitou komunikując się przy tym ze sobą cicho i bezszelestnie tak, aby nikt z pozostałych graczy nie zorientował się kim są.

Pojedynek

W czasie jednego dnia mogą się odbyć maksymalnie dwa pojedynki na argumenty między parą graczy, w celu eliminacji z gry osób podejrzanych o działania na szkodę Miastowych. Chętny do pojedynku gracz wskazuje drugiego mówiąc „Wyzynam Cię na pojedynek.” Oskarżony może odmówić przyjęcia wyzwania wówczas gdy, postać Szeryfa jest aktywna w grze. Jeśli Szeryfa w grze nie ma to pojedynek rozpoczyna się w chwili wyzwania. Po przyjęciu wyzwania uczestnicy pojedynku wyklaszają mowy do reszty graczy w celu uzyskania ich poparcia. W grze można blefować. Najistotniejsza w pojedynku jest umiejętność przekonania pozostałych graczy do swojej racji za pomocą racjonalnych argumentów. Manitou steruje przebiegiem pojedynku i czuwa nad kulturą i sensownością wypowiedzi. Po pojedynku Manitou ogłasza głosowanie (tajne lub jawne) z możliwością wstrzymania się od głosu. W czasie głosowania gracze głosują za tym, który z pojedynkujących się ma odpaść z gry. Jeżeli jeden z uczestników pojedynku jest rewolwerowcem to drugi przegrywa niezależnie od liczby zebranych głosów. Jeżeli wynik głosowania wskazuje remis to z gry odpadają obaj gracze. Jeżeli nikt nie zagłosował, nikt nie przegrywa. Przegrywający gracze odpadają z gry, jeżeli natychmiast po ujawnieniu wyników nie dojdzie do działania jakiejś postaci wpływającej na pojedynki np. Burmistrza albo Sędziego. Manitou odkrywa kartę postaci przegranego w pojedynku gracza oraz ogłasza czy w wyniku jego przeszukania znaleziono Posążek. Jeśli tak, to grę wygrywa frakcja Miastowych.

KARTY POSTACI

Karta postaci wskazuje jaką tożsamość przyjmuje uczestnik w grze. Określa, jak się nazywa, do której frakcji przynależy, kiedy jest aktywny, jaki jest cel gry i właściwości jego postaci. Karta uczestnika wyeliminowanego z gry zostaje ujawniona przez Manitou.

