



2-6



6+



15'

ЛИПЯКИЙ КТУЛХУ



ПРАВИЛА

**«Не мёртво то, что может вечно возлежать...
Не буди лихо, пока оно тихо!»**

Книга Стенаний Ктулху

Великий Древний (по совместительству большой ворчун) хочет уничтожить мир, и для этого ему нужно хорошенько отдохнуть и набраться сил. Но его постоянно дёргают всякие Ми-го, порождения Шуб-Ниггурат и прочие культисты.

Решено: настало время переложить все заботы и рутину на верного последователя!

Докажите, что вы достойны охранять покой Ктулху, и он позволит вам и именно вам лично приблизить конец человечества!

СОСТАВ ИГРЫ



8 липких щупалец



30 жетонов существ
(по шесть пяти цветов)



30 жетонов
глубоководных



5 жетонов сыщиков



Эта книга
правил



12 карт проклятий



2 кубика:
кубик существа
и кубик цвета

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Впечатлите Ктулху! Повелитель наблюдает за вами и желает, чтобы вы поскорее избавили его от самых надоедливых хтонических существ. Чтобы первым выловить существо, досаждающее Великому Древнему, вам нужно сделать точный бросок своим липким щупальцем. Будьте осторожны, чтобы не запутаться щупальцами с другими последователями Ктулху, и, конечно, берегитесь неуёмных сыщиков!

За каждое правильное существо, выловленное вами, вы получите жетон глубоководных. В игре победит самый быстрый последователь Ктулху, первым набравший 5 таких жетонов!

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Липкие щупальца

Это ваши щупальца, с помощью которых вы будете ловить существ, мешающих Ктулху спать.

Примечание: чтобы щупальца оставались липкими, рекомендуется мыть их холодной водой без мыла и моющих средств после каждой игры.



Жетоны существ

Это существа, которых вам нужно ловить. Всего в игре есть 6 видов существ, каждое из которых бывает пяти разных цветов.



Ночные
призраки



Ми-Го



Младые
Шуб-Ниггурата



Культисты



Подземные



Кошки Ултарра

Жетоны сыщиков

Это люди, которые атакуют вас, если вы их случайно заденете. В игре есть 5 разных сыщиков:



Карты проклятий

Эти карты вы будете получать вместе с жетонами глубоководных, если хотите усложнить игру (см. «Необязательное правило», стр. 8).



Жетоны глубоководных



Мера вашей приверженности Великому Древнему. Как только один из последователей Ктулху наберёт 5 жетонов глубоководных, он станет его правым щупальцем и игра закончится.

Кубик существа



Бросок этого кубика определяет тип надоедливого существа, которое вам нужно будет поймать своим липким щупальцем в этом раунде.

Кубик цвета



Бросок этого кубика определяет цвет надоедливого существа, которое вам нужно будет поймать своим липким щупальцем в этом раунде.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите все жетоны существ (1) и жетоны сыщиков (2) случайным образом на столе. Убедитесь, что жетоны не лежат друг на друге, а жетоны сыщиков распределены более-менее равномерно.
- Если вы хотите играть с картами проклятий (3), перемешайте их лицом вниз, сформируйте колоду и поместите её поблизости (подробнее о картах проклятий на стр. 8).
- Каждый игрок берёт по липкому щупальцу (4).
- Игрок, который лучше остальных сможет изобразить Ктулху, начинает игру и берёт оба кубика (5).



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов, которые следуют друг за другом, пока один из игроков не наберёт 5 жетонов глубоководных.

ОБЗОР РАУНДА

Каждый раунд состоит из двух фаз:

- Бросок кубиков
- Ловля надоедливого существа

Бросок кубиков

Игрок с кубиками бросает их так, чтобы все видели выпавшие грани. Кубик существа определит вид существа, которое нужно поймать, а кубик цвета определит его цвет. Выпавшее существо — самое надоедливое в этом раунде: именно его вам нужно поймать во имя Ктулху.

Пример: вы бросаете оба кубика, и грани определяют, что вам нужно поймать зелёную кошку Ултара.



Ловля надоедливого существа

Все игроки одновременно пытаются как можно быстрее поймать надоедливое существо своими липкими щупальцами!

Строго запрещается использовать для поимки существа что-либо помимо липкого щупальца.

