2-6

6+

15min

STICKY CTHULHU™



Règles du jeu

N'est pas mort ce qui à jamais dort,
mais encore faut-il le laisser dormir !

bougonne Cthulhu.

Le Grand Ancien, quelque peu maussade, voudrait se reposer. Il lui faut prendre des forces avant de dévaster la Terre ! Mais il est sans cesse importuné par les Mi-Gos, Rejetons de Shub-Niggurath et autres Cultistes qui pullulent autour de lui.

C'est décidé : il va devoir déléguer ! Il lui faut un allié, un serviteur de confiance pour gérer les affaires courantes.

Prouvez que vous êtes dignes de protéger le sommeil de votre maître. Le meilleur d'entre vous obtiendra le privilège cataclysmique de détruire l'humanité !

MATÉRIEL



8 tentacules collants



30 jetons Créature
(6 x 5 couleurs différentes)



30 jetons Profond



5 jetons Investigateur



12 cartes Malédiction



Ce livret de règles



2 dés :
1 dé Créature - 1 dé Couleur

Aperçu et But du Jeu

Impressionnez Cthulhu ! Le maître vous regarde, et il vous faudra être rapides et précis pour vous débarrasser des créatures infernales qui l'enquiquinent ! Lancez vos tentacules pour vous saisir du monstre désigné par votre maître, mais prenez garde à ne pas vous emmêler les tentacules, et à ne pas attraper par erreur l'un de ces satanés investigateurs !

Chaque monstre correctement capturé vous rapporte un jeton Profond. Le premier Serviteur qui obtient 5 de ces jetons remporte la partie !

Éléments de Jeu



Tentacules collants

Les tentacules collants représentent les tentacules des Serviteurs de Cthulhu, c'est-à-dire vos tentacules, et constituent le seul moyen d'attraper les Créatures pendant la partie.



Remarque : *Il est conseillé de les nettoyer à l'eau froide sans savon après chaque partie pour conserver leur propriété collante.*

Jetons Créature

Ces jetons représentent les créatures à attraper pendant la partie. Il existe 6 types de Créatures, chacun présent en 5 couleurs.



Maigre Bête de la Nuit



Mi-Go



Rejeton de Shub-Niggurath



Chtonien



Cultiste



Chat d'Ulthar

Jetons Investigateur

Ces jetons représentent des humains qui attaquent les Serviteurs de Cthulhu qui les touchent. Il existe 5 Investigateurs différents.



Cartes Malédiction

Ces cartes représentent les Malédictions que vous subissez lorsque vous gagnez des jetons Profond (voir Règle optionnelle p. 8).



Jetons Profond



Ces jetons représentent votre niveau de servitude envers Cthulhu, qui augmente pendant la partie. Dès qu'un joueur a 5 jetons Profond, il devient le tentacule droit de Cthulhu et la partie s'arrête.

Dé Créature



Le dé Créature indique le type de Créature désigné par Cthulhu, celui qu'il faut attaquer à l'aide de votre tentacule collant à ce tour.

Dé Couleur



Le dé Couleur indique la couleur de la Créature désignée par Cthulhu, et donc celle qu'il faut attaquer à l'aide de votre tentacule collant à ce tour.



MISE EN PLACE

- Placez l'ensemble des jetons Créature (1) et des jetons Investigateur (2) aléatoirement sur la table. Prenez garde à ce qu'aucun jeton n'en chevauche un autre et que les jetons Investigateur soient répartis à peu près équitablement sur la table.
- Si vous souhaitez jouer avec les cartes Malédiction (3), mélangez-les et placez-les à proximité de la surface de jeu, en une pioche face cachée.
- Prenez chacun un tentacule collant (4).
- Le joueur qui ressemble le plus à un Profond devient le premier joueur et prend les deux dés (5) devant lui.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs tours consécutifs jusqu'à ce que l'un des joueurs remporte son 5e jeton Profond.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule en deux étapes :

- **Lancer les dés**
- **Tenter d'attraper la Créature indiquée par les dés**

Lancer les dés

Le joueur ayant les deux dés les lance sur la table, de manière à ce que tous les joueurs puissent aisément les voir. Le dé Créature indique quel type de Créature attraper, et le dé Couleur indique la couleur de cette Créature. Cette Créature est celle désignée par Cthulhu pour ce tour.

Exemple : *Vous lancez les deux dés. Ceux-ci indiquent que vous devez attraper le Chat d'Ulthar vert.*



Tenter d'attraper la Créature indiquée par les dés

Le plus rapidement possible, tentez d'attraper la Créature désignée par les dés à l'aide de votre tentacule collant. **Il est strictement interdit d'utiliser autre chose que son tentacule collant pour attraper une Créature.** Tous les joueurs réalisent cette étape en même temps et le plus rapidement possible.

