

СРНУЛЬНУ DICE™

Служители Ктулху пытаются свести друг друга с ума. Побеждает последний не подавшийся безумию Культист... если Ктулху не сведет с ума *всех*.

Состав игры: 12-гранный кубик, 18 стеклянных жетонов Рассудка и эти правила. В игре принимают участие от двух игроков.

Каждый игрок берет три жетона Рассудка. Все остальные жетоны откладываются в сторону и не используются. Владелец игры решает, кто станет первым Шепчущим (или же им становится победитель предыдущей игры).

Шепчущий выбирает Жертву и нашептывает ей заклинание, бросая кубик. Результат может быть следующим:

Желтый Знак – Ктулху лишает Жертву рассудка. Положите один из жетонов Рассудка в центр стола.

Тентакль – Шепчущий лишает Жертву рассудка (вне зависимости от того, кто из них выбросил Тентакль). Заберите один из жетонов Рассудка у Жертвы. Если Шепчущий Безумен, то жетон Рассудка получает не он, а Ктулху.

Знак Древних – Ктулху дарует вам рассудок. Возьмите один жетон Рассудка с центра стола. Если же там нет жетонов - вы ничего не получаете.

Ктулху – Ктулху лишает рассудка *всех*. Все кладут по одному жетону Рассудка в центр стола.

Око – Выберите *любой* из вышеприведенных результатов.

После этого Жертва делает ответный бросок, целью которого является Шепчущий, после чего ход заканчивается и право хода переходит к игроку слева от Шепчущего.

Пропускать ход нельзя.

КТУЛХУ

Ктулху незримо присутствует в центре стола (Аиеее! Йа!). Каждый раз, когда Ктулху лишает игрока рассудка, жетон Рассудка кладется в центр стола. Игрок, выбросивший Знак Древних, получает один жетон Рассудка от Ктулху.



Желтый
Знак



Тентакль



Знак
Древних



Ктулху



Око

БЕЗУМИЕ

Если вы теряете все жетоны Рассудка - вы впадаете в Безумие. Во время своего хода вы можете атаковать, но вас атаковать уже нельзя.

Если вы лишаете кого-то рассудка во время Безумия - жетон Рассудка получаете не вы, а Ктулху!

Если во время Безумия вы вновь теряете рассудок - ничего не происходит, так как вам уже нечего терять.

Единственный способ вернуть рассудок - получить его от Ктулху, выбросив Знак Древних.

ПОБЕДА

Побеждает последний не впавший в Безумие после завершения хода игрок.

Если на конец хода все впали в Безумие - побеждает Ктулху.

ВОЙНА КУЛЬТОВ (ПРАВИЛА ДЛЯ АВОК)

Если в игре принимают участие два игрока - каждый может играть за двух, а то и за трех культистов. Вам по-прежнему нужно делать ответные броски. Побеждает тот, чей культист последним не поддастся Безумию. Значит, придется шептать заклинания и своим собственным культистам!

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

Перевод и верстка: Jay (xl1x@pisem.net)

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