

# KINGSPORT FESTIVAL

## SETUP

- 1-Mettete sul tabellone le tessere luogo. Disponete le 20 schede Divinità in ordine crescente
- 2-Dividete i Domini (di forma cubica) per colore e formate 3 riserve  
(**viola=Male, neri=Morte, rossi=Distruzione**)
- 3-Ogni giocatore riceve: 3 dadi, 15 marcatori, 1 contatore, 1 segnaposto e il gettone del proprio colore
- 4-**Ogni giocatore** mette un i proprio marcatore :
  - casella **10 dell'indicatore rosa Sanità** ,
  - casella **0 dell'indicatore giallo Magia**
  - casella **0 dell'indicatore verde Punti di Culto**
- 5-Scegliere a caso 1 carta Scenario e leggetela e se indicato anche 1 carta Festival (non leggetela fino alla fine), mettete i 4 indicatori incursione come segnato sulla carta Scenario
- 6-Prendete una carta Investigatore per livello (lv11, lv12, lv13 e lv14)
- 7-Mettete il contatore bianco sulla casella 1 del calendario
- 8-dividete le carte incantesimo in 3 gruppi (Male, Morte e Distruzione)

## GERARCHIA

Ogni Cultista lancia i 3 dadi **SOMMA MINORE** agirà per primo, in caso di parità dado singolo minore, se ancora parità chi possiede meno Punti Culto

Mettere marcatori sull'indicatore di Gerarchia, il 1° può ricevere 2 Sanità e il 2° può ricevere 1 Sanità

Non si possono avere mai + di 12 punti Sanità

## INVOCAZIONE

Secondo l'ordine di Gerarchia, ogni giocatore può invocare una Divinità o passare, terminato il giro si riprende dal primo giocatore.

Usare uno o + dadi e piazzarli sulla divinità scelta (la somma dei dadi deve essere uguale al valore della Divinità)

Solo NEPHREN\_KA può essere invocata da più di 1 Cultista

## CONCESSIONE

In ordine crescente di valore, ogni divinità concede i propri doni al Cultista.

Il Cultista paga Sanità mentale e poi riceve ricompense

I Doni vanno ricevuti nell'ordine indicato dalla scheda.

Se un Cultista non ha Punti Sanità Metale perde Punti Culto

## L'ABILITA' SGUARDO NEL FUTURO

Il Cultista che riceve questa abilità può guardare in segreto la Carta Evento o la prossima Carta Investigatore

Se sono state risolte tutte le incursioni, il Cultista può scegliere di guardare la Carta Festival

## PROPAGAZIONE

Secondo l'ordine di Gerarchia ogni Cultista può propagarsi in 1 solo Luogo per turno, collegato ad un luogo che ha già marcato.

Paga le risorse richieste, piazza un suo segnalino e riceve la ricompensa in Punti Culto

Se un Cultista perde un luogo perde anche i punti di Culto ad esso associati.

I benefici associati ai luoghi, se non diversamente specificato sulla tessera, si applicano 1 volta per turno

## INCURSIONE

Nei turni segnati sulle caselle calendario si rivela una Carta Evento e si applicano gli effetti

Rivelare la carta Investigatore e secondo la Gerarchia ogni giocatore si scontra con l'investigatore:

Ogni investigatore calcola la propria forza:

Incantesimi + modificatori Luoghi ed eventuali effetti di gioco (Eventi, scenario e Abilità)

FORZA CULTISTA > FORZA INVESTIGATORE = VINCE, RICOMPENSA

FORZA CULTISTA < FORZA INVESTIGATORE = PERDE, PENALITA'

PAREGGIO = NESSUN EFFETTO

SE FORZA PARI O SUPERIORE AL DOPPIO =RICOMPENSA RADDOPPIATA

## **TEMPO**

Avanzare 1 casella contatore Tempo.

SE il contatore si trova sul 12 la partita termina

## **FINE DELLA PARTITA**

Se lo scenario prevede un Carta Festival questa viene rilevata e si applicano gli effetti.

Vinci chi ha più Punti Culto.

In caso di Parità,prevale colui che ha + Sanità ,ulteriore parità Punti Magia

## **INCANTESIMI**

Male=permette al cultista di modificare Invocazioni

Morte=migliora la forza contro gli investigatori

Distruzione=consentono metodi alternativi per ottenere Punti Culto o risorse Domini

Per giocare una carta Incantesimo si deve pagare il costo,applicarne gli effetti e scartarla

**Ogni Cultista non può avere + di 3 Carte incantesimo**,se supera il limite sceglie quale carta scartare

AUTORE rockrob74