

CTHULHU Gloom

UN JUEGO DE INCIDENTES INNOMBRABLES
Y ESCAMOSAS CONSECUENCIAS

POR KEITH BAKER





CTHULHU Gloom

UN JUEGO DE INCIDENTES INNOMBRABLES
Y ESCAMOSAS CONSECUENCIAS
POR KEITH BAKER

Se huelen los problemas desde Dunwich a Innsmouth, y desde las salas de la Universidad Miskatonic hasta el pabellón Charles Dexter Ward del Manicomio Arkham. Las estrellas casi se han alineado, y terrores de más allá del tiempo y el espacio tratan de romper la barrera. Cuando Cthulhu se alce, todos estaremos condenados... pero ¿quién sufrirá la perdición más entretenida?

Autoestima *visibles* de cada una de sus personajes *muer*tos, además de los puntos de las cartas de Historia que controle. El jugador cuyos personajes hayan sufrido un tormento mayor (el que tenga el Valor familiar *más bajo*) ganará la partida.

CONTENIDO

Cthulhu Gloom es un juego de cartas para 2-5 jugadores de 13 años en adelante. Una partida dura alrededor de 1 hora de juