

Cthulhu Dice™

A nagy Cthulhu szolgálai az örületbe akarják egymást kergetni. Az győz, akinek a végén ép marad az elméje....hacsak a nagy Cthulhu meg nem őrjíti *mindenkit*.

A játékban egy 12 oldalú kocka található, 18 átlátszó jelölő, amelyek az Épelmjűséget jelölik, egy simítózáras tasak, valamint ez a szabály. A játékot ketten vagy többen lehet játszani.

Minden játékos magához vesz 3 Épelmjűség jelzőt. A megmaradt jelzőket tegyék félre, nem lesz rájuk szükség. A játék tulajdonosa határozza meg, hogy ki lesz az első Varázsló. Játéksorozat esetén az előző parti nyertese következhet először.

A Varázsló kijelöli Áldozatát és megpróbálja kockadobással megátkozni. Az eredményt azonnal végrehajtjuk.

Sárga Jel: A célpont (aki ellen dobtál) 1 Épelmjűséget áldoz Cthulhu-nak. Helyezz egy jelzőt az asztal közepére.

Csáp: A Varázsló elvesz 1 Épelmjűséget az Áldozattól, függetlenül attól, hogy az áldozat vagy a Varázsló dobta a Csápot. Ha a Varázsló örült volt a támadáskor, akkor nem kapja meg az ellopott jelzőt, hanem átadja Cthulhu-nak.

Ősi Jel: Kapsz 1 Épelmjűséget Cthulhu-tól. Ha nincs jelölő az asztal közepén, nem kapsz semmit.

Cthulhu: *Mindenki* odaad 1 Épelmjűséget Cthulhu-nak.

Szem: Válassz egy tetszőleges eredményt a fentiek közül.

Ezután az Áldozat következik. Dob a kockával a Varázsló ellen. Ismét azonnal végrehajtjuk az eredményt.

Miután az Áldozat is dobott, vége egy fordulónak, és a Varázslótól balra ülő személy következik.

Nem passzolhatsz - dobnod kell.

Cthulhu

Cthulhu az asztal közepén van (Aieeee! Ia!). Minden alkalommal, amikor valakinek 1 Épelmjűsége Cthulhu *birtokába kerül*, akkor azt a jelölőt az asztal közepére helyezi. Aki Ősi jelet dob, *visszakap* 1 jelölőt Cthulhu-tól.



Sárga Jel



Csáp



Ősi Jel



Cthulhu



Szem

ŐRÜLET

Ha elveszíted az összes Épelméjűségedet, akkor megőrülsz. Amikor rád kerül a sor, megtámadhatsz másokat, de téged nem lehet megtámadni.

Ha ellopsz egy Épelméjűséget amíg ŐRÜLT vagy, akkor nem tarthatod meg... Cthulhu-é lesz!

Ha Épelméjűséget veszítesz miután megőrültél, nem történik semmi, mivel nincs mit veszítened.

Az Épelméjűség visszaszerzésének egyetlen módja az Ősi jel dobása.

GYŐZELEM

Akkor nyersz, ha a forduló végén csak neked van Épelméjűséged. Ha *senkinek nincs* Épelméjűsége egy forduló végén, akkor a játék véget ér és Cthulhu nyer.

RIVÁLIS KULTISTÁK (2 fős játékváltozat)

Két játékos esetén mindenki kettő vagy akár három kultistát irányít. A játékosok továbbra is felváltva dobnak. Az nyer, akinek marad épelméjű kultistája. Néha a legjobb stratégia saját magát megtámadása!

Game design by Steve Jackson • Illustrated by Alex Fernandez

Development: Philip Reed, Randy Scheunemann, and Will Schoonover

Project Administrator: Elisabeth Zakes • **Marketing Director:** Paul Chapman

Director of Sales: Ross Jepson

Playtesters: Christine Belsom, Jimmie Bragdon, Mario Butter, Paul Chapman, Richard Dodson, Andrew Hackard, John Ickes, Richard Kerr, Jonathan A. Leistiko, Kristopher Peterson, Monica Stephens, David Stanisz, Loren Wiseman, Brian Worthen, Elisabeth Zakes, Robert Zakes

STEVE JACKSON GAMES

cthulhudice.sjgames.com

Cthulhu Dice is a trademark, and the all-seeing pyramid is a registered trademark, of Steve Jackson Games. Copyright © 2010 by Steve Jackson Games. All rights reserved. Cthulhu fhtagn!
Version 1.0 (March 2010)

Download rules in other languages today at cthulhudice.sjgames.com.



BRAAAAINS!



The voices in your head are saying you want this ... you really want this ...

ZOMBIE DICE™

zombiedice.sjgames.com