

CALL of CTHULHU[®]

THE CARD GAME



RULES OF PLAY

Introducere

Bine ati venit în lumea stranie si terifiantă inspirată de povestirile lui Howard Phillips Lovecraft, de cercul său literar, si de clasicul RPG *Call of Cthulhu*.

În *Call of Cthulhu* Living Card Game (LCG), jucătorii interpretează rolurile unor investigatori îndrăzneți si a unor oribilități nemaivăzute care încearcă să reușească în misiunile lor periculoase în timp ce luptă cu forțele adversarilor lor.

Jocul tip Living Card Game (LCG)

Jocul de cărți *Call of Cthulhu* este un joc bazat pe un duel între doi jucători ce pot folosi numai conținutul acestui set de bază. În plus, *Call of Cthulhu* este, de asemenea, un LCG, iar distracția voastră si experiența de joc pot fi personalizate si îmbunătățite prin extensiile de câte 40 de cărți ce apar în mod regulat, numite Pachete Asylum. Fiecare Pachet Asylum vă oferă noi opțiuni si strategii pentru fiecare pachet de cărți din acest set de bază, precum si cărți pe care le puteți folosi să construiți pachete de cărți originale după propria dorință. CoC LCG poate fi jucat ocazional cu prietenii, dar si în competiții, prin intermediul turneelor organizate si supervizate special de către Fantasy Flight Games.

Componente

În setul de bază al jocului *Call of Cthulhu* sunt incluse următoarele componente:

- acest regulament
- 165 de cărți
- 1 tablă de joc
- 36 jetoane Succes si Rană
- 6 indicatoare pt. domeniile Cthulhu

Descrierea componentelor

Cartile

Setul de bază *Call of Cthulhu* aduce 165 de cărți ce pot fi folosite pentru a asambla 21 de combinații diferite de pachete de cărți. Cărțile sunt împărțite între cele șapte facțiuni ale jocului de cărți CoC: The Agency, Miskatonic University, The Syndicate, Cthulhu, Hastur, Yog Sothoth si Niggurath. Oricare dintre aceste facțiuni pot fi combinate câte două pentru a forma un pachet de cărți pentru joc.



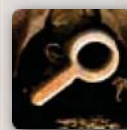
Tabla de joc

Tabla de joc reprezintă inima zonei de joc al *Call of Cthulhu* LCG. Aceasta păstrează cărțile Povestire pe care jucătorii le vor investiga si pe care așteaptă să le câștige pe tot parcursul jocului, pachetul de cărți Povestire din care se completează cărțile câștigate, precum si un bazin si o pistă pentru jetoanele Succes.

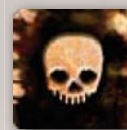


Jetoanele Succes si jetoanele Rană

Jucătorii plasează jetoanele Succes pe pista de reușite de pe partea lor de pe tabla de joc atunci când au o reușită la o povestire din joc. Jetoanele Rană sunt plasate pe cărțile Personaj pentru a urmări rănilor primite de respectivul personaj.



Succes



Rană

Indicatoare pentru domeniile Cthulhu

Domeniile sunt utilizate pentru a juca cărți în timpul jocului, iar indicatoarele Cthulhu pentru a marca un domeniu care este utilizat de un jucător. Plasarea unui indicator pe un domeniu "drenează" acel domeniu, ce nu poate fi utilizat din nou până ce nu va fi reîmprospătat în runda următoare a aceluia jucător.



Descriere generala a jocului

Aceste reguli sunt pentru jocul *Call of Cthulhu* LCG cu doi jucători. Regulile pentru un joc cu mai mulți jucători le găsiți pe

WWW.CTHULHULCG.COM

Punctele importante din *Call of Cthulhu* LCG sunt cărțile Povestire, care sunt trase la întâmplare dintr-un pachet de cărți Povestire stabilit și plasat pe tabla de joc între cei doi jucători. În timpul jocului, aceștia execută ture jucând din mâna lor cărți Personaj și Ajutor, folosindu-le apoi pentru a avea succes la povestiri.

În timp ce personajele sunt legate la o povestire, ele se pot confrunta în patru arene diferite: Teroare, Bătălie, Arcană și Investiție.

În fiecare tură, în care este rezolvată o povestire, jucătorul activ poate primi jetoane Succes pe partea sa a cărții Povestire. Când un jucător acumulează cinci jetoane Succes pe partea sa, el va câștiga acea povestire. Cine va câștiga trei povestiri, va câștiga jocul!

Factiunile

Există șapte factiuni diferite în *Call of Cthulhu* LCG, fiecare cu specificul său unic în cadrul universului Mythos. Fiecare factiune este reprezentată în joc de un simbol unic, și de asemenea, de o culoare/textură unică pe chenarul cărților sale. Mai multe informații aveți pe www.cthulhulcg.com.

Factiunile și simbolurile lor sunt următoarele:

-  The Agency
-  Miskatonic University
-  The Syndicate
-  Cthulhu
-  Hastur
-  Yog-Sothoth
-  Shub-Niggurath

Cărțile cu chenar gri și fără niciun simbol specific pentru resurse sunt neutre. Cărțile neutre nu aparțin vreunei factiuni.

Regula de aur

Dacă o regulă dată de textul unei cărți contrazice textul acestui regulament, regulile de pe carte au prioritate (cu câteva excepții, așa cum este specificat în cadrul regulilor).



Extenuat, Pregatit si Dementa

În mod normal, atunci când un jucător introduce în joc o carte din mâna sa, aceasta intră în pozitia pregătit, fiind pusă cu fata în sus pe suprafata de joc din fata lui.

Când o carte este "utilizată" pentru un anumit scop, cum ar fi legarea la o povestire sau în anumite cazuri în care este necesar să extenuăm cartea pentru a plăti pentru abilitatea ei, ea este epuizată. Pentru a arăta asta, este întoarsă cu 90 de grade lateral. O carte extenuată nu poate fi extenuată din nou până când nu este pregătită încă o dată. Când un jucător trebuie să pregătească o carte, pur și simplu el va întoarce cartea în pozitia sa normală verticală.

Unele efecte vor determina ca un personaj să intre în dementă. Pentru a arăta asta, întoarceți cartea invers cu fata în jos pe masă.



Pregatit



Epuizat



Dementa

Cartile

Există cinci tipuri de cărți în *Call of Cthulhu LCG*.