//**ATTENTION !** // Ne pas viser les yeux ou le visage.

Lorsque vous parvenez à attraper la Créature désignée avec votre tentacule collant, décrochez-la à l'aide de votre propre main (c'est le seul moment où utiliser sa main pour prendre une Créature est autorisé). Replacez-la ensuite sur la table et **gagnez un jeton Profond.**

En dehors de la Créature désignée, il est interdit de toucher avec sa propre main les Créatures ou Investigateurs collés sur son tentacule collant. Cependant, il est permis de secouer son tentacule collant pour les faire tomber.

Remarque : *Tant que la Créature n'est pas reposée sur la table, vos adversaires peuvent toujours l'attraper avec leur tentacule collant, même si elle est déjà collée sur votre tentacule collant.*

Si vous avez attrapé d'autres Créatures en même temps que la Créature désignée, ce n'est pas grave : replacez-les simplement sur la table à la fin du tour.



Il faut toujours éviter d'attraper un Investigateur avec son tentacule. Cthulhu les déteste !

S'il y a un Investigateur sur votre tentacule au moment où vous décrochez la Créature désignée pour la replacer sur la table, le tour prend fin, mais vous ne gagnez pas de jeton Profond.

Attraper un Investigateur sans attraper la Créature désignée par les dés ne vous fait pas perdre de jeton Profond.

Exemple : *Vous lancez les dés, qui indiquent le Mi-Go vert. À l'aide de votre tentacule collant, vous attrapez cette Créature. Vous la décrochez avec votre propre main et la posez rapidement sur la table. Vous regardez votre tentacule collant, qui a aussi accroché le Cultiste bleu et le Rejeton de Shub-Niggurath vert, mais pas d'Investigateur. Vous gagnez alors un jeton Profond.*



Fin du tour

Dès qu'un joueur replace la Créature désignée sur la table, le tour prend fin. Celui-ci gagne un jeton Profond s'il n'y a pas d'Investigateur sur son tentacule, et prend les deux dés.

Remarque : *Tant que la Créature désignée par les dés n'est pas attrapée par un joueur, le tour continue, même si la Créature tombe sur le sol.*

Tous les joueurs replacent au centre de la table les Créatures qu'ils ont attrapés ou qui sont tombés de la table pendant le tour, et un nouveau tour commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement d**ès qu'un joueur remporte son 5e jeton Profond**. Celui-ci est alors déclaré vainqueur, et les autres joueurs peuvent le féliciter d'être le nouveau tentacule droit de Cthulhu !

RÈGLE OPTIONNELLE : LES CARTES MALÉDICTION !

Chaque fois que vous gagnez un **jeton Profond**, piochez la première carte de la pioche des cartes Malédiction. Vous devrez jouer le ou les prochains tours en appliquant cette Malédiction, comme indiqué sur la carte. **Si vous avez déjà une carte Malédiction**, remettez l'ancienne sous la pioche et appliquez les effets de la carte nouvellement piochée.

Si vous êtes surpris alors que vous ne respectez pas votre Malédiction, vous perdez un jeton Profond. Si vous n'avez pas de jeton Profond, vous n'êtes pas obligé de respecter votre Malédiction, mais sachez que Cthulhu ne sera pas vraiment fier de vous.

Cartes Malédictions



Jouez avec un œil fermé.



Jouez sur une jambe.



Reculez d'un pas par rapport à la table.



Jouez avec votre mauvaise main.



Jouez en tenant votre tentacule à l'envers.



Faites tourner votre tentacule au-dessus de votre tête avant votre premier lancer de tentacule.



Jouez tout en chantant.



Jouez avec deux tentacules dans la même main.



Vous devez avoir au moins une Créature supplémentaire sur votre tentacule pour pouvoir remporter un jeton Profond.



Jouez sans parler.



Commencez chaque tour avec votre tentacule posé sur la table.



Faites un tour sur vous-même avant votre premier lancer de tentacule.

CRÉDITS

Auteur : Théo Rivière, d'après une idée originale de Cédric Barbé
Illustrateur : Rémy Tornior
Chef de projet : Florent Baudry
Graphiste : Lenaïg Bourgoin
Remerciements pour la relecture : Xavier Taverne, Alain Wernert

© 2021 IELLO Tous droits réservés
IELLO - 9, av. des Érables, lot 341
54180 Heillecourt - France
www.iello.com

Suivez-nous sur