

THE EXORCIST

GAMERULES

Watch the Quick
Start Guide:



A RITUAL CARDS



B INDICATION CARDS



C EFFECT COINS



POSSESSION BOARD

D



ENG

Priests perform sacred rituals to exorcise demons from the possessed. By reasoning and deducing, they must try to figure out the correct sequence of rituals to rid them of evil!

If they need to contact the demon for help, the priests will be pulled to the Dark Side. However, if they perform a ritual more than once... the dark is turned back into the sacred.

Content:

- **(A)** 42 ritual cards
- **(B)** 13 indication cards
- **(C)** 10 double-sided effect coins
- **(D)** 1 possession board
- 4 card stands

Setup **(E)** (p. 31):

- One player is 'possessed' by a demon. The remaining players are priests.
- When you play with 4 priests, they each receive a set of ritual cards.
- When you play with 3 or fewer priests, distribute the 4 sets of cards between them.
- The possessed receives a set of ritual cards plus the 4 card stands. The rest of the ritual cards go back in the box and are not used in this game.
- The possessed chooses 4 cards from their hand and places them in the card stands. The other 2 cards go back in the box, and are not used in this game. The possessed places the 4 cards in a fixed sequence that remains the same throughout the game. The priests can never see these cards.
- Keep a playing area clear between the possessed and the priests. Make sure you have enough space to place 4x4 cards.
- Place the indication cards next to the playing area.
- Position the possession board next to the playing area.
- Place the effect coins next to the possession board.

Win Conditions:

- The priests win by performing the correct sequence of rituals within 4 turns.
- The demon (occupying the possessed) wins when the correct sequence of rituals is NOT unlocked within 4 turns.
- The demon also wins when there are 5 red effect coins on the demon's side of the possession board.

The order of play:

1. The priests place 4 ritual cards **(A)** in a row in the playing area. They perform the following ritual when playing the cards:

1. Hold the crucifix card close to the possessed's face.
2. Lay their hand on the possessed's head.
3. Shout: 'The power of Christ compels you!'
4. Make the sign of the cross with their hand.
5. Say the prayer 'Cogit potentiam Christi tui'.
6. Pretend to throw sacred water over the possessed.

2. The possessed places effect coins **(C)** :

For each card that is NOT in the sequence of their secret ritual cards

a red effect coin is placed on the demon's side of the possession board.

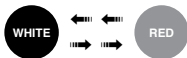
The possessed laughs demonically while placing this coin, because the priests are unsuccessful.

For each card that is placed correctly, according to the possessed's sequence of ritual cards

a white effect coin is placed on the sacred side of the possession board.

The possessed cries from despair while placing this coin, because the priests are getting through to the demon within.

3. The priests discuss if they want/can use the effect coins already on the board (D) :



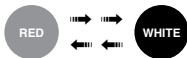
The priests can ask the demon for help before placing the cards... but help comes at a price.

In return for the demon's information, the priests must offer a white effect coin.

The coin moves from the sacred side to the demon's side. They then flip it to reveal its blood-red color.

And then...

- The priests discuss which one card in the playing area they want information on.
- The demon must answer the following questions:
"Is the ritual card in the right place of the sequence?"
"Is the ritual card part of the sequence but not in the right place?"
"Is the ritual card part of the sequence at all?"
- The demon may now take one white effect coin from the sacred side and move it to the demon's side of the possession board before flipping it to reveal the coin's red side.



Repeating a ritual weakens the demon.

Repeat a ritual card in the same position of the sequence as the previous turn.

The possessed is one step closer to the light.

The priests take a red effect coin that is already on the possession board. They then flip it to reveal the white side, before moving it to the sacred side of the possession board.

- These options can only be played by the priests when there are effect coins available on the possession board.
- The effect coins are invaluable to the game... Use them wisely.
- Remember, priests: you only have 4 turns to per-

form the correct sequence of rituals. When those turns are over, or as soon as the demon collects 5 red effect coins, the darkness wins.

4. The priests may use the indication cards (B) to mark cards on the playing area.

The indication cards are optional, but they can help the priests to uncover the correct sequence of the rituals to expel the demon. There are 3 kinds of indication cards that can be used to mark certain cards on the playing area that they believe to be:



Not in the sequence in that turn.



In a wrong place in the sequence of that turn.



Completely correct.

These cards can be placed, moved and removed by the priests at any point in the game.

Now that you have an understanding of the rules, we hope you enjoy playing 'The Exorcist' – the card game that will leave you possessed.

Be afraid... be very afraid.

Priesters voeren heilige rituelen uit om de demonen uit het lichaam van een bezetene te drijven.

Door te redeneren en conclusies te trekken, moeten de priesters achterhalen in welke volgorde ze de rituelen moeten uitvoeren om het kwaad te verdrijven!

Inhoud:

- **A** 42 ritueelkaarten
- **B** 13 markeerkaarten
- **C** 10 dubbelzijdige effectmunten
- **D** 1 uitdrijvingsbord
- 4 kaarthouders

Opstelling **E** (p. 31):

- Eén speler is 'bezeten' door een demon. Alle andere spelers zijn priesters.
- Als je met 4 priesters speelt, krijgt iedereen een reeks ritueelkaarten.
- Als je met 3 of minder priesters speelt, verdeel je de 4 reeksen kaarten onder hen.
- De bezetene krijgt een reeks ritueelkaarten en de 4 kaarthouders. De resterende ritueelkaarten gaan terug in de doos en worden tijdens het spel niet gebruikt.
- De bezetene kiest 4 kaarten uit zijn hand en legt ze in de kaarthouders. De andere 2 kaarten gaan terug in de doos en worden niet gebruikt tijdens het spel. De bezetene legt de 4 kaarten in een vaste volgorde die niet zal worden veranderd tijdens het spel. De priesters mogen deze kaarten nooit zien.
- Houd wat ruimte vrij tussen de bezetene en de priesters om te spelen. Zorg dat je voldoende ruimte hebt om 4x4 rijen kaarten te plaatsen.
- Leg de markeerkaarten naast de speelruimte.
- Leg het uitdrijvingsbord naast de speelruimte.
- Leg de effectmunten naast het uitdrijvingsbord.

Om te winnen:

- De priesters winnen door de rituelen binnen 4 beurten in de juiste volgorde uit te voeren.
- De demon (in de bezetene) wint als de priesters de juiste volgorde van de rituelen NIET binnen 4 beurten vinden.
- De demon wint ook als er op het uitdrijvingsbord 5 rode effectmunten aan de kant van de demon liggen.

Speelvolgorde:

1. De priesters leggen 4 ritueelkaarten **A op een rij in de speelruimte. Wanneer ze de kaarten spelen, voeren ze het volgende ritueel uit:**

1. Ze houden de kaart met het kruisbeeld dicht bij het gezicht van de bezetene.
2. Ze leggen hun hand op het hoofd van de bezetene.
3. Ze roepen: "De kracht van Christus drijft u uit!"
4. Ze maken een kruisteken met hun hand.
5. Ze zeggen het gebed "Cogit potentiam Christi tui".
6. Ze doen alsof ze de bezetene met heilig water besprenkelen.

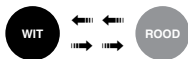
2. De bezetene legt effectmunten **C :**

Voor elke kaart die NIET in de reeks van hun geheime ritueelkaarten zit wordt een rode effectmunt op het uitdrijvingsbord gelegd aan de kant van de demon. De bezetene lacht demonisch wanneer hij deze munt plaatst, omdat de priesters er niet in slagen hem uit te drijven.

Voor elke kaart die correct wordt gelegd, dus in dezelfde volgorde van de reeks geheime ritueelkaarten van de bezetene wordt een witte effectmunt op het uitdrijvingsbord gelegd aan de kant van het goede. De bezetene schreeuwt het wanhopig uit wanneer

hij deze munt legt, omdat de priesters erin slagen hem langzaam uit te drijven.

3. De priesters overleggen of ze de effectmunten die al op het bord liggen, willen gebruiken (D) :



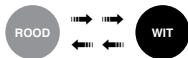
De priesters kunnen de demon om hulp vragen voordat ze de kaarten leggen... maar pas op, hulp komt met een prijs.

In ruil voor informatie van de demon, moeten de priesters een witte effectmunt weggeven.

De munt wordt van de heilige zijde naar de zijde van de demon verplaatst. Dan draaien ze de munt om met de bloedrode kleur naar boven.

En daarna...

- bespreken de priesters over welke kaart in de speelruimte ze informatie willen.
- De demon moet de volgende vragen beantwoorden:
 - “Ligt de ritueelkaart op zijn juiste plaats in de volgorde van de reeks?”
 - “Komt deze ritueelkaart in de reeks voor, maar ligt hij niet op de juiste plaats?”
 - “Komt deze ritueelkaart wel voor in de reeks?”
- De demon mag nu een witte effectmunt van de heilige zijde nemen en deze naar de zijde van de demon op het uitdrijvingsbord verplaatsen. Daarna draait hij de munt om met de rode kant naar boven.



Het herhalen van een ritueel verzwakt de demon. Herhaal zoals bij de vorige beurt een ritueelkaart die op dezelfde plaats in de reeks ligt.

De bezetene komt een stap dichterbij het licht. De priesters nemen een rode effectmunt die al op het uitdrijvingsbord ligt. Daarna draaien ze de munt om met de witte kant naar boven om deze

dan naar de heilige kant van het uitdrijvingsbord te verplaatsen.

- Dit is alleen mogelijk als er effectmunten op het uitdrijvingsbord liggen.
- De effectmunten hebben een onschatbare waarde in het spel... Gebruik ze verstandig.
- Denk eraan priesters: jullie hebben maar 4 beurten om de rituelen in de juiste volgorde uit te voeren. Als de beurten voorbij zijn of zodra de demon 5 rode effectmunten heeft bemachtigd, wint de duistere kant.

4. De priesters kunnen de markeerkaarten (B) gebruiken om kaarten in de speelruimte te markeren.

De markeerkaarten zijn optioneel, maar ze kunnen de priesters helpen om de juiste volgorde van de rituelen te vinden om zo de demon te verdrijven. Er zijn 3 soorten markeerkaarten die ze kunnen gebruiken om bepaalde kaarten in de speelruimte te markeren:



Staat niet in de reeks tijdens die beurt.



Staat op een verkeerde plaats in de volgorde tijdens die beurt.



Staat volledig juist.

