

DON'T WAKE UP C'THULHU!

ACHTUNG: Dies ist die vorläufige Spielregel für die Tabletopia-Version von Don't Wake Up Cthulhu! In dieser Regel wurde der Spielaufbau leicht gekürzt, da in den Setups schon ein bisschen was für euch vorbereitet wurde. Leider erlaubt Tabletopia es bislang noch nicht, den Spielern schon zufällige Handkarten auszuteilen, daher müsst ihr (bzw. euer Promoter) noch ein kleines bisschen was tun, bevor ihr losspielen könnt. Das fertige Spiel wird zudem noch eine zusätzliche Spielvariante für hartgesottene Kultisten enthalten: Das Tentakel-Debakel.

Ziel des Spiels

Bringe durch klugen Einsatz deiner Karten einen anderen Spieler dazu, **Cthulhu** zu beschwören und so das Spiel zu verlieren.

Spielaufbau

1. Teilt allen Spielern je 4 Karten verdeckt aus. Ihr dürft euch eure eigenen Karten ansehen.
2. Alle Spieler erhalten einen **Gegenzauber**, der bereits in eurer Spielzone liegt. Jeder hat nun 5 Karten.
3. Fügt 2 **Cthulhus** und die **Ereignisse** dem Deck hinzu, mischt dieses nun noch einmal und legt es verdeckt auf den Tisch.
4. Lasst Platz für den Ablagestapel und wählt einen Startspieler. Das könnte z.B. der Wahnsinnigste von euch sein.

Ablauf eines Spielzugs

Du darfst in deinem Zug so viele Karten spielen, wie du möchtest.

Bist du damit fertig, kündigst du das Ende deines Zugs an. Einige Karteneffekte zwingen dich sogar, deinen Zug frühzeitig zu beenden.

Bevor dein Zug endet, ziehst du eine Karte. Ist es ein **Ereignis**, musst du es sofort spielen und abhandeln. Dann endet der Zug, du legst auf 6 Karten ab und der nächste Spieler beginnt seinen Zug.

SONDERFALL: Ziehst du **Cthulhu**, verlierst du das Spiel, wenn du ihn nicht abwehrst. Spiele entweder einen **Gegenzauber** und mische **Cthulhu** ins Deck oder ein **Älteres Zeichen** und gib **Cthulhu** an den nächsten Spieler, der ihn dann abwehren muss.

Können alle Spieler **Cthulhu** abwehren, mische ihn ins Deck. Dein Zug geht an dem Punkt weiter, an dem du ihn gezogen hast.

Wenn du **Cthulhu** vor Zugende ziehst (z.B. durch **Dagon**), endet dein Zug sofort.

ACHTUNG: **Cthulhu** kann nicht abgeworfen werden, er muss immer sofort gespielt werden!

Ziehst du ein **Ereignis**, musst du es sofort spielen und dessen Effekt abhandeln. Es wird dann aus dem Spiel entfernt, nicht abgelegt. Danach endet dein Zug. Falls du durch den Effekt eines **Sternentors** **Cthulhu** ziehst, gehe wie beim **SONDERFALL** vor.

Karten mit Sternsymbol kannst du immer spielen, selbst wenn du nicht am Zug bist!

Alle Spieler dürfen die Karten im Ablagestapel und aus dem Spiel entfernte Ereignisse jederzeit ansehen.