

# CPTHULHU DICE™

Die Diener Cthulhus versuchen eifrig, sich gegenseitig in den Wahnsinn zu treiben. Der letzte Kultist, der am Ende noch bei (halbwegs) klarem Verstand ist, gewinnt das Spiel .... falls der Große Cthulhu nicht *allen* den Verstand raubt.

*Cthulhu Dice* ist ein Spiel für 2 oder mehr Spieler. Das Spiel enthält diese Anleitung sowie einen 12-seitigen Würfel. Du benötigst zudem noch pro Spieler 3 Marker für die geistige Stabilität (diese bezeichnen wir in der Anleitung als gS-Marker).

Der Besitzer des Spiels entscheidet, wer den ersten Fluch ausspricht. Werden mehrere Partien gespielt, beginnt der Gewinner des letzten Spiels.

Der Startspieler wählt nun ein Opfer und versucht, dieses zu verfluchen, indem er mit dem Würfel würfelt. Die Auswirkungen des Fluchwurfes treten sofort ein:

**Gelbes Zeichen** – Das Opfer (also der, den du verfluchen willst) verliert 1 geistige Stabilität an Cthulhu. Es legt 1 seiner gS-Marker in die Tischmitte.

**Tentakel** – Der Spieler, der den Fluch ausgesprochen hat, nimmt sich 1 gS-Marker vom Opfer, egal ob der Verfluchende oder das Opfer den Tentakel erwürfelt hat. Ist der Verfluchende zum Zeitpunkt des Angriffs bereits wahnsinnig, geht die gestohlene geistige Stabilität an Cthulhu.

**Älteres Zeichen** – Du erhältst von Cthulhu 1 gS-Marker. Befinden sich gerade keine gS-Marker in der Tischmitte, bekommst du nichts.

**Cthulhu** – *Jeder* verliert 1 gS-Marker an Cthulhu.

**Auge** – Wähle ein *beliebiges* der oben stehenden Würfelergebnisse aus.

Dann darf das Opfer reagieren. Es würfelt und attackiert seinen Verflucher. Auch hier treten die Resultate mit sofortiger Wirkung ein.

Ein Fluchwurf, gefolgt von dem Reaktionswurf des Opfers, ist ein kompletter Zug. Danach ist der Spieler zur Linken des Verfluchenden an der Reihe. Man darf nicht aussetzen – jeder Spieler MUSS einen anderen Spieler verfluchen!

## CPTHULHU

Cthulhu befindet sich in der Mitte des Tisches (Ahhhhh! Iä!). Jedes Mal, wenn ein Spieler geistige Stabilität *an Cthulhu* verliert, wandert dieser Marker in die Tischmitte. Jeder Spieler, der ein Älteres Zeichen erwürfelt, erhält einen gS-Marker *von Cthulhu zurück*.



Gelbes  
Zeichen



Tentakel



Älteres  
Zeichen



Cthulhu



Auge

## WAHNSINN

Hast du all deine geistige Stabilität verloren, wirst du wahnsinnig. Du darfst weiter andere Spieler angreifen, allerdings kann *dich* niemand mehr angreifen.

Wenn du jemandem geistige Stabilität raubst, darfst du sie nicht behalten – sie geht an Cthulhu!

Verlierst du geistige Stabilität, nachdem du wahnsinnig geworden bist, passiert gar nichts – du hast nichts mehr zu verlieren ...

Der einzige Weg, um den Wahnsinn abzuschütteln und wieder zu Sinnen zu kommen, ist, ein Älteres Zeichen zu erwürfeln. In diesem Fall erhältst du wie gehabt 1 gS-Marker von Cthulhu zurück.

## DAS SPIEL GEWINNEN

Du gewinnst das Spiel, wenn du am Ende eines Zuges der einzige Spieler bist, der noch über geistige Stabilität verfügt.

Ist am Ende eines Zuges *jeder* Spieler wahnsinnig, gewinnt Cthulhu, und das Spiel ist vorbei.

## RIVALISIERENDE KULTE (Variante für zwei Spieler)

Bei 2 Spielern kann jeder Spieler 2 oder gar 3 Kultisten spielen, wobei die Spieler immer noch abwechselnd am Zug sind. Der Spieler mit dem letzten geistig gesunden Kultisten (ein Widerspruch in sich ... wir wissen das) gewinnt das Spiel. Zuweilen kann es bei dieser Variante ratsam sein, die eigenen Seite anzugreifen!

**Spieldesign: Steve Jackson • Illustrationen: Alex Fernandez**

**Entwicklung: Philip Reed, Randy Scheunemann und Will Schoonover**

**Projektleitung: Elisabeth Zakes • Vertrieb: Paul Chapman**

**Vertriebsleiter: Ross Jepson • Übersetzung: Jens Kaufmann**

**Spieletester: Christine Belsom, Jimmie Bragdon, Mario Butter, Paul Chapman, Richard Dodd, 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](http://cthulhudice.sjgames.com)

*Cthulhu Dice* und die alles sehende Pyramide sind Handelsmarken oder eingetragene Marken von Steve Jackson Games Incorporated. Der Name aller Produkte, die von Steve Jackson Games Incorporated veröffentlicht werden, sind Handelsmarken oder eingetragene Marken von Steve Jackson Games Incorporated.

Copyright © 2010 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Version 1.0 (März 2010).



Diese Anleitung gibt es auch in anderen Sprachen auf unserer Internetseite [cthulhudice.sjgames.com](http://cthulhudice.sjgames.com).

**NIHRRN!**

**Die Stimmen in deinem Kopf sagen dir, dass du es willst ... dass du es wirklich willst ...**



# ZOMBIE DICE™

[zombiedice.sjgames.com](http://zombiedice.sjgames.com)