Cartile Povestire

Acest pachet de 10 cărți reprezintă povestiri ciudate de groază în care investigatori, criminali, sectanți și monstruozi din universul Cthulhu se luptă în acest joc. Personajele sunt legate la cărțile Povestire, unde se angajează în patru lupte cu personajele opozante. Când treburile se lămuresc, jetoanele Succes sunt acordate părții care a performat mai bine în acea povestire. În general, sunt necesare cinci jetoane Succes pentru a câștiga o carte Povestire. Când un jucător câștigă o carte Povestire, are opțiunea de a declanșa efectul unic de joc al povestirii.

Când un jucător câștigă trei cărți povestire, câștigă jocul.

Pentru un joc în doi este nevoie doar de un singur pachet de cărți Povestire.



Cartile Personaj

Cărțile Personaj reprezintă anchetatori îndrăzneți, oameni de știință și aventurieri, precum și acoliți nestiți, și Zeii din universul Mythos. Jucătorii au nevoie de cărțile Personaj pentru a avea succes la cărțile Povestire și câștiga jocul. Odată jucate, personajele rămân în joc până când sunt distruse de efectele jocului sau ale cărților.



Cartile Ajutor

Cărțile Ajutor reprezintă locații, obiecte, volume de cărți, vehicule și diverse dispozitive. Odată jucate, cărțile Ajutor rămân în joc până când sunt distruse de efectele jocului sau ale cărților.

Excepție: Cărțile care sunt atasate la o altă carte (cel mai adesea cărțile Ajutor) sunt imediat distruse (și puse într-o grămadă de cărți decartate) dacă cartea la care sunt atasate părăsește jocul.



Cartile Eveniment

Cărtile Eveniment reprezintă vrăji, acțiuni, dezastre și intrigă. O carte Eveniment este jucată în mod obișnuit din mâna jucătorului, efectele textului său sunt rezolvate, apoi este decartată.



Cartile Conspirație

Cărtile Conspirație sunt introduse într-un pachet de cărți al unui jucător și sunt jucate din mâna sa, dar când se află în joc funcționează ca și cărți Povestire suplimentare la care jucătorii pot lega personaje și lupta pentru succese. O carte Conspirație câștigată contează pentru totalul de trei cărți necesare pentru victorie.



Schema unei carti

1. **Titlul:** Numele acestei cărți. O carte cu o bulină lângă numele său este unică (vedeti la pag.6 "Cărtile unice").
2. **Codificare:** Textul descriptiv (dacă există) conține informații tematice despre carte și este o extensie a titlului cărții. (Vedeti pentru mai multe informații "Regulile formării pachetului de cărți").
3. **Cost:** Numărul de resurse de care un jucător are nevoie atunci când drenează un domeniu pentru a plăti o carte din mâna sa, pe care dorește să o joace. Retineti că cel puțin una din resursele domeniului trebuie să se potrivească cu factiunea cărții jucate.
4. **Simbolul factiunii:** Factiunea de care aparține cartea.
5. **Pictogramele:** Abilitățile personajelor în timpul luptelor de pictograme de pe o carte Povestire.

- Teroare
- Bătălie
- Arcană
- Investigatie

6. **Priceperea:** O măsură a cât de mult poate contribui un personaj la succesul dvs. la o povestire.
7. **Subtipuri:** Elemente de referință speciale care nu au reguli, dar fiecare pot fi afectate de alte cărți în timpul jocului. Exemple pot fi *Avatar al lui Nyarlathotep*, *Investigator* și *Guvernare*.
8. **Textul cărții:** Efectele speciale unice pentru respectiva carte.
9. **Cuvânt cheie:** Cuvintele cheie se găsesc în partea de sus a textului cărții, cu litere îngrosate. De exemplu **Eroic**, **Vointă** și **Rapid**. Prezenta unui cuvânt cheie indică faptul că acea carte este una cu abilități speciale, descrise mai târziu în acest regulament.
10. **Pictograma resursă:** Când o carte este ataată, cu susul în jos, la un domeniu al unui jucător, ea este considerată a fi resursă și se adaugă pictogramelor sale resursă când este drenat un domeniu pentru a plăti cărți sau pentru efecte ale cărților.
11. **Informații de colecționar:** Arată raritatea și numărul de colecție al cărții. Toate cărțile din setul de bază au o raritate fixată (F), dar cărțile mai vechi din seturile de susținere au alte niveluri.
12. **Pictogramele de luptă** (cărțile Povestire și Conspirație): Reprezintă ordinea în care pictogramele de luptă ale unei cărți Povestire sunt rezolvate. Ele pot fi adăugate sau eliminate de efectele cărților.

Pictogramele de susținere

Există câteva cărți care au o pictogramă de luptă mai mare (identică celor de pe cărțile Povestire) tipărită în caseta lor de text. Când o astfel de carte, este atașată la o povestire sau legată la ea, cartea adaugă o pictogramă de luptă de acel tip suplimentară în timp ce povestirea este rezolvată. Această pictogramă de luptă suplimentară este rezolvată în funcție de ordinea pictogramelor tipărite.

Exemplu: Dacă *Sleep of Reason* este atașată la o povestire o luptă *Teroare* va fi rezolvată de patru ori - o dată în mod normal și câte o dată suplimentar, după aceea (înainte de *Bătălie*), pentru fiecare pictogramă *Teroare* adusă de *Sleep of Reason*.



Cartile unice

Unele cărți din joc sunt unice. Acestea sunt marcate cu o bulină (•) în fata numelor cărților pentru a arăta unicitatea lor.

Dacă un jucător detine, în timpul jocului, un exemplar al unei cărți unice, el nu poate juca, controla sau introduce în joc o altă copie a acelei cărți. Însă este posibil ca ambii jucători să dețină, în același timp, aceleși carti unice. Dacă o carte unică este distrusă sau părăsește jocul, unui jucător îi este permis să joace o altă copie a acelei cărți unice în conformitate cu regulile cunoscute.

Pentru primul joc

Înainte de a începe jocul puneti deoparte cărțile F156-F165. Acesta este pachetul de cărți Povestire pe care îl vor folosi ambii jucători.

