

Cthulhu Dados™

Los adoradores de Cthulhu están intentando volverse locos entre sí. El último sectario cuerdo ganará... si Cthulhu no los vuelve locos *a todos* antes.

Este juego contiene un dado de 12 caras, 18 contadores de cristal para representar la Cordura, una bolsa con cierre y estas reglas. Ha sido pensado para dos o más jugadores.

Cada jugador toma 3 contadores de Cordura. Los contadores que sobren se dejan a un lado y no se usan. El propietario del juego decide quién será el primer Tirador. En una serie de partidas, el jugador que ganó la anterior irá en último lugar en la siguiente.

El Tirador escoge una Víctima e intenta maldecirlo tirando el dado. Los resultados tienen efecto inmediatamente:



SIGNO AMARILLO: Tu objetivo (el jugador contra el que estuvieses tirando) pierde 1 contador de Cordura que va a Cthulhu. Lo pone en mitad de la mesa.



TENTÁCULO: El Tirador toma 1 contador de Cordura de la Víctima, ya sea el Tirador o la Víctima el que saque el Tentáculo en la tirada. Si el Tirador está Loco cuando ataca, no se queda el contador de Cordura robado, que en ese caso va a Cthulhu.



SÍMBOLO ARCANO: Ganas 1 contador de Cordura de Cthulhu. Si no hay contadores de Cordura en mitad de la mesa, no recibes nada.



CTHULHU: *Todo el mundo* pierde 1 contador de Cordura, que va a Cthulhu.



OJO: Elige *cualquiera* de los anteriores resultados.

Luego le llega a la Víctima el momento de responder. Tira el dado, con el Tirador como objetivo. De nuevo, los efectos tienen lugar inmediatamente.

Una tirada, seguida por la respuesta de la Víctima, es un turno completo. Después, el jugador sentado a la izquierda del Tirador juega su turno.

No se puede pasar: hay que tirar el dado.

CTHULHU

Cthulhu se encuentra en medio de la mesa (¡lâ! ¡lâ!). En cualquier momento en el que un jugador *pierde* algún contador de Cordura y éste va a Cthulhu, debe dejarse en mitad de la mesa. Un jugador que saque el Símbolo Arcano en su tirada *toma* 1 contador de Cordura de Cthulhu.

LOCURA

Una vez que pierdas todos tus contadores de Cordura, te vuelves Loco. Puedes seguir atacando en tu turno, pero nadie puede atacarte.

Si robas algún contador de Cordura mientras estás Loco, no podrás conservarlo... e irá a Cthulhu.

Si vuelves a perder algún contador de Cordura cuando ya estás Loco, no tienes nada que perder, así que no pasa nada.

La única forma de que te vuelvas Cuerto de nuevo es sacar un Símbolo Arcano en tu tirada y recuperar 1 contador de Cordura de Cthulhu.

GANAR

Ganas la partida si eres el único jugador que todavía conserva algún contador de Cordura al final de un turno. Si *todo el mundo* está Loco al final de un turno, la partida termina y Cthulhu gana.

SECTAS RIVALES

(VARIANTE DE REGLAS PARA DOS JUGADORES)

Si sólo vais a jugar dos, podéis manejar dos o incluso tres sectarios cada uno. No obstante, los jugadores deben seguir jugando en turnos alternativos, como con las reglas normales. Ganará el jugador que maneje al último sectario Cuerto. Ten en cuenta que habrá veces en las que atacar a tus propios sectarios será tu mejor estrategia.

JUEGO DISEÑADO POR STEVE JACKSON

ILUSTRADO POR ALEX FERNANDEZ

DESARROLLO: PHILIP REED, RANDY SCHEUNEMANN, Y WILL SCHOONOVER

ADMINISTRADOR DE PROYECTOS: ELISABETH ZAKES

DIRECTOR DE MARKETING: PAUL CHAPMAN

DIRECTOR DE VENTAS: ROSS JEPSON

PRUEBAS DE JUEGO: CHRISTINE BELSOM, JIMMIE BRAGDON, MARIO BUTLER, PAUL CHAPMAN, RICHARD DODSON, ANDREW HACKARD, JOHN ICKES, RICHARD KERR, JONATHAN A. LEISTIKO, KRISTOPHER PETERSON, MONICA STEPHENS, DAVID STANISZ, LOREN WISEMAN, BRIAN WORTHEN, Y ELISABETH Y ROBERT ZAKES.

TRADUCCIÓN: DARÍO AGUILAR PEREIRA

MAQUETA Y DISEÑO GRÁFICO: EDGE STUDIO

EDITOR: JOSE M. REY



www.sjgames.com

Recupera tu cordura en

WWW.EDGEENT.COM

edge

Cthulhu Dice es una marca comercial de Steve Jackson Games. La pirámide que todo lo ve es una marca comercial registrada de Steve Jackson Games. Copyright © 2010 de Steve Jackson Games. Todos los derechos reservados. Conserva esta información para futuras referencias. Este juego contiene piezas pequeñas, por lo que no es apropiado para niños de menos de 3 años de edad.

[Cthulhu fhtagn]
Version 1.0 (Marzo 2010)