

## ZMIANY ZASAD

### 1. Przygotowanie do gry

- Jeden dodatkowy potwór wychodzi z pierwszej otwartej bramy w grze
- Szczęśliwa siódemka - Jeżeli opis na karcie badacza wskazuje maksymalną poczytalność 7 (lub maksymalną wytrzymałość 7), to podczas otrzymywania losowego ekwipunku na początku gry badacz wybiera 1 z 3 kart umiejętności (zamiast losować)
- Potwory o ruchu wodnym powinny być dodane do puli potworów tylko przy korzystaniu z planszy Innsmouth lub Kingsport. Dodatkowy obszary wodny w Arkham to ulice Dzielnicy Handlowej

### 2. Faza utrzymania

- Badacz może się zdecydować odrzucić posiadany znacznik eksploracji w fazie utrzymania

### 3. Faza ruchu

- Badacz tajemnic wchodząc na pole bramy, na którym znajdują się wskazówki (patrz faza Mitów zmiana zasad), nie podnosi żetonów wskazówki z tego pola w momencie wejścia na to pole.

Wskazówki na polu bramy są podnoszone przez Badacza w **Fazie Spotkań w Innych Światach**, gdy zdecyduje się on pozostać w Arkham (nie przechodzi przez bramę w tej turze – patrz faza Spotkań w Innych Światach)

### 4. Faza spotkań w Arkham

- Badacz stojący na polu z bramą odbywa fazę Spotkań w Arkham (jeśli nie posiada znacznika eksploracji)

### 5. Faza Spotkań w Innych Światach

- Badacz w fazie Spotkania w Innych Światach, znajdując się w Arkham na polu z bramą (nie posiada znacznika eksploracji), ma do wyboru: przejść przez bramę i odbyć spotkanie w Innych Światach lub **pozostać w Arkham**. Jeżeli Badacz jest zatrzymany na polu w Arkham, nie może przejść przez bramę

### 6. Faza Mitów

- Jeżeli tor zagłady Przedwiecznego zapełni się do poziomu 6 zasady gry ulegają zmianom:
  - Podczas spotęgowania potworów pojawia się 1 potwór więcej niż normalnie
  - żetony wskazówek (wynikające z kart Mitów) pojawiające się na planszy gry w liczbie o 1 więcej
- Zakryty żeton bramy z Fazy Mitów – pojawiająca się w Fazie Mitów na planszy gry brama jest zakryta. Zakryte żetony bramy z planszy są odkrywane gdy pojawi się na planszy następna brama (zakryta) w Fazie Mitów
- Potwory szybkie - podczas ruchu opuszczają pole z badaczem, jeśli w wyniku ruchu mogą dotrzeć do innego badacza
- Wskazówki mogą pojawiać się na polu z bramą. Brama, gdy pojawia się na planszy gry, usuwa z danego pola tylko jedną wskazówkę (zamiast usuwać wszystkie z tego pola). Dodatkowo, gdy dochodzi do spotęgowania potworów, na polu bramy wskazanym przez kartę Mitów, usuwa się 1 żeton wskazówki

## SZCZEGÓŁOWE WYJAŚNIENIA

1. **Zdarzenie „pojawia się brama i potwór”** – badacz tajemnic jest natychmiast wciągany przez bramę i zatrzymany lub (jeżeli na tym polu znajduje się brama) dochodzi do spotęgowania potworów (należy usunąć 1 żeton wskazówki z tego pola – jeżeli jest taka możliwość)
2. Badacz **nie może podnosić wskazówek z pola z bramą, gdy posiada znacznik eksploracji** (żeton wskazówki może podnieść dopiero po zapieczętowaniu/ zamknięciu bramy)
3. Zakryte bramy z dodatku „Czychający w progu” nie wywołują swoich umiejętności, dopóki nie zostaną odkryte (dotyczy to bram o zdolności – ruchoma brama). Brama która pochłania badacza aktywuje swą zdolność tylko gdy wciągnie i zatrzyma badacza
4. Badacz może przechodzić przez zakryte, jak i ujawnione bramy
5. Jeżeli brama otwiera się na polu z badaczem, nie ma on wyboru czy przechodzić przez nią. Brama wciąga go i zatrzymuje - według podstawowych zasad
6. Jeżeli badacz zostanie wciągnięty przez bramę/ przechodzi przez bramę – ta brama w tym momencie zostaje ujawniona