

# CALL of CTHULHU<sup>®</sup>

## THE CARD GAME



**RULES OF PLAY**

Nem hivatalos fordítás az FFG engedélyével

## Bevezetés

Üdvözlünk egy különös és rémisztő világban, melyet Howard Philips Lovecraft történetei, irodalmi köre, valamint a klasszikus Cthulhu hívása szerepjáték ihlettek.

A Cthulhu hívása élő kártyajátékban (LCG) a játékosok rettenthetetlen nyomozók és kimondhatatlan borzalmak bőrébe bújnak, és megpróbálják teljesíteni veszélyes küldetésüket miközben szembeszállnak ellenfelük hadseregével.

## Az élő kártyajáték

A Cthulhu hívása kártyajáték két játékos közti küzdelemről szól, melyhez elég ennek az alapkészletnek a tartalma is. Azonban a Cthulhu hívása egy élő kártyajáték, és a játék által nyújtott élvezetet és tapasztalatod a rendszeresen megjelent 40 db, Asylum Pack-nak hívott kiegészítő pakli hozzáadásával még variálható és fokozható is. Mindegyik Asylum Pack új lehetőségekkel és stratégiákkal bővíti ezen alapkészlet minden egyes pakliját, valamint a kártyákkal összerakhatsz a saját igényeidnek megfelelő, eredeti paklit. A CoC LCG-t játszhatod alkalmanként, a barátaiddal, vagy versenyszerűen, a Fantasy Flight Games által hivatalosan jóváhagyott, szervezett bajnokságokon is.

## A doboz tartalma

A Cthulhu hívása alapjáték a következőket tartalmazza:

- ez a szabálykönyv
- 165 db kártyalap
- 1 db játéktábla
- 36 db siker és sérülés jelző
- 6 db Cthulhu birtokjelző figura

## A tartalom áttekintése

### Kártyák

A Cthulhu hívása alapjáték 165 db kártyát tartalmaz, melyekből 21 különböző pakli kombináció állítható össze, amikkel azonnal lehet is játszani. A kártyák a CoC kártyajáték hét frakciója közt oszlanak el: az Ügynökség (The Agency), Miskatonic Egyetem (Miskatonic University), a Szindikátus (The Syndicate), Cthulhu, Hastur, Yog Sothoth, és Shub Niggurath. Ezek közül bármelyik kettőből egy játszható paklit lehet összeállítani.



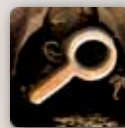
## Játéktábla

A játéktábla a Cthulhu hívása LCG játékkerének központja. Ezen található a történet kártyák (story cards), melyeket a játékosok fognak majd kinyomozni és a játék alatt megpróbálják megnyerni azokat, a történet pakli, ahonnan a történet kártyákat lehet pótolni, valamint a sikerjelző készlet, illetve a Cthulhu sikerjelzők jelölőnégyzetei.

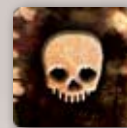


## Siker és sérülés jelzők

A játékosok sikerjelzőket tesznek a jelölőnégyzetekbe a játéktábla feljük eső részén, amint eredményesen kiderítenek valamit a játék történetéből. A sérülésjelzők a karakter kártyákra kerülnek, amint egy adott karakter megsérül.



Siker



Sérülés

## Cthulhu birtokjelzők

A birtokokkal lehet kártyákat kijátszani a játék folyamán, és a Cthulhu birtokjelzőkkel kell jelölni azt a birtokot, amit az adott játékos már felhasznált. Egy birtokjelző a birtokra téve „leszívja” azt, és nem lehet addig használni, míg a játékos következő körében újra elérhetővé nem válik.



## A játék áttekintése

Ezek a szabályok a *Cthulhu hívása* LCG kétjátékos módjára vonatkoznak. A többjátékos módra vonatkozó szabályok itt találhatóak:

[WWW.CTHULHULCG.COM](http://WWW.CTHULHULCG.COM)

A *Cthulhu hívása* LCG központjában a történet kártyák állnak, melyeket véletlenszerűen húznak a játékosok egy állandó, közös történet pakliból, majd maguk közé teszik azokat a játéktáblára. A játék folyamán a játékosok felváltva játszásk ki támogató és karakter kártyáikat a kezükből, hogy segítségükkel kibogozzák ezeket a történeteket.






A történethez rendelt karakterek négy különböző arénában mérkőznek meg egymással: Rettegés (*Terror*), Harc (*Combat*), Misztikus (*Arcane*) és Nyomozás (*Investigation*).

Minden körben, amint egy történetet megold, az aktív játékos sikerjelzőket kap az adott történet kártya felé eső oldalára. Ha egy játékos öt sikerjelzőt összegyűjt, megnyeri a történet kártyát. Az a játékos, aki három történet kártyát megnyer, rögtön megnyeri a játékot is!

## Frakciók

A *Cthulhu hívása* LCG hét különböző frakciót tartalmaz, melyek mindegyike egyedi módon küzd meg Mythosért. Mindegyik frakciónak saját szimbóluma és színe/mintája van a kártyalap keretén. A játékosok bővebben a [www.cthulhulcg.com](http://www.cthulhulcg.com) honlapon olvashatnak róluk.

A frakciók és szimbólumaik:

-  Az Ügynökség
-  Miskatonic Egyetem
-  A Szindikátus
-  Cthulhu
-  Hastur
-  Yog-Sothoth
-  Shub-Niggurath

A sűrke keretes kártyalapoknak nincs saját szimbólumuk és semlegesnek számítanak. Nem tartoznak egyik frakcióhoz sem.

## Az arany szabály

Ha a kártyán szereplő szöveg ellentmond a szabálykönyvnek, mindig a kártya lesz a mérvadó (néhány kivétellel, amelyek a szabályzatban fel vannak tüntetve).



## Kimerült, aktív és megörült

(exhausted, ready, insane)

Általában, amikor egy játékos kijátszik egy kártyát a kezéből, az aktíván jön a játékba, vagyis képpel felfelé, az alja pedig a játékos felé néz.

Amikor egy kártyát valamilyen célból „felhasználnak”, például hozzárendelik egy történehez, vagy más okból, hogy a képességeit kifizessék, kimerül. Ekkor a kártyát 90 fokkal el kell forgatni. Addig nem lehet újra felhasználni, míg nem lesz újra aktív. Amikor egy játékosnak aktívvá kell tennie egy kimerült kártyát, egyszerűen vissza kell forgatnia azt függőleges helyzetbe.

Bizonyos események hatására a karakter megörül. Ezen állapot jelöléséhez a kártyát képpel lefelé kell fordítani.



Aktív

Kimerült

Megörült

## A kártyák

A *Cthulhu hívása* LCG-ben öt különböző típusú kártya található.