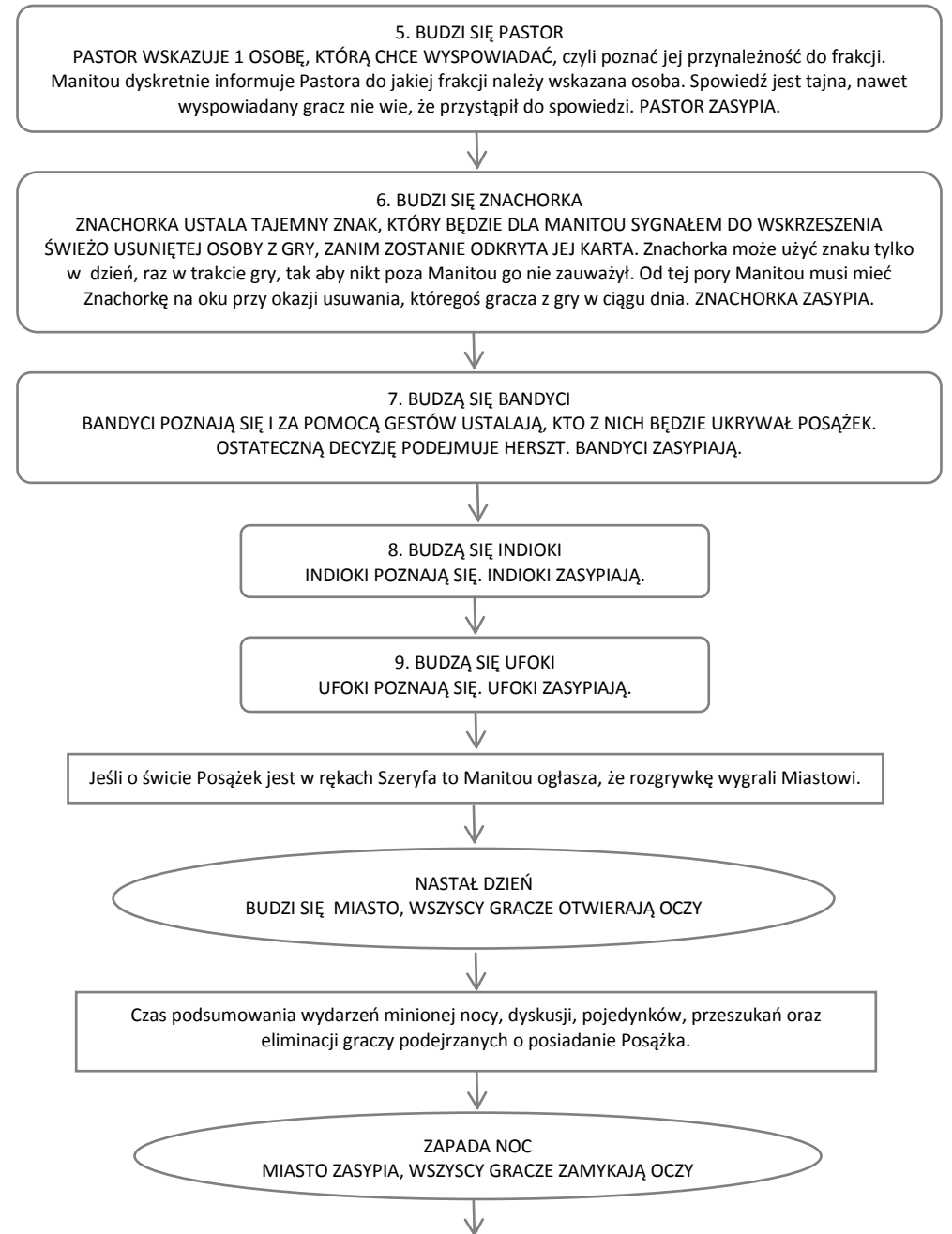
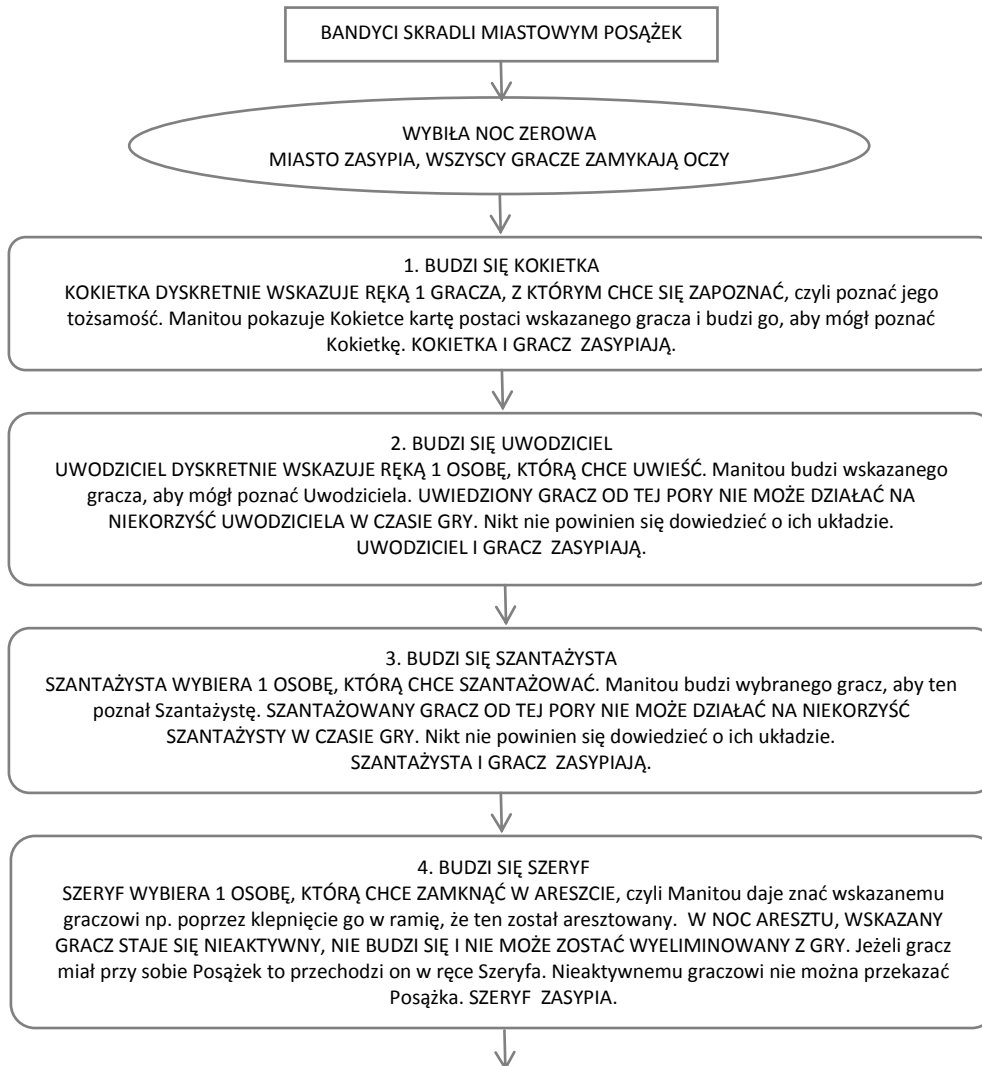


