Podsumowanie rundy

1. Faza produkcji

Produkcja zasobów i monet.

W tej fazie możesz spłacać długi.

2. Faza kart

1. Odrzuć wszystkie karty budynków oprócz 1.
2. Dobierz 4 karty budynków i 1 kartę wydarzenia.
3. Przekaż 2 ze swoich nowych kart budynków, jak pokazano na ich rewersach (nie w rundzie 1).

W tej fazie możesz spłacać długi.

3. Faza paktów

Postępuj zgodnie z instrukcją w aplikacji.

1. Złóż propozycję (nie możesz zaproponować przekazania duszy!).
2. Aplikacja przydziela skrzynie graczom. Przyjmij albo odrzuć i przekaż dalej.
3. Aplikacja ponownie przydziela skrzynie graczom. Przyjmij albo odrzuć.
4. Aplikacja zwraca skrzynie ich właścicielom.

4. Faza akcji

1. Jeśli masz 2 karty wydarzeń, odrzuć 1.
2. Zaplanuj wydarzenie i akcje.
3. Wykonaj plan zgodnie z planszetką akcji.
4. Zapłać za dodatkowe akcje.
5. Sprawdź, czy zdobywasz osiągnięcia /.

5. Faza odsetek

1. Przesuń znacznik odsetek o tyle pól, ile wynosi Twój dług.
2. Następnie zwiększ swój dług o 1 za każdy raz, kiedy znacznik odsetek wszedł na pole startowe.
3. Jeśli Twój dług przekroczy 10, ustaw znacznik na 9 i weź .

6. Faza reputacji

1. Wszyscy gracze o najwyższej reputacji biorą .
2. Wszyscy gracze o najniższej reputacji biorą .
3. Znaczniki przesuwają się w stronę środka.

7. Polowanie na czarownice

8. Inkwizycja

Obróć koło produkcji na kolejną rundę.

Pamiętaj!

Możesz zaciągnąć pożyczkę i kupić oraz sprzedać zasoby, kiedy tylko chcesz.

Polowanie na czarownice i inkwizycja

7. Polowanie na czarownice (2 i 3)

1. Gracze jednocześnie rzucają oskarżenia. (Możesz pokazać pustą rękę).
2. Jeśli 2 graczy oskarżyło tego samego gracza, oskarżony musi pokazać 3 fragmenty duszy albo się przyznać.

8. Inkwizycja (3 i 5)

W tej fazie możesz spłacać długi.

Część 1: Mroczny rytuał

1. Możesz kupić skrzydła anioła – każde kosztuje 5 żetonów monet.
2. Przygotowanie skrzyni.
   - **Diabeł** musi umieścić w skrzyni wszystkie fragmenty duszy kultysty. Może umieścić w niej również fragmenty duszy śmiertelnika.
   - + **Kultyści** i **Śmiertelnicy** mogą zgadywać, kto jest diabłem.

     Runda 5: Jeśli diabeł został ujawniony w rundzie 3, nie można zgadywać, kto nim jest.
   - + **Śmiertelnicy** mogą również zgadywać, kto jest kultystą.
   - **Każdy** może umieścić w skrzyni dowolną liczbę , żeby dać łapówkę inkwizytorom.
3. Otwarcie i rozpatrzenie skrzyni.
   - Umieść monety na planszy. Każdych 5 monet pozwala skutecznie dać łapówkę 1 inkwizytorowi (A, B, a następnie C).
   - Sprawdź, ile fragmentów dusz znajduje się w skrzyni diabła, i daj nagrody diabłu i kultyście.
   - Sprawdzenie głosów.

     Runda 3:
     - Jeśli nie ma 2 pokrywających się głosów, pozostaw wszystkie głosy w skrzyniach.
     - Jeśli są 2 pokrywające się głosy, wyciągnij **wszystkie** głosy ze skrzyni i połóż je obok planszy. Jeśli któryś z graczy został oskarżony dwukrotnie, musi powiedzieć, czy oskarżenie jest słuszne.
     - Aplikacja zwraca skrzynie ich właścicielom.

     Runda 5:
     - Przyznanie punktów za próby odgadnięcia w obu rundach.

Część 2: Inkwizytorzy

Za każdego inkwizytora musisz pokazać 1 fragment duszy, zapłacić 1 żeton pobłażania albo przyjąć karę.

Na koniec rundy 3:

- Odkryj inkwizytorów B i C.
- Wszyscy ***goście*** wracają do swojej talii.
- Należy odwrócić kafelek inkwizycji.

Skrzynie początkowe

Diabeł:

Kultysta:

Śmiertelnik:

Dla ekspertów:

+

+

Podsumowanie rundy

1. Faza produkcji

Produkcja zasobów i monet.

