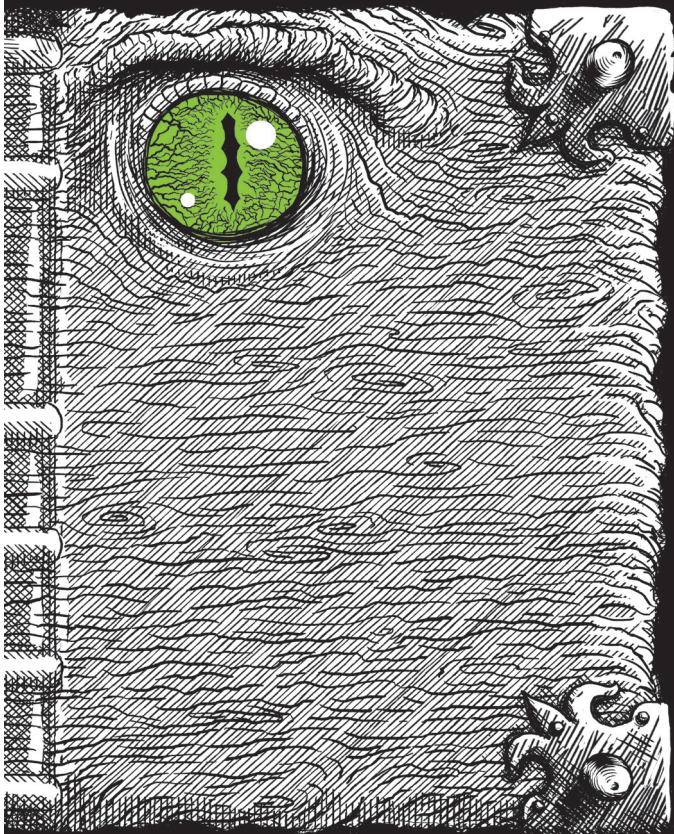




CTHULHU & FRIENDS

A Dracula's Feast játék első kiegészítője.

Maga Cthulhu esett be a buliba, és hozott magával néhány VIP-t - Veszettül Irtózatos Pariarcot - Senkiben nincs meg a kurázi, hogy megmondja nekik, a maszkjuk egyáltalán nem fedi el a kilétüket; kapd hát le a maszkot a többi vendégről, mielőtt Cthulhu vagy egy haverja megelőz!

JÁTÉKELEMEK:



7

Karakter
kártya



1

Vádolás
kártya



12

Varázstárgy
kártya



20

Suttogás
kártya
(10 Igen, 10 Nem)



1

Szabály-
könyv

VIP

A fehér keretes karakter kártyák a **VIP-k**.

A VIP-kat nagyobb játékokban célszerű használni: 7-8 fő esetén egyet, 9-10 játékosnál kettőt.

Amikor a VIP-kkal játszottok, akkor először a Misztikus Vendéget helyezzétek le, majd keverjétek meg a VIP-kat. Egy VIP nem lehet a Misztikus Vendég.

A VIP-k képpel felfelé vannak, és felfedettnek kell tekinteni őket. **Játékosnak** minősülnek, de nem **vendégek** és nem **szomszédok**. Ha egy VIP egy szomszéd lenne, akkor helyette a VIP másik oldalán található vendég válik a szomszédá.

A VIP-k fordulónként egy akciót kapnak. Őket nem lehet **vádolni**, **táncolni** velük és nem is **tudolhatók**.

VIP-k ugyanúgy győzhetnek, ahogyan a vendégek - **vádolással** kell megszerezni valamennyi Igen választ. Egyes VIP-k saját győzelmi feltételekkel rendelkeznek.



VARÁZSTÁRGYAK

A **Varázstárgy kártyákat** akkor kell használni, ha Cthulhu és/vagy a Nyomozó a játékban van, vagy ha a **Varázstárgyat Mindenkinék** játékváltozattal játszottok (lásd a 7. oldalon).

Ha egy játékosnak van Varázstárgy kártyája, akkor egy akciójaként kijátszhatja azt. Amikor egy Varázstárgy kártyát kijátszanak, akkor a kártya egy dobópakliba kerül.