LICZBA GRACZY

Podstawowa talia kart Ktulu zawiera 32 karty postaci. Minimalna liczba graczy to 6 osób. Przy minimalnym składzie zaleca się wykorzystywać postacie kluczowe, takie jak: Szeryf, Kokietka, Dobry Rewolwerowiec z frakcji Miastowych, Herszt i Zły Rewolwerowiec z frakcji Bandytów oraz Szaman z Indioków. Przy większej liczbie graczy można dowolnie kompletować karty postaci. W tabeli podane są propozycje układu sił frakcji, dobrane tak, aby gra była atrakcyjna i emocjonująca.

Liczba Graczy	Miasto	Bandyci	Indioki	Ufoki	Farciarz
6	3	2	1		
7	4	2	1		
8	4	2	1		
9	4	2	2		
10	5	3	2		
11	5	3	2		
12	5	3	3		
13	5	4	3		
14	6	4	3		
15	6	4	4		
16	7	4	4		
17	7	5	4		
18	7	5	5		
19	6	4	5	3	
20	7	4	5	3	
21	8	4	5	3	
22	8	4	6	3	
23	9	4	6	3	
24	9	4	6	4	
25	10	4	6	4	1
26	10	5	6	4	1
27	11	5	6	4	1
28	11	5	7	4	1
29	12	5	7	4	1
30	12	5	7	5	1
31	12	6	7	5	1
32	13	6	7	5	1

Rozgrywka jest uporządkowaną fabułą gry. Manitou ogłasza na głos komendy zapisane drukowanymi literami. Pozostałe informacje są wskazówkami do przeprowadzenia rozgrywki. Ostateczna wersja gry zależy od ustaleń Manitou.



Nadeszła faza Farciarza

BUDZI SIĘ FARCIARZ

- Farciarz odjeżdża o zachodzie słońca, jeśli w ciągu dnia udało mu się zdobyć Posążek. Wtedy Manitou ogłasza koniec rozgrywki i zwycięstwo Farciarza.
- Manitou pyta Farciarza czy chce wyeliminować 1 gracza. Farciarz może to zrobić tylko raz w ciągu gry. Manitou ogłasza, kto odpadł z gry.
- Manitou pyta Farciarza czy chce wskazać 1 gracza, którego zamierza śledzić. Jeśli w ciągu doby śledzony gracz wejdzie w posiadanie Posążka to Farciarz go przejmuje. Farciarz może to zrobić tylko raz w ciągu gry
- Każdej nocy FARCIARZ SEKRETNIE WSKAZUJE RĘKĄ MANITOU 1 GRACZA, KTÓREGO CHCE PRZESZUKAĆ. Jeśli wskazany gracz posiada Posążek to Farciarz go przejmuje. Przeszukany gracz jest nieświadomy działań Farciarza.
- Każdej nocy, po swojej turze, Farciarz dowiaduje się sekretnie od Manitou kto aktualnie ma Posążek. FARCIARZ ZASYPIA.

Nadeszła faza Miastowych

1. BUDZI SIĘ SZERYF

SZERYF WYBIERA 1 OSOBE, KTÓRĄ CHCE ZAMKNAĆ W ARESZCIE, czyli Manitou daje znać wskazanemu graczowi poprzez klepięcie go np. w ramię, że ten został aresztowany. W NOC ARESZTU, WSKAZANY GRACZ STAJE SIĘ NIEAKTYWNY, NIE BUDZI SIĘ I NIE MOŻE ZOSTAĆ WYELIMINOWANY Z GRY. Jeżeli gracz miał Posążek to przejmuje je Szeryf. Nieaktywnemu graczowi nie można przekazać Posążka. SZERYF ZASYPIA.