W tej fazie możesz spłacać długi.

2. Faza kart

1. Odrzuć wszystkie karty budynków oprócz 1.
2. Dobierz 4 karty budynków i 1 kartę wydarzenia.
3. Przekaż 2 ze swoich nowych kart budynków, jak pokazano na ich rewersach (nie w rundzie 1).

W tej fazie możesz spłacać długi.

3. Faza paktów

Postępuj zgodnie z instrukcją w aplikacji.

1. Złóż propozycję (nie możesz zaproponować przekazania duszy!).
2. Aplikacja przydziela skrzynie graczom. Przyjmij albo odrzuć i przekaż dalej.
3. Aplikacja ponownie przydziela skrzynie graczom. Przyjmij albo odrzuć.
4. Aplikacja zwraca skrzynie ich właścicielom.

4. Faza akcji

1. Jeśli masz 2 karty wydarzeń, odrzuć 1.
2. Zaplanuj wydarzenie i akcje.
3. Wykonaj plan zgodnie z planszetką akcji.
4. Zapłać za dodatkowe akcje.
5. Sprawdź, czy zdobywasz osiągnięcia / .

5. Faza odsetek

1. Przesuń znacznik odsetek o tyle pól, ile wynosi Twój dług.
2. Następnie zwiększ swój dług o 1 za każdy raz, kiedy znacznik odsetek wszedł na pole startowe.
3. Jeśli Twój dług przekroczy 10, ustaw znacznik na 9 i weź .

6. Faza reputacji

1. Wszyscy gracze o najwyższej reputacji biorą .
2. Wszyscy gracze o najniższej reputacji biorą .
3. Znaczniki przesuwają się w stronę środka.

7. Polowanie na czarownice

8. Inkwizycja

Obróć koło produkcji na kolejną rundę.

Pamiętaj!

Możesz zaciągnąć pożyczkę i kupić oraz sprzedać zasoby, kiedy tylko chcesz.

Polowanie na czarownice i inkwizycja

7. Polowanie na czarownice (2 i 3)

1. Gracze jednocześnie rzucają oskarżenia. (Możesz pokazać pustą rękę).
2. Jeśli 2 graczy oskarżyło tego samego gracza, oskarżony musi pokazać 3 fragmenty duszy albo się przyznać.

8. Inkwizycja (3 i 5)

W tej fazie możesz spłacać długi.

Część 1: Mroczny rytuał

1. Możesz kupić skrzydła anioła – każde kosztuje 5 żetonów monet.
2. Przygotowanie skrzyni.
   - **Diabeł** musi umieścić w skrzyni wszystkie fragmenty duszy kultysty. Może umieścić w niej również fragmenty duszy śmiertelnika.
   - + **Kultyści** i **Śmiertelnicy** mogą zgadywać, kto jest diabłem.

     Runda 5: Jeśli diabeł został ujawniony w rundzie 3, nie można zgadywać, kto nim jest.
   - + **Śmiertelnicy** mogą również zgadywać, kto jest kultystą.
   - **Każdy** może umieścić w skrzyni dowolną liczbę , żeby dać łapówkę inkwizytorom.
3. Otwarcie i rozpatrzenie skrzyni.
   - Umieść monety na planszy. Każdych 5 monet pozwala skutecznie dać łapówkę 1 inkwizytorowi (A, B, a następnie C).
   - Sprawdź, ile fragmentów dusz znajduje się w skrzyni diabła, i daj nagrody diabłu i kultyście.
   - Sprawdzenie głosów.

     Runda 3:
     - Jeśli nie ma 2 pokrywających się głosów, pozostaw wszystkie głosy w skrzyniach.
     - Jeśli są 2 pokrywające się głosy, wyciągnij **wszystkie** głosy ze skrzyni i połóż je obok planszy. Jeśli któryś z graczy został oskarżony dwukrotnie, musi powiedzieć, czy oskarżenie jest słuszne.
     - Aplikacja zwraca skrzynie ich właścicielom.

     Runda 5:
     - Przyznanie punktów za próby odgadnięcia w obu rundach.

Część 2: Inkwizytorzy

Za każdego inkwizytora musisz pokazać 1 fragment duszy, zapłacić 1 żeton pobłażania albo przyjąć karę.

Na koniec rundy 3:

- Odkryj inkwizytorów B i C.
- Wszyscy ***goście*** wracają do swojej talii.
- Należy odwrócić kafelek inkwizycji.

Skrzynie początkowe

Diabeł:

Kultysta:

Śmiertelnik:

Dla ekspertów:

+

+

Podsumowanie rundy

1. Faza produkcji

Produkcja zasobów i monet.