După ce ati pus deoparte cărțile Povestire, fiecare jucător trebuie să aleagă un pachet de cărți. Acest lucru poate fi realizat prin amestecarea oricăror două dintre cele șapte factiuni, adăugând unul dintre pachetele de cărți neutre (F141-F147 și F148-F154). Factiunile pot fi alese întâmplare sau după propriile preferințe. Dacă ambii jucători doresc aceeași factiune, ei vor da cu banul pentru a o câștiga.

Există 21 de combinații diferite, în setul de bază *Call of Cthulhu* LCG, ale factiunilor din joc.

Instalarea

Înainte de a juca *Call of Cthulhu* LCG, ambii jucători vor urma rapid, în această ordine, următoarele etape:

1. Amestecarea pachetelor de cărți.

Ca și orice alt pachet de cărți, fiecare jucător își va amesteca pachetul său de cărți până când vor fi suficient de amestecate.

2. Instalarea tablei de joc.

Jucătorii plasează tabla de joc în centrul zonei de joc. Apoi plasează toate jetoanele Succes și Rană în zona "Abisului" de pe tabla de joc. Unul dintre jucători amestecă pachetul de cărți Povestire și împarte trei cărți Povestire cu fața în sus în centrul tablei de joc. Restul de cărți Povestire sunt plasate cu fața în jos în spațiul desemnat pentru pachetul de cărți Povestire de pe tabla de joc.

3. Plasarea domeniilor.

Fiecare jucător ia trei cărți ce nu vor fi utilizate în acest joc și le plasează cu fața în jos lângă pachetul său de cărți. Aceste cărți reprezintă domeniile, la care, cei care le controlează, vor atasa resurse pe tot parcursul jocului. Acestea vor forma o "coloană" în fiecare zonă de joc.

4. Tragerea primei mâni de cărți.

Fiecare jucător trage opt cărți din pachetul său. Aceasta va fi prima mână. Fiecare alege cinci dintre aceste cărți pentru a forma mâna de deschidere. Cărțile rămase vor deveni resursele de pornire.

5. Atasarea resurselor.

Fiecare jucător ia cele trei cărți rămase din prima mână și atasează câte una, cu fața în sus și cu susul în jos, la fiecare dintre cele trei domenii ale sale. Cartea de dedesubt și pictograma resursă trebuie așezate astfel încât să fie vizibile deasupra cărții domeniu. Acum, cărțile atasate sunt considerate resurse. (Fiecare jucător, dacă așa dorește, se poate uita la resursele adversarului său.)

INSTALAREA JOCULUI - SUGESTIE PENTRU ZONA DE JOC



1



4

2



7

6

8

10

9

LEGENDA

- 1. Tabla de joc
- 2. Pachetul de cărți Povestire
- 3. Cărți Povestire
- 4. Abisul (bazinul cu jetoane Succes)
- 5. Pista pentru înregistrarea succesului

- 6. Pachetul de cărți pentru tras
- 7. Grămada de cărți decartate
- 8. Zona de joc
- 9. Domeniile
- 10. Indicatoarele pentru domenii

Desfasurarea unei ture

Call of Cthulhu LCG este jucat într-o serie de ture. Fiecare jucător completează tura proprie înainte ca celălalt jucător să își execute tura. Înainte ca jocul să înceapă, jucătorii, în mod aleatoriu, vor determina cine va executa prima tură.

Tura unui jucător este împărțită în cinci faze, care sunt executate în această ordine:

1. Faza de reîmprospătare a domeniilor

2. Faza tragerii cărților

3. Faza resurselor

4. Faza operatiunilor

5. Faza povestirii

Odată ce un jucător a completat cele cinci faze, tura sa este terminată. Mai jos este detaliată desfășurarea unei ture.

Excepție importantă: În timpul fiecărei prime ture a jocului, jucătorul de start poate trage numai o singură carte în timpul fazei sale de tragere a cărților, și va sări peste faza povestirii. Acest lucru este cunoscut ca și "penalitatea primului jucător" și se aplică numai jucătorului de start în prima tură a jocului.

1. Faza de reîmprospătare a domeniilor

În primul rând, jucătorul activ (jucătorul a cărui tură este) alege și recuperează unul dintre personajele sale aflate în stare de demență, (dacă există) întorcându-l cu fata în sus, și epuizându-l (sau îl lasă epuizat dacă deja este epuizat). Un personaj recuperat nu se consideră a fi în demență, dar rămâne epuizat până la tura următoare.

Apoi, jucătorul activ pregătește toate cărțile sale epuizate în joc (cu excepția celei care de abia a fost recuperată) și reîmprospătează domeniile sale drenate eliminând indicatoarele de pe ele.

Important: Amintiți-vă că un jucător poate reîmprospăta și pregăti personajele numai la startul turelor sale, și că personajele unui jucător nu pot fi reîmprospătate și pregătite în faza de reîmprospătare din timpul turei adversarului său.



2. Faza tragerii cărților

Jucătorul activ trage două cărți din pachetul său.

Dacă la un moment dat un jucător nu mai are cărți rămase în pachetul său, acesta este eliminat imediat din joc și adversarul său câștigă jocul.

3. Faza resurselor

În timpul acestei faze, jucătorul activ poate alege o singură carte din mâna sa și să o ataseze, cu fata în sus și susul în jos, la unul din domeniile sale, ca și resursă (nu există limită pentru numărul de resurse ce pot fi atasate la un domeniu). Numărul și tipul resurselor atasate la un domeniu sunt importante când acel domeniu este drenat pentru a plăti cărți (sau efecte ale cărților). O resursă nu mai face parte din mâna unui jucător și nu poate fi utilizată pentru orice altceva.

4. Faza operatiunilor

Această fază este singura în care unui jucător îi este permis să joace cărți Personaj și Ajutor din mâna sa. În timpul acestei faze numai jucătorul activ poate să joace cărți Personaj și Ajutor.

Pentru ca un jucător să joace o carte din mâna sa (sau să activeze anumite efecte ale cărții), trebuie să plătească prin drenarea unui domeniu cu suficiente resurse. (El va plasa un indicator Cthulhu pe domeniu pentru a arăta că acesta este drenat).

Un domeniu nu poate fi drenat pentru a plăti o carte (sau un efect al ei), dacă acesta nu are atasat un număr egal sau mai mare de resurse decât costul necesar. De asemenea, rețineți că atunci când drenati un domeniu pentru a juca o carte care nu este neutră, cel puțin una din resursele atasate trebuie să fie din factiune cărții respective (lucru ce se aplică și cărților neutre). Aceasta este o potrivire de resurse.