2. BUDZI SIĘ PASTOR

PASTOR WSKAZUJE 1 OSOBE, KTÓRĄ CHCE WYSPOWIADAĆ, czyli poznać jej przynależność do frakcji. Manitou dyskretnie informuje Pastora do jakiej frakcji należy wskazana osoba. Spowiedź jest tajna, nawet wypowiedziany gracz nie wie, że przystąpił do spowiedzi. PASTOR ZASYPIA.

3. BUDZI SIĘ URZĘDNIK SKARBOWY

Manitou pyta Urzędnika czy chce dowiedzieć się, który gracz posiada Posążek, na podstawie zeznań podatkowych. Urzędnik może uzyskać taką informację tylko raz w ciągu gry. URZĘDNIK ZASYPIA.

4. BUDZI SIĘ STRAŻNIK

STRAŻNIK WSKAZUJE 1 OSOBE, KTÓRĄ CHCE CHRONIĆ. Każdej nocy Strażnik wskazuje inną osobę. Tylko tej nocy wskazana osoba nie zostanie wyeliminowana z gry przez innych graczy. Ochrona znika kiedy Strażnik odpadnie z gry. STRAŻNIK ZASYPIA.

5. BUDZI SIĘ RYZYKANT

Manitou pyta Ryzykanta czy decyduje się na udział w rosyjskiej ruletce. Ryzykant może się na to zdecydować tylko raz w ciągu gry, o ile nie ma wtedy przy sobie Posążek. Następnie kolejno wskazuje graczy, którzy odpadają z gry. Ruletka się zatrzyma w chwili przejścia przez Ryzykanta Posążka lub na jego życzenie. Jeśli trafi na Miastowego, to sam odpada. Manitou ogłasza kto odpadł z gry. RYZYKANT ZASYPIA.

6. BUDZI SIĘ BARMAN

Manitou pyta Barmana, kogo chce upoić. Barman może 2 razy w ciągu gry wskazać 1 gracza, który nie obudzi się danej nocy na wezwanie Manitou. Mimo to, wskazanego gracza można przeszukać, wyeliminować lub w inny sposób na niego oddziaływać. BARMAN ZASYPIA.

Nadeszła faza Bandytów

1. BUDZĄ SIĘ BANDYCI

- Każdej nocy BANDYCI WSKAZUJĄ 1 GRACZA, KTÓREGO CHCĄ PRZESZUKAĆ. Jeśli wskazany gracz posiada Posążek to Bandyci go przejmują. Przeszukany gracz jest nieświadomy działania Bandytów.
- Każdej nocy DYWERSANT WSKAZUJE 1 OSOBE (za każdym razem inną). WSKAZANA OSOBA PRZY PRÓBIE UŻYCIA SWOJEJ ZDOLNOŚCI WOBEC INNEGO GRACZA DOWIE SIĘ (od Manitou), ŻE ULEGŁA DYWERSJI I TEJ DOBY JEJ RUCH ZOSTAŁ ZABLOKOWANY.
- Każdej nocy BANDYCI USTALAJĄ KTO Z NICH BĘDZIE PRZECHOWYWAŁ POSĄŻEK, o ile go mają.
- Bandyci wygrywają, jeśli o świcie 4 dnia lub później, będą mieli Posążek. Wtedy odpłyną statkiem i sprzedadzą go na drogocennej aukcji.

2. BANDYCI ZASYPIAJĄ POZA MŚCICIELEM

Manitou pyta Mściciela czy chce usunąć 1 gracza. Mściciel może to zrobić tylko raz w ciągu gry. Manitou ogłasza, kto odpadł z gry. MŚCICIEL ZASYPIA.

3. BUDZI SIĘ ŻŁODZIEJKA

Manitou pyta Żłodziejkę czy chce przeszukać 1 gracza. Żłodziejka może to zrobić tylko raz w ciągu gry. Jeśli wskazany gracz posiadał Posążek, to Żłodziejka go przejmuje. Okradziony gracz jest nieświadomy działań Żłodziejki. ŻŁODZIEJKA ZASYPIA.

Nadeszła faza Indioków

1. BUDZI SIĘ SZAMAN

Manitou pyta Szamana czy chce wpaść w rytualny trans i poznać kartę 1 gracza. Szaman może to zrobić tylko raz w ciągu gry. Wskazany gracz nie wie, że Manitou ujawnił jego kartę Szamanowi.

