

DON'T WAKE UP CTHULHU!



UN JUEGO DE FRANCESCO BARBORINI Y MASSIMILIANO GROTTI, KRACKEN KORB

ILUSTRADO POR: ANDY "CRIKI" PARISI

DON'T PANIC GAMES, 38 RUE NOTRE DAME DE NAZARETH 75003 PARIS, FRANCE
WWW.DONTPANICGAMES.COM •  DONT PANIC GAMES •  @DONTPANICGAMES1

PRESIDENTE: CÉDRIC LITTARDI • DIRECTOR PUBLICITARIO Y ARTÍSTICO: SÉBASTIEN ROST

DIRECCIÓN DEL PROYECTO: RAPHAËL BOUREZ Y GHISLAIN MASSON

© 2021 SD GAMES • INFO@PLAYSDGAMES.COM • WWW.PLAYSDGAMES.COM

TRADUCCIÓN: GONZALO CORRAL • ADAPTACIÓN GRÁFICA: VITAMINA DISSENY • EDITOR: CÉSAR SÁNCHEZ

LA ESTRELLA DEL SÍMBOLO ARCANO ES PROPIEDAD DE CHAOSIUM INC. © 2020. USADO CON PERMISO.

1

· PREPARACIÓN DE LA PARTIDA · DE 3 A 6 JUGADORES · 15 MIN.

1. RETIRA LAS CARTAS DE CONTRAHECHIZO, EVENTO Y CTHULHU DEL MAZO (LAS CARTAS CON BORDES ROJOS Y VERDES).
2. BARAJA EL RESTO DE CARTAS DEL MAZO Y REPARTE 4 CARTAS BOCA ABAJO A CADA JUGADOR. LOS JUGADORES PUEDEN VER SUS PROPIAS CARTAS.
3. DALE A CADA JUGADOR UNA CARTA DE CONTRAHECHIZO, DE FORMA QUE TODOS LOS JUGADORES TENGAN 5 CARTAS EN SU MANO (INCLUYENDO ESTE CONTRAHECHIZO). RETIRA EL RESTO DE CARTAS DE CONTRAHECHIZO DEL JUEGO



4. AÑADE AL MAZO 2 CARTAS DE CTHULHU DEL MISMO COLOR (ROJAS, O VERDES SI USAS LA VARIANTE) Y TODAS LAS CARTAS DE EVENTO. VUELVE A BARAJAR EL MAZO Y COLÓCALO EN EL CENTRO DE LA ZONA DE JUEGO.
5. DEJA ESPACIO PARA COLOCAR UNA PILA DE DESCARTES Y ELIGE AL JUGADOR INICIAL.

2

JUGAR UN TURNO

- EL JUGADOR PUEDE USAR TANTAS CARTAS COMO QUIERA EN SU TURNO.
- ANTES DE ACABAR SU TURNO (INCLUSO DEBIDO AL EFECTO DE UNA CARTA), ROBARÁ UNA CARTA.
- SI, POR CUALQUIER MOTIVO, SACA UNA CARTA DE CTHULHU, TENDRÁ QUE JUGARLA DE INMEDIATO Y SOLO PODRÁ: PASAR A CTHULHU A OTRO JUGADOR (CON LA CARTA SÍMBOLO ARCANO) O DEVOLVERLA AL MAZO (CON LA CARTA DE CONTRAHECHIZO). SI TODOS LOS JUGADORES PUEDEN DESHACERSE DE ESTA CARTA, BARAJA A CTHULHU EN EL MAZO. SI FUE EL JUGADOR ACTIVO EL QUE SACÓ LA CARTA, SE ACABA SU TURNO.
- UN JUGADOR PIERDE CUANDO NO PUEDE PASAR LA CARTA DE CTHULHU A OTRO JUGADOR O DEVOLVERLA AL MAZO. SI DEVUELVE A CTHULHU AL MAZO, EL TURNO CONTINÚA EN EL PUNTO QUE SE DETUVO.



- LAS CARTAS CON EL SÍMBOLO DE LA ESTRELLA SE PUEDEN USAR EN CUALQUIER MOMENTO.

3

- LAS CARTAS DE EVENTO (BORDE ROJO) SE TIENEN QUE JUGAR EN CUANTO SE SAQUEN, INCLUSO SI EL TURNO DEL JUGADOR ESTÁ A PUNTO DE ACABAR. LAS CARTAS DE EVENTO UTILIZADAS NO VAN A LA PILA DE DESCARTES: SIMPLEMENTE SE RETIRAN DEL JUEGO. DESPUÉS DE JUGAR UNA CARTA DE EVENTO, SE ACABA EL TURNO DEL JUGADOR.
- LOS JUGADORES DEBEN ACABAR SU TURNO CON UN MÁXIMO DE 6 CARTAS EN LA MANO Y SE DESCARTARAN DE LAS CARTAS ADICIONALES.
- LOS JUGADORES PUEDEN VER LAS CARTAS DE LA PILA DE DESCARTES EN CUALQUIER MOMENTO PARA PREPARAR SUS ESTRATEGIAS.
- LOS JUGADORES NO PUEDEN QUEDARSE SIN CARTAS DESCARTÁNDOSE, PERO SÍ JUGÁNDOLAS.



· REGLAS PERVERSAS DE CTHULHU · (VARIANTE)

- REEMPLAZA LAS CARTAS DE CTHULHU CON EL BORDE ROJO POR LAS QUE TIENEN EL BORDE VERDE, QUE AFECTARÁN AL SIGUIENTE JUGADOR EN VEZ DE A TI.