Un domeniu care este drenat nu mai poate fi drenat din nou până nu va fi reîmprospătat de efectele cărților sau în faza de reîmprospătare.

Cărțile ce au cost zero nu necesită drenarea unui domeniu pentru a plăti costul lor, și nici nu necesită o potrivire de resurse.

După ce un jucător joacă o carte Personaj sau Ajutor din mâna sa, el o plasează în poziția pregătită cu fata în sus în zona de joc din fata sa. Este recomandat ca fiecare jucător să joace toate cărțile sale Personaj a într-o zonă și cărțile Ajutor într-o altă zonă, astfel încât ambii jucători să poată viziona cu ușurință zona de joc.

Exemplu: În timpul fazei sale pentru operatiuni, Dan dorește să joace cartea "Bag Man" din mâna sa. Pentru a face asta, el trebuie să dreneze un domeniu care are cel puțin 3 resurse atasate, dintre care una trebuie să fie o resursă a factiunii Syndicate "▲".

Important: Nu uitați că cel puțin una dintre resursele atasate la domeniu trebuie să se potrivească cu factiunea cărții care va fi jucată.

Important: Jucătorii nu vor putea niciodată drena mai mult de un domeniu pentru a plăti costul de joc al unei cărți sau pentru a activa un efect al ei. De multe ori jucătorii vor "plăti mai mult" pentru o carte, deoarece domeniul drenat va avea mai multe resurse decât costul cărții. Resursele plătite suplimentar sunt pierdute; ele nu pot fi "reportate" pentru următoarea carte jucată.

Plata pentru abilitățile cartilor

Unele cărți au abilități care pot fi declansate în joc, dar încă este nevoie ca jucătorul declansator să dreneze un domeniu cu un număr specificat de resurse pentru a plăti costul lor. Pentru declansarea abilității unei cărți deja aflate în joc nu este necesară o potrivire de resurse, numai dacă nu este specificat altfel de abilitate.

5. Faza povestirii

Această etapă din *Call of Cthulhu* LCG este cea în care au loc cele mai multe acțiuni. În timpul acestei faze jucătorul activ leagă personajele sale la povestiri cu scopul de a plasa jetoane Succes în partea sa a acelor cărți Povestire, în timp ce adversarul său încearcă să îl împiedice să facă acest lucru.

Faza povestirii este jucată în trei etape:

1. Jucătorul activ leagă personaje

2. Adversarul leagă personaje

3. Povestirile sunt rezolvate

Etapa 1 - Jucătorul activ leaga personaje

Jucătorul activ decide care dintre personajele sale pregătite vor fi legate, și la care dintre cele trei povestiri, iar apoi toate aceste personaje vor fi legate în același timp la cele trei cărți Povestire. Când un personaj este legat la o povestire, cel care îl controlează epuizează tacele personaj și îl mută în fața acelei cărți Povestire. Jucătorul activ poate lega un număr nelimitat de personaje la fiecare povestire, atâta timp cât acestea nu sunt deja epuizate. Fiecare personaj poate fi legat la o singură povestire.

Jucătorul activ poate opta pentru a nu lega personaje la nicio povestire în timpul acestei etape. Dacă jucătorul activ va decide să nu lege nici măcar un personaj la o povestire, atunci această fază se termină și tura acestui jucător se încheie.

Exemplu: *Dan are cinci personaje în joc. În timpul etapei 1 a fazei povestirii, decide să lege un personaj la povestirea A, două personaje la povestirea B, dar să nu lege cele două personaje rămase la povestirea C pentru că el crede că are nevoie de ele în timpul turei adversarului său.*

Etapa 2 - Adversarul leaga personaje

Acum, adversarul (jucătorul inactiv) poate să lege oricare dintre personajele sale pregătite la oricare dintre povestirile unde jucătorul activ a legat cel puțin un personaj în timpul Etapei 1.

Etapa 3 - Povestirile sunt rezolvate

Acum, jucătorul activ selectează o povestire pentru a fi rezolvată. Când o povestire este rezolvată, personajele legate se vor angaja într-o serie de lupte, iar în cele din urmă jucătorul activ va determina dacă a avut succes la acea povestire (vedeti secțiunea "Rezolvarea unei cărți Povestire" pentru mai multe detalii).

După ce o povestire este rezolvată, toate personajele legate la acea povestire se întorc în zona de joc a celui care le controlează, păstrând starea lor curentă, pregătite sau epuizate.

La sfârșitul fazei povestirii, jocul trece la celălalt jucător, care trebuie să completeze apoi întreaga sa tură. În acest fel, turele trec dintr-o parte în alta între cei doi jucători până când unul va câștiga jocul.

Rezolvarea unei cărți Povestire

În timpul fazei povestirii, în ordinea stabilită de jucătorul activ, fiecare carte Povestire (ce are personaje legate) trebuie să fie rezolvată. Aceasta se realizează urmând acești cinci pași:

1. Lupta Teroare

2. Lupta Bătălie

3. Lupta Arcană

4. Lupta Investigatie

5. Determinarea succesului

Luptele Teroare, Bătălie, Arcană și Investigatie sunt, de asemenea, numite și pictograme de luptă. Retineti că ordinea pictogramelor de luptă este printată în partea stângă a cărților Povestire.

Rezolvarea unei pictograme de luptă


Pentru a rezolva o pictogramă de luptă (cum ar fi "Teroare"), jucătorul activ numără toate pictogramele relevante de la toate personajele legate la acea povestire. Adversarul face același lucru pentru personajele sale legate la acea povestire. Jucătorul care are cele mai multe pictograme de tipul corespunzător câștigă lupta și imediat aplică efectele specifice acesteia (a se vedea mai jos).

Dacă jucătorii sunt la egalitate atunci când totalizează numărul pictogramelor (ambii au un număr egal de pictograme de un anumit tip, inclusiv zero), nu se întâmplă nimic și jocul continuă.

Retineti că acele pictograme de susținere (vedeti pag.6) nu contează ca și pictograme când se compară numărul total al pictogramelor.

Lupta Teroare - **Terror Struggle**

Jucătorul care pierde o luptă Teroare trebuie imediat să aleagă unul dintre personajele sale (legate la acea povestire) pentru a-l băga în dementă, dacă este cazul. Acel personaj nu se mai consideră că este legat la povestire (se consideră că acesta a părăsit scena, bolborosind și cu spume la gură).