W tej fazie możesz spłacać długi.

2. Faza kart

1. Odrzuć wszystkie karty budynków oprócz 1.
2. Dobierz 4 karty budynków i 1 kartę wydarzenia.
3. Przekaż 2 ze swoich nowych kart budynków, jak pokazano na ich rewersach (nie w rundzie 1).

W tej fazie możesz spłacać długi.

3. Faza paktów

Postępuj zgodnie z instrukcją w aplikacji.

1. Złóż propozycję (nie możesz zaproponować przekazania duszy!).
2. Aplikacja przydziela skrzynie graczom. Przyjmij albo odrzuć i przekaż dalej.
3. Aplikacja ponownie przydziela skrzynie graczom. Przyjmij albo odrzuć.
4. Aplikacja zwraca skrzynie ich właścicielom.

4. Faza akcji

1. Jeśli masz 2 karty wydarzeń, odrzuć 1.
2. Zaplanuj wydarzenie i akcje.
3. Wykonaj plan zgodnie z planszetką akcji.
4. Zapłać za dodatkowe akcje.
5. Sprawdź, czy zdobywasz osiągnięcia /.

5. Faza odsetek

1. Przesuń znacznik odsetek o tyle pól, ile wynosi Twój dług.
2. Następnie zwiększ swój dług o 1 za każdy raz, kiedy znacznik odsetek wszedł na pole startowe.
3. Jeśli Twój dług przekroczy 10, ustaw znacznik na 9 i weź .

6. Faza reputacji

1. Wszyscy gracze o najwyższej reputacji biorą .
2. Wszyscy gracze o najniższej reputacji biorą .
3. Znaczniki przesuwają się w stronę środka.

7. Polowanie na czarownice

8. Inkwizycja

Obróć koło produkcji na kolejną rundę.

Pamiętaj!

Możesz zaciągnąć pożyczkę i kupić oraz sprzedać zasoby, kiedy tylko chcesz.

Polowanie na czarownice i inkwizycja

7. Polowanie na czarownice (2 i 3)

1. Gracze jednocześnie rzucają oskarżenia. (Możesz pokazać pustą rękę).
2. Jeśli 2 graczy oskarżyło tego samego gracza, oskarżony musi pokazać 3 fragmenty duszy albo się przyznać.

8. Inkwizycja (3 i 5)

W tej fazie możesz spłacać długi.

Część 1: Mroczny rytuał

1. Możesz kupić skrzydła anioła – każde kosztuje 5 żetonów monet.
2. Przygotowanie skrzyni.
   - **Diabeł** musi umieścić w skrzyni wszystkie fragmenty duszy kultysty. Może umieścić w niej również fragmenty duszy śmiertelnika.
   - + **Kultyści** i **Śmiertelnicy** mogą zgadywać, kto jest diabłem.

     Runda 5: Jeśli diabeł został ujawniony w rundzie 3, nie można zgadywać, kto nim jest.
   - + **Śmiertelnicy** mogą również zgadywać, kto jest kultystą.
   - **Każdy** może umieścić w skrzyni dowolną liczbę , żeby dać łapówkę inkwizytorom.
3. Otwarcie i rozpatrzenie skrzyni.
   - Umieść monety na planszy. Każdych 5 monet pozwala skutecznie dać łapówkę 1 inkwizytorowi (A, B, a następnie C).
   - Sprawdź, ile fragmentów dusz znajduje się w skrzyni diabła, i daj nagrody diabłu i kultyście.
   - Sprawdzenie głosów.

     Runda 3:
     - Jeśli nie ma 2 pokrywających się głosów, pozostaw wszystkie głosy w skrzyniach.
     - Jeśli są 2 pokrywające się głosy, wyciągnij **wszystkie** głosy ze skrzyni i połóż je obok planszy. Jeśli któryś z graczy został oskarżony dwukrotnie, musi powiedzieć, czy oskarżenie jest słuszne.
     - Aplikacja zwraca skrzynie ich właścicielom.

     Runda 5:
     - Przyznanie punktów za próby odgadnięcia w obu rundach.

Część 2: Inkwizytorzy

Za każdego inkwizytora musisz pokazać 1 fragment duszy, zapłacić 1 żeton pobłażania albo przyjąć karę.

Na koniec rundy 3:

- Odkryj inkwizytorów B i C.
- Wszyscy ***goście*** wracają do swojej talii.
- Należy odwrócić kafelek inkwizycji.

Skrzynie początkowe

Diabeł:

Kultysta:

Śmiertelnik:

Dla ekspertów:

+

+

Podsumowanie rundy

1. Faza produkcji

Produkcja zasobów i monet.