### Történet kártyák (Story)

Ez a 10 lapból álló pakli testesíti meg azokat a különös meséket és borzalmakat, amikért a nyomozók, a bűnözők, a szektások és a Cthulhu Mythos rémségei harcolnak egymással. A történet kártyákhoz karaktereket rendelnek hozzá, akik négy különféle módon küzdenek meg az ellenféllel. Amikor a köd eloszlik, az az oldal, amelyik sikeresebben bogozta ki a történet fonalát, sikerjelzőket kap. Általában öt sikerjelző kell ahhoz, hogy valaki megnyerje az adott történet kártyát. Amikor egy játékos megnyer egy történet kártyát, lehetősége van rá, hogy aktiválja a kártya játékre gyakorolt egyedi hatását.

Az a játékos, aki elnyer három történet kártyát, egyúttal a játékot is megnyeri. A kétjátékos játszomához elég egy 10 lapból álló történet pakli.



### Karakter kártyák (Character)

A karakter kártyák szimbolizálják a bátor nyomozókat, a kalandozókat, és a tudósokat, csakúgy, mint Mythos Külső Isteneinek megnevezhetetlen szolgáit. A játékosoknak karakter kártyákra lesz szükségük ahhoz, hogy sikeresen elnyerjék a történet kártyákat és így megnyerjék a játékot. Ha kijátszák őket, a karakterek addig játékban maradnak, amíg a játék vagy valamilyen lap hatására el nem pusztulnak.



### Támogató kártyák (Support)

A támogató kártyák reprezentálják a különféle helyszíneket, tárgyakat, köteteket, járműveket és kellékeket. Ha kijátszák őket, a támogató kártyák addig játékban maradnak, amíg a játék vagy valamilyen lap hatására ki nem kerülnek a játékból.

**Kivétel:** Azok a kártyák, amik egy másik kártyához vannak csatolva (leggyakrabban támogató lapok), azonnal megsemmisülnek (dobott lapok közé kerülnek), ha a gazdalap valamilyen okból kikerül a játékból.



## Esemény kártyák (Event)

Az esemény kártyák szimbolizálják a varázslatokat, tetteket, katasztrófákat és a cselekményben bekövetkező fordulatokat. Általában a játékos kezéből kerülnek játékba, a leírásában található hatásuk érvényesül, majd a dobott lapok közé kerülnek.



## Összeesküvés kártyák (Conspiracy)

Az összeesküvés kártyák a játékos paklijába épülnek be és a kezéből játsza ki őket, de amikor játékban vannak, történet kártyaként kell rájuk tekinteni, amit a játékosok karaktereik segítségével elnyerhetnek. Ha egy játékos elnyer egy összeesküvés kártyát, azt a játék megnyeréséhez szükséges három történetkártya egyikének kell tekinteni.



## Kártyák felépítése

- Cím:** A kártya neve. Ha a kártya neve mellett egy pont található, akkor az egyedi kártyának minősül (lásd „Egyedi kártyák” 6. old.)
- Alcím:** Az alcím szövege (ha van) itt ad bővebb tájékoztatást a kártyáról, a kártya címének kibővítése. (Lásd a „Pakliépítés szabályai” fejezetet bővebb információért.)
- Ár:** Az az erőforrásigény, amit egy játékosnak ki kell fizetnie egyik birtokának megcsapolásával, ha egy általa felhasználni kívánt kártyát ki szeretne játszani a kezéből. Vedd figyelembe, hogy a birtok legalább egy erőforrásának egyeznie kell a kijátszott kártya frakciójával.
- Frakció szimbóluma:** Annak a frakciónak a jele, amelyhez a kártya tartozik.
- Ikonok:** A karakter egy történet kártyáért folyó küzdelem különböző szakaszaiban felhasználható képességei.
  - Rettegés
  - Harc
  - Misztikus
  - Nyomozati
- Szakértelem:** Azt mutatja meg, hogy egy karakter mennyiben járul hozzá egy történet kibogozásának sikeréhez.
- Altípusok:** Különleges elnevezések, melyek nincsenek szabályhoz kötve, de más kártyák hatással lehetnek rájuk. Például: *Avatar of Nyarlathotep*, *Investigator*, és *Government*.
- Kártya szövege:** Az adott kártya egyedi, különleges hatásai.
- Kulcsszó:** A kulcsszavak a kártya szövege felett található vastagon szedve. Például: **Heroic** (hősi), **Willpower** (akaraterő), és **Fast** (gyors). Egy kulcsszó azt jelzi, hogy a kártyának különleges képességei vannak, amik a szabálykönyv későbbi fejezeteiben kerülnek kifejtésre.
- Erőforrás ikon:** Amikor egy kártya egy játékos egyik birtoka alá kerül, erőforrásnak számít. Az erőforrás ikonja a birtok része lesz, mikor azt megcsapolják, hogy kártyák vagy kártyák hatásainak árát kifizessék vele.
- Információ gyűjtőknek:** A kártya gyakoriságát illetve gyűjtői számát mutatja meg. Az alapkészlet minden kártyája egyformán gyakori (F), de a kiegészítő csomagok régebbi kártyái különböző gyakoriságúak lehetnek.
- Harci ikonok** (történet és összeesküvés kártyák): Egy történetért folyó küzdelem ebben a sorrendben zajlik. Bizonyos kártyák hatásának következtében további ikonok adódhatnak hozzá vagy kerülhetnek le róla.

## Ikonerősítők

Van néhány kártya melynek a szövegmezőjébe egy nagy harci ikont nyomtattak (a történet kártyákon található valamelyikét). Ha egy ilyen kártyát hozzárendelnek vagy hozzáadnak egy történethez, a rajta lévő harci ikon hozzáadódik az adott történet kártyához a történet megfejtése során. A nyomtatott ikonok sorrendjének megfelelően kerül sorra.

**Példa:** Ha a *Sleep of Reason* kártyát hozzárendelik egy történethez, a *rettegés* szakaszban négyszer kell megküzdeniük a játékosoknak egymással – egyszer a szokott módon és utána még annyiszor (a harc szakasz előtt), amennyi ikon a *Sleep of Reason* kártyán van.



## Egyedi kártyák

Néhány kártya a játékban egyedinek számít. A kártya neve elé helyezett pont (•) jelzi, hogy egy egyedi kártyáról van szó.

Ha egy játékosnak egy egyedi kártyája játékban van, akkor nem játszhat egy másik ugyanilyen kártyával, nem veheti át az irányítást egy

ugyanilyen felett, illetve nem hozhat játékba egy másik ugyanilyen lapot.

Azonban az megengedett, hogy mindkét játékos egy időben ugyanolyan egyedi kártyával játszasson. Ha egy egyedi kártya megsemmisül, vagy egyéb okokból elhagyja a játékot, akkor a játékosnak lehetősége van egy ugyanilyen kártyát kijátszania az alapszabályoknak megfelelően.

## A játék első lépései

A játék kezdete előtt tegyék félre az F156 - F165 kártyákat. Ezek a fix történet kártyák, amit mindkét játékos használ.

A történet kártyák félrerakása után minden játékosnak paklit kell választania. Ezt gyorsan meg lehet tenni a hét frakció közül kettő kiválasztásával és összekeverésével, majd két semleges kártyapakli egyikének hozzáadásával (F141 - F148 és F148 - F154). A frakciókat vagy véletlenszerűen, vagy a játékosok személyes szimpátiája alapján lehet kiválasztani. Ha mindkét játékos ugyanazt a frakciót akarja, érme feldobásával kell eldönteni, hogy ki legyen. 21 különböző kombináció állítható össze a *Cthulhu hívása* LCG alapkészletéből.

## Előkészületek

Mielőtt elkezdenének játszani a *Cthulhu hívása* LCG játékkal, mindkét játékosnak végre kell hajtania egymás után a következő lépéseket:

### 1. Paklik megkeverése

Ahogy egy pakli játékkártyával tenné, mindkét játékos megkeveri a saját pakliját, míg a kártyák elég véletlenszerű sorrendben nem lesznek.

### 2. Játéktábla felállítása

A játékosok elhelyezik középen a játéktáblát. Az összes siker és sérülés jelzőt annak „A Mélység” elnevezésű területére helyezik. Egy játékos megkeveri a történet paklit és három történet kártyát helyez képpel felfelé a játéktábla közepére. A megmaradt történet kártyák képpel lefelé a játéktábla részükre fenntartott helyére kerülnek.

### 3. Birtokok lehelyezése

Minden játékos vesz három olyan kártyát, amivel nem játszanak az adott játékban és elhelyezi őket képpel lefelé a paklijuk mellé. Ezek jelképezik a birtokokat, amikhez tulajdonosaik majd erőforrásokat fognak rendelni a játék folyamán. Egy „hátsó sort” kell alkotniuk minden játékos területén.

### 4. Kezdő lapok húzása

Minden játékos húz nyolc kártyát a paklijából. Ezek az ő kezdő lapjai. Ezek közül kiválasztja azt az ötöt, amivel játszani szeretne. A maradék kártyák a kezdő erőforrásai lesznek.

### 5. Erőforrások csatolása

Minden játékos a kezdő lapjai közül kiválasztja háromat és hozzárendeli őket képükkel felfelé megfordítva mindhárom birtokához. Csak a kártya aljának és a rajta lévő erőforrás ikonnak szabad kilátszódnia a birtokkártya alól. A csatolt kártyák mostantól erőforrásnak számítanak. (Minden játékos megnézheti, ha akarja, hogy ellenfelének milyen erőforrásai vannak.)

# JÁTÉK FELÁLLÍTÁSA ÉS A JAVASOLT JÁTÉKTERÜLET ÁBRÁJA



## Jelmagyarázat

1. Játéktábla
2. Történet pakli
3. Történet kártyák
4. A Mélység (sikerjelzők helye)
5. Siker jelölőnégyzetek
6. Húzó pakli
7. Szemetes
8. Játék terület
9. Birtokok
10. Birtokjelzők

## A körök sorrendje

*Cthulhu hívása* LCG több körből áll. Minden játékosnak be kell fejeznie a teljes körét, mielőtt a következő játékosra kerül a sor. A játék kezdetekor a játékosok véletlenszerűen eldöntik, hogy ki kezdi az első kört.

Egy játékos köre öt szakaszra oszlik, melyek az alábbi sorrendben követik egymást:

### 1. Felfrissülési szakasz

### 2. Húzási szakasz

### 3. Erőforrás szakasz

### 4. Műveleti szakasz

### 5. Történet szakasz

Amikor egy játékos az összes szakasszal végezett, a köre befejeződik. Alant található a körök sorrendjének részletes vázlata.

**Fontos kivétel:** A játék legelső körében a kezdő játékos csak egy kártyát húz a húzási szakaszban és az egész történet szakaszt ki kell hagynia. Ezt nevezhetjük az „első játékos büntetésének”, de csak a kezdő játékosra érinti a játék legelső körében.

### 1. Felfrissülési szakasz

Először is az aktív játékos (akinek a köre van) kiválaszt egyet a megőrült karakterei közül (ha van olyan), képpel felfelé fordítja, és kimerült állapotba teszi (vagy kimerült állapotban hagyja, ha már abban van). Egy gyógyult karakter többé nem számít örültnek, de a játékos következő köréig kimerült marad.

Ezután az aktív játékos az összes kimerült karakterét aktívvá teszi (kivéve azt, amit most gyógyított meg) és az összes birtokát felfrissíti a birtokjelzők eltávolítása által.

**Fontos:** Emlékezz arra, hogy egy játékos csak mindig a saját körének elején frissítheti és aktiválhatja karaktereit, az ellenfele felfrissülési szakaszában ezt nem teheti meg.

### 2. Húzási szakasz

Az aktív játékos felhúz két kártyát a paklijából.

Ha bármilyen okból kifolyólag elfogytak a kártyái a pakliból, azonnal kiesik a játékból és az ellenfele nyer.

### 3. Erőforrás szakasz

Ebben a szakaszban a játékos kiválaszthat egy kártyát a kezéből és képpel felfelé megfordítva egyik birtoka alá teheti, mint erőforrást (egy birtok alá korlátlan számban tehető erőforrások). Egy birtokhoz rendelt erőforrások száma és típusa fontos tényező, amikor azt megcsapolják, hogy kártyák (vagy kártyák hatásainak) árát kifizessék vele. Egy erőforrás többé nem része a játékos kezében lévő paklinak és nem lehet más célra felhasználni.

### 4. Műveleti szakasz

Ez az egyetlen fázis, ahol a játékos kijátszhat karakter és támogató kártyákat a kezéből. Ezt egyébként csak az aktív játékos teheti meg.


Ahhoz, hogy kijátszhasson egy kártyát a kezéből (vagy aktiváljon bizonyos kártyahatásokat), fizetnie kell érte az egyik megfelelő mennyiségű erőforrással rendelkező birtokának megcsapolásával. (Egy jelzőt helyez el a birtokra, így jelezvén, hogy felhasználta azt.)

Egy kártya (vagy kártyahatás) kifizetéséhez egy birtokot csak akkor lehet megcsapolni, ha az ugyanannyi vagy több erőforrással rendelkezik, mint a lap ára. Azt is figyelembe kell venni, hogy ha egy birtokból egy nem semleges lapot kívánunk kifizetni, akkor a birtokhoz csatolt erőforrásokból legalább egynek egyeznie kell annak a kártyának a frakciójával (ez nem vonatkozik a semleges lapokra). Ezt erőforrás egyezésnek hívjuk.

Egy lecsapolt birtok csak egy kártya hatására vagy a felfrissülési szakaszban lesz újra felhasználható.