Deze kaarten kunnen de priesters op elk moment in het spel plaatsen, verplaatsen en verwijderen. Nu je de regels hebt gelezen, wensen we jullie veel plezier bij het spelen van 'The Exorcist' – het kaartspel waar je volledig bezeten van wordt. Wees bang... heel bang...

Priester führen heilige Rituale durch, mit denen sie Besessenen einen Dämon austreiben. Durch Überlegungen und Schlussfolgerungen müssen sie versuchen, die richtige Reihenfolge von Ritualen herauszufinden, mit denen sie das Böse verbannen können!

Wenn sie Hilfe vom Dämon erbitten, werden die Priester unweigerlich ins Reich der Finsternis gezogen. Wenn sie jedoch ein Ritual mehr als einmal durchführen, verwandelt sich das Dunkle wieder ins Heilige.

Inhalt:

- (A) 42 Ritualkarten
- (B) 13 Hinweiskarten
- (C) 10 doppelseitige Effektmünzen
- (D) 1 Besessenheitstafel
- 4 Kartenständer

Vorbereitung (E) S. 31:

- Ein Spieler ist von einem Dämon besessen. Die übrigen Spieler sind die Priester.
- Wenn ihr mit 4 Priestern spielt, erhält jeder einen Satz Ritualkarten.
- Spielt ihr dagegen mit 3 oder weniger Priestern, werden die 4 Kartensätze auf sie verteilt.
- Der Besessene erhält einen Satz Ritualkarten sowie die 4 Kartenständer. Die übrigen Ritualkarten kommen zurück in die Schachtel und werden in diesem Spiel nicht genutzt.
- Der Besessene wählt 4 Karten aus seiner Hand und stellt sie in die Kartenständer. Die anderen 2 Karten kommen zurück in die Schachtel und werden in diesem Spiel nicht genutzt. Der Besessene stellt die 4 Karten in einer festen Reihenfolge auf, die während des Spiels nicht verändert wird. Die Priester dürfen diese Karten keinesfalls sehen.
- Zwischen dem Besessenen und den Priestern muss ein Spielbereich frei bleiben. Denkt daran, dass ihr genug Platz habt, um 4 x 4 Karten auslegen zu können.

- Legt die Hinweiskarten neben den Spielbereich.
- Legt die Besessenheitstafel neben den Spielbereich.
- Legt die Effektmünzen neben die Besessenheitstafel.

Gewinnvoraussetzungen:

- Die Priester gewinnen, wenn sie die Rituale innerhalb von 4 Runden in der richtigen Reihenfolge durchführen.
- Der Dämon (der den Besessenen beherrscht) gewinnt, wenn die korrekte Reihenfolge der Rituale NICHT innerhalb von 4 Runden herausgefunden wird.
- Außerdem gewinnt der Dämon, wenn 5 rote Effektmünzen auf der Seite des Dämons auf der Besessenheitstafel liegen.

So geht das Spiel:

1. Die Priester legen 4 Ritualkarten (A) in einer Reihe in den Spielbereich. Beim Ausspielen der Karten führen sie das folgende Ritual aus:

1. Sie halten die Kreuzifix-Karte nahe vor das Gesicht des Besessenen.
2. Sie legen die Hand auf den Kopf des Besessenen.
3. Sie rufen: „Die Macht Christi überwältigt dich!“
4. Sie machen das Kreuzzeichen mit ihrer Hand.
5. Sie beten „Cogit potentiam Christi tui“.
6. Sie tun so, als würden Sie den Besessenen mit Weihwasser besprengen.

2. Der Besessene vergibt Effektmünzen (C) :

Für jede Karte, die sich NICHT an der richtigen Stelle in der Reihenfolge der Ritualkarten des Besessenen befindet,

wird eine rote Effektmünze auf der Seite des Dämons auf die Besessenheitstafel gelegt. Weil die Priester erfolglos geblieben sind, lacht der Besessene dabei dämonisch.

Für jede Karte, die an der richtigen Stelle in der

Reihenfolge der Ritualkarten des Besessenen platziert wurde,

wird eine weiße Effektmünze auf die heilige Seite der Besessenheitstafel gelegt.

Der Besessene schreit dabei vor Verzweiflung, weil die Priester dem Dämonen in ihm näher kommen.

3. Die Priester diskutieren, ob sie die Effektmünzen nutzen wollen, die sich bereits auf der Tafel befinden (D) :



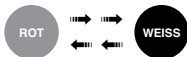
Die Priester können den Dämon um Hilfe bitten, bevor sie die Karten ausspielen – aber die Hilfe hat ihren Preis.

Im Gegenzug für die Information des Dämons, müssen die Priester eine weiße Effektmünze opfern.

Die Münze wird von der heiligen Seite auf die dämonische Seite verschoben. Dann wird sie umgedreht und zeigt ihre blutrote Seite.

Und dann ...

- ... diskutieren die Priester, über welche Karte im Spielfeld sie Informationen wollen.
- Der Dämon muss folgende Fragen beantworten:
„Ist die Ritualkarte an der richtigen Stelle in der Reihe?“
„Ist die Ritualkarte Bestandteil der Reihe, liegt jedoch nicht an der richtigen Stelle?“
„Ist die Ritualkarte überhaupt Bestandteil der Reihe?“
- Der Dämon darf jetzt eine weiße Effektmünze von der heiligen Seite nehmen und zur dämonischen Seite der Besessenheitstafel bewegen, wo er sie mit der roten Seite nach oben ablegt.



Die Wiederholung eines Rituals schwächt den Dämon. Legt eine Ritualkarte an derselben Stelle der Reihe ab, wie in der vorherigen Runde.

Der Besessene ist der Erlösung einen Schritt näher.

Die Priester nehmen eine rote Effektmünze, die sich bereits auf der Besessenheitstafel befindet. Sie drehen sie um, sodass sich die weiße Seite oben befindet, und platzieren sie auf der heiligen Seite der Besessenheitstafel.

- Den Priestern steht diese Möglichkeiten nur zur Verfügung, wenn sich Effektmünzen auf der Besessenheitstafel befinden.
- Die Effektmünzen sind von unschätzbarem Wert für das Spiel. Setzt sie weise ein!
- Denkt daran, ihr Priester: Ihr habt nur 4 Runden, bis die richtige Reihenfolge gefunden sein muss. Wenn diese Runden vorbei sind, oder sobald der Dämon 5 rote Effektmünzen gesammelt hat, gewinnt die Finsternis.

4. Die Priester können die Hinweiskarten verwenden (B) und damit Karten im Spielbereich kennzeichnen.

Die Hinweiskarten können, müssen aber nicht eingesetzt werden. Sie können den Priestern helfen, die richtige Reihenfolge der Rituale zu entdecken, mit denen sie den Dämon austreiben können. Es gibt dreierlei Hinweiskarten, mit denen bestimmte Karten im Spielbereich gekennzeichnet werden können, von denen die Priester glauben, dass sie ...



... in dieser Runde nicht in der Reihe vorkommen.



... in dieser Runde an einer anderen Stelle der Reihe liegen müssten.



... vollständig richtig sind.

Diese Karten können von den Priestern zu jedem Zeitpunkt des Spiels gelegt, umgelegt und zurückgenommen werden.

Jetzt kennst du die Spielregeln und wir hoffen, du hast viel Freude mit „Der Exorzist“ – dem Kartenspiel, von dem du besessen sein wirst.

Du wirst Angst haben – große Angst!

Les prêtres effectuent des rituels sacrés pour exorciser un possédé. Ils doivent trouver la séquence correcte de rituels par déduction pour le débarrasser du démon !

S'ils se retrouvent forcés de contacter le démon pour demander de l'aide, les prêtres seront inexorablement attirés vers les Ténébres. Mais s'ils répètent un rituel... ils reviendront vers la Lumière.

Contenu :

- **(A)** 42 cartes Rituel
- **(B)** 13 cartes Indication
- **(C)** 10 jetons Effet recto-verso
- **(D)** 1 plateau de possession
- 4 supports de carte

Mise en place **(E)** p. 31 :

- Un joueur est possédé par un démon. Les autres joueurs sont des prêtres.
- Si vous jouez avec 4 prêtres, chacun d'eux reçoit un set complet de cartes Rituel.
- Si vous jouez avec 3 prêtres ou moins, distribuez les 4 sets entre eux.
- Le possédé reçoit un set de cartes Rituel et les 4 supports de carte. Rangez le reste des cartes Rituel dans la boîte ; elles ne seront pas utiles pour le jeu.
- Le possédé choisit 4 cartes de sa main et les fixe dans les supports. Il range les 2 autres cartes dans la boîte ; elles ne seront pas utiles pour le jeu. Le possédé compose une séquence fixe avec les 4 cartes : elles resteront dans cet ordre pendant toute la partie. Les prêtres ne peuvent jamais voir ces cartes.
- Dégagez une zone de jeu entre le possédé et les prêtres. Assurez-vous d'avoir assez de place pour disposer 4x4 cartes.
- Mettez les cartes Indication à côté de la zone de jeu.

- Mettez le plateau de possession à côté de la zone de jeu.
- Mettez les jetons Effet à côté du plateau de possession.

Conditions pour gagner :

Les prêtres gagnent s'ils arrivent à effectuer la bonne séquence de rituels en 4 tours.

Le démon (qui contrôle le possédé) gagne si les prêtres n'arrivent PAS à effectuer la bonne séquence de rituels en 4 tours.

Le démon gagne également s'il y a 5 jetons Effet rouges dans le côté démoniaque du plateau de possession.

Déroulement de la partie :

1. Les prêtres placent 4 cartes Rituel **(A)** en ligne dans la zone de jeu. Ils effectuent le rituel suivant après avoir joué les cartes :

1. Ils brandissent la carte Crucifix devant le visage du possédé.
2. Ils posent une main sur la tête du possédé.
3. Ils crient : « Soumets-toi à la puissance du Christ ! »
4. Ils se signent.
5. Ils récitent la prière « Cogit potentiam Christi tui ».
6. Ils font semblant d'asperger le possédé d'eau bénite.

2. Le possédé place les jetons Effet **(C)** :

Pour chaque carte qui NE correspond PAS à sa séquence de rituels secrète

Il place un jeton Effet rouge dans la partie démoniaque du plateau de possession.

Le possédé laisse échapper un rire démoniaque en plaçant le jeton, car les prêtres ont échoué.

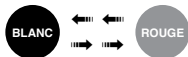
Pour chaque carte placée correctement par rapport à la séquence de cartes Rituel du possédé

Il place un jeton Effet blanc dans la partie sacrée

du plateau de possession.

