2-6

6+

15 хв.

ПОСІПАКИ КТУЛХУ

ПРАВИЛА

«Не все те вмерло, що може вічність лежати... але краще дай йому поспати!»

– скаржиться Ктулху.

Величний (і трошки буркотливий) Прадавній жадає відпочинку. Йому потрібно зібратися з силами, перш ніж руйнувати світ! Але його раз за разом будять Мі-го, нащадки Шуб-Ніггурат та всілякі культисти, що нишпорять навколо.

Досить! Прадавній вирішив доручити вам важливе завдання. Йому потрібен помічник, вірний послідовник, що буде керувати його щоденними справами.

Доведіть, що ви гідні захищати сон свого володаря. А найкращі з вас отримають блискавичну можливість знищити людство!

КОМПОНЕНТИ

8 липких щупалець

30 жетонів істот
(6 х 5 різних кольорів)

30 жетонів глибоководних

5 жетонів дослідників

12 карт заклять

1 книга правил

2 кубики:
1 кубик істот і 1 кубик кольору

Огляд та мета гри

Вразьте Ктулху! Володар спостерігає – тож вам потрібно бути швидкими і точними, аби здихатися пекельних істот, що дратують його! Закидайте свої щупальця та хапайте нахаб, що надокучають вашому володареві, однак будьте обережні, щоб не сплестися щупальцями з суперниками чи випадково не впіймати одного з тих набридливих дослідників!

Отримуйте по одному жетону глибоководних за кожну істоту, яку зможете впіймати. Станьте найспритнішим посіпакою Ктулху, адже переможе той, хто першим набере 5 таких жетонів!

Елементи гри

Липкі щупальця

Липкі щупальця – інструмент посіпак Ктулху, єдиний спосіб ловити істот під час гри.

Примітка: *щоб щупальця лишалися липкими, рекомендовано мити їх холодною водою після кожної гри, не використовуючи мила чи миючих засобів.*

Жетони істот

Ці жетони уособлюють істот, яких необхідно ловити під час гри. Є 6 типів істот, кожен з яких представлений 5 кольорами:

Нічні примари

Мі-го

Нащадки Шуб-Ніггурат

Хтоніани

Культисти

Коти Ултара

Жетони дослідників

Ці жетони уособлюють дослідників, які нападають на будь-якого посіпаку Ктулху, якого торкаються. У грі представлені 5 різних дослідників:

Карти заклять

Ці карти містять закляття, які накладаються на вас щоразу, коли ви отримуєте жетони глибоководних (див. «Необов'язкові правила», с. 8).

Жетони глибоководних

Цими жетонами Ктулху нагороджує вас за відданість. Щойно посіпака збирає 5 жетонів, він стає "правим щупальцем" Ктулху і гра завершується.

Кубик істот

Цей кубик вказує на найбільш набридливу істоту, що надокучає Ктулху, і яку ви маєте спіймати в цьому раунді.

Кубик кольору

Цей кубик вказує на колір істоти, що надокучає Ктулху, і яку ви маєте спіймати своїм липким щупальцем.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- Розкладіть усі жетони істот (1) та жетони дослідників (2) у довільному порядку на столі. Переконайтеся, що жетони не закривають один одного і що жетони дослідників розподілені по столу рівномірно.
- Якщо ви хочете грати з картами заклять (3), перемішайте їх та покладіть колоду заклять долілиць неподалік (див. с. 8).
- Кожен гравець отримує липке щупальце (4).
- Гравець, який найкраще спародіює Ктулху, починає гру. Він кладе обидва кубики (5) перед собою.

ХІД ГРИ

Гра триває декілька раундів, доки хтось із гравців не отримає 5-й жетон глибоководних.

ОГЛЯД РАУНДУ

Кожен раунд складається з двох фаз:

- **Киньте кубики**
- **Спробуйте спіймати істоту, що випала на кубиках**

Киньте кубики

Гравець з кубиками кидає їх так, щоб всі учасники могли їх бачити. Кубики істот і кольору вказують на тип та колір істоти відповідно. Саме ця істота докучає Ктулху найбільше в цьому раунді, тож її треба спіймати.

Приклад: *ви кидаєте обидва кубики. Вони вказують на те, що треба спіймати зеленого кота Ултара.*

Спробуйте спіймати істоту, що випала на кубиках

Всі гравці одночасно і якнайшвидше намагаються схопити істоту, що випала на кубиках, своїм липким щупальцем. **Заборонено використовувати будь-що інше, окрім липкого щупальця**.