A nulla költségű kártyák kijátszásához nem kell birtokot lecsapolni, s nem kell egy erőforrásnak sem egyeznie vele.

Miután egy játékos kijátszik egy karakter vagy egy támogató kártyát a kezéből, azt maga elé helyezi aktív állapotban, képpel felfelé. Célszerű úgy játszani, hogy minden játékos külön-külön helyekre teszi a karakter és támogatókártyákat, hogy könnyen átláthassa a játékmezőt.

**Példa:** A műveleti szakaszában Jancsó szeretne kijátszani egy „Bag Man” kártyát a kezéből. Ahhoz, hogy megtehesse, le kell csapolnia az egyik legalább 3 erőforrást tartalmazó birtokát, és legalább az egyik erőforrásnak a Szindikátus frakcióhoz  kell tartoznia. (A „Bag Man” a Szindikátus frakcióhoz tartozik.)

**Fontos:** Emlékezz rá, hogy legalább az egyik, birtokhoz csatolt erőforrásnak ugyanahhoz a frakcióhoz kell tartoznia, mint a kijátszani kívánt lapnak.

**Fontos:** A játékosok nem csapolhatnak le egy birtoknál többet, hogy kifizessék egy kártya vagy kártyahatás költségét. Sokszor fog egy játékos „túlfizetni” egy kártyát, mert a felhasznált birtok több erőforrással fog rendelkezni, mint annak ára. A többlet erőforrások azonnal elvesznek; nem lehet „továbbvinni” őket, hogy kifizessük vele a következő kártyát.





## Kártyák hatásának kifizetése

Néhány kártya olyan hatással rendelkezik, ami a játék során kiváltható, de az azt aktiváló játékosnak ennek költségét ki kell fizetnie a megfelelő számú erőforrással rendelkező birtok lecsapolásával. Egy már játékban lévő kártya hatásának aktiválása esetén nem szükséges az erőforrásnak egyeznie vele, csak ha a kártya hatása ezt megkívánja.

## 5. Történet szakasz

Ez az a fázis, ahol *Cthulhu hívása* LCG-ben a legtöbb akció történik. E szakasz során a játékos hozzárendeli karaktereit a történetekhez megpróbálván sikerjelzőket szerezni, amiket azután a történet kártya felé eső oldalára tehet, míg ellenfele megkísérli megakadályozni ebben.

A történet szakasz három lépésből áll:

### 1. Aktív játékos kijelöli karaktereit

### 2. Ellenfél teszi ugyanezt

### 3. A történetek megfejtése

#### Első lépés Az aktív játékos hozzárendeli karaktereit a történethez

Az aktív játékos eldönti, hogy mely aktív karakterét, a három közül melyik történethez rendeli hozzá és ezután egyszerre odateszi őket a kiszemelt történet kártyához. Tulajdonosuk ezeket a karaktereket kimerült állapotban a kijelölt történet kártya elé helyezi. Az aktív játékos bármennyi karaktert hozzárendelhet bármely történethez, de csak addig, míg az nincs kimerült állapotban. Egy karakter csak egy történethez rendelhető hozzá.

Az aktív játékos dönthet úgy, hogy nem rendel minden történethez karaktert, vagy akár egyikhez sem. Ha úgy határozott, hogy nem teszi legalább az egyik karakterét egy történethez sem, a szakasz és egyúttal a játékos köre is véget ér.

**Példa:** *Jancsónak öt karaktere van játékban. A történet szakasz első lépése alatt úgy dönt, hogy egy karaktert az A történethez, kettőt a B-hez rendel hozzá, de a megmaradt két karakterét nem rendeli hozzá a C történethez, mert úgy véli, hogy szüksége lesz rájuk ellenfele körében.*

#### Második lépés Az ellenfél kijelöli karaktereit

Az ellenfél (a nem aktív játékos) az aktív karakterei közül bármennyit hozzárendelhet azokhoz a történetekhez, ahová az aktív játékos legalább egyik karakterét elhelyezte az első lépés folyamán.

#### Harmadik lépés A történet megfejtése

Az aktív játékos kiválasztja az egyik kibogozni kívánt történetet. A történet megfejtésében résztvevő karakterek ennek során egy sor küzdelemben vesznek részt, és végül az aktív játékos megállapítja, hogy sikerült-e az adott történet szárait kibogoznia (lásd „Történet kártya megfejtése” fejezetet részletes információért).

A történet megfejtése után minden a történethez rendelt karakter jelenlegi kimerült vagy aktív állapotát megtartván visszakerül tulajdonosa játékmezőjére.

A történet szakasz végén a másik játékos kerül sorra, akinek végig kell vinnie az egész körét. Ilyenformán addig játszanak felváltva a játékosok, míg egyikük meg nem nyeri a játékot.

## Történet kártya megfejtése

A történet szakasz során az aktív játékos által előre meghatározott sorrendben minden történet kártyát (amihez karaktereket rendeltek) meg kell fejteni. Ezt az alábbi öt lépésben teszik meg:

### 1. Rettegés szakasz

### 2. Harc szakasz

### 3. Misztikus szakasz

### 4. Nyomozati szakasz

### 5. Győztes megállapítása

A rettegés, harc, nyomozati, és misztikus szakaszokat ikoncsatának is hívjuk. Figyeljétek meg, hogy ezek sorrendje megtalálható minden történet kártya bal oldalán.

## Egy ikoncsata folyamata


Egy ikoncsata (pl. „Rettegés”) győztesének megállapításához az aktív játékos megszámlolja a történethez rendelt karakterei ide vonatkozó ikonjainak számát. Ezután az ellenfél ugyanezt teszi a saját karaktereivel. Az a játékos (az aktív vagy az ellenfél) akinek több van az adott típusú ikonból, megnyeri a csatát és azonnal végrehajtja annak különleges hatását (lásd alant).

Ha az eredmény döntetlen (mindkettejüknek pontosan annyi ikonja van az adott típusból, beleértve azt is, ha egy sincs) akkor semmi sem történik és a játék a következő lépéssel folytatódik.

Vegyétek figyelembe, hogy az ikonerosítók (lásd 6. oldal) nem számítanak bele az ikonok számába az összesítések során.

### Rettegés szakasz

Az a játékos, aki ezt az ikoncsatát elveszti, azonnal választ egyet, ha lehet, a (történethez rendelt) karakterei közül, aki rögtön megőrül. Az a karakter többé nem számít történethez rendelt karakternek (úgy vesszük, hogy nyáladzva és értelmetlen szavakat makogva elmenekült a helyszínről).

**Fontos kivétel:** Azok a karakterek, melyek rendelkeznek  ikonnal vagy Akaraterő (Willpower) képességgel, (kártyahatásokra tekintet nélkül) soha, semmilyen okból nem örülnek meg, s nem választhatók megőrült karakternek. Vagyis, ha a vesztes játékos minden (történethez rendelt) karaktere rendelkezik rettegés ikonnal, akkor a rettegés szakasz elvesztése semmilyen hatással nem lesz rá.