Le possédé crie de désespoir en plaçant le jeton, car les prêtres raffermissent leur emprise sur le démon à l'intérieur de lui.

3. Les prêtres voient entre eux s'ils veulent utiliser les jetons Effet présents sur le plateau (D) :



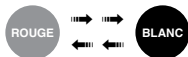
> Les prêtres peuvent demander de l'aide au démon avant de jouer les cartes Rituel... mais toute chose a un prix.

En échange d'un indice, les prêtres lui offrent un jeton Effet blanc.

Le jeton glisse alors du côté sacré au côté démoniaque et le démon le retourne pour révéler sa couleur rouge sang.

Dans ce cas...

- Les prêtres décident pour quelle carte ils veulent un indice.
- Le démon doit répondre aux questions suivantes :
« La carte Rituel est-elle au bon endroit dans la séquence ? »
« La carte Rituel est-elle dans la séquence, mais pas au bon endroit ? »
« La carte Rituel figure-t-elle dans la séquence ? »
- Le démon peut maintenant prendre un jeton Effet blanc du côté sacré pour le placer dans la partie démoniaque du plateau de possession et le retourner pour révéler sa face rouge.



Les prêtres peuvent répéter un rituel pour affaiblir le démon. Ils choisissent une carte Rituel et placent la même carte au même endroit qu'au tour précédent.

Le possédé se rapproche de la Lumière.

Les prêtres prennent un jeton Effet rouge du plateau de possession. Ils le retournent pour révéler sa face blanche avant de le faire glisser vers la partie sacrée du plateau de possession.

- Les prêtres ne peuvent effectuer ces actions qu'à condition qu'il y ait un jeton Effet disponible sur le plateau de possession.
- Les jetons Effet sont inestimables... Utilisez-les sagement.
- Souvenez-vous : vous n'avez que 4 tours pour trouver la bonne séquence de rituels. À la fin des quatre tours, ou dès que le démon gagne 5 jetons Effet rouges, les Ténèbres gagnent.

4. Les prêtres peuvent utiliser les cartes Indication (B) pour indiquer si les cartes jouées sont au bon endroit.

Les cartes Indication sont optionnelles mais peuvent aider les prêtres à déchiffrer la bonne séquence de rituels pour conjurer le démon. Les prêtres peuvent utiliser 3 types de cartes Indication pour marquer les rituels joués dans la zone de jeu :



Ne figure pas dans la séquence.



Dans la séquence mais pas à la bonne place.



Au bon endroit dans la séquence.

Les prêtres peuvent placer, déplacer et retirer ces cartes n'importe quand pendant la partie. Maintenant que vous connaissez les règles du jeu, amusez-vous bien avec « L'Exorciste », un jeu de cartes diablement prenant.

Préparez-vous à avoir peur... très peur.

Kapłani odprawiają święte rytuały, aby wypędzić demony z opętanych. Używając rozumowania i dedukcji, muszą wymyślić właściwą sekwencję rytuałów, aby pozbyć się zła!

Jeśli będą musieli zwrócić się o pomoc do demona, zostaną przeciągnięci na Ciemną Stronę. Jeśli jednak odprawią rytuał więcej niż raz... ciemność zamieni się znów w świętość.

Zawartość:

- **(A)** 42 karty rytuałów
- **(B)** 13 kart wskazania
- **(C)** 10 dwustronnych żetonów skutku
- **(D)** 1 plansza opętania
- 4 stojaki na karty

Przygotowanie **(E)** s. 31:

- Jeden z graczy zostaje „opętany” przez demona. Pozostali gracze to kapłani.
- Kiedy grasz 4 kapłanami, każdy z nich otrzymuje zestaw kart rytuałów.
- Kiedy grasz 3 lub mniejszą liczbą kapłanów, rozdziel między nich 4 zestawy kart.
- Opętany otrzymuje zestaw kart rytuałów oraz 4 stojaki na karty. Pozostałe karty rytuałów należy włożyć z powrotem do pudełka; nie będą one używane w tej grze.
- Opętany wybiera 4 karty z ręki i umieszcza je na stojakach do kart. Pozostałe 2 karty należy włożyć z powrotem do pudełka; nie będą one używane w tej grze. Opętany umieszcza 4 karty w postaci ustalonej sekwencji, która pozostaje niezmienna przez cały czas gry. Kapłani nigdy nie widzą tych kart.
- Miejsce pomiędzy opętanym a kapłanami powinno być przez cały czas wolne. Zrób tam wystarczająco dużo miejsca, aby włożyć 4 x 4 karty.
- Umieść karty wskazania obok obszaru gry.

- Umieść planszę opętania obok obszaru gry.
- Umieść żetony skutku obok planszy opętania.

Kto wygrywa:

- Kapłani wygrywają poprzez wykonanie rytuałów w odpowiedniej sekwencji w ciągu 4 rund.
- Demon (tkwiący w opętanym) wygrywa, gdy prawidłowa sekwencja rytuałów NIE zostanie wykonana w ciągu 4 rund.
- Demon wygrywa również, gdy po stronie demona na planszy opętania znajdzie się 5 czerwonych żetonów skutku.

Kolejność gry:

1. Kapłani umieszczają 4 karty rytuałów

(A) w rzędzie w obszarze gry. Podczas gry kartami wykonują następujący rytuał:

1. Umieszczają krzyż przed twarzą opętanego.
2. Kładą dłoni na głowie opętanego.
3. Wykrzykują: „Rozkazuję ci z mocy Jezusa Chrystusa!”
4. Wykonują znak krzyża dłonią.
5. Odmawiają modlitwę „Cogit potentiam Christi tui”.
6. Udają, że oblewają opętanego wodą święconą.

2. Opętany umieszcza żetony skutku **(C)** :

Dla każdej karty, której NIE MA w sekwencji kart tajnych rytuałów

czerwony żeton skutku jest umieszczany obok demona na planszy opętania.

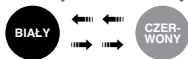
Opętany śmieje się demonicznie, gdy umieszcza żeton, gdyż oznacza to porażkę kapłanów.

Dla każdej karty umieszczonej prawidłowo, zgodnie z sekwencją kart rytuałów

biały żeton skutku jest umieszczany po uświęconej stronie planszy opętania.

Opętany krzyczy z rozpaczą, gdy umieszcza ten żeton, gdyż oznacza to, że kapłanom udało się dotrzeć do demona, który w niego wstąpił.

3. Kapłani ustalają, czy chcą użyć żetonów skutku już umieszczonych na planszy (D) :



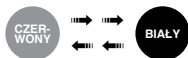
Kapłani mogą poprosić demona o pomoc przed umieszczeniem kart... ale pomoc ma swoją cenę.

W zamian za informację od demona kapłani muszą zaoferować biały żeton skutku.

Żeton przemieszcza się od uświęconej strony do strony demona. Wtedy odwracają go, by ułożyć czerwoną stroną do góry.

A następnie...

- Kapłani ustalają, o której karcie z obszaru gry chcą uzyskać informację.
- Demon musi odpowiedzieć na następujące pytania:
 - „Czy karta rytuału jest na właściwym miejscu w sekwencji?”
 - „Czy karta rytuału znajduje się w sekwencji, ale nie we właściwym miejscu?”
 - „Czy ta karta w ogóle jest częścią tej sekwencji?”
- Demon może teraz wziąć jeden biały żeton skutku z uświęconej strony i przesunąć go na stronę demona na planszy opętania, a następnie odwrócić go, aby odsonić czerwoną stroną żetonu.



Powtórzenie rytuału osłabia demona. Użyj ponownie karty rytuału w tym samym miejscu sekwencji jak w poprzedniej rundzie.

Opętany znajduje się o krok bliżej światła.

Kapłani biorą czerwony żeton skutku, który został już umieszczony na planszy opętania. Następnie obracają go na białą stronę, zanim przesuną go na uświęconą stronę planszy opętania.

- Kapłani mogą grać przy użyciu tych opcji tylko wtedy, gdy na planszy opętania znajdują się dostępne żetony skutku.

- Żetony skutku są w tej grze bezcenne... Używaj ich rozsądnie.
- Kapłani powinni pamiętać, że mają tylko 4 rundy na wykonanie sekwencji rytuałów. Gdy rundy się zakończą lub gdy demon zbierze 5 czerwonych żetonów skutku, ciemność zwycięża.

4. Kapłani mogą użyć kart wskazania (B) do oznaczania kart w obszarze gry.

Karty wskazania są opcjonalne, lecz mogą one pomóc kapłanom odkryć prawidłową sekwencję rytuałów pozwalającą wypędzić demona. Istnieją 3 rodzaje kart wskazania, które mogą być użyte do oznaczania pewnych kart w obszarze gry i są to:



Brak w sekwencji w tej rundzie.



W niewłaściwym miejscu w sekwencji w tej rundzie.



Całkowicie prawidłowo.

Karty te mogą być przez kapłanów umieszczane, przesuwane i usuwane w dowolnym momencie gry. Teraz, gdy już znasz zasady, mamy nadzieję, że spodoba Ci się „Egzorcysta” – gra karciana, która może Cię opętać.

Bój się... bardzo się bój!

Papok szent rituálékat végeznek, hogy kiűzzék a démonokat a megszállottól. Érveléssel és következtetéssel meg kell próbálniuk kitalálni a rituálék helyes sorrendjét, hogy megszabadják őket a gonosztól!

Ha segítségért kapcsolatba kell lépniük a démonnal, a papokat a Sötét Oldalra hívják. Ha azonban többször végeznek rituálét... a sötétség újra szentté válik.

Tartalom:

- **A** 42 rituálékártya
- **B** 13 jelzőkártya
- **C** 10 kétoldalas hatás érme
- **D** 1 megszálló tábla
- 4 kártyaállvány

Beállítás **E** p. 31 :

- Az egyik játékost „megszállja” a démon. A többi játékos pap.
- Ha 4 pappal játszol, mindegyik kap egy csomag rituálékártyát.
- Ha 3 vagy kevesebb pappal játszol, oszd el közöttük a 4 kártyacsomagot.
- A megszállottak kapnak egy csomag rituálékártyát, valamint a 4 kártyaállványt. A rituálékártyák többi része visszakerül a dobozba, és nem használják ebben a játékban.
- A megszállottak 4 kártyát választanak a kezükből, és elhelyezik a kártyaállványokon. A másik 2 kártya visszakerül a dobozba, és nem használják ebben a játékban. A megszállottak fix sorrendben helyezik el a 4 kártyát, és a sorrend a játék során ugyanaz marad. A papok soha nem láthatják ezeket a kártyákat.
- Tarts szabad játéktérrel a megszállott és a papok között. Ügyelj arra, hogy elegendő hely álljon rendelkezésre a 4x4 kártya elhelyezéséhez.
- Helyezd a jelzőkártyákat a játéktér mellé.

