



2-6



6+



15min

# STICKY CTHULHU™



SPIELREGEL

# Das ist nicht tot, was ewig liegt ... trotzdem sollte man es pennen lassen!

Der quengelnde Cthulhu.

**D**er (etwas genervte) Große Alte möchte einfach mal ausruhen. Er muss erst Kräfte sammeln, bevor er die Welt vernichten wird! Aber ständig stören ihn Mi-Gos, die Nachkommenschaft von Shub-Niggurath und weitere Kultanhänger, die sich ihm angeschlossen haben.

Völlig klar: er braucht Unterstützung in dieser Sache! Er sucht einen ergebenen Diener, jemand, der sich um sein Tagesgeschäft kümmert.

Beweise dich als würdig, indem du den Schlaf deines Herrn beschützt. Wer das von euch am besten erledigt, erhält das apokalyptische Vorrecht, die Menschheit zu vernichten!

## SPIELMATERIAL



8 Klebe-Tentakel



30 Kreaturenplättchen  
(in 6 x 5 verschiedenen Farben)



30 Tiefe-Wesen-Plättchen



5 Ermittlerplättchen



12 Fluchkarten



Diese Spielregel



2 Würfel:

1 Kreaturenwürfel – 1 Farbwürfel

# ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

**B**eindruckt Cthulhu! Der Meister blickt auf euch – und ihr müsst schnell und genau vorgehen, um die infernalischen Kreaturen loszuwerden, die ihn belästigen! Werft eure Tentakel aus, um die Kreatur zu ergreifen, die euren Herrn stört, doch achtet darauf, eure Tentakel nicht miteinander zu verschlingen – und passt auf, nicht versehentlich einen dieser entsetzlichen Ermittler einzufangen!

Jede korrekt gefangene Kreatur verleiht euch ein Plättchen Tiefes Wesen. Wer von euch Gefolgsleuten Cthulhus zuerst 5 davon hat, gewinnt das Spiel!

## SPIELMATERIAL



### Klebe-Tentakel

Diese klebrigen Tentakel – also eure Tentakel – stellen die Tentakel der Gefolgschaft Cthulhus dar. Nur mit ihnen könnt ihr im Spiel Kreaturen fangen.



**Hinweis:** Nach jedem Spiel solltet ihr eure Tentakel mit kaltem Wasser und OHNE Seife abspülen, dann bleiben sie immer schön klebrig.

### Kreaturenplättchen

Diese Plättchen stellen die Kreaturen dar, die ihr im Spiel fangen sollt. Es gibt 6 Arten Kreaturen, jede in 5 Farben:



Dunkeldürre



Mi-Go



Abkömmlinge von Shub-Niggurath



Kultisten



Chthonianer



Katzen von Ulthar

## Ermittlerplättchen

Diese Plättchen stellen Menschen dar, die jeden von Cthulhus Gefolgschaft angreifen, den sie berühren. Es gibt 5 unterschiedliche Ermittler:



## Fluchkarten

Diese Karten zeigen Flüche, die ihr immer dann erleiden werdet, wenn ihr Tiefe-Wesen-Plättchen erhaltet (siehe optionale Regeln, S. 8).



## Tiefe-Wesen-Plättchen



Die Menge dieser Plättchen zeigt an, wie sehr du bereits ein Diener Cthulhus bist. Sobald ein Spieler 5 Plättchen hat, wird er zum rechten Tentakel Cthulhus und das Spiel endet.

## Kreaturenwürfel



Der Kreaturenwürfel zeigt die Art der Kreatur, die Cthulhu gerade ärgert, also genau die, die du mit deinem Klebe-Tentakel in der laufenden Runde fangen sollst.

## Farbwürfel



Der Farbwürfel zeigt die Farbe der Kreatur an, die Cthulhu gerade ärgert, also genau die, die du mit deinem Klebe-Tentakel in der laufenden Runde fangen sollst.