### Harc szakasz

Az a játékos, aki ezt a csatát elveszti, azonnal választ egyet, ha tud, a (történethez rendelt) karakterei közül, aki megsebesül.

A legtöbb karakter azonnal meghal (szemetesbe kerül) ha egyszer megsérült. Néhányuk azonban rendelkezik a „Szívósság” (Toughness) képességgel, ami lehetővé teszi számukra, hogy több sérülést is szerezzenek, mielőtt meghalnának. Egy „Toughness +2” képességgel bíró karakter például csak a harmadik sérülés elszenvéde után pusztul el.

Minden alkalommal, amikor egy karakter megsebesződik, a tulajdonosa rátesz egy jelzőt, hogy ezt jelezze.

## Misztikus szakasz

Az a játékos, aki a misztikus szakaszt megnyeri, azonnal választ egyet a történehez rendelt karakterei közül és aktívvá teszi (az attól még marad a történehez rendelve, de többé nem számít kimerültnek). Jegyezzétek meg, hogy az aktívvá tett karakternek nem muszáj misztikus ikonnal rendelkeznie.

## Nyomozati szakasz

Az a játékos, aki a nyomozati szakaszt megnyeri, azonnal tesz egy sikerjelzőt az éppen megfejtett történet kártyához. Ez lehetővé teszi számára, hogy azonnal megnyerjen egy történet kártyát. Ha ez megtörténik, akkor a játékos magához veszi azt és aktiválja annak hatásait mielőtt a játék folytatódna (lásd az „Egy történet kártya megnyerése” fejezetet).

## Győztes megállapítása

A négy ikonharc után az aktív játékos ellenőrzi, hogy neki sikerült-e megfejtene a történetet. Ehhez összeadja a még történehez rendelt karakterei szakértelem pontjait. Ez lesz szakértelem pontjainak végösszege. Ha az aktív játékos szakértelem pontjainak végösszege meghaladja az ellenfelét, akkor a saját oldalán a megfejtett történehez hozzátesz egy sikerjelzőt.

Ráadásul, ahhoz, hogy ő legyen a győztes, az aktív játékosnak legalább egy szakértelem ponttal rendelkeznie kell. Ha ez a szám nulla vagy kisebb, akkor nem sikerült kibogoznia a történet fonalát. Vegyétek figyelembe, hogy az ikonharcok során elhunyt vagy megőrült karakterek szakértelem pontjai nem adódnak hozzá az összpontszámhoz. Arra is figyeljétek, hogy csak az aktív játékos tehet egy sikerjelzőt az adott történehez. Ha az ellenfélnek van több szakértelem pontja, akkor semmi sem történik.

**Kihívás nélküli történetek:** Ha az aktív játékosnak sikerült megfejtene a történetet, és ellenfele szakértelem pontjainak összege 0 (vagy annál kevesebb) volt, akkor a történet kihívás nélkülinek számít, és az aktív játékos még egy sikerjelzőt tehet a történet kártyához.

Ha egy játékosnak bármikor öt vagy több sikerjelzője lesz a történetkártya felé eső oldalán, azonnal megnyeri a történetet és eldöntheti, hogy aktiválja-e annak hatásait (lásd később). Amikor egy játékos megnyeri a harmadik történet kártyát, egyúttal megnyeri a játékot is!

## Egy történet kártya megnyerése

Miután egy játékos megnyer egy történet kártyát (ami abban a pillanatban megtörténik, ahogy öt vagy több sikerjelzője lesz a történet kártya felé eső oldalán), azonnal magához veszi, eldönti, hogy aktiválja-e vagy sem annak hatásait, majd feltűnő módon a saját játékerületére helyezi képpel felfelé, így jelezvén, hogy megnyerte azt. Ez a következő történet kártya megfejtésének elkezdése előtt megtörténik.

Miután megnyertek egy történet kártyát, és hatásait aktiválták (vagy nem), a történet pakliból egy másik történet kártyát tesznek a helyére. Ha egy történet kártyát úgy nyerne meg, hogy még nincs teljesen megfejtve (általában a nyomozati szakaszban letett ötödik jelzővel), akkor kicserélik és a történet megfejtése véget ér.

A megnyert történet kártyához hozzárendelt karakterek többé nem tartoznak egyik történehez sem.

### Történet kártyák hatásai

Minden történet kártyának van valamilyen különleges, erős hatása. Amikor egy játékos megnyer egyet, eldöntheti, hogy aktiválja vagy sem annak hatását. Miután kifejtette (vagy nem) a hatását, annak a játékosnak a nyert történet paklijába kerül, aki megnyerte, és beleszámít az adott játékos győzelmi feltételeibe.

Miután egy történet kártyát megnyertek és hatása érvényesült (vagy nem), minden játékos leveszi az összes sikerjelzőt, amit ahhoz a történehez tettek. Azok elvesztek. Ezután az egyik játékos húz egy újabb történet kártyát a történet pakliból és a régi történet helyére helyezi. Így mindig három történet kártya lesz a két játékos között. Ha kártyák hatásai révén több történet kártyát is megnyernek egyazon időben, az aktív játékos eldönti a nyerési sorrendet. A játékosok a fentiekhez mérten mindegyik győzelmet kielemezik, mielőtt továbblépnének.

Ha kártyák hatásai révén mindkét játékos egyszerre nyerne meg ugyanazt a történet kártyát, az aktív játékosé lesz a győzelem. Vegyétek figyelembe, hogy a történet paklinak mindig az alapjátékban megtalálható, ugyanazt a tíz történet kártyát kell tartalmaznia. A játékosok a játék előtt nem változtathatják meg a történet pakli összetételét.

## A kör vége

A történet szakasz végén a játékosoknak van még egy lehetőségük, hogy cselekedjenek (pl. esemény kártyákat játszanak ki vagy a játékban lévő kártyák képességeit aktiválják), ezután viszont az összes történethez rendelt karakter visszavonásra kerül. Többé már nem tartoznak egy történet kártyához sem, de a jövőben majd hozzárendelhetők lesznek különféle történetekhez, amint ez lehetőségessé válik.

Ezután a másik játékos folytatja a játékot, aki a körét a felfrissülési szakasszal kezdi.

## Összeesküvés kártyák

1) Az összeesküvés kártyák úgy néznek ki, mintha más színű történet kártyák lennének, de a játékos húzó paklijából kell őket kijátszani. Beleszámítanak a minimum 50 kártyás pakli limitbe. Négyenél nem több ugyanolyan című összeesküvés kártya lehet egy játékos paklijában.