- Helyezze a megszálló táblát a játéktér mellé.
- Helyezd a hatás érméket a megszálló tábla mellé.

Győzelmi feltételek:

- A papok nyernek, ha 4 körön belül elvégzik a helyes rituálásorozatot.
- A démon (a megszállottat megszállva) akkor nyer, ha a rituálék helyes sorrendjét 4 kör alatt NEM oldják fel.
- A démon akkor is nyer, ha a démon oldalán a megszálló táblán 5 piros hatás érme van.

A játék sorrendje:

1. A papok 4 rituálékártyát **A** helyeznek el sorban a játéktérben. A következő rituálét hajtják végre a kártyajáték során:

1. A feszület kártyát a megszállott arcához közel tartják.
2. A kezüket a megszállott fejére helyezik.
3. Azt kiáltják, hogy: „Krisztus ereje kényszerít téged!”
4. Kezüikkel keresztet vetnek.
5. Elmondják a „Cogit potentiam Christi tui” imát.
6. Úgy tesznek, mintha szentelt vizet fröcskölné a megszállottra.

2. A megszállott lerakja a hatás érméket **C** :

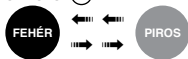
Minden olyan kártya esetében, amely NEM szerepel a titkos rituálékártyáik sorrendjében egy piros hatás érmét raknak le a megszálló táblára a démon oldalán. A megszállott démoni módon nevet, miközben lerakja ezt az érmét, mert a papok nem járnak sikerrel.

Minden, a megszállott rituálékártyáinak sorrendje szerint helyesen elhelyezett kártya esetében

egy fehér hatás érmét helyeznek el a megszálló tábla szent oldalán.

A megszállott sír a kétségbeeséstől, miközben ezt az érmét elhelyezik, mert a papok átjutnak a bent rejtőző démonhoz.

3. A papok megbeszélik, hogy szeretnék-e használni a táblán már szereplő hatás érméket (D) :

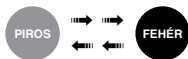


A papok a kártyák elhelyezése előtt segítséget kérhetnek a démontól... de a segítségnek ára van.

A démon információért cserébe a papoknak egy fehér hatás érmét kell felajánlaniuk. Ez érme a szent oldalról a démon oldalára megy. Ezután megfordítják, hogy felfedjék vérvörös színét.

És aztán...

- A papok megbeszélik, hogy a játéktér melyik kártyájáról szeretnék információkat.
- A démonnak a következő kérdésekre kell válaszolnia:
„A rituálékártya a sorrend megfelelő helyén van?”
„A rituálékártya része a sorrendnek, de nincs a megfelelő helyen?”
„A rituálékártya része egyáltalán a sorrendnek?”
- A démon most elvehet egy fehér hatás érmét a szent oldalról, és áthelyezheti a megszálló tábla démon oldalára, mielőtt megfordítaná, hogy felfedje az érme piros oldalát.



A rituálé megismétlése gyengíti a démont. Ismételd meg a rituális kártyát a sorrend előző körrel megegyező ugyanazon pozíciójában.

A megszállott egy lépéssel közelebb kerül a fényhez.

A papok elvesznek egy piros hatás érmét,

amely már a megszálló táblán található. Ezután megfordítják, hogy felfedjék a fehér oldalt, mielőtt áthelyeznék a megszálló tábla szent oldalára.

- Ezeket az opciókat csak akkor játszhatják a papok, ha vannak hatás érmék megszálló táblán.
- A hatás érmék felbecsülhetetlen értékűek a játék szempontjából... Használd őket okosan.
- Ne feledjétek, papok: csak 4 körötök van a rituálé helyes sorrendjének végrehajtásához. Amikor ezeknek a köröknek vége, vagy amint a démon összegyűjt 5 piros hatás érmét, a sötétség nyer.

4. A papok a jelzőkártyákkal (B) jelölhetik a kártyákat a játéktéren.

A jelzőkártyák nem kötelezőek, de segíthetnek a papoknak a démon kiűzéséhez szükséges rituálé helyes sorrendjének feltárázásában. Háromféle jelzőkártya használható arra, hogy megjelöljenek bizonyos kártyákat a játéktéren, amelyekről azt hiszik:



Ebben a körben nincs a sorrendben.



Rossz helyen a kör sorrendjében.



Teljesen helyes.

Ezeket a kártyákat a papok a játék bármely pontján elhelyezhetik, mozgathatják és eltávolíthatják. Most, hogy megértetted a szabályokat, reméljük, hogy élvezni fogod az „Ördögűző” játékot egy kártyajáték, aminek megszállottja leszel.

Féj!... nagyon féj!

Los sacerdotes realizan rituales sagrados para expulsar al demonio del cuerpo de los poseídos. Mediante el razonamiento y la deducción lógica, deben tratar de averiguar la secuencia correcta de los rituales para librarlos del mal.

Si tienen que contactar con el demonio para pedir su ayuda, los sacerdotes serán arrastrados al Lado Oscuro. Sin embargo, si realizan un ritual más de una vez... la oscuridad se vuelve sagrada.

Contenido:

- **(A)** 42 cartas de rituales
- **(B)** 13 cartas de indicación
- **(C)** 10 monedas de efecto de doble cara
- **(D)** 1 tablero de posesión
- 4 bases de cartas

Preparación del juego **(E)** pág. 31:

- Un jugador es «poseído» por el demonio. Los jugadores restantes son sacerdotes.
- Cuando se juega con 4 sacerdotes, cada uno recibe un juego de cartas de rituales.
- Cuando se juega con 3 o menos sacerdotes, los 4 juegos de cartas se reparten entre ellos.
- El poseído recibe un juego de cartas de rituales y las 4 bases de cartas. El resto de las cartas de rituales vuelve a la caja y no se utiliza en este juego.
- El poseído elige 4 cartas de su mano y las coloca en las bases. Las otras 2 cartas vuelven a la caja y no se utilizan en este juego. El poseído coloca las 4 cartas en una secuencia fija que se mantiene durante todo el juego. Los sacerdotes nunca pueden ver estas cartas.
- Mantén despejada la zona de juego entre el poseído y los sacerdotes. Asegúrate de tener suficiente espacio para colocar tarjetas en una disposición 4x4.
- Coloca las cartas de indicación junto a la zona

de juego.

- Coloca el tablero de posesión junto a la zona de juego.
- Coloca las monedas de efecto junto al tablero de posesión.

Quién gana:

- Los sacerdotes ganan si realizan la secuencia correcta de los rituales en 4 turnos.
- El demonio (dentro del poseído) gana cuando la secuencia correcta de los rituales NO se descubre en 4 turnos.
- El demonio también gana cuando hay 5 monedas de efecto rojas en el lado del demonio del tablero de posesión.

Mecánica del juego:

1. Los sacerdotes colocan 4 cartas de rituales **(A)** seguidas en la zona de juego.

Realizan el siguiente ritual al jugar las cartas:

1. Sostienen la carta del crucifijo cerca de la cara del poseído.
2. Ponen la mano sobre la cabeza del poseído.
3. Gritan: «¡El poder de Cristo te obliga!»
4. Hacen la señal de la cruz con la mano.
5. Rezan la oración «Cogit potentiam Christi tui».
6. Simulan echar agua sagrada sobre el poseído.

2. El poseído coloca monedas de efecto **(C)**:

Por cada carta que NO esté en su secuencia secreta de cartas de rituales

se coloca una moneda de efecto roja en el lado del demonio del tablero de posesión.

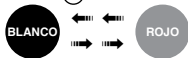
El poseído ríe de forma demoníaca mientras pone esta moneda, porque los sacerdotes han fracasado.

Por cada carta colocada correctamente según la secuencia de cartas de rituales del poseído se coloca una moneda de efecto blanca en el lado

sagrado del tablero de posesión.

El poseído llora amargamente mientras ponen esta moneda, porque los sacerdotes están llegando al demonio que le posee.

3. Los sacerdotes discuten si quieren usar las monedas de efecto que ya están en el tablero (D) :



Los sacerdotes pueden pedir ayuda al demonio antes de colocar las cartas... pero la ayuda tiene un precio.

A cambio de la información del demonio, los sacerdotes deben ofrecer una moneda de efecto blanca. La moneda pasa del lado sagrado al lado del demonio. Seguidamente, estos le dan la vuelta para revelar su color rojo sangre.

Y luego...

- Los sacerdotes deciden sobre qué carta de la zona de juego quieren información.
- El demonio debe responder a las siguientes preguntas:
 - «¿La carta de ritual se encuentra en la posición correcta de la secuencia?»
 - «¿La carta de ritual forma parte de la secuencia pero no está en la posición correcta?»
 - «¿La carta de ritual forma parte de la secuencia?»
- El demonio puede coger una moneda de efecto blanca del lado sagrado y llevarla al lado del demonio del tablero de posesión, volteándola para revelar el lado rojo de la moneda.



La repetición de un ritual debilita al demonio. Repita una carta de ritual en la misma posición de la secuencia que en el turno anterior.

El poseído está un paso más cerca de la luz.

Los sacerdotes cogen una moneda de efecto roja

que ya está en el tablero de posesión. Luego le dan la vuelta para revelar el lado blanco, antes de llevarla al lado sagrado del tablero de posesión.

- Los sacerdotes solo disponen de estas opciones si hay monedas de efecto disponibles en el tablero de posesión.
- Las monedas de efecto son valiosísimas para el juego... Úsalas con cabeza.
- Sacerdotes, recordad: solo tenéis 4 turnos para realizar la secuencia de rituales correcta. Una vez terminados los turnos, o en cuanto el demonio reúne 5 monedas de efecto rojas, la oscuridad gana.

4. Los sacerdotes pueden utilizar las cartas de indicación (B) para marcar las cartas en la zona de juego.

Las cartas de indicación son opcionales, pero pueden ayudar a los sacerdotes a descubrir la secuencia correcta de los rituales para expulsar al demonio. Existen 3 tipos de cartas de indicación que se pueden utilizar para marcar ciertas cartas en la zona de juego:



No forma parte de la secuencia en ese turno.



Se encuentra en la posición equivocada de la secuencia en ese turno.