A játékosok bármikor átnézhetik a dobópaklit.



VIP KÁRTYÁK:

Az klassz, amikor valaki tartja neked a fáklyát.

A **FELBŐSZÜLT CSŐCSELEKET** senki sem hívta meg.

Minden alkalommal, amikor **Igen** választ kapsz egy **tudakolásra**, akkor **felfedheted** azt a vendéget. Ha így teszel, akkor végrehajthatsz egy második akciót is. Minden fordulóban legfeljebb egy további akciót hajthatsz végre.



Bármelyik játékos fordulójának a végén, ha a vendégeknek legalább a fele (beleszámítva a Misztikus Vendéget is) **fel van fedve**, a Felbőszült Csőcselek győz.

A VIP-k nem számítanak bele ebbe a győzelmi feltételbe.

Két fej jobb, mint egy. Három egy picit rosszabb, mint kettő.

CERBERUS olyan cuki kiscsaj, nem?

Hát nem? Dehogynem!

Akciójaként megteheti, hogy háromszor **tudakol**.

A **tudakolásokat** egymás után hajtja végre, és ugyanazt a vendéget többször tudakolhatja.



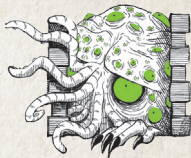
Amikor Cerberus **vádol**, akkor csak három Vádolás kártyát kell lehelyeznie olyan vendégek elé, akiket még nem **fedtek fel**. Ha mindhárom helyről **Igen**-t kap, akkor győz!

Cerberus nem helyezhet Vádolás kártyát felfedett vendégek, illetve a Misztikus Vendég elé. Ha háromnál kevesebb felfedetlen vendég maradt, akkor mindegyiküket **megvádolja**.

Ez a Mérhetetlen Vén még mindig elég fiatal ahhoz, hogy bulizzon.

CTHULHU korszakok óta nem vett részt mulatságon, de most ajándékokat is hozott.

Ha Cthulhu részt vesz a játékban, akkor használjátok a Varázstárgy kártyákat. Keverjétek meg őket, és a paklit tegyétek képpel lefelé Cthulhu mellé.



A játék elején és minden forduló végén Cthulhu felhúz annyi Varázstárgy kártyát, hogy mindig 3 legyen a kezében.

Ha a Varázstárgy pakli kiürül, akkor Cthulhu nem húzhat több Varázstárgy kártyát.

Mindenki rajta van a táncrendjén, és sorra is kerül. Előbb-utóbb.

A **KASZÁS** teljesen megöli a partit.

A játék elején keverjétek meg az összes Vádolás kártyát, majd húzzatok fel kettőt, és helyezétek őket képpel felfelé a Kaszás elé. Ezeket a Vádolás kártyákat a többi játékos továbbra is használja, amikor **vádol**, de utána vissza kell tenni őket a Kaszás elé.



A Kaszás annak a fordulónak a végén győz, amelyben mindkét Vádolás kártyájához tartozó vendég **felfedésre** került.

Akciójaként a Kaszás **felfedheti** bármelyik vendéget. Azonnal **felfedhet** egy vendéget akkor is, amikor az egyik Vádolás kártyájához tartozó vendéget **felfedik**.

Csak egy gigászi majom, aki egy lány előtt áll...

KING KONG nem azért jött, hogy csak üljön a köszörűkövön.

Minden **tánc** után megnézhet egy olyan tetszőleges Vendég kártyát, aki nem vett részt az adott **táncban**.



A fordulója végén meg kell kérnie két vendéget, hogy **táncoljanak** egymással. A megkért vendégek egy képpel lefelé fordított **Igen** vagy **Nem** Suttogás kártyát tesznek maguk elé, majd egyszerre felfedik őket.

A **tánc** felkéréseket kötelezően elfogadó vendégeknek **Igen** Suttogás kártyát kell maguk elé helyezniük. Amennyiben mindketten **Igen**-t válaszolnak, **táncolnak** egymással. Ez egy szokásos **táncnak** minősül, tehát King Kong utána megnézhet egy tetszőleges másik vendéget.

VENDÉG KÁRTYÁK

És akkor ott voltak azok a csápok.

