

Cults Across America

- Reihenfolge** - mit 2 W6 auswürfeln
vorher verdeckt Geld in Hand nehmen um
Ergebnis zu erhöhen
- Aktion** (in Reihenfolge wie unter 1. ermittelt) jeweils
komplett abschließen, bevor nächster Spieler an der
Reihe ist.
 - BEWEGUNG** - aktive Counter in
benachbarte Stadt, mit Fahrzeug zwei Städte
weiter
 - Statt normaler Bewegung Traumversuch (s.
Tabelle), bei Erfolg Platzierung auf eines der
drei Traumland-Tore.
 - Aktiver Counter zu Beginn der Bewegung
in Celephais kann statt normaler Bewegung
zu jeder Stadt des gesamten Spielplans
teleportieren.
 - KAMPF** - jeweils gegen eine Gruppe in
einer Stadt, aktiver Spieler bestimmt
Kampfreihenfolge.
 - 1) Letzte Chance für alle, Karten zu
spielen (außer Karten, die während eines
Kampfes gespielt werden dürfen), reihum
je eine (Reihenfolge lt.1.), solange
bis alle nacheinander passen
 - 2) Angreifer und Verteidiger können
(falls gewünscht geheim)
Ausrüstung umverteilen - nur in
gerade umkämpfter Stadt.
 - 3) A u V nennen je einen Counter,
würfeln mit je 2 W und addieren
Boni.
 - 4) Unterlegener Counter scheidet aus,
bei Gleichstand beide, jeweils mit
Ausrüstung
 - Schritte 3) u. 4) (in einer Stadt)
wiederholen, bis alle Counter des A einmal
angegriffen haben oder dieser den Kampf
abbricht.
 - V kann Counter mehrmals einsetzen, aber
gleichmäßig - beim zweiten Einsatz Malus
von 1, beim dritten Malus von 2 usw.
 - Sowohl A als auch V dürfen anwesende
Drittpartei fragen, für sie zu kämpfen.
Einsatz egal auf welcher Seite, aber jeder
Drittpartei-counter darf nur einmal pro
Kampf benutzt werden.
- Ausbauphase** s. Spielplan, gleichzeitig oder
Reihenfolge lt. 1.

Allgemeine Regeln:

- Kontrolle einer Stadt = Kontrolle aller aktiven Counter. Aktive Counter: Kultzellen,
Hohe Priester, Persönlichkeiten und Kreaturen mit Aufseher
- Kontrolle über unkontrollierte Persönlichkeiten/Kreaturen – Partei mit meisten aktiven Countern vor Ort
- Karten meist jederzeit spielbar, außer im Kampf – s. Anweisungen auf Karten. Kartenlimit 6.
- Traumland-Städte gelten für alle Zwecke als normale Städte.

4. **Buchhaltung**

Aktionen „ Zu Beginn der Buchhaltung“ (z. B. toter
Präsident)

- 1) PEST - Stadt neben bereits infizierter wird
angesteckt (1W6) bei 1 oder 2.
 - ▶▶ Kultzellen, Hohe Priester und
Persönlichkeiten in infizierter Stadt sterben
(1W6) bei 1 oder 2
 - ▶▶ Pest stirbt aus in Stadt ohne Kultzelle,
Priester oder Persönlichkeit und bei 1 oder 2
(1W6).
- 2) INFILTRATION - bei mehr als sechs Zellen
und Priester einer Partei in einer (oder
mehreren) Stadt entfernt Spieler zur Linken
des betroffenen Spielers dessen überzählige
Counter, darf beliebig auswählen
- 3) REAKTOR DIVIDENDEN - wer Reaktor
betreibt, erhält \$10K, muß Verluste prüfen.

Aktionen „ Zum Ende der Buchhaltung“

Boni Hoher Priester (+1 Kampfwürfe für aktive Counter)
sind akkumulativ (aber gelten nicht für sie selbst).

Jeder Counter darf höchstens eine Waffe und ein
Fahrzeug besitzen, deren Boni nicht akkumulativ.
(Heiligen Reliquie zusätzlich, Bonus ist akkumulativ).

Persönlichkeiten und Kreaturen benötigen AUFSEHER.
Persönlichkeiten können Ausrüstung haben, Kreaturen
nicht.
Tote Persönlichkeiten scheiden aus, außer Präsident.

MUMB - gibt Kampfbonus 1 für Counter in gleicher
Stadt, an Dritte übertragbar.

Papst - Waffen in Stadt mit Papst nicht einsetzbar, außer
Strahlengewehr, dieses darf aber nicht auf Stadt mit
Papst schießen (Fahrzeuge erlaubt). Neue Kultzellen
kosten für kontrollierenden Spieler nur \$8K.

Botschafter - tötet automatisch jede andere Persönlichkeit
in gleicher Stadt, auch auf Durchreise

CDC Direktor - kann in gleicher Stadt für \$10K Pest
ausbrechen lassen oder für \$15K Pestbombe bauen
(Kaufphase). Pestbombe an jeden beliebigen aktiven
Counter. Bombe kann jederzeit aktiviert werden.

Präsident - kann für je \$3K Nationalgarde rufen, wenn
kontrollierender Spieler in Stadt mit Präsident kämpft.