Excepție importantă: Personajele care au o pictogramă Teroare () sau cuvântul cheie Vointă nu pot intra niciodată în dementă (indiferent de efectele cărților). Astfel, în cazul în care toate personajele, (din acea povestire), jucătorului învins posedă pictograma Teroare, atunci pierderea luptei Teroare nu are niciun efect asupra aceluși jucător.

Lupta Bătălie - **Combat Struggle**

Jucătorul care pierde o luptă Bătălie trebuie imediat să aleagă unul dintre personajele sale (legat la acea povestire) pentru a fi rănit, dacă este cazul.

Cele mai multe personaje sunt distruse (fiind aruncate în grămada de cărți decartate) după o singură rănire. Însă, unele personaje detin cuvântul cheie Rezistentă, care le permite să primească răni suplimentare înainte de a fi distruse. De exemplu, un personaj cu Rezistentă +2 va fi distrus numai după primirea a trei răni. De fiecare dată când un personaj este rănit, cel care îl controlează, arată acest lucru prin plasarea unui jeton Rană pe personaj.

Lupta Arcană - Arcane Struggle

Jucătorul care învinge într-o luptă Arcană trebuie imediat să pregătească unul dintre personajele sale legate la acea povestire (personajul se consideră în continuare că este legat la povestire, dar nu mai este epuizat). Retineti că personajul care este pregătit nu este nevoie să detină o pictogramă Arcană.

Lupta Investigatie - Investigation Struggle

Jucătorul care câștigă o luptă Investigatie poate imediat să plaseze un jeton Succes pe cartea Povestire care tocmai a fost rezolvată. Acest lucru poate determina ca un jucător să câștige imediat o carte Povestire. În acest caz, jucătorul ia acea carte Povestire și îi rezolvă efectele înainte de a continua (vedeti "Câștigarea unei cărți Povestire").

Determinarea succesului

După rezolvarea celor patru pictograme de luptă, jucătorul activ determină dacă a avut succes la povestire. Acum, el va adăuga valorile combinate ale calificativelor personajelor sale legate la acea povestire. Acesta este calificativul total. Dacă valoarea calificativului total este mai mare decât a adversarului său, atunci jucătorul activ poate plasa un jeton Succes în partea sa de la povestirea care a fost rezolvată.

În plus, pentru a avea succes la o povestire, calificativul total al jucătorului activ trebuie să fie de cel puțin unu sau mai mare. În cazul în care calificativul său este zero sau mai puțin, el nu are succes.

Note that characters that were destroyed or driven insane during the icon struggles do not add their skill value to determine success.

Retineti, de asemenea, că numai jucătorul activ poate plasa un jeton Succes în cazul în care o povestire a fost rezolvată cu succes. Dacă jucătorul inactiv are cel mai mare calificativ, nu se va întâmpla nimic.

Povestiri necontestate: Dacă jucătorul activ reușește într-o povestire, iar calificativul total al adversarului său este zero (sau mai puțin), se consideră că povestea este necontestată, și jucătorul activ poate plasa un jeton Succes suplimentar la acea povestire.

Dacă, în orice moment, un jucător are cinci sau mai multe jetoane Succes în partea sa a cărții Povestire, imediat va câștiga povestirea și alege să execute efectele acesteia (vedeti mai jos). Când un jucător câștigă o a treia carte Povestire, acesta câștigă jocul!

Castigarea unei carti Povestire

Imediat, după ce un jucător câștigă o carte Povestire (lucru care se întâmplă în momentul în care jucătorul are cinci sau mai multe jetoane Succes pe partea sa a cărții Povestire), ia cartea respectivă, alege dacă va executa sau nu efectele acesteia, și o plasează într-un loc vizibil din zona sa de joc, cu fata în sus, pentru a arăta că a câștigat acea povestire. Asta se va face înainte de a începe rezoluția următoarei cărți.

După ce o carte Povestire este câștigată, și efectele sale sunt sau nu executate, este înlocuită de o nouă carte Povestire din pachetul de cărți corespunzător. Astfel, dacă o carte Povestire ar fi câștigată înainte de a fi rezolvată (prin plasarea a cinci jetoane în urma unei lupte Investigatie), ea este înlocuită, și rezoluția povestirii este încheiată.

Personajele care au fost legate la o povestire ce a fost câștigată nu se mai consideră că sunt legate la vreo povestire.

Efectele cartilor Povestire

Fiecare carte Povestire are un efect special foarte puternic. Când un jucător câștigă o carte Povestire, alege dacă să execute sau nu efectul. Odată ce efectul a fost executat (sau nu), cartea Povestire este mutată în grămada cărților Povestire câștigate a jucătorului care a câștigat-o, și este contabilizată pentru a vedea dacă poate fi câștigat jocul.

După ce o carte Povestire a fost câștigată și efectul său este executat (sau nu), ambii jucători decartează toate jetoanele Succes plasate la acea povestire. Aceste jetoane sunt pierdute acum. Apoi, un jucător trage o altă carte Povestire din pachetul corespunzător și o plasează în locul în care a fost vechea povestire. În acest fel, întotdeauna, vor exista trei povestiri între jucători.

Dacă, prin efectele cărților, mai multe cărți Povestire sunt câștigate în același timp, jucătorul activ decide ordinea în care sunt câștigate. Jucătorii rezolvă fiecare victorie în parte, așa cum este descris mai sus.

Dacă, prin efectele cărților, ambii jucători ar câștiga simultan o carte Povestire, jucătorul activ câștigă povestirea.

Retineti că pachetul de carti Povestire trebuie să contină întotdeauna aceleasi zece cărți Povestire găsite în acest set de început. Jucătorii nu pot modifica continutul pachetului înainte de a începe jocul.

Sfarsitul unei ture

La sfarsitul fazei povestirii, jucatorii mai au încă o sansă să execute actiuni (cum ar fi jucarea cărților Eveniment sau utilizarea abilităților cărților în joc), iar apoi toate personajele sunt dezlegate de la cărțile Povestire. Ele nu mai sunt legate la acele povestiri, si pot fi legate pe viitor la alte povestiri, dacă vor fi disponibile.

Apoi jocul trece la celalalt jucător, care începe tura sa cu faza de reîmprospătare.