A **NYOMOZÓ** azért jött, hogy táncoljon, igyon és hogy elvegyüljön a látókörébe került erőkkal.



Amikor a Nyomozóval játszottok, akkor keverjétek meg a Varázstárgy paklit, és helyezzétek le úgy, hogy minden játékos elérje.

Miután a Nyomozó **tudakolt** egy másik játékost, akkor **felfedheti** magát, hogy felhúzzon három Varázstárgy kártyát és azonnal játszhat egyet.

Ha **Igen**-t válaszol egy **tudakolásra**, akkor fel kell fednie a Vendég kártyáját és húzhat egy Varázstárgy kártyát.

JÁTÉKVÁLTOZAT

VARÁZSTÁRGYAT MINDENKINEK: Minden játékos kap egy Varázstárgyat!

Ne játsszátok ez a változatot, ha Cthulhu a játékban van.

Amikor ezzel a változattal játszotok, akkor a játék elején osszatok ki minden játékosnak egy Varázstárgy kártyát.

A Varázstárgy kártyákon lévő szabályok felülírják a vendég kártyák szabályait. Például, ha egy vendég nem **tudakolhat**, akkor ennek ellenére mégis megteheti, ha a Varázstárgy kártyája ezt lehetővé teszi számára.

HALADÓ VARÁZSTÁRGYAK

Ez a két Varázstárgy kártya még Cthulhu-ra is ráhossa a szívbajt! Csak akkor keverjétek bele a Varázstárgy pakliba, ha meg vagytok győződve róla, hogy nem örültök bele:

J'lyeh Babok: Húzz két Varázstárgy kártyát. Játszd ki az egyiket, a másikat pedig add oda egy általad választott játékosnak. A választott játékos a következő fordulójában felhasználhatja az akcióját arra, hogy kijátssza a tőled kapott Varázstárgy kártyát. Ha nem használja fel a kártyát, akkor el kell dobnia. Ha nem maradt kártya a Varázstárgy pakliban, akkor ennek a kártyának nincs hatása. Ha csak egy maradt a pakliban, húzd fel - kijátszhatod, vagy odaadhatod egy másik játékosnak az imént ismertetett módon.

Gumikacs: Hajts végre egy **vádolást**. Ne adj át kártyákat a **szomszédjaidnak**. Győzől, ha csak **Igen** válaszokat kapsz.

VARÁZSTÁRGYAK

Rituális Tör: Tudakolj egy vendéget, utána pedig **vádolj**.

Álomtál: Nézz meg egy tetszőleges vendéget. Az a vendég azonnal végrehajthat egy akciót.

Jáde Szobor: Tudakold meg mindkét szomszédodat, egyiket a másik után.

Alhazred Lámpása: Tudakolj meg tetszőleges vendéget kétszer. A második **tudakolásra** akkor kerül sor, miután megkaptad a választ az elsőre.

A Kígyóemberek Tükre: Nézd meg a Misztikus Vendéget. Ennek a kártyának nincs hatása, ha a Misztikus Vendéget már **felfedték**.

Ragyogó Trapezoéder: Tudakolj meg egy tetszőleges vendéget. Ha **Nem** választ kapsz tőle, akkor **felfedheted**, és végrehajthatsz egy újabb akciót.

Ezüst Kulcs: Keverd meg az összes Vádolás kártyát, majd húzz fel hármat. Ezután hajts végre **vádolást** csak azokkal a kártyákkal. Ha mindegyik válasz **Igen**, akkor megnyered a játékot!

A Véreb Amulett: Helyezd le bármelyik vendég elé. A játék hátralévő részében azonnal azután, hogy az a játékos végrehajtott egy **vádolást**, te is **vádolhatsz**.

A Necronomicon: Játssz ki egy Varázstárgyat a dobópakliból. Ha a dobópakli üres, akkor ennek a kártyának nincs hatása.

A Sárga Jel: Helyezd le bármelyik vendég elé. Közvetlenül a vendég következő fordulója előtt hajts cégre egy akciót, majd dobd el ezt a kártyát. A vendég ezután a szokásos módon végrehajtja a fordulóját.