# VORBEREITUNG

- Verteil alle Kreaturenplättchen (1) und Ermittlerplättchen (2) zufällig auf dem gesamten Tisch. Achtet darauf, dass keine Plättchen übereinander liegen und dass die Ermittlerplättchen einigermaßen gleichmäßig über den Tisch verteilt liegen.
- Wenn ihr mit den Fluchkarten spielen wollt (3), mischt sie und legt sie als Stapel verdeckt auf den Tisch (siehe S. 8).
- Jeder Spieler nimmt sich ein Klebe-Tentakel (4).
- Wer Cthulhu am besten nachmachen kann, wird Startspieler und legt beide Würfel (5) vor sich ab.



# SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über eine Reihe von Runden, bis ein Spieler sein 5. Tiefe-Wesen-Plättchen erhält.

## ÜBERSICHT EINER RUNDE

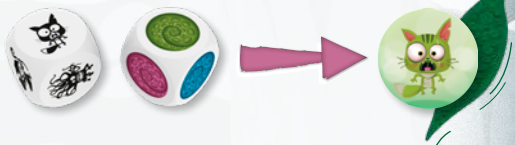
Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

- Würfeln
- Versuchen, die erwürfelte Kreatur zu fangen

### Würfeln

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln so auf dem Tisch, dass alle Spieler das Ergebnis sofort und gut sehen können. Der Kreaturenwürfel zeigt die Art der Kreatur, die ihr fangen sollt, der Farbwürfel die Farbe dieser Kreatur. Diese Kombination legt fest, welche Kreatur Cthulhu in dieser Runde am meisten nervt.

**Beispiel:** Du würfelst mit beiden Würfeln. Sie zeigen, dass du die grüne Katze von Ulthar fangen musst.



### Versuchen, die erwürfelte Kreatur zu fangen

Sobald die Würfel das Resultat zeigen, versucht ihr alle gleichzeitig, die auf den Würfeln gezeigte Kreatur mit euren Tentakeln so schnell wie möglich zu fangen! **Du darfst ausschließlich dein klebriges Tentakel verwenden, um die Kreatur zu fangen.** Alle spielen in dieser Phase gleichzeitig und so schnell sie können.

**//VORSICHT! //** Ziele niemals auf Augen oder Gesicht deiner Mitspieler!

Wenn du die nervende Kreatur mit deinem Klebe-Tentakel fängst, entferne sie mit deiner Hand vom Tentakel (das ist die einzige Gelegenheit, bei der du die Kreatur mit der Hand berühren darfst) und lege sie zurück auf den Tisch. Ist dir das gelungen, **nimm dir 1 Tiefe-Wesen-Plättchen.**

Außer dem Abnehmen der nervigen Kreatur von deinem Tentakel darfst du keine weiteren Kreaturen oder Ermittler berühren, die an deinem Tentakel kleben sollten. Du darfst das Tentakel jedoch schütteln, um diese wieder loszuwerden.

**Hinweis:** So lange die Kreatur nicht wieder auf dem Tisch liegt, dürfen deine Gegner versuchen, sie mit ihren Klebe-Tentakeln zu fangen, auch wenn sie noch an deinem Tentakel klebt.

**Solltest du weitere Kreaturen** außer der nervigen Kreatur fangen, bringt dir das keine Strafe ein. Lege sie beim Rundenende einfach wieder zurück auf den Tisch.



Ihr müsst immer darauf achten, keine Ermittler mit euren Tentakeln zu fangen. Cthulhu hasst sie!

Klebt ein Ermittler an deinem Tentakel, während du die nervige Kreatur entfernst und wieder auf den Tisch legst, endet die Runde, aber du erhältst kein Tiefe-Wesen-Plättchen!

Andererseits verlierst du keine Tiefe-Wesen-Plättchen, falls du Ermittler fängst, ohne die gewünschte Kreatur zu fangen.

**Beispiel:** Die Würfel zeigen den grünen Mi-Go. Mit deinem Klebe-Tentakel fängst du genau diese Kreatur. Mit deiner Hand zupfst du sie wieder von deinem Tentakel ab und legst sie auf den Tisch. Du siehst dabei, dass dein Tentakel außerdem den blauen Kultisten und den grünen Abkömmling von Shub-Niggurath gefangen hat, jedoch keinen Ermittler. Du nimmst dir 1 Tiefe-Wesen-Plättchen!