2) Az összeesküvés kártyákat az aktív játékos a kezéből játsza ki a műveleti szakaszában. „Új” történet kártyaként kerülnek játékba a már játékban lévő három történet kártyán felül.

3) Egy játékos húzó paklijában lévő kártyákhoz hasonlóan az erőforrás szakaszában az összeesküvés kártyákat is hozzárendelheti egy birtokához, hogy a neki megfelelő frakció számára erőforrást biztosítson.

4) Minden játékos egy időben csak egy összeesküvés kártyát hozhat játékba. Egy játékos akkor is kijátszhat egy összeesküvés kártyát, ha ellenfelének már egy ugyanolyan című kártyája játékban van.

5) Egy megnyert összeesküvés kártya az öt elnyerő játékos győzelméhez szükséges 3 történet kártya egyikének számít. A játék végén a „megnyert” történet kártyák visszakerülnek tulajdonosaikhoz.

6) Ha egy összeesküvés kártyát kijátszanak, és azt valaki megnyeri, az a játékos, aki kijátszotta, ezután a következő műveleti szakaszában egy másik összeesküvés kártyát is kijátszhat a kezéből. (A már megnyert kártyával megegyezőt is játékba hozhat.)

7) Ha egy összeesküvés kártya a „megnyerésén” kívül bármely más okból kikerül a játékból, tulajdonosa szemetesébe kerül. Ha egy összeesküvés kártyát eldobnak, a rajta lévő sikerjelzők elvesznek.

8) Az összeesküvés kártyák nem pótolhatók történet kártyákkal (a történet pakliból) amikor megnyerik őket vagy kikerülnek a játékból. Hatások sem tudják őket történet kártyákkal felcserélni. Egyébként történet kártyának számítanak, amíg játékban vannak.

## Kulcsszavak

A karaktereken az alábbi kulcsszavak közül egy vagy több is előfordulhat (mindig vastaggal szedve a kártya szövege felett vagy megfordítva a kártya aljára nyomtatva).

## Gyors (Fast)

Egy történet megfejtése során az a játékos, aki a legtöbb ilyen tulajdonsággal bíró karaktert rendelte az adott történethez, az ikonharcok, valamint a történet győztesének megállapítása során minden döntetlen esatát megnyer. Vegyétek azonban figyelembe, hogy nulla pontos döntetlen esetén nincs győztes. Ha a játékosok egyenlő számban rendeltek gyors karaktereket a történethez, akkor a döntetleneknek a normál játéknak megfelelően nincs győztese.

## Hősies/Gonosz (Heroic/Villainous)

A *Cthulhu hívása* LCG-ben megengedett, hogy egy játékos paklijában egyszerre legyenek nyomozók és a Mythos borzalmi is. A legszélsőségesebb személyiségű karakterek azonban sohasem fognak együtt dolgozni.

A játék során egy játékos nem játszhat ki (vagy hozhat játékba kártyahatás miatt) egy hősies karaktert, ha már van gonosz karaktere a játékban. Ugyanígy nem játszhat ki gonosz karaktert sem, ha már vannak a játékban hősies karakterei.

Ha valami oknál fogva mind hősies, mind gonosz karakterek egy időben kerülnének az irányítása alá, azonnal ki kell választania egyet, ami a szemetesbe kerül.

## Sebezhetetlenség (Invulnerability)

A sebezhetetlen karaktereket kártyahatásoktól függetlenül nem lehet megsebezni vagy sebesültnek kijelölni, valamint sérülésjelzőket sem lehet elhelyezni rajtuk. Ennek ellenére azonban a sebezhetetlen karakterek megsemmisíthetők kártyahatások által.

## Hű (Loyal)

Amikor egy játékos lecsapolja egy birtokát, hogy kifizesse egy hű kártyája kijátszásának erőforrás költségét, a birtoknak annyi, a kártyáéval egyező frakciójú erőforrást kell tartalmaznia, mint amennyi a kártya teljes ára (normális esetben elég egy ugyanolyan erőforrás).

*Példa: Jancsó ki szeretné játszani a "Deep One Assault" esemény kártyát, aminek ára 4. A Deep One Assault egy cthulhu frakcióba tartozó, hű kártya. Azért, hogy játékba hozhassa, Jancsónak le kell csapolnia egy, legalább négy cthulhu erőforrás szimbólummal rendelkező birtokát.*



## Kitartó (Steadfast)

Néhány kártya címében frakció szimbólum található. Ezek a kártya költségének részei. Ezek az új kártyák az úgynevezett „Kitartó” kártyák. Amikor egy játékos lecsapolja egy birtokát, hogy kifizesse egy „Kitartó” kártya erőforrás költségét, az összes birtokában legalább annyi erőforrásnak lennie kell abból a fajta erőforrásból (és ki kell fizetni a kártya árát is, mint rendesen).

**Példa:** Jancsó szeretné kijátszani a „T-Men” karakterkártyát a saját műveleti szakaszában. A „T-Men” költsége 5 ügynökség frakcióhoz tartozó erőforrás és van két ügynökség szimbólum a címében is. Ahhoz, hogy kijátszhassa a kártyát, először is Jancsó birtokaihoz csatolva lennie kell legalább 2 ügynökséghez tartozó erőforrásnak és le kell csapnia egy, legalább 5 erőforrással rendelkező birtokát is (egyik erőforrásnak az ügynökséghez kell tartoznia).

## Szívósság (Toughness)

A szívóssággal rendelkező karakterek további X db sérülést is képesek elviselni (minden egyes sebzésnél tégy rá egy jelzőt).

Például egy „Szívósság +2” tulajdonsággal bíró karakter két sebzést is elbír, anélkül, hogy elpusztulna. A következő sérülés már megöli. A játék során bizonyos hatások szívóssággal ruházhatnak fel karaktereket.

Amikor egy karakter egynél több forrásból kap szívósság jelzőt, azok összeadódnak. Például ha egy „Szívósság +2”-vel rendelkező karakter egy támogató kártya révén egy „Szívósság +1”-re tesz szert, akkor ténylegesen „Szívósság +3” tulajdonsággal fog rendelkezni.

## Eltűnő (Transient)

Az „Eltűnő” kulcsszóval rendelkező kártyák kettő erőforrásnak számítanak, amikor azt a birtokot, amihez hozzárendelték őket, lecsapolják. Ha bármely okból egy eltűnő erőforrásokkal rendelkező birtokot lecsapolnak, minden hozzárendelt „Eltűnő” erőforrás megsemmisül, és a szemetesbe kerül. Az LCG-ben az „Eltűnő” kulcsszót grafikusán úgy ábrázoltuk, hogy egy nyilat rajzoltunk az erőforrás ikon mellé, ahogy ez az alábbi ábrán is látszik:



## Akarakterő (Willpower)

Az akarakterővel rendelkező karakterek kártyahatásoktól függetlenül soha nem örülhetnek meg, illetve nem jelölhetők ki örültnek.