Se encuentra en la posición correcta.

Los sacerdotes puede colocar, mover o eliminar estas cartas en cualquier momento del juego. Ahora que has entendido las reglas, esperamos que disfrutes jugando a «El exorcista», el juego de cartas que te poseerá.

Haces bien en tener miedo... mucho miedo.

I preti praticano rituali sacri per esorcizzare i demoni dal corpo dei posseduti. Mediante il ragionamento e la deduzione, devono cercare di individuare la sequenza corretta per liberarli dal male!

Se dovessero contattare il demone per ottenere il suo aiuto, i preti saranno attirati verso il Lato Oscuro. Ma se praticano un rituale più di una volta... l'oscuro torna in grembo al sacro.

Contenuto:

- **A** 42 carte rituali
- **B** 13 carte di indicazione
- **C** 10 monete di effetto a due facce
- **D** 1 tabellone della possessione
- 4 stand reggicarte

Preparazione **E** p. 31:

- Un giocatore è "posseduto" da un demone. Gli altri giocatori sono preti.
- Se si gioca con 4 preti, ciascuno riceve un set di carte rituali.
- Se si gioca con 3 preti o meno, suddividere i 4 set di carte tra di loro.
- Il giocatore posseduto riceve un set di carte rituali più i 4 stand reggicarte. Le rimanenti carte rituali tornano nella scatola e non vengono utilizzate per il gioco.
- Il giocatore posseduto sceglie 4 delle sue carte e le posiziona negli stand reggicarte. Le altre 2 carte tornano nella scatola e non vengono utilizzate per il gioco. Il giocatore posseduto posiziona le 4 carte in una sequenza fissa che rimane invariata per tutto il gioco. I preti non vedono mai queste carte.
- Mantenere libera una zona di gioco tra il posseduto e i preti. Accertarsi che vi sia spazio sufficiente per posizionare 4x4 carte.
- Disporre le carte di indicazione vicino alla zona di gioco.

- Disporre il tabellone della possessione vicino alla zona di gioco.
- Disporre le monete di effetto vicino alla zona di gioco.

Chi vince:

- I preti vincono completando la corretta sequenza di rituali entro 4 turni.
- Il demone (che occupa la persona posseduta) vince se la corretta sequenza di rituali NON è completata entro 4 turni.
- Inoltre, il demone vince quando 5 monete di effetto rosse si trovano sul lato demoniaco del tabellone della possessione.

Ordine di gioco:

1. I preti posizionano 4 carte rituali **A** in fila nella zona di gioco. Nel posizionare le carte eseguono il seguente rituale:

1. Tengono la carte del crocifisso vicino al viso del posseduto.
2. Impongono le mani sul capo del posseduto.
3. Gridano: "Il potere di Cristo ti costringe!"
4. Si fanno il segno della croce.
5. Recitano la preghiera 'Cogit potentiam Christi tui'.
6. Fanno il gesto di aspergere acqua santa sul posseduto.

2. Il posseduto posiziona le monete di effetto **C** :

Per ciascuna carta che NON è in sequenza con la sua carte rituale segreta

si posiziona una moneta di effetto rossa sul lato demoniaco del tabellone della possessione. Il posseduto fa una risata demoniaca nel posizionare la moneta, perché i preti hanno fallito.

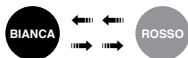
Per ciascuna carta posizionata correttamente in base alla sequenza di carte rituali del posseduto

si posiziona una moneta di effetto bianca sul lato

sacro del tabellone della possessione.

Il posseduto urla di disperazione nel posizionare la moneta, perché i preti stanno arrivando al demone che ha dentro.

3. I preti discutono se utilizzare le monete di effetto che sono già sul tabellone (D) :



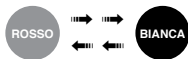
I preti possono chiedere aiuto al demone prima di posizionare le carte... ma l'aiuto ha un suo pezzo.

In cambio dell'informazione del demone, i preti devono offrire una moneta di effetto bianca.

La moneta passa dal lato sacro al lato demoniaco. Viene quindi rovesciata per rivelare il lato rosso sangue.

E poi...

- I preti discutono per decidere su quale delle carte nella zona di gioco chiedere informazioni.
- Il demone deve rispondere alle domande seguenti:
"La carta rituale si trova al posto giusto della sequenza?"
"La carta rituale fa parte della sequenza ma non è al posto giusto?"
"La carta rituale fa parte della sequenza o no?"
- Il demone può ora prendere la moneta di effetto bianca dal lato sacro, collocarla sul lato demoniaco del tabellone della possessione e rovesciarla per rivelare il lato rosso.



La ripetizione di un rituale indebolisce il demone. Ripetizione di una carta rituale nella posizione in sequenza che aveva nel turno precedente.

Il posseduto è un po' più vicino a vedere la luce. I preti prendono una delle monete di effetto rosse che si trovano sul tabellone della possessione.

La rovesciano per rivelare il lato banco, quindi la collocano sul lato sacro del tabellone della possessione.

- I preti possono giocare queste opzioni quando vi sono delle monete di effetto sul tabellone della possessione.
- Le monete di effetto sono inestimabili nel gioco... Usatele saggiamente.
- Preti, ricordate: avete solo 4 turni per praticare i rituali nella sequenza corretta! Una volta esauriti i turni, o non appena il demone raccoglie 5 monete di effetto rosse, l'oscurità vince.

4. I preti possono usare le carte di indicazione (B) per marcare le carte nella zona di gioco.

Le carte di indicazione sono facoltative, ma possono aiutare i preti a individuare la sequenza corretta di rituali per espellere il demone. Ci sono 3 tipi di carte di indicazione da utilizzare per marcare determinate carte nella zona di gioco che i preti potrebbero ritenere essere:



Non in sequenza in quel turno.



Al posto sbagliato nella sequenza di quel turno.



Completamente corrette.

Tali carte possono essere posizionate, mosse e rimosse dai preti in qualsiasi momento del gioco. Ora che conoscete le regole, ci auguriamo che vi divertirete a giocare a "L'esorcista" – il gioco di carte che vi possederà.

Abbiate paura... molta paura.

Os padres realizam rituais sagrados para exorcizar demônios dos possuídos. Por raciocínio e dedução, devem tentar descobrir qual a sequência correta de rituais para os libertar do mal!

Se necessitarem de contactar o demônio para ajuda, os padres serão puxados para o Lado Oculto. No entanto, se realizarem um ritual mais do que uma vez.... o oculto reverte para o sagrado.

Conteúdo:

- **(A)** 42 cartas de ritual
- **(B)** 13 cartas de indicação
- **(C)** 10 moedas de efeito de dupla face
- **(D)** 1 tabuleiro de possessão
- 4 suportes para cartas

Preparação **(E)** p. 31:

- Um jogador está "possuído" por um demônio. Os restantes jogadores são padres.
- Quando jogares com 4 padres, cada recebe um conjunto de cartas de ritual.
- Quando jogares com 3 padres ou menos, distribuí os 4 conjuntos de cartas entre eles.
- O possuído recebe um conjunto de cartas de ritual, mais os 4 suportes para cartas. O resto das cartas de ritual voltam para a caixa e não são utilizadas neste jogo.
- O possuído escolhe 4 cartas da mão de cada um e coloca-as nos suportes para cartas. As outras 2 cartas voltam para a caixa e não são utilizadas neste jogo. O possuído coloca as 4 cartas numa sequência fixa, que se mantém igual durante o jogo. Os padres nunca podem ver estas cartas.
- Mantém uma área de jogo livre entre o possuído e os padres. Garante que tens espaço suficiente para colocar as cartas 4x4.
- Coloca as cartas de indicação ao lado da área de jogo.

- Posiciona o tabuleiro de possessão ao lado da área de jogo.
- Coloca as moedas de efeito ao lado do tabuleiro de possessão.

Condições de Vitória:

- Os padres ganham ao realizar a sequência de rituais correta dentro de 4 jogadas.
- O demônio (que ocupa o possuído) ganha, quando a sequência de rituais correta não é DESBLOQUEADA dentro de 4 jogadas.
- O demônio também ganha quando há 5 moedas de efeito vermelhas, no lado do tabuleiro de possessão do demônio.

A ordem do jogo:

1. Os padres colocam 4 cartas de ritual **(A) em fila na área de jogo. Eles realizam o seguinte ritual ao jogar as cartas:**

1. Seguram a carta de crucifixo junto à cara do possuído.
2. Colocam a mão na cabeça do possuído.
3. Gritam: "O poder de Cristo ordena-te!"
4. Fazem o sinal da cruz com a mão.
5. Dizem a oração "Cogit potentiam Christi tui".
6. Fingem atirar água benta sobre o possuído.

2. O possuído coloca as moedas de efeito **(C):**

Para cada carta que NÃO está na sequência das suas cartas de ritual secretas

uma moeda de efeito vermelha é colocada no lado do tabuleiro de possessão do demônio.

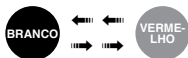
O possuído ri-se de forma demoníaca quando coloca esta moeda, porque os padres não tiveram sucesso.

Para cada carta que é colocada corretamente, de acordo com a sequência de cartas de ritual do possuído

uma moeda de efeito branca é colocada no lado sagrado do tabuleiro de possessão.

O possuído grita de desespero, quando coloca esta moeda, porque os padres estão a conseguir chegar ao demónio que está dentro.

3. Os padres discutem se querem utilizar as moedas de efeito que já estão no tabuleiro (D) :

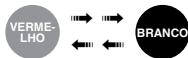


Os padres podem pedir ajuda ao demónio antes de colocar as cartas... mas a ajuda tem um preço.

Em retorno pela informação do demónio, os padres têm de oferecer uma moeda de efeito branco. A moeda move-se do lado sagrado para o lado do demónio. Viram-na para revelar a sua cor vermelha como o sangue.

E depois...

- Os padres discutem qual a carta na área de jogo que querem obter informação sobre.
- O demónio tem de responder às seguintes perguntas:
 - “A carta de ritual está no sítio certo da sequência?”
 - “A carta de ritual faz parte da sequência, mas não está no sítio certo?”
 - “A carta de ritual faz sequer parte da sequência?”
- O demónio pode agora pegar numa moeda de efeito branca do lado sagrado e movê-la para o lado do tabuleiro de possessão do demónio, antes de a virar para revelar o lado vermelho da moeda.



Repetir um ritual enfraquece o demónio.

Repete uma carta de ritual na mesma posição da sequência da última jogada.