## Rundenende

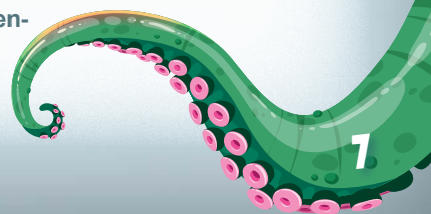
Sobald ein Spieler die nervige Kreatur zurück auf den Tisch legt, ist die Runde beendet. Dieser Spieler nimmt sich 1 Tiefe-Wesen-Plättchen (es sei denn, er hat auch einen Ermittler gefangen) und bekommt beide Würfel.

**Hinweis:** So lange die auf den Würfeln angezeigte Kreatur von keinem Spieler gefangen wird, geht die Runde weiter – auch wenn die Kreatur zu Boden fallen sollte.

Legt alle Kreaturen, die in der Runde von Spielern gefangen wurden und solche, die vom Tisch gefallen sind, zurück auf den Tisch. Danach beginnt ihr eine neue Runde.

# SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 5 Tiefe-Wesen-Plättchen vor sich liegen hat. Dieser Spieler ist der Gewinner und die anderen müssen ihm gratulieren, dass er ab jetzt das rechte Tentakel Cthulhus ist!





# OPTIONALE REGEL: FLUCHKARTEN!



Immer wenn du ein **Tiefe-Wesen-Plättchen** erhältst, ziehst du die oberste Karte des Fluch-Decks. In allen dann folgenden Runden musst du die Anweisung dieses Fluchs immer befolgen. **Wenn du bereits eine Fluchkarte haben solltest**, legst du die alte unter das Deck und ziehst eine neue, deren Anweisung du ab jetzt befolgen musst.

**Wenn die anderen Spieler dich dabei ertappen, die Anweisung deines Fluchs nicht zu befolgen, verlierst du 1 Tiefe-Wesen-Plättchen.** Wenn du keine Tiefe-Wesen-Plättchen mehr haben solltest, brauchst du die Anweisung deines Fluchs nicht mehr zu beachten, aber Cthulhu ist nicht gerade stolz auf dich.

## Fluchkarten



*Kneife ein Auge zu.*



*Singe etwas beim Spielen.*



*Stehe auf einem Bein.*



*Halte 2 Tentakel in einer Hand.*



*Halte 1 Schritt Abstand vom Tisch.*



*Du musst mindestens 1 Kreatur zusätzlich an deinem Tentakel kleben haben, um 1 Tiefe-Wesen-Plättchen zu erhalten.*



*Bist du Rechtshänder, spiele mit der linken Hand (und umgekehrt).*



*Spiele ohne zu sprechen.*



*Halte dein Tentakel am falschen Ende.*



*Beginne jede Runde mit deinem Tentakel auf dem Tisch.*



*Schwinge dein Tentakel einmal über deinem Kopf, bevor du es zuerst in dieser Runde auswirfst.*



*Drehe dich erst einmal um dich selbst, bevor du dein Tentakel zuerst in dieser Runde auswirfst.*

## CREDITS

**Autor:** Théo Rivière, nach der Originalidee von Cédric Barbé

**Illustrator:** Rémy Tornior

**Projektleiter:** Florent Baudry

**Grafik-Designer:** Lenaïg Bourgoïn

**Redakteure:** Xavier Taverne, William Niebling und Stephan Brissaud

**Übersetzer:** Michael Kröhnert

© 2021 IELLO. IELLO, STICKY CTHULHU und ihre Logos sind Warenzeichen

von IELLO. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

**ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erststickengefahr

**ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Petits éléments. Danger d'étouffement.

**AVVERTENZE!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.

Contiene piccole parti che potrebbero

**WARNING!** Not suitable for children under 3 years due to small parts.

Choking hazard. essere ingente.

**HUTTER**  
The Game Cafe

**Distributor:** Hutter Trade GmbH + Co KG Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, Deutschland.