## Időzítési szabályok

Minden játékos minden szakasz minden lépésekor cselekvést hajt végre (esemény kártyák kijátszásával vagy karakterek képességeinek használatával) kivéve a játék bizonyos pillanataiban (lásd a körsorrend diagramot további részletekért). Konkrétan a történet szakaszban a történet kártyák megfejtése során sem kártyahatásokat, sem cselekvéseket nem lehet végrehajtani, amíg mind a három történet kártyát meg nem fejtik. Az aktív játékos teszi meg az első lépést minden egyes szakaszban. Egy időben csak egy cselekvés hajtható végre. Miután egy játékos dönt és végrehajt egy cselekvést, lehetőséget kell adnia ellenfelének, hogy ő is végrehajthasson egyet, mielőtt további lépéseket tenne, stb. Egy cselekvés teljesen végrehajtodik, mielőtt egy másik következne (kivételek: szétzúzás, lásd alant).

Egy **Reakció (Response)** egy olyan akció, melyet csak akkor lehet kijátszani, ha a kártya szövegében található feltételek teljesülnek. A reakciók szövege mindig ugyanolyan módon van megfogalmazva, az alábbi példához hasonlóan:

„**Reakció:** miután egy karakter meghal, tégy egy sikerjelzőt egy történet kártyára.” Egy reakciót nem lehet kijátszani, amíg az a hatás, ami kiváltja, nem jön létre. Egy reakciót kiváltó okonként csak egyszer lehet kijátszani.

**Különleges kivétel:** Számos olyan reakció lap van, amelyek hatása csak akkor jön létre, ha egy kártya a szemetesbe kerül. Általában a kártyáknak nincs semmilyen hatásuk, míg a szemetesben vannak, de egy olyan kártya, melynek saját megsemmisülése kivált egy reakciót, aktiválható.

Egy **Kényszerített reakció (forced response)** egy olyan akció, melyet a játékosnak muszáj kijátszania, ha a feltételek teljesülnek.

Egy **Szétzúzás (disrupt)** egy olyan különleges akció, mely meg tud szakítani vagy változtatni egy ellenfél által éppen végrehajtott akciót. Emlékezz rá, hogy minden cselekvés teljesen végrehajtodik, mielőtt a következőre kerülne a sor. A szétzúzás akció e szabály alól kivétel. Ha egy kártya hatását megszakítják, a költségét attól még ki kell fizetni (és így az pocskba megy). A megszakított esemény kártyák azonnal a szemetesbe kerülnek.

## Példa időzítésre

Jancsó és Csaba játszik és éppen Jancsó műveleti fázisa következik. Mivel ez Jancsó köre, neki van lehetősége először cselekedni. Úgy dönt, hogy kijátszik egy „Byakhee Servant” kártyát (Hastur karakter, költsége 3) egyik birtokának megcsapolásával, melyhez négy erőforrás van rendelve (kettő közülük Hasturhoz tartozik), így téve eleget a számára szükséges erőforrás egyezésnek. Csabának nincs szétzúzás vagy reakció cselekvése, de szeretne cselekedni. Kijátsza a „Shotgun Blast” (Ügynökség esemény) kártyát egyik, három erőforrást (ebből egy az Ügynökséghez tartozik, az egyezés szabályának eleget téve) tartalmazó birtokának lecsapolásával. Az esemény ismertetője: „**Akció:** válassz ki és sebez meg egy X vagy kisebb szaktelemmel rendelkező karaktert.” (X a kártyáért fizetendő költség.) Célpontként kiválasztja a Byakhee Servant karaktert. Jancsó, mivel nem akarja, hogy a Byakhee Servant sérülést szenvedjen, kijátsza a „Power Drain” esemény kártyát (2-es költségű szétzúzás akció), mely megszakítja a „Shotgun Blast” eseményt. Ez a cselekvés megengedett, hiszen a szétzúzás akciók időrendben megelőzik a korábban indított akciókat. A „Shotgun Blast” esemény így nem jön létre.

# A forduló részletezése

## 1. Felfrissülési szakasz

- Tedd aktívvá a kimerült karaktereidet
- Állítsd helyre egyik örült karaktered (kimerült)
- Cselekedhetsz

## 2. Húzási szakasz

- Húzz 2 kártyát
- Cselekedhetsz

## 3. Erőforrás szakasz

- Csatolj 1 erőforrást az egyik birtokhoz (opcionális)
- Cselekedhetsz

## 4. Műveleti szakasz

- Cselekedhetsz

*Amikor az aktív játékos kijátszik egy karakter vagy egy támogató kártyát a kezéből, az cselekvésnek számít.*

## 5. Történet szakasz

- Cselekedhetsz

• Te (az aktív játékos) a történetekhez hozzárendelsz karaktereket  
*Ha az aktív játékos nem rendel karaktert egy történethez sem, akkor a történet szakasz azonnal véget ér. Folytasd a 6. lépéssel: Kör vége.*

- Cselekedhetsz

• Az ellenfél (nem aktív játékos) a te karaktereiddel szemben hozzárendeli az övéit a történethez

- Cselekedhetsz

*Fejts meg minden történetet az általad választott sorrendben. Minden történetet a következő sorrendben kell megfejteni:*

- Rettegés szakasz (☠️) megoldása
- Harci szakasz (💀) megoldása
- Misztikus szakasz (📖) megoldása
- Nyomozati szakasz (🔍) megoldása

- A küzdelmek eredményére és a sikerekre kijátszhatók reakciók

- Cselekedhetsz

- A karakterek visszavonásra kerülnek a történetből

## 6. Kör vége

- A bal oldalon lévő játékos lesz az új aktív játékos

A ZÖLD NÉGYZETEKBE TALÁLHATÓ CSELEKEDETEK NEM SZÁKÍTHATÓK MEG SEMMILYEN AKCIÓVAL VAGY REAKCIÓVAL (SZÉTZÚZÁS TÍPUSÚ KÁRTYÁK KIJÁTSZHATÓK ÉS A KÉNYSZERÍTETT REAKCIÓKAT AZONNAL VÉGRE KELL HAJTANI).

## Összeadó hatások

Több hatás összeadóhat és többször is kijátszható, ha abból több is a játékba kerül. Például, ha három „Shadowed Reef” kártya is játékban van (Cthulhu támogató kártya az alábbi szöveggel: „A Mélységi karakterek ☠️-t kapnak”), minden egyes darab kártya egy terror ikonra ad mindegyik mélységi karakternek. Ezért így már három terror ikonra tesznek szert.

Jegyezd meg, hogy egy reakció többször is kijátszható, ha több is játékban van belőle (de kártyánként/kiváltható hatásként csak egyszer).

## Kiváltható hatások

Kiváltható hatásnak számít minden olyan hatás, mely előtt az alábbi vastagon szedett szöveg szerepel: **Action (akció)**, **Disrupt (szétzúzás)**, **Response (reakció)**, vagy **Forced Response (kényszerített reakció)**.

