





Äänestys

”3, 2, 1... Ääni!” Kaikki pelaajat äänestävät toista pelaajaa samanaikaisesti osoittamalla häntä. Kaikki paljastavat puolikorttinsa; laske äänet.

- Cathulhu äänestää kaikkia **kultisteja**, joilla on ainakin kaksi suosiota  (he saavat yhden ylimääräisen äänen).
- 4/6/8/10 pelaajalla kaikki **kultistit** saavat ylimääräisen äänen. (Jos heillä on ainakin kaksi suosiota, he saavat yhteensä kaksi ääntä.)

Pelaaja tai pelaajat, joilla on eniten ääniä ja jotka voidaan valita (Assassin ei ole estänyt heitä) valitaan ylösnousemukseen. Peli päättyy:

Jos kaikki valitut olivat **kultisteja**, kaikki **kultistit** voittavat. Jos yksikin valittu oli **tutkija**, kaikki **tutkijat** voittavat sen sijaan.

Suosiota  tarvitaan voimakkaiden kykyjen käyttämiseen (tässä pelissä Onlooker) ja päästäkseen Cathulhun suosioon. Toiset pelaajat voivat saada sinulle suosiota (yhden  *käyttämällä kykyään*). Tämän toiminnon voi toteuttaa millä tahansa kykykortilla, mutta se estää kyvyn normaalin käytön. **Et** voi antaa omaa  muille, mutta voit vapaasti poistaa sitä.

Kultisteilla on aina enemmistö äänistä. Jos siis *kaikki* tietäisivät *kaiken*, kultistit voittaisivat! Siksi kultistit haluavatkin yleensä *puhua totta*. **Tutkijat** sen sijaan haluavat rajoittaa saatavilla olevan tiedon määrää, jotta kultistit äänestäisivät heitä. Huomattavaa on, että tutkijoille saattaa riittää *yhden* kultistin vakuuttaminen, joten totuuden puhuminen saattaa myös kannattaa luottamuksen keräämiseksi! Jos mikään muu ei toimi, tutkijat voivat aina tavoitella kaaosta – jos kultistit eivät ole yksimielisiä äänestyksessä, tutkijat voivat saavuttaa enemmistön pelkästään tutkijoiden äänillä.

Assassin on kaksipuoleinen kortti, eikä sitä siis koskaan jaeta pelaajalle. Koska **tutkijat** voivat kuitenkin käyttää kykyä *mistä tahansa* kortista, he voivat myös käyttää Assassinin kykyä. Jos **kultistit** päättävät keskustella kyvyistään käyttämättä niitä heti, kyvyt ovat todella helppoja *arvata*! Oikea arvaus antaa sinulle uuden Assassinin, eli saat jatkaa arvailua kunhan olet oikeassa! Pelaajat, jotka ovat jo käyttäneet kykynsä, ovat turvassa Assassinilta.

Kun harjoituspelellä tuntuu sujuvan, aloita harjoituskykyjen korvaaminen toisilla. Suosittelemme mukaanotettavaksi (poistaen ensin Mediumit) Greedyn, Leaderin ja Antagonistin. Kykyjä voi myös käyttää pelin tasapainottamiseen: Antagonist, Gambler, Joker, Meddler, Seer, ja Teacher ovat yleensä hyvin hyödyllisiä **kultisteille**, kun taas Greedy, Influencer, Leader, Secretary ja Witness ovat kalliita käyttää tai antavat heikompa tietoa.

Pulmia lämmittelyyn

Olet **kultisti**. Kaikki ovat käyttäneet kykynsä, ja on aika äänestää – mutta löydätkö sinä toisen **kultistin**?

Ketä äänestät?

- **Kultistit** puhuvat aina totta.
- **Tutkijat** saattavat sanoa mitä vain.
- Haluat äänestää toista **kultistia**.

Puzzle 1



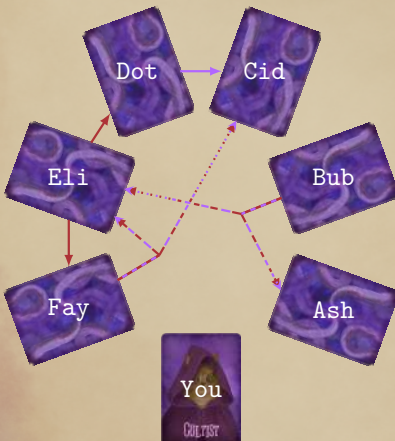
- Mukana on kaksi muuta **kultistia** ja kaksi **tutkijaa**.
- Ash sanoo, että Bub on kultisti.
- Bub sanoo, että Cid on kultisti.
- Dot sanoo, että sinä olet kultisti.

Puzzle 2



- Mukana on kaksi muuta **kultistia** ja kaksi **tutkijaa**.
- Dot sanoo, että joko sinä tai Cid on kultisti, mutta ette molemmat.
- Bub sanoo, että Ash on kultisti.
- Cid sanoo, että Bub on tutkija.

Puzzle 3



- Mukana on kolme muuta **kultistia** ja kolme **tutkijaa**.
- Bub sanoo, että joko Ash tai Eli on kultisti, mutta eivät molemmat.
- Fay sanoo, että joko Eli tai Cid on kultisti, mutta eivät molemmat.
- Eli sanoo, että Fay ja Dot ovat molemmat tutkijoita.
- Dot sanoo, että Cid on kultisti.