2. BUDZĄ SIĘ INDIOKI

- Każdej nocy INDIOKI SEKRETNIE WSKAZUJĄ 1 GRACZA, KTÓREGO CHCĄ WYELIMINOWAĆ Z GRY. Jeśli są posiadaniu Posążka to mogą usunąć z gry 2 graczy. Jeśli jedynym aktywnym Indiokiem jest Samotny Kojot, to może on każdej nocy wyeliminować dodatkowego gracza. Jeśli danej nocy Indioki przejmą Posążek to Ognista Furia może dodatkowo usunąć 1 osobę z gry.
- Każdej nocy Indioki ustalają kto z nich będzie przechowywał Posążek, o ile go mają.
- Indioki wygrywają, jeśli wyeliminują z gry wszystkich graczy spoza swojej frakcji.

3. INDIOKI ZASYPIAJĄ POZA SZAMANKĄ

Manitou pyta Szamankę czy chce sekretnie podać trujące ziółka 1 graczowi. Szamanka może to zrobić tylko raz w ciągu gry. W wybranym przez Manitou momencie następnego dnia, wskazana osoba odpadnie z gry w wyniku tajemniczego zatrucia. SZAMANKA ZASYPIA.

4. BUDZI SIĘ CICHA STOPA

Manitou pyta Cichą Stopę czy chce podrzucić innemu graczowi Posążek na przechowanie, o ile go posiada. Cicha Stopa może to zrobić raz w trakcie gry. Wskazana osoba nie wie, że podrzucono jej Posążek. Następnego nocy Cicha Stopa może odzyskać Posążek, jeśli nie zmieniło ono właściciela. CICHA STOPA ZASYPIA.

5. BUDZI SIĘ LORNECIE OKO

Manitou pyta Lornecie Oko czy chce dowiedzieć się gdzie jest Posążek. Lornecie Oko może to zrobić raz w trakcie gry. Manitou sekretnie wskazuje gracza, który aktualnie ma Posążek. LORNECIE OKO ZASYPIA.

Nadeszła faza Ufoków

BUDZĄ SIĘ UFOKI

- Każdej nocy TELEPATOR WSKAZUJE 1 GRACZA, KTÓREM CHCE SPENTEROWAĆ TELEPATYCZNIE UMYSŁ. Manitou sekretnie ujawnia Telepatorowi kartę wskazanego gracza.
- Każdej nocy Ufoki sekretnie wskazują 1 gracza, którego chcą przeszukać. Jeśli wskazany gracz posiada Posążek to Ufoki go przejmują. Przeszukany gracz jest nieświadomy działań Ufoków.
- Każdej nocy DETEKTOR SEKRETNIE WYBIERA 1 GRACZA, KTÓREGO CHCE SPRAWDZIĆ. Jeśli gracz nie ma Posążka to Detektor dowiaduje się od Manitou, po której stronie gracza znajduje się Posążek.
- Manitou pyta Zieloną Mackę czy chce wyeliminować 1 gracza. Zielona Macka może to zrobić tylko raz w ciągu gry. Manitou ogłasza, kto odpadł z gry.
- Manitou pyta Władcę Umysłów czy chce omotać i przeszukać 1 gracza. Władca Umysłów może to zrobić tylko raz w ciągu gry. Jeśli wskazany gracz miał Posążek to Władca Umysłów go przejmie. Omotany gracz jest nieświadomy działań Władcy Umysłów.
- Każdej nocy Ufoki ustalają kto z nich będzie przechowywał Posążek, o ile go mają. Następnie nadają 1 sygnał na swoją macierzystą planetę. Kiedy zrobią to 3 razy Manitou ogłasza, że Ufoki wróciły do domu i wygrały rozgrywkę.

UFOKI ZASYPIAJĄ

NASTAŁ DZIEŃ
BUDZI SIĘ MIASTO, WSZYSCY GRACZE OTWIERAJĄ OCZY
Rozpoczyna się nowa tura rozgrywki.

Czas podsumowania wydarzeń minionej nocy, dyskusji, pojedynków, przeszukań oraz eliminacji graczy podejrzanych o posiadanie Posążka. Manitou ogłasza, że rozgrywkę wygrali:

- Miastowi, jeśli o świcie Posążek jest w rękach któregoś z nich.
- Bandyci, jeśli w chwili 4 lub późniejszego poranka są w posiadaniu Posążka.