W tej fazie możesz spłacać długi.

2. Faza kart

1. Odrzuć wszystkie karty budynków oprócz 1.
2. Dobierz 4 karty budynków i 1 kartę wydarzenia.
3. Przekaż 2 ze swoich nowych kart budynków, jak pokazano na ich rewersach (nie w rundzie 1).

W tej fazie możesz spłacać długi.

3. Faza paktów

Postępuj zgodnie z instrukcją w aplikacji.

1. Złóż propozycję (nie możesz zaproponować przekazania duszy!).
2. Aplikacja przydziela skrzynie graczom. Przyjmij albo odrzuć i przekaż dalej.
3. Aplikacja ponownie przydziela skrzynie graczom. Przyjmij albo odrzuć.
4. Aplikacja zwraca skrzynie ich właścicielom.

4. Faza akcji

1. Jeśli masz 2 karty wydarzeń, odrzuć 1.
2. Zaplanuj wydarzenie i akcje.
3. Wykonaj plan zgodnie z planszetką akcji.
4. Zapłać za dodatkowe akcje.
5. Sprawdź, czy zdobywasz osiągnięcia /.

5. Faza odsetek

1. Przesuń znacznik odsetek o tyle pól, ile wynosi Twój dług.
2. Następnie zwiększ swój dług o 1 za każdy raz, kiedy znacznik odsetek wszedł na pole startowe.
3. Jeśli Twój dług przekroczy 10, ustaw znacznik na 9 i weź .

6. Faza reputacji

1. Wszyscy gracze o najwyższej reputacji biorą .
2. Wszyscy gracze o najniższej reputacji biorą .
3. Znaczniki przesuwają się w stronę środka.

7. Polowanie na czarownice

8. Inkwizycja

Obróć koło produkcji na kolejną rundę.

Pamiętaj!

Możesz zaciągnąć pożyczkę i kupić oraz sprzedać zasoby, kiedy tylko chcesz.

Polowanie na czarownice i inkwizycja

7. Polowanie na czarownice (2 i 3)

1. Gracze jednocześnie rzucają oskarżenia. (Możesz pokazać pustą rękę).
2. Jeśli 2 graczy oskarżyło tego samego gracza, oskarżony musi pokazać 3 fragmenty duszy albo się przyznać.

8. Inkwizycja (3 i 5)

W tej fazie możesz spłacać długi.

Część 1: Mroczny rytuał

1. Możesz kupić skrzydła anioła – każde kosztuje 5 żetonów monet.
2. Przygotowanie skrzyni.
   - **Diabeł** musi umieścić w skrzyni wszystkie fragmenty duszy kultysty. Może umieścić w niej również fragmenty duszy śmiertelnika.
   - + **Kultyści** i **Śmiertelnicy** mogą zgadywać, kto jest diabłem.

     Runda 5: Jeśli diabeł został ujawniony w rundzie 3, nie można zgadywać, kto nim jest.
   - + **Śmiertelnicy** mogą również zgadywać, kto jest kultystą.
   - **Każdy** może umieścić w skrzyni dowolną liczbę , żeby dać łapówkę inkwizytorom.
3. Otwarcie i rozpatrzenie skrzyni.
   - Umieść monety na planszy. Każdych 5 monet pozwala skutecznie dać łapówkę 1 inkwizytorowi (A, B, a następnie C).
   - Sprawdź, ile fragmentów dusz znajduje się w skrzyni diabła, i daj nagrody diabłu i kultyście.
   - Sprawdzenie głosów.

     Runda 3:
     - Jeśli nie ma 2 pokrywających się głosów, pozostaw wszystkie głosy w skrzyniach.
     - Jeśli są 2 pokrywające się głosy, wyciągnij **wszystkie** głosy ze skrzyni i połóż je obok planszy. Jeśli któryś z graczy został oskarżony dwukrotnie, musi powiedzieć, czy oskarżenie jest słuszne.
     - Aplikacja zwraca skrzynie ich właścicielom.

     Runda 5:
     - Przyznanie punktów za próby odgadnięcia w obu rundach.

Część 2: Inkwizytorzy

Za każdego inkwizytora musisz pokazać 1 fragment duszy, zapłacić 1 żeton pobłażania albo przyjąć karę.

Na koniec rundy 3:

- Odkryj inkwizytorów B i C.
- Wszyscy ***goście*** wracają do swojej talii.
- Należy odwrócić kafelek inkwizycji.

Skrzynie początkowe

Diabeł:

Kultysta:

Śmiertelnik:

Dla ekspertów:

+

+