//**УВАГА!** // Не цілитись у очі чи обличчя.

Після вдалого захоплення надокучливої істоти зніміть її зі щупальця рукою (це єдиний випадок, коли ви можете торкатись істоти руками) та покладіть назад на стіл. Вдалося? **Ктулху задоволений і дарує вам жетон глибоководних**.

Не можна знімати рукою зі щупальця дослідників та інших істот, окрім найдокучливішої. Однак, ви можете струсити їх зі щупальця.

Примітка: *доки найдокучливіша істота не на столі, ваші суперники все ще можуть її спіймати, навіть якщо вона вже на вашому щупальці.*

Якщо ви спіймали інших істот – не проблема: просто поверніть їх на стіл наприкінці раунду.

Не захоплюйте щупальцями дослідників. Ктулху їх не терпить!

Якщо в той час, коли ви повертаєте найдокучливішу істоту на стіл, на вашому щупальці є дослідник, раунд закінчується, але ви не отримуєте жетон глибоководних.

У разі, якщо ви схопили дослідника, але не впіймали найдокучливішу істоту, ви не втрачаєте жетони глибоководних.

Приклад: *ви кидаєте кубики і вони вказують на зеленого Мі-го. Своїм липким щупальцем захоплюєте цю істоту, знімаєте її рукою зі щупальця і швидко повертаєте на стіл. Щупальцем ви також захопили синього культиста та зеленого нащадка Шуб-Ніггурат, але жодних дослідників немає – отримайте жетон глибоководних!*

Кінець раунду

Щойно гравець поверне найдокучливішу істоту на стіл, раунд закінчується. Цей гравець отримує жетон глибоководних, якщо він не спіймав жодного дослідника. Після цього він кладе кубики поруч із собою.

Примітка: *раунд не закінчується, доки хтось не спіймає найдокучливішу істоту, навіть якщо вона вже лежить на підлозі.*

Поверніть істот і дослідників, яких ви спіймали, та тих, що впали на підлогу, назад на стіл. Після цього розпочинається новий раунд.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра миттєво закінчується, **коли хтось із гравців отримує 5-й жетон глибоководних**. Цей гравець проголошується переможцем, а всі інші вітають його з тим, що він став "правим щупальцем" Ктулху!

НЕОБОВ'ЯЗКОВІ ПРАВИЛА: КАРТИ ЗАКЛЯТЬ!

Щоразу, коли гравець отримує **жетон глибоководних**, він тягне карту з верха колоди заклять. Ефект закляття діє на гравця до кінця гри. **Якщо у вас вже є карта закляття**, покладіть стару карту під низ колоди. На вас діє лише закляття з щойно витягнутої карти.

Якщо інші гравці впіймають вас на недотриманні вимоги карти закляття, ви втратите жетон глибоководних. Якщо у вас немає жодного жетона глибоководних, ефект закляття більше не діє на вас, але знайте, що Ктулху дуже розчарується в такому помічникові.

Карти заклять

Тримай одне око заплющеним.

Стій на одній нозі.

Зроби крок назад від столу.

Грай не тією рукою, яку використовуєш зазвичай.

Тримай своє щупальце за протилежний кінець.

Розкрути щупальце над головою перед першим його кидком.

Співай, доки граєш.

Тримай два щупальця в одній руці.

На твоєму щупальці має бути як мінімум ще одна істота, щоб отримати жетон глибоководних.

Грай мовчки.

На початку кожного раунду твоє щупальце лежить на столі.

Покрутися навколо себе перед першим кидком щупальця.

АВТОРИ

Дизайнер: Тео Рів'єре, за основу взято оригінальну ідею Седріка Барбе
Ілюстратор: Ремі Торніор
Керівник проекту: Флорент Баудрі
Графічний дизайнер: Лєнег Бургуан
Редактори: Ксав'єр Таверне, Уільям Ніблін та Стефан Брісод

Українське видання: ТОВ «Ігромаг»
Перекладач: Ксенія Сопільняк
Редактори: Віктор Шлехт, Оксана Квасняк

STICKY CTHULHU © 2021 IELLO. IELLO, STICKY CTHULHU та їхні логотипи є торговою маркою IELLO. Усі права захищені.

IELLO – 9 avenue des Erables – Lot 341 54180 Heillecourt, France.

Вироблено в Цзясіні, Китай, компанією Whatz Games.

Слідкуйте за нами у соцмережах