

CPHULHU DICE™

Les adorateurs de Cthulhu essayent de se rendre fous les uns les autres. Le dernier cultiste sain d'esprit gagnera la partie... à moins que Cthulhu ne vous rende *tous* fous.

Cette boîte contient un dé à 12 faces et ces règles. Le jeu se joue à 2 joueurs ou plus. Vous aurez besoin de 3 pions par joueur pour représenter la Santé Mentale.

Le propriétaire du jeu décide qui est le premier Lanceur de Sort. Si vous faites plusieurs parties, le vainqueur de la dernière partie commence la suivante.

Le Lanceur désigne une Victime et essaie de la maudire en lançant le dé. Les résultats suivants sont appliqués immédiatement:



SIGNE JAUNE : Votre cible (la personne contre qui vous avez lancé le dé) perd 1 Santé Mentale qui va à Cthulhu. Elle met son pion au centre de la table.



TENTACULE : Le Lanceur prend 1 Santé Mentale à la Victime, que ce soit le Lanceur ou la Victime qui obtienne le Tentacule. Si le Lanceur est fou quand il attaque, le pion Santé Mentale est donné à Cthulhu.



SIGNE DES ANCIENS : Cthulhu vous donne 1 Santé Mentale. S'il n'y a pas de pions Santé Mentale au centre de la table, vous ne gagnez rien.



CPHULHU : *Tout le monde* perd 1 Santé Mentale qui va à Cthulhu.



OEIL : Choisissez *un* des résultats ci-dessus.

Puis, la Victime a la possibilité de répliquer en lançant à son tour le dé, le Lanceur étant sa cible. À nouveau, on applique immédiatement le résultat du dé.

Un jet de dé, suivi du jet de la Victime, constitue un tour de jeu. C'est ensuite au joueur à la gauche du Lanceur d'effectuer son tour.

Vous ne pouvez pas passer votre tour, vous devez lancer le dé.

CTHULHU

Cthulhu est au milieu de la table. Ia ! Ia ! Chaque fois qu'un joueur *perd* de la Santé Mentale pour Cthulhu, elle va au centre de la table. Un joueur qui obtient le Signe des Anciens prend une Santé Mentale à Cthulhu.

FOLIE

Quand vous avez perdu toute votre Santé Mentale, vous devenez fou. Vous pouvez toujours attaquer les autres, mais personne ne peut vous attaquer. La victime conserve malgré tout son droit de réplique.

Si vous volez de la Santé Mentale, vous ne la conservez pas... elle va à Cthulhu !

Si vous perdez de la Santé Mentale quand vous êtes fou, vous n'avez rien à perdre, donc il ne se passe rien.

Le seul moyen de redevenir sain d'esprit est d'obtenir le Signe des Anciens au dé et de reprendre de la Santé Mentale à Cthulhu.

VICTOIRE

Vous gagnez la partie si vous êtes le seul joueur à qui il reste de la Santé Mentale à la fin d'un tour. Si *tout le monde* est fou à la fin d'un tour, le jeu est terminé et Cthulhu a gagné.

CULTES RIVAUX

Si vous jouez à deux joueurs, chaque joueur peut jouer deux ou trois cultistes. Les joueurs alternent toujours les tours. Le vainqueur est le joueur avec le dernier cultiste toujours sain d'esprit. Il vous faudra peut-être attaquer vos propres cultistes pour gagner!

JEU CRÉÉ PAR STEVE JACKSON

ILLUSTRÉ PAR ALEX FERNANDEZ

DÉVELOPPEMENT : PHILIP REED, RANDY SCHEUNEMANN, Y WILL SCHOONOVER

RESPONSABLE DU PROJET : ELISABETH ZAKES

DIRECTEUR DE MARKETING : PAUL CHAPMAN

DIRECTEUR DES VENTES : ROSS JEPSON

PLAYTESTERS : CHRISTINE BELSON, 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.

MAQUETTE ET DESIGN : EDGE STUDIO

ÉDITEUR : JOSE M. REY



www.sjgames.com

Recouvrez votre santé mentale sur

WWW.EDGEENT.COM

edge

©2010 Steve Jackson Games. Cthulhu Dice et le logo de Steve Jackson Games sont ® et TM de Steve Jackson Games Incorporated. Tous droits réservés. Édition française par Edge, marque déposée d'Ublis, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 0 5 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Fabriqué en Chine.

Cthulhu fhtagn !
Version 1.0 (Mars 2010)