## Kiváltható képesség

Kiváltható képességnek számít minden olyan képesség, amit már egy játékban lévő kártya vált ki.

## Nappal és éjszaka

Néhány játékban lévő kártya megváltoztatja az „időt” vagy nappalra (Day) vagy éjszakára (Night) (egyiknek sincs különleges hatása, de lehetővé teszi más különleges kártyahatások aktiválását). A játék elején nincs se éjjel se nappal. Addig nincs eldöntve, hogy nappal vagy éjjel van-e, amíg egy ilyen kártya játékba nem kerül. Ha valamilyen oknál fogva egy nappal és egy éjjel kártya is játékba kerülne, akkor úgy kell tekinteni, hogy egyszerre van nappal és éjjel is.

## Megsemmisítés és feláldozás

Amikor egy kártya megsemmisül (beleértve egy olyan karaktert, ami végzetes sebet kap), akkor a szemetesbe kerül.

Egy feláldozott karakter szintén ide kerül. A játékos csak az általa irányított kártyákat áldozhatja fel, vagyis az ellenfelét soha. Azt is vedd figyelembe, hogy a „feláldozás” és „megsemmisítés” szavak nem felcserélhető fogalmak: egy megsemmisült kártya nem feláldozott és fordítva.

## Örület

Amikor egy karakter megőrül, képpel lefelé lefordítják és az összes hozzácsatolt kártya megsemmisül. Ha egy sebesült karakter, szívósság (toughness) értékétől függetlenül megőrül, azonnal elpusztul. Ugyanígy, ha egy megőrült karakter sérülést szenved, azonnal megsemmisül.

A megőrült karakterek a következő értékekkel bírnak: 0 költség, 0 szakértelem, nem tartozik frakcióhoz, nincsenek ikonjai, sem képességei, illetve leírása. Egy ilyen karaktert nem lehet történethez rendelni és sosem tekinthető történethez rendelt karakternek.

## Egy birtok hozzáadása

A játékban néhány hatás lehetővé teszi a játékos számára, hogy további birtok kártyákat tegyen le. Amikor egy játékos egy új birtokot ad a meglévőkhöz, akkor egyszerűen felhúzza a paklija legfelső kártyáját, megnézi, majd képpel lefelé a meglévő birtokai mellé helyezi. Innentől ez a kártya birtoknak számít és elveszíti minden más tulajdonságát és játékbeli funkcióját. Az új birtokhoz ezután lehet erőforrásokat csatolni az erőforrás szakaszban (és kártyák hatására), mintha normál birtok kártya lenne.

## A pakli építés szabályai

Amikor a játékosok a gyűjteményükből a bajnokságra állítanak össze paklit, az alábbi szabályokat kell követniük:

- 1) A paklinak legalább 50 lapot kell tartalmaznia. A történetkártyák és a birtok kártyák ebbe nem számítanak bele.
- 2) Háromnál nem lehet több ugyanolyan (című) kártyából. (Ha két kártyának ugyanaz a címe, de más az alcíme, attól még beleszámítanak a hármas limitbe.)

Vedd figyelembe, hogy ahogy egyre többféle kártya válik elérhetővé a *Cthulhu hívása* LCG-ben, a kártyák elvárt minimális száma egy pakliban növekedni fog a megrendezett játékokon.

## Irányítás és tulajdonjog

A játékosok „birtokolják” azokat a kártyákat, amiket a paklijukkal a játékba hoztak. A játék végén minden kártya visszakerül tulajdonosához.

Amikor egy kártya játékba jön, a tulajdonosa irányítása alá kerül, hacsak az a hatás, ami játékba hozta, nem változtat ezen. Néhány hatás lehetővé teszi egy játékos számára, hogy irányítása alá vonja ellenfele kártyáit.

Amikor egy hatás a „te” vagy az „ellenfél” kártyájára utal, az mindig a kártya jelenlegi irányítójára vonatkozik, hacsak a kártya tulajdonosának személye egyéb módon nem lett meghatározva.

Amikor egy kártya kikerül a játékból (egy játékos kezébe, paklijába, vagy a szemetesbe kerül), tulajdonosának azt a játékmezőn kívüli területére kell helyezni.

## Cthulhu hívása Világ bajnokok

A Cthulhu hívása Világ bajnokság minden nyáron az indianapolisi GenCon-on kerül megrendezésre.



2005 – Greg Gan



2006 – Chris Long



2007 – Jim Black

## Szervezett játék

Csatlakozz online a Cthulhu hívása közösségéhez a [www.cthulhulcg.com](http://www.cthulhulcg.com) weboldalon, hogy megtaláld a hozzád legközelebb eső viszonteladókat, különleges eseményeket és bajnokságokat. Azért is meglátogathatod az oldalt, hogy szervitorrá válj és ezáltal segíts az FFG-nek bajnokságokat és játékokat rendezni a környékeden.

Továbbá a [www.cthulhulcg.com](http://www.cthulhulcg.com) weblapon frissítéseket, szabály pontosításokat, közösségi fórumokat és érdekes cikkeket is találhatsz a játékról. Viszlát ott!

## Impresszum

**Vezető tervező:** Nate French

**Eredeti játékterv:** Eric M. Lang

**Művészeti vezető:** Zoe Robinson

**Grafika:** Andrew Navaro

**Műanyag figura terv:** Brian Schomburg

**Szabályok:** Christian T. Petersen és Eric M. Lang

**Szerkesztés:** Michael Hurley és Mark O'Connor

**Line Coordinator:** Morgan C. Stana

**Kiadó:** Christian T. Petersen

**Különleges köszönet:**

H.P. Lovecraftnak, hogy megírta a kimondhatatlant.

Charlie Kranknak és Lynn Willisnek a Chaosiumnál, hogy megengedték, hogy szabadon dolgozhassunk vele.

a játékesztelőinknek: túl hosszú a lista, de fontos, hogy befejezzük. Köszönjük!

Call of Cthulhu a Chaosium, Inc bejegyzett névjegye. Minden jog fenntartva, licencelve. A Call of Cthulhu LCG a Fantasy Flight Publishing, Inc. bejegyzett névjegye, minden jog fenntartva. Ezen szabályok és minden grafika szerzői joga a Fantasy Flight Publishing, Inc-é 2004, 2008. A kiadó engedélye nélkül e termék egyik része sem reprodukálható.

Kérlek látogasd meg a [www.cthulhulcg.com](http://www.cthulhulcg.com) és

a [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com) weboldalt rendszeres frissítésekért, közösségi foglalkozásokért és még sok minden másért!

**Fordította:** Horváth Krisztián ([chrish@freemail.hu](mailto:chrish@freemail.hu))  
<https://boardgamegeek.com/files/thing/40270>