// ВНИМАНИЕ! // Не цельтесь липким щупальцем в глаза или лица игроков.

Если вы успешно поймали надоедливое существо, отлепите его рукой от своего щупальца и верните на стол (это единственный случай, когда можно касаться существа рукой до конца раунда). Если вы успели сделать это, **возьмите жетон глубоководных!**

До конца раунда запрещается трогать руками других существ и сыщиков, прилипших к вашему щупальцу. Однако вы можете трясти щупальцем, чтобы попытаться сбросить с него остальные жетоны.

Примечание: пока вы не снимете надоедливое существо со своего липкого щупальца и не положите его на стол, ваши противники могут по-прежнему пытаться поймать его своими щупальцами.

Если вы поймали других существ вместе с самым надоедливым, не переживайте: просто верните их на стол в конце раунда.



Постарайтесь не задевать своим щупальцем сыщиков.
Ктулху их не переваривает!

Если после того как вы сняли надоедливое существо со своего щупальца, на нём также обнаруживается жетон сыщика, вы не получаете жетон глубоководных.

Вы не теряете жетон глубоководных, если вы подцепили сыщика, не поймав при этом нужное существо.

Пример: вы бросаете кубики, и выпавшие грани указывают на Ми-Го зелёного цвета. С помощью своего липкого щупальца вы ловите это существо. Затем вы рукой снимаете его с щупальца и быстро возвращаете обратно на стол. К вашему щупальцу также прилип синий культист и зелёный младой Шуб-Ниггурата, но не прилипло ни одного сыщика. Вы получаете жетон глубоководных!



Конец раунда

Как только игрок возвращает пойманное им надоедливое существо обратно на стол, раунд заканчивается. Если липкое щупальце этого игрока не поймало ни одного сыщика, он получает жетон глубоководных. Затем он берёт оба кубика.

Примечание: раунд не закончится, пока один из игроков не поймает надоедливое существо, даже если оно упадёт со стола!

Каждый игрок должен вернуть всех пойманных или упавших со стола существ и сыщиков на стол, после чего начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается немедленно, как только один из игроков получает пятый жетон глубоководных. Он объявляется победителем, и остальные игроки могут поздравить его с великой честью — стать правым щупальцем Ктулху!





НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КАРТЫ ПРОКЛЯТИЙ!



Каждый раз, когда вы получаете жетон глубоководных, возьмите верхнюю карту колоды проклятий. Во всех последующих раундах вы и только вы должны выполнять правило на этой карте, пока она у вас. **Если у вас уже есть карта проклятия**, поместите её в низ колоды, а затем возьмите новую (старая больше не действует).

Если другие игроки заметят, что вы не соблюдаете правило вашей карты проклятия, вы теряете жетон глубоководных. Если у вас не осталось жетонов глубоководных, то ваша карта проклятия не действует (но вы всё равно ощущаете немой укор Ктулху): если вы получите жетон, возьмите новую карту проклятия как обычно (и следуйте ей!).

Карты проклятий



Играйте, прикрыв один глаз.



Играйте, напевая песню.



Стойте на одной ноге.



Держите два щупальца в одной руке.



Отойдите на шаг от стола.



Чтобы получить жетон глубоководных, вы должны поймать хотя бы ещё одно существо вместе с нужным.



Играйте непривычной для вас рукой.



Играйте молча.



Держите своё щупальце за другой конец.



В начале каждого раунда ваше щупальце должно лежать на столе.



Перед первым броском щупальца в раунде замахнитесь им над головой как ковбой.



Перед первым броском щупальца в раунде обернитесь вокруг своей оси.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Тео Ривьер, основано на идее Седрика Барбе
Художник: Реми Торниор
Руководитель проекта: Флоран Бодри
Графический дизайнер: Линеиг Буржуан

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games
Переводчик: Даниил Яковенко
Корректор: ООО «Корректор»
Редактор: Данила Евстифеев
Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов
Руководитель проекта: Андрей Сесюнин
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

STICKY STHULHU © 2021 IELLO. IELLO, STICKY STHULHU, и их логотипы являются зарегистрированными торговыми марками IELLO USA LLC в США и IELLO в других странах, все права защищены. Компоненты игры на иллюстрациях могут отличаться. Сделано в России.
ВНИМАНИЕ! Не предназначено для детей младше 3 лет.