Cartile Conspiratie

- 1) Cărțile Conspiratie arată la fel ca si cărțile Povestire, cu diferenta culorii sablonului, dar sunt jucate din pachetul pentru tras. Ele fac parte dintr-un pachet de minim 50 cărți. Într-un pachet de cărți nu pot fi mai mult de trei cărți Conspiratie cu acelasi titlu.
- 2) Cărțile Conspiratie sunt jucate din mâna jucătorului activ în timpul fazei operatiunilor din tura sa. Ele intră în joc ca si cărți Povestire "noi", în plus față de cele trei care se află în joc.
- 3) Ca si celelalte cărți din pachetul pentru tras, cărțile Conspiratie pot fi, de asemenea, atasate la un domeniu în timpul fazei resurselor pentru a furniza o resursă factiunii corespunzătoare.
- 4) Fiecare jucător poate avea în joc la un moment dat o carte Conspiratie. Jucătorii pot juca o carte Conspiratie chiar dacă un adversar are în joc o carte Conspiratie cu acelasi titlu.
- 5) O conspiratie câștigată se calculează la numărul total de povestiri ale câștigătorului său. La sfarsitul unui joc cărțile Conspiratie "câștigate" sunt returnate proprietarilor lor.
- 6) Dacă o carte Conspiratie este jucată si apoi este câștigată de un jucător, cel care a jucat-o poate juca apoi o altă carte Conspiratie din mâna sa în timpul următoarei faze de operatiuni din tura sa. (El poate juca, chiar, o altă copie a cărții care tocmai a fost câștigată).
- 7) Dacă o carte Conspiratie părăsește jocul pentru orice motiv, altul decât acela de a fi "câștigată", este plasată în grămada de cărți decartate a proprietarului său. Toate jetoanele Succes de pe ea sunt pierdute.
- 8) Conspiratiile nu sunt înlocuite de cărți Povestire (din pachetul de cărți Povestire) când sunt câștigate sau eliminate din joc. Efectele nu pot înlocui cărți Conspiratie cu cărți Povestire. Pe de altă parte, cărțile Conspiratie sunt tratate ca si cărți Povestire când se află în joc.

Cuvintele cheie

Personajele pot avea unul sau mai multe dintre următoarele cuvinte cheie (acestea sunt indicate întotdeauna cu scris îngrosat deasupra textului cărții sau tipărite cu susul în jos în partea de jos a cărții).

Rapid

Când este rezolvată o povestire, jucătorul care controlează cele mai multe personaje Rapide legate la acea povestire câștigă toate egalitățile în timpul luptelor de pictograme si când este determinat succesul la acea povestire. Retineti, totusi, că o egalitate la zero nu are niciun câștigător. Dacă, de asemenea, jucătorii au un număr egal de personaje Rapide la acea povestire, egalitatea se rezolvă normal, fără niciun efect.

Eroic/Imoral

În *Call of Cthulhu* LCG, jucătorilor le este permis să construiască pachete de cărți care contin atât investigatori, cât si monstroozități din Mythos. Însă, personalitățile cele mai puternice ale fiecărei părți nu vor lucra niciodată împreună.

În timpul jocului, jucătorii nu pot juca (sau introduce în joc prin intermediul efectelor) un personaj Eroic dacă ei controlează vreun personaj Imoral. În mod similar, un jucător nu poate juca un personaj Imoral dacă el controlează un personaj Eroic aflat în joc.

Dacă dintr-un anumit motiv, un jucător controlează în acelasi timp atât un personaj Eroic, cât si unul Imoral, el trebuie să aleagă unul pentru a fi decartat imediat.

Invulnerabilitate

Personajele cu Invulnerabilitate nu pot fi rănite sau alese pentru a fi rănite, si nu pot fi mutate sau plasate jetoane Rană pe ele, indiferent de efectele cărților. Însă, personajele care au cuvântul cheie Invulnerabilitate încă pot fi distruse de efectele cărților.

Loial

Când un jucător drenează un domeniu pentru a plăti costul în resurse al unei cărți jucate, care are cuvântul cheie Loial, domeniul trebuie să contină suficiente resurse ale factiunii cărții pentru a plăti costul său integral (în mod normal este suficientă una singură).

Exemplu: Dan dorește să joace cartea sa Eveniment "Deep One Assault", la un cost de 4 resurse. Aceasta este o carte loială factiunii Cthulhu. Pentru a juca această carte jucătorul trebuie să derneze un domeniu care contine cel puțin patru resurse ale factiunii Cthulhu.



Statornic

Unele cărți au simboluri ale factiunii lor în titlu. Aceste simboluri sunt parte ale costului cărții. Aceste cărți sunt cunoscute ca și cărți statornice. Când un jucător drenează un domeniu pentru a plăti costul în resurse pentru a juca o carte Statornică, el trebuie să aibă cel puțin atâtea resurse în domeniile pe care le controlează (și să facă o potrivire de resurse în modul cunoscut).

Exemplu: Dan dorește să joace cartea Personaj "T-Men" în timpul fazei sale de operațiuni. "T-Men" este un membru al factiunii Agency cu un cost de 5, care are două simboluri ale factiunii Agency în titlu. Pentru a juca această carte, Dan trebuie, în primul rând, să aibă cel puțin 2 resurse Agency atasate la oricare dintre domeniile pe care le controlează și va drena un domeniu cu cel puțin 5 resurse (una Agency).

Rezistentă

Personajele cu Rezistentă pot fi rănite de un număr de X ori în plus față de normal (marcați fiecare rană cu un jeton pus pe personaj).

De exemplu, un personaj cu Rezistentă +2 poate primi două răni fără a fi distrus. Însă, următoarea rană îl va distruge.

Unele efecte din joc dau personajelor Rezistentă. De câte ori un personaj primește Rezistentă din mai mult de o sursă se numește că este Rezistentă la grămadă. De exemplu, dacă un personaj cu Rezistentă +2 primește un Ajutor Atasament care îi dă Rezistentă +1, atunci personajul, efectiv are Rezistentă +3.

Tranzitoriu

Cărțile cu cuvântul cheie Tranzitoriu contează ca și două resurse atunci când domeniul la care sunt atasate este drenat pentru a juca o carte. Odată ce un domeniu cu o resursă tranzitorie atasată este drenat, pentru orice motiv, toate resursele Tranzitorii atasate sunt distruse și plasate în grămada de cărți decartate. În LCG, cuvântul cheie Tranzitoriu, este reprezentat grafic cu o săgeată lângă pictogramele resurselor, așa cum se vede mai jos:



Vointă

Personajele cu Vointă nu pot fi niciodată trimise în dementă sau alese pentru a fi trimise în dementă, indiferent de efectele cărților.

