

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 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 (lv1, lv2, lv3 e lv4)
- 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