O possuído está um passo mais perto da luz.

Os padres pegam numa moeda de efeito vermelha

que já está no tabuleiro de possessão. Eles, então, viram-na para revelar o lado branco, antes de movê-la para o lado sagrado do tabuleiro de possessão.

- Estas opções só podem ser jogadas pelos padres quando há moedas de efeito disponíveis no tabuleiro de possessão.
- As moedas de efeito são de grande importância para o jogo... Utiliza-as prudentemente.
- Não se esqueçam, padres: só têm 4 jogadas para realizar a sequência de rituais correta. Quando essas jogadas acabam, ou assim que o demónio recolha 5 moedas de efeito vermelhas, a escuridão ganha.

4. Os padres podem utilizar as cartas de indicação (B) para marcar cartas na área de jogo.

As cartas de indicação são opcionais, mas podem ajudar os padres a descobrir a sequência de rituais correta para expulsar o demónio. Existem 3 tipos de cartas de indicação que podem ser utilizadas para marcar certas cartas na área de jogo que eles pensem ser:



Não está na sequência nessa rodada.



No lugar errado na sequência dessa jogada.



Completamente correta.

Estas cartas podem ser colocadas, movidas e removidas pelos padres a qualquer momento no jogo. Agora que já compreendes as regras, esperamos que gostes de jogar “O Exorcista” – o jogo de cartas que te deixará possuído.

Tem medo... tem muito medo.

Präster utför heliga ritualer för att driva ut demoner ur besatta personer. Genom att använda resonemang och sin slutledningsförmåga måste de försöka lista ut i vilken sekvens de ska utföra ritualer i för att befria offren från ondskan!

Om de tvingas att be demonen om hjälp kommer prästerna lockas till den mörka sidan. Men om de genomför en ritual mer än en gång ... kommer mörkret vändas tillbaka till det heliga.

Innehåll:

- **(A)** 42 ritulkort
- **(B)** 13 indikationskort
- **(C)** 10 tvåsidiga effektmynt
- **(D)** 1 besatthetskort
- 4 korthållare

Förberedelser **(E)** s. 31:

- En spelare är "besatt" av en demon. De andra spelarna är präster.
- När du spelar med fyra präster får de en uppsättning ritulkort var.
- När du spelar med tre eller färre präster ska du dela ut fyra uppsättningar ritulkort dem emellan.
- Den besatta spelaren får en uppsättning ritulkort plus de fyra korthållarna. Resten av ritulkorten läggs tillbaka i lådan och används inte den här omgången.
- Den besatta spelaren väljer 4 kort i deras hand och placerar de i korthållarna. De andra två korten läggs tillbaka i lådan och används inte den här omgången. Den besatta spelaren placerar de fyra korten i en viss sekvens som förblir densamma genom spelets gång. Prästerna får aldrig se dessa kort.
- Håll en spelyta mellan den besatta spelaren och prästerna öppen. Se till att det finns utrymme att placera 4x4 kort.
- Placera indikationskortet bredvid spelområdet.

- Placera besatthetsbrädet bredvid spelområdet.
- Placera effektmynnten bredvid besatthetsbrädet.

Så vinner man:

- Prästerna vinner om de lyckas genomföra rätt ritualer i rätt ordning inom fyra omgångar.
- Demonen (som tagit över den besatta spelaren) vinner om prästerna INTE lyckas genomföra rätt ritualer i rätt ordning inom fyra omgångar.
- Demonen vinner också när fem röda effektmynt finns på demonens sida på besatthetsbrädet.

Turordning:

1. Prästerna placerar fyra ritulkort **(A)** på rad i spelområdet. De genomför följande ritualer när korten spelas:

1. De håller krucifixet nära den besatta spelarens ansikte.
2. De lägger sina händer på den besattas huvud.
3. De skriker: "Kristi makt betvingar dig!"
4. De gör korstecknet med sina händer.
5. De ber bönen "Cogit potentiam Christi tui".
6. De låtsas kasta vigvatten på den besatta spelaren.

2. Den besatta placerar ut effektmynt **(C)** :

För varje kort som INTE finns med i deras hemliga ritulkortsekvens

ett rött mynt placeras på demonens sida av besatthetsbrädet.

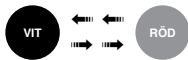
Den besatta spelaren utbrister i ett demoniskt skrat medan hen lägger ut myntet eftersom prästerna misslyckades.

För varje kort som placerades rätt enligt den besatta spelarens ritulkortsekvens

ett vitt mynt placeras på den heliga sidan av besatthetsbrädet.

Den besatta spelaren vrålar av förtvivlan när detta mynt placeras eftersom prästerna när fram till demonen som tagit över spelaren.

3. Prästerna diskuterar om de vill använda effektmynten som redan finns på brädet (D) :

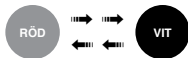


Prästerna kan be demonen om hjälp innan de lägger ut korten... men denna hjälp kostar.

I utbyte mot demonens information måste präster-na offra ett vitt effektmünt.

Myntet flyttas från den heliga sidan till demonens sida. Myntet vänds sedan till den blodröda sidan. Sedan...

- Diskuterar prästerna vilket kort i spelområdet de vill ha information om.
- Demonen måste besvara följande frågor:
"Ligger ritalkortet på rätt plats i sekvensen?"
"Ingår ritalkortet i sekvensen men är placerat på fel plats?"
"Ingår ritalkortet i sekvensen överhuvudtaget?"
- Demonen får nu ta ett av de vita effektmyn-ten från den heliga sidan och flytta över till sin sida på besatthetsbrädet innan de vänder på myntet så den röda sidan hamnar uppåt.



Demonen försvagas om en ritual upprepas. Upprepa ett ritalkort på samma plats i sekvensen som föregående omgång.

Den besatta spelaren tar ett steg närmare ljuset. Prästerna tar ett rött effektmünt som redan finns på besatthetsbrädet. De vänder den sedan så att den vita sidan hamnar uppåt innan de flyttar den till den heliga sidan av besatthetsbrädet.

- Dessa alternativ kan endast nyttjas av prästerna om det finns effektmünt utplacerade på besatthetsbrädet.
- Effektmyn-ten är ovärderliga för spelets utgång... använd dem med omsorg.
- Kom ihåg, präster: ni har bara fyra omgångar på er att genomföra rätt ritualekvens. Mörkret segrar när dessa fyra omgångar har gått eller så

snart demonen samlat fem röda effektmünt.

4. Prästerna får använda indikationskort (B) för att markera kort i spelområdet.

Indikationskorten måste inte användas, men de kan göra det lättare för prästerna att upptäcka vilken ritualekvens de ska använda för att driva ut demonen. Det finns tre sorters indikationskort som kan användas för att markera vissa kort i spelområdet som prästerna tror:



Inte är med i sekvensen den omgången.



Är på fel plats i sekvensen den omgången.



Är helt rätt.

Prästerna kan närsomhelst under spelets gång placera, flytta eller ta bort dessa kort.

Nu när ni har koll på reglerna hoppas vi att ni ska ha det kul när ni spela "Exorcisten" – spelet som ni kommer bli helt besatta av.

Var rädda... var mycket rädda.

Præster udfører hellige ritualer for at uddrive dæmoner fra den besatte. Ved at ræsonnere og drage konklusioner skal de prøve at finde ud af den korrekte rækkefølge af ritualer for at befri den besatte for ondskab!

Hvis de har brug for at kontakte dæmonen for at få hjælp, bliver præsterne trukket over til den mørke side. Men hvis de udfører et ritual mere end en gang... bliver mørket forvandlet tilbage til det hellige.

Indhold:

- **A** 42 rituelle kort
- **B** 13 indikationskort
- **C** 10 dobbeltsidede effektmønter
- **D** 1 besiddelsestavle
- 4 kortstativer

Forberedelse **E** s. 31:

- En spiller er "besat" af en dæmon. De andre spillere er præster.
- Når du spiller med 4 præster, modtager de hver et sæt rituelle kort.
- Når du spiller med 3 eller færre præster, skal du fordele de 4 sæt kort mellem dem.
- Den besatte modtager et sæt rituelle kort plus de 4 kortstativer. Resten af de rituelle kort lægges tilbage i kassen og bruges ikke i dette spil.
- Den besatte vælger 4 kort fra hånden og placerer dem i kortstativerne. De andre 2 kort lægges tilbage i kassen og bruges ikke i dette spil. Den besatte placerer de 4 kort i en fast rækkefølge, der forbliver den samme i hele spillet. Præsterne må aldrig se disse kort.
- Hold et spilleområde ryddet mellem den besatte og præsterne. Sørg for, at der er nok plads til at placere 4x4 kort.
- Læg indikationskortene ved siden af spilleområdet.

- Læg besiddelsestavlen ved siden af spilleområdet.
- Læg effektmønterne ved siden af besiddelsestavlen.

Vinderbetingelser:

- Præsterne vinder ved at udføre den korrekte rækkefølge af ritualer inden for 4 vendinger.
- Dæmonen (besætter den besatte) vinder, når den korrekte rækkefølge af ritualer IKKE låses op inden for 4 vendinger.
- Dæmonen vinder også, når der er 5 røde effektmønter på dæmonens side af besiddelsestavlen.

Rækkefølge af spillet:

1. Præsterne placerer 4 rituelle kort **A** i en række på spilleområdet. De udfører følgende ritual, når de spiller kortene:

1. Hold krucifikskortet tæt på den besattes ansigt.
2. Læg en hånd på den besattes hoved.
3. Råb: "Kristus' kraft tvinger dig!"
4. Lav korsets tegn med hånden.
5. Sig bønnen "Cogit potentiam Christi tui."
6. Lad som om, der smides helligt vand på den besatte.

2. Den besatte placerer effektmønter **C** :

For hvert kort, der IKKE er i rækkefølgen af de hemmelige rituelle kort

en rød effektmønt placeres på dæmonens side af besiddelsestavlen.

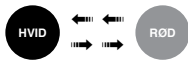
Den besatte griner dæmonisk, mens denne mønt placeres, fordi præsterne fejlede.

For hvert kort, der er placeret korrekt, i henhold til den besattes rækkefølge af rituelle kort

en hvid effektmønt placeres på den hellige side af besiddelsestavlen.

Den besatte græder af fortvivlelse, mens de placerer denne mønt, fordi præsterne kommer igennem til dæmonen, der findes i den besatte.

3. Præsterne diskuterer, om de vil bruge de effektmønter, der allerede er på tavlen (D) :



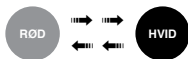
Præsterne kan bede dæmonen om hjælp, inden de lægger kortene... men hjælpen har en pris.

Til gengæld for dæmonens oplysninger skal præsterne ofre en hvid effektmønt.

Monten flyttes fra den hellige side til dæmonens side. De vender den derefter for at afsløre dens blodrøde farve.

Og så...

- Præsterne diskuterer hvilket kort på spilleområdet, de ønsker oplysninger om.
- Dæmonen skal svare på følgende spørgsmål: "Er det rituelle kort på det rette sted i rækkefølgen?"
"Er det rituelle kort en del af rækkefølgen, men ikke på det rigtige sted?"
"Er det rituelle kort overhovedet en del af sekvensen?"
- Dæmonen kan nu tage en hvid effektmønt fra den hellige side og flytte den til dæmonsiden af besiddelsestavlen, før den vippes for at afsløre montens røde side.



Gentagelse af et ritual svækker dæmonen.

Gentag med et rituel kort i samme position i rækkefølgen som den forrige vending.

Den besatte er et skridt tættere på lyset.

Præsterne tager en rød effektmønt, der allerede findes på besiddelsestavlen. De vender den derefter for at afsløre den hvide side, før den flyttes til den hellige side af besiddelsestavlen.

- Disse muligheder kan kun spilles af præsterne, når der er effektmønter til rådighed på besiddelsestavlen.

- Effektmønterne er uvurderlige for spillet... Brug dem klogt.
- Præster, husk på: I har kun 4 vendinger til at udføre den korrekte rækkefølge af ritualer. Når disse vendinger er afsluttet, eller så snart dæmonen samler 5 røde effektmønter, vinder mørket.

4. Præsterne kan bruge indikationskortene (B) for at markere kort på spilleområdet.

Indikationskortene er valgfri, men de kan hjælpe præsterne med at afdække den korrekte rækkefølge af ritualerne for at uddrive dæmonen. Der er 3 slags indikationskort, der kan bruges til at markere bestemte kort på spilleområdet, som præsterne mener er:



Ikke i rækkefølgen i den vending.



Et forkert sted i rækkefølgen i den vending.



Helt korrekt.

Disse kort kan placeres, flyttes og fjernes af præsterne når som helst i spillet.

Nu hvor du har forståelse for reglerne, håber vi, at du vil nyde at spille 'Eksorcisten' Kortspillet, der gør dig besat.

Vær bange... Vær meget bange.

NO

Prester utfører hellige ritualer for å drive ut demoner som besitter personer. Ved å resonnerer og vurdere må de finne ut hvilken sekvens ritualene skal utføres i.

Hvis de må kontakte demonen for hjelp, vil prestene bli dradd over til den Mørke siden. Men hvis de utfører et ritual mer enn en gang ... blir mørket gjort om til lys.

Innhold:

- **A** 42 ritual-kort
- **B** 13 indikasjonkort
- **C** 10 tosidige effektmynter
- **D** 1 «de besatte»-brett
- 4 kortstativ

Oppsett **E** p. 31:

- En spiller er «besatt» av en demon. De andre spillerne er prester.
- Når du spiller med 4 prester, får de hver et sett med ritual-kort.
- Når du spiller med 3 eller færre prester, fordeles de 4 kort-settene mellom dem.
- De besatte får et sett med ritual-kort, pluss de 4 kortstativene. Resten av ritual-kortene legges tilbake i esken og brukes ikke i dette spillet.
- De besatte velger 4 kort på sin hånd og legger dem i kortstativene. De andre 2 kortene legges tilbake i esken og brukes ikke i dette spillet. De besatte legger de 4 kortene i en bestemt sekvens som skal være den samme gjennom hele spillet. Prestene skal aldri se disse kortene.
- La det være et tomt spillefelt mellom de besatte og prestene. Sorg for at du har nok plass til å legge ut 4x4 kort.
- Legg indikasjonkortene ved siden av spillefeltet.
- Legg «de besatte»-brettet ved siden av spillefeltet.

- Legg effektmyntene ved siden av «de besatte»-brettet.

Slik vinner du:

- Prestene vinner ved å utføre ritualene i riktig sekvens etter 4 omganger.
- Demonen (som har besatt personen) vinner når ritualene i riktig sekvens IKKE blir låst opp etter 4 omganger.
- Demonen vinner også når det er 5 røde effektmynter på demonens side på «de besatte»-brettet.

Slik vinner du:

1. Prestene legger ut 4 ritual-kort **A** på en rad på spillefeltet. De utfører så følgende ritual når de spiller kortene sine:

1. Hold krusifiks-kortet opp mot ansiktet til den besatte.
2. Legg hånden på den besattes hode.
3. Rop: «Kristi kraft tvinger deg!»
4. Gjør korsets tegn med hånden.
5. Les bonnen 'Cogit potentiam Christi tui'.
6. Lat som om du kaster vievann på den besatte.

2. Den besatte legger effektmyntene **C** :

For hvert kort som IKKE er i sekvensen for hellige ritual-kort

en rød effektmynt plasseres på demonens side på «de besatte»-brettet.

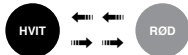
Den besatte ler demonisk mens han plasserer mynten sin, fordi presten mislyktes.

For hvert kort som plasseres riktig alt etter den besattes ritual-kortsekvens

en hvit effektmynt plasseres på den hellige siden på "de besatte"-brettet.

Den besatte gråter i fortvilelse mens han plasserer mynten sin, fordi prestene får kontakt med demonen i ham.

3. Prestene diskuterer om de skal bruke effektmyntene som allerede er plassert på brettet (D) :



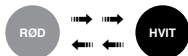
Prestene kan be demonen om hjelp før de plasserer kortene ... men denne hjelpen vil koste dyrt.

I bytte mot demonens informasjon må prestene ofre en hvit effektmunt.

Mynten flyttes fra den hellige siden til demonens side. Så snur de den for å avsløre at den har en blodrød farge.

Deretter ...

- Prestene diskuterer hvilket kort på spillefeltet de ønsker informasjon om.
- Demonen må svare på disse spørsmålene:
«Er ritual-kortet på riktig plass i sekvensen?»
«Er ritual-kortet i sekvensen, men ikke på rett plass?»
«Er ritual-kortet i sekvensen i det hele tatt?»
- Demonen kan nå ta en hvit effektmunt fra den hellige siden og flytte den over på demonens side på «de besatte»-brettet før den snus for å avsløre myntens røde side.



Demonen svekkes når et ritual gjentas. Gjenta et ritual-kort på samme plass i sekvensen som forrige omgang.

Den besatte er ett steg nærmere lyset.

Prestene tar en rød effektmunt som ligger på «de besatte»-brettet. De snur den for å avsløre et hvit side før de flytter den over på den hellige siden på «de besatte»-brettet.

- Disse alternativene kan prestene kun spille når det ligger effektmunter på «de besatte»-brettet.
- Effektmyntene er uvurderlig for spillet ... bruk dem fornuftig.

- Husk, prester: dere har bare 4 omganger å utføre ritualene i riktig sekvens på. Når disse omgangene er over, eller så snart demonen har samlet 5 røde effektmunter, vinner mørket.

4. Prestene kan bruke indikasjonkortene (B) til å merke kortene på spillefeltet.

Det er valgfritt å bruke indikasjonkortene, men de kan hjelpe prestene med å avsløre riktig sekvens på ritualene for å drive ut demonen. Det er 3 indikasjonkort som kan brukes til å merke kort på spillefeltet som de mener er:



Ikke i riktig sekvens denne omgangen.



På feil plass i sekvensen denne omgangen.



Helt riktig.

Disse kortene kan plasseres, flyttes eller fjernes av prestene når som helst i spillet.

Nå har du fått en innføring i reglene, og vi håper at du liker å spille «Eksorsisten» kortspillet som vil gjøre deg besatt.

Bli redd ... bli veldig redd.

Papit suorittavat pyhiä rituaaleja demonien manaukseksi pois riivatuista. Heidän pitää päättämällä yrittää selvittää rituaalien oikea järjestys pahan karkottamiseksi!

Jos pappien on pyydetävä riivatulta apua, he joutuvat pimeyteen. Jos he kuitenkin suorittavat rituaalin useammin kuin kerran... pimeys muuttuu taas pyhäksi.

Sisältö:

- **(A)** 42 rituaalikorttia
- **(B)** 13 merkintäkorttia
- **(C)** 10 kaksipuolista voimakollikkoa
- **(D)** 1 riivauslautta
- 4 korttelinettä

Valmistelut **(E)** p. 31:

- Yksi pelaaja on demonin riivaama. Muut pelaajat ovat pappeja.
- Jos pelissä on 4 pappia, heistä jokainen saa rituaalikorttisarjan.
- Jos pelissä on 3 pappia tai vähemmän, jakakaa 4 rituaalikorttisarjaa heidän kesken.
- Riivattu saa rituaalikorttisarjan ja 4 korttelinettä. Loput rituaalikortit laitetaan takaisin pelialueeseen, eikä niitä käytetä tässä pelissä.
- Riivattu valitsee 4 korttia kädestään ja asettaa ne korttelineisiin. Loput 2 korttia laitetaan takaisin pelialueeseen, eikä niitä käytetä tässä pelissä. Riivattu asettaa 4 korttia tiettyyn järjestykseen, joka pysyy samana koko pelin ajan. Papit eivät saa nähdä näitä kortteja ollenkaan.
- Jättäkää pelialueeksi tyhjää tilaa riivatus ja papin väliin. Varmistakaa, että teillä on riittävästi tilaa asettaa 4x4 korttia.
- Asettakaa merkintäkortit pelialueen viereen.
- Asettakaa riivauslautta pelialueen viereen.
- Asettakaa voimakollikit riivauslautan viereen.

Voittamisen edellytykset:

- Papit voittavat päättämällä rituaalien oikean järjestyksen 4 vuoron aikana.
- (Demonin valtaama) riivattu voittaa, jos rituaalien oikea järjestys ei paljastu 4 vuoron aikana.
- Riivattu voittaa myös, jos 5 punaista voimakollikkoa on hänen puolellaan riivauslautaa.