Regulile sincronizării

Fiecare jucător poate executa acțiuni (jucând cărți Eveniment sau folosind abilitățile personajelor) în timpul fiecărei etape a fiecărei faze, cu excepția a câtorva perioade din joc (pentru detalii, vedeți diagrama desfășurării unei ture). Nu pot fi executate efecte ale cărților sau acțiuni, în special, în timpul etapei de rezolvare a cărții Povestire din faza povestirii, până când toate cele trei povestiri nu sunt rezolvate. Întotdeauna, jucătorul activ execută prima acțiune în oricare fază.

Acțiunile sunt executate pe rând, câte una. După ce un jucător a executat și rezolvat o acțiune, trebuie să îi dea adversarului său șansa de a executa și rezolva o acțiune înainte ca el să poată executa o alta, etc.

O acțiune este rezolvată complet înainte ca o altă acțiune să poată fi executată (excepție: distrugerea, vedeți mai jos).

O **Reacție** este o acțiune care poate fi jucată numai dacă sunt îndeplinite circumstanțele descrise în textul acesteia. Reacțiile sunt formulate, întotdeauna, într-o manieră ca în exemplul de mai jos:

"Reacție: după ce un personaj este distrus, puneti un jeton Succes pe o carte Povestire."

O reacție nu poate fi jucată până când efectul pe care îl declanșează nu este complet rezolvat. O reacție poate fi jucată o singură dată.

Excepție specială: Există mai multe reacții care au loc după ce cartea este distrusă. În mod normal, cărțile nu au niciun efect în timp ce se află în grămada de cărți decartate, dar o carte, care are o reacție ce a fost declanșată de propria distrugere, poate fi activată.

O **Reacție forțată** este o acțiune pe care un jucător trebuie să o declanșeze atunci când se aplică circumstanțele sale.

O **Subminare** este o acțiune specială care poate efectiv anula sau schimba o acțiune care tocmai a fost executată de adversar. Amintiti-vă că toate acțiunile sunt complet rezolvate înainte de a putea fi executată următoarea acțiune. Subminarea este excepția de la regulă.

Când efectul unei cărți este anulat, costul său încă trebuie plătit (și astfel pierdut). Cărțile Eveniment anulate sunt imediat decartate.

Exemplu de sincronizare

Dan și Toma joacă un joc, și este faza operațiilor a lui Dan. Deoarece este tura lui Dan, el are prima șansă de a executa o acțiune. El alege să joace "Byakhee Servant" (personaj Hastur, cu un cost de 3) prin drenarea unui domeniu din domeniile sale cu patru resurse atasate (două dintre ele sunt Hastur (♣), îndeplinind necesitatea de potrivire a resurselor).

Toma nu are de executat o acțiune Subminare sau Reacție, dar ar dori să execute o acțiune. El joacă cartea Eveniment "Shotgun Blast" (eveniment Agency) prin drenarea unui domeniu cu trei resurse atasate (dintre care una este resursă Agency (♣), îndeplinind potrivirea). Evenimentul enunță **"Acțiune:** alegeți și răniți un personaj cu o abilitate de X sau mai mică." (X este costul plătit pentru carte). El alege Byakhee Servant ca țintă. Dan nu dorește ca Byakhee Servant să fie rănit și joacă cartea Eveniment "Power Drain" (o acțiune de subminare cu un cost de 2) ce anulează evenimentul "Shotgun Blast". Această acțiune este permisă deoarece acțiunile de subminare anticipează acțiunea executată. Acum evenimentul "Shotgun Blast" este anulat.

Secvențele fazelor unei ture

1. Faza de reimprospatare

- Pregătiți toate personajele dvs. epuizate
- Recuperați 1 personaj aflat în dementă (epuizat)

- Pot fi executate acțiuni

2. Faza tragerii

- Trageți 2 cărți

- Pot fi executate acțiuni

3. Faza resurselor

- Atasati 1 resursă la un domeniu (*optional*)

- Pot fi executate acțiuni

4. Faza operațiilor

- Pot fi executate acțiuni

Când jucătorul activ joacă un personaj sau o carte Ajutor din mână sa, se consideră că execută o acțiune.

5. Faza povestirii

- Pot fi executate acțiuni

- Dvs. (jucătorul activ) legați personaje la povestiri

Dacă jucătorul activ nu leagă niciun personaj la o povestire, faza povestirii se termină imediat. Continuați cu etapa 6: Sfârșitul turei.

- Pot fi executate acțiuni

- Adversarul (jucătorul inactiv) leagă personaje pentru a se opune personajelor dvs.

- Pot fi executate acțiuni

Rezolvați fiecare povestire în ordinea aleasă de dvs. La fiecare povestire, rezolvați următoarele, în ordine:

- Rezolvarea luptei Teroare (👁️)
- Rezolvarea luptei Bătălie (👤)
- Rezolvarea luptei Arcană (📖)
- Rezolvarea luptei Investigatie (🔍)

- Pot fi jucate reacțiile la lupte și succesele rezultate

- Pot fi executate acțiuni

- Personajele sunt dezlegate de la povestiri

6. Sfârșitul turei

- Jucătorul din stânga dvs. devine jucătorul activ

SECVENȚELE DIN CASETELE VERZI NU POT FI ÎNTRE-
RUPT DE VREO ACȚIUNE SAU REACȚIE (SUBMINĂRI-
LE ÎNCĂ POT AVEA LOC, IAR REACȚIILE FORTATE
TREBUIE REZOLVATE IMEDIAT).

Efectele cumulative

Multe efecte sunt cumulative și execută efectul de mai multe ori dacă mai multe copii ale aceluși efect se află în joc. De exemplu, dacă există în joc trei exemplare ale cărții "Shadowed Reef" (carte Ajutor, factiunea Cthulhu, cu textul: "Personajele Deep One primesc 🧟"), fiecare exemplar adaugă o pictogramă Teroare tuturor personajelor Deep One. Astfel, acestea vor primi trei pictograme Teroare.

Retineti că o reacție poate avea efect de mai multe ori dacă sunt mai multe copii în joc (dar, o singură dată per carte per declansare).

Efecte declansatoare

Un efect declansator reprezintă orice efect precedat de următorul text îngrosat: **Acțiune**, **Subminare**, **Reacție**, sau **Reacție forțată**.

Abilitate declansatoare

O abilitate declansatoare reprezintă orice efect declansator cauzat de o carte care se află deja în joc.

Zi si Noapte

Unele cărți din joc schimbă "timpul" în Zi sau Noapte (niciuna dintre acestea nu au vreun efect specific, dar permit altor efecte specifice ale cărților să fie activate). La începutul jocului nu este nici Zi, nici Noapte. Se consideră a fi Zi sau Noapte numai dacă se află în joc o carte pentru Zi sau Noapte. Dacă dintr-un motiv anume se află în joc o carte pentru Zi și una pentru Noapte, atunci se consideră că este atât Zi, cât și Noapte.

A Distruge și a Sacrifica

Când o carte este distrusă (asta include un personaj care a primit un număr fatal de răni), este plasată în grămada de cărți decartate.

Un personaj care este sacrificat, de asemenea, plasat în grămada de cărți decartate. Un jucător poate sacrifica numai cărți pe care le controlează, asta înseamnă că, un jucător nu poate niciodată să sacrifice o carte a adversarului. Retineti că "sacrificarea" și "distrugerea" nu sunt termeni interschimbabili, o carte distrusă nu este sacrificată.

Dementa

Când un personaj intră în dementă, este întors cu fata în jos și toate cărțile atasate la el sunt distruse. Dacă un personaj rănit, indiferent de Rezistența sa, intră în dementă, este distrus imediat. În mod similar, dacă un personaj aflat în dementă este rănit, el este distrus.

Personajele aflate în dementă au următoarele statistici: cost - 0, pricepere - 0, nicio factiune, nicio pictogramă, fără caracteristici și fără text. Un personaj aflat în dementă nu poate fi legat la o povestire și nici nu este considerat a fi legat la o povestire.

Adaugarea unui domeniu

Unele efecte din joc permit unui jucător să adauge cărți domeniu suplimentare. Când un jucător adaugă un nou domeniu, pur și simplu trage cartea de deasupra pachetului său de cărți, se uită la ea, și o plasează cu fata în jos lângă domeniile existente. Acum, această carte este considerată domeniu și își va pierde toate elementele de identificare și funcțiile de joc. Resursele pot fi adăugate la noul domeniu în timpul fazei resurselor (și prin intermediul efectelor cărților) ca la un domeniu obișnuit.

Regulile construirii p.c.

Când construiesc pachetele de cărți din colecțiile lor de cărți, în scopul participării la un turneu, jucătorii trebuie să respecte următoarele:

- 1) Pachetul trebuie să contină cel puțin 50 de cărți. Cărțile Povestire și domeniile nu se contabilizează pentru acest minim de 50 de cărți.
- 2) Într-un pachet nu pot exista mai mult de trei copii ale unei cărți (după titlu). (Dacă două cărți au același titlu, dar descrieri diferite, ele încă se contabilizează pentru limita de trei.)

Retineti că cu cât mai multe cărți devin disponibile în *Call of Cthulhu* LCG, pentru un joc organizat, numărul minim de cărți necesar într-un pachet poate fi mărit.

Controlul și Detinerea

Jucătorii "detin" toate cărțile pe care ei le-au adus în joc prin pachetul lor de joc. La sfârșit toate cărțile sunt returnate proprietarilor lor.

Când o carte vine în joc, o face sub controlul proprietarului său, dacă nu este specificat altfel de efectul care a adus cartea în joc. De asemenea, unele efecte permit unui jucător să ia controlul asupra unei cărți a unui adversar.

Când un efect se referă la cartea "ta" sau la o carte a "adversarului", se face referire întotdeauna la cel care controlează în acel moment cartea, dacă nu s-a făcut referire în mod special la proprietarul cărții.

Când o carte părăsește jocul (este mutată în mână, pachetul sau grămada de cărți decartate ale unui jucător) este trimisă în zona de joc corespunzătoare a proprietarului său.

Campionatul Mondial: Call of Cthulhu

Campionatul Mondial pentru *Call of Cthulhu* LCG este tinut în fiecare vară la GenCon Indianapolis.



2005 – Greg Gan



2006 – Chris Long



2007 – Jim Black

Jocul organizat

Alăturati-vă online comunității *Call of Cthulhu* la adresa www.cthulhulcg.com pentru a găsi comercianți, evenimente speciale și turnee aproape de dvs. Puteti vizita, de asemenea, site-ul pentru a deveni un Slujitor și de a ajuta FFG să organizeze turnee în zona dumneavoastră.

În plus, pe www.cthulhulcg.com veti putea găsi actualizări, clarificări asupra regulilor, mesaje de la realizatori și articole interesante despre joc. Ne vedem acolo!

Echipa

Sef concept de joc: Nate French

Concept de joc, original: Eric M. Lang

Director artistic: Zoe Robinson

Grafică: Andrew Navaro

Proiectant artistic: Brian Schomburg

Reguli: Christian T. Petersen și Eric M. Lang

Redactare: Michael Hurley și Mark O'Connor

Coordonator de productie: Morgan C. Stana

Editor: Christian T. Petersen

Mulumiri speciale:

Lui H.P. Lovecraft, pentru scrierile extraordinare.

Lui Charlie Krank și Lynn Willis de la Chaosium, pentru că ne-au lăsat să lucrăm cu el.

Testerilor nostri: prea multi pentru a fi trecuti aici, dar prea importanti pentru a fi uitati. Vă mulțumim!

Call of Cthulhu este marcă înregistrată a Chaosium, Inc. Toate drepturile sunt sub licență. *Call of Cthulhu* LCG este marcă înregistrată a Fantasy Flight Publishing, Inc., toate drepturile rezervate. Aceste reguli și toate desenele sunt Copyright 2004, 2008, Fantasy Flight Publishing, Inc. Nicio parte a acestui produs nu poate fi reprodusă fără permisiunea editorului.

Vă rugăm vizitați www.cthulhulcg.com

și

www.fantasyflightgames.com actualizări regulate, activități ale comunității și multe altele!

Traducere Robert Militaru, pentru sugestii -
games_manager@yahoo.com