Pelijärjestys:

1. Papit asettavat 4 rituaalikorttia **(A)** riviin pelialueelle. Kortteja pelattaessa papit suorittavat seuraavan rituaalin:

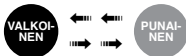
1. Pitävät ristikorttia lähelle riivatus kasvoja.
2. Laskevat käteensä riivatus pään päälle.
3. Huutavat: 'Kristuksen voima ajaa sinut pois!'
4. Tekevät käsillään ristinmerkin.
5. Rukoilevat 'Cogit potentialiam Christi tui'.
6. Pirskovat leikisti pyhää vettä riivatus päälle.

2. Riivattu asettaa voimakollikit **(C)**:
Jos kortti Ei ole salaisten rituaalikorttien sarjassa

riivattu asettaa punaisen voimakolikon omalle puolelleen riivauslautaa. Asettaessaan tätä kollikkoa riivattu nauraa pirullisesti, koska papit eivät onnistuneet.

Jos kortti on riivatus rituaalikorttien sarjassa
 riivattu asettaa valkoisen voimakolikon pappien puolelle riivauslautaa. Asettaessaan tätä kollikkoa riivattu itkee epätoivosta, koska papit ovat pääsemässä kiinni demoniin.

3. Papit päättävät keskenään, haluvatko he käyttää jo laudalla olevia voimakollikoita **(D)**:

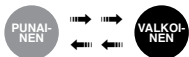


Papit voivat pyytää apua riivatulta ennen korttien asettamista... mutta avulla on kuitenkin hintansa.

Vastineeksi riivatun tiedoista pappien on annettava valkoinen voimakolikko.

Kolikko siirretään pappien puolelta riivatun puolelle. Tämän jälkeen se käännetään ympäri niin, että verenvunainen väri paljastuu. Ja sitten...

- Papit päättävät keskenään, mistä pelialueella olevasta kortista he haluavat tietoa.
- Riivatun täytyy vastata seuraaviin kysymyksiin: "Onko rituaalikortti oikeassa paikassa sarjassa?" "Onko rituaalikortti sarjassa, mutta väärässä paikassa?" "Onko rituaalikortti ollenkaan mukana sarjassa?"
- Riivattu voi nyt ottaa yhden valkoisen voimakolikon pappien puolelta ja siirtää sen omalle puolelleen riivauslautaa ennen kuin kääntää esiin kolikon punaisen puolen.



Rituaalin toistaminen heikentää demonia. Toista rituaalikortti samasta paikasta kuin edellisellä kierroksella.

Riivattu on askeleen lähempänä valoa.

Papit ottavat yhden jo riivauslaudalla olevan voimakolikon. He kääntävät esiin valkoisen puolen ennen kuin siirtävät sen omalle puolelleen riivauslautaa.

- Papit voivat pelata näitä vaihtoehtoja vain, jos riivauslaudalla on käytettävissä voimakolikoita.
- Voimakolikat ovat pelissä korvaamattoman arvokkaita... Käyttäkää niitä viisaasti.
- Papit, muistakaa: teillä on vain 4 vuoroa aikaa päätellä rituaalien oikea järjestys. Pimeys voittaa, kun nuo kierrokset on pelattu tai jos riivattu kerää 5 punaista voimakolikkoja.

4. Papit voivat käyttää merkintäkortteja (B) korttien merkitsemiseen pelialueella.

Merkintäkortit ovat valinnaisia, mutta ne voivat

auttaa pappeja paljastamaan rituaalien oikean järjestyksen demonin karkottamiseksi. Merkintäkortteja on kolmenlaisia ja niillä voidaan merkitä tiettyjä kortteja, joiden papit uskovat olevan jokin seuraavista:



Ei kuulu sarjaan tällä kierroksella.



Väärässä paikassa sarjassa tällä kierroksella.



Täysin oikein.

Papit voivat asettaa, siirtää ja poistaa näitä kortteja missä tahansa vaiheessa peliä.

Nyt kun tiedätte säännöt, toivomme teidän nauttivan 'Manaaja'-pelistä – korttipelistä, joka tekee sinusta riivatun.

Vapise pelosta... vapise pelosta oikein kovasti.

ISL

Prestar fara með helgiathafnir til að særa djöfla úr hinum andsetnu. Þeir þurfa að nota rökhugsun og ályktanir til að finna úr rétta röð helgiathafna til að særa burt hið illa!

Ef prestarnir þurfa að hafa samband við djöfulinn til að fá hjálp eru þeir dregnir nær myrku hliðinni. En ef þeir far með helgiathöfn oftar en einu sinni breytist hið myrka aftur í hið helga.

Innihald:

- **A** 42 helgiathafnaspil
- **B** 13 vísbendingaspil
- **C** 10 tveggja hliða peningar
- **D** 1 andsetningarborð
- 4 spilastandar

Uppsetning **E** bls. 31:

- Einn leikmaður er „andsetinn“ af djöfli. Hinir leikmennirnir eru prestar.
- Þegar spilað er með 4 prestum fær hver þeirra eitt sett af helgiathafnaspilum.
- Þegar spilað er með 3 eða færri prestum skal deila settunum 4 af helgiathafnaspilum á milli þeirra.
- Andsetni leikmaðurinn fær sett af athafnaspilum og 4 spilastanda. Það sem eftir er af athafnaspilunum fer aftur í kassann og þau eru ekki notuð í þessum leik.
- Andsetni leikmaðurinn velur 4 spil úr sinni hendi og setur í spilastandana. Hin spilin 2 fara aftur í kassann og eru ekki notuð í þessum leik. Andsetni leikmaðurinn setur spilin 4 í ákveðna röð sem helst eins út allan leikinn. Prestarnir mega aldrei sjá þessi spil.
- Hafðu autt spilasvæði á milli andsetna leikmannsins og prestanna. Gættu þess að hafa nóg pláss til að leggja niður 4x4 spil.
- Settu vísbendingaspilinn við hliðina á spilasvæðinu.

- Settu andsetningarborðið við hliðina á spilasvæðinu.
- Settu peningana við hliðina á andsetningarborðinu.

Til að vinna leikinn:

- Prestarnir vinna með því að fara með rétta röð helgiathafna í 4 umferðum eða færri.
- Djöfullinn (sem er í hinum andsetna) vinnur þegar rétt röð helgiathafna finnst EKKI innan 4 umferða.
- Djöfullinn vinnur líka þegar það eru 5 rauðir peningar á hlið djöfulsins á andsetningarborðinu.

Leikreglur:

1. Prestarnir setja 4 helgiathafnaspil **A** í röð á spilasvæðinu. Þeir fara með eftirfarandi helgiathöfn þegar spilin eru spiluð út:

1. Halda krossspilinu nálægt andliti hins andsetna.
2. Leggja hendur sínar á höfuð hins andsetna.
3. Hrópa: „Máttur Krists yfirbugar þig!“
4. Gera krossmerki með höndunum.
5. Biðja bænina „Cogit potentiam Christi tui“.
6. Þykjast kasta heilögu vatni yfir hinn andsetna.

2. Andsetni leikmaðurinn setur niður peninga **C** :

Fyrir hvert spil sem er EKKI í röðinni af leyndu helgiathafnaspilunum

rauður peningur er settur á hlið djöfulsins á andsetningarborðinu.

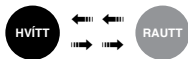
Andsetni leikmaðurinn hlær djöfulega þegar hann setur þennan pening niður, því prestunum mistókst.

Fyrir hvert spil sem er á réttum stað miðað við röðina af leyndu helgiathafnaspilunum

hvítur peningur er settur á helgu hliðina á andsetningarborðinu.

Andsetni leikmaðurinn gólar af angist þegar hann setur þennan pening niður, því prestarnir eru að ná til djöfulsins innra með honum.

3. Prestarnir ákveða hvort þeir vilji nota peningana sem eru nú þegar á borðinu **(D)** :

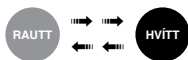


Prestarnir geta beðið djöfulinn um hjálp áður en spilin eru lögð niður... en hjálpin er ekki ókeypis.

Prestarnir þurfa að bjóða einn hvítan pening í skiptum fyrir upplýsingar frá djöflinum. Peningurinn fer frá helgu hliðinni yfir á hlið djöfulsins. Síðan er honum snúið við til að sýna rauða litinn.

Síðan...

- Ræða prestarnir um hvaða eitt spil á spilasvæðinu þeir vilja fá upplýsingar.
- Djöfullinn verður að svara eftirfarandi spurningum:
„Er helgiathafnasplið á réttum stað í röðinni?“
„Er helgiathafnasplið hluti af röðinni en ekki á réttum stað?“
„Er helgiathafnasplið hluti af röðinni?“
- Nú má djöfullinn taka einn hvítan pening frá helgu hliðinni og færa hann yfir á hlið djöfulsins á andsetningarborðinu. Síðan er peningnum snúið við til að sýna rauðu hliðina.



Ef helgiathöfn er endurtekinn verður djöfullinn máttlausari. Endurtakið helgiathafnaspil í sama stað í röðinni og í fyrri umferð.

Andsetni leikmaðurinn færast einu skrefi nær ljósinu.

Prestarnir taka rauðan pening sem er þegar á andsetningarborðinu. Síðan er honum snúið við til að sýna hvítu hliðina áður en hann er settur á helgu hliðina á andsetningarborðinu.

- Prestarnir geta einungis spilað þennan valkost þegar peningar eru á andsetningarborðinu.

- Peningarnir eru ómissandi í leiknum... Notið þá viturlega.
- Munið prestar, þið hafið bara 4 umferðir til að fara með helgiathafnarnar í réttri röð. Þegar þessum umferðum er lokið sigrar myrkríð um leið og djöfullinn fær 5 rauða peninga.

4. Prestarnir mega nota vísbendingaspiln **(B)** til að merkja spil á spilasvæðinu.

Vísbendingaspiln eru valkostur en þau geta hjálpað prestunum að finna rétta röð helgiathafnanna til að særa burt djöfulinn. Það eru 3 gerðir af vísbendingaspilum sem hægt er að nota til að merkja ákveðin spil á spilasvæðinu:



Splið er ekki í röðinni í þessari umferð.



Splið er á röngum stað í röðinni í þessari umferð.



Alveg rétt.

Prestarnir mega setja þessi spil niður, færa þau og taka burt að vild hvenær sem er í leiknum.

Nú þegar reglurnar hafa verið útskýrðar vonum við að þið hafið gaman af leiknum „The Exorcist“ – spilaleiknum sem gerir ykkur andsetin.

Verið hrædd... verið mjög hrædd.

SETUP

E



GAMEPLAY



**POSSESSED
PLAYER'S
CARDS**



PRIEST'S SEQUENCES



Watch the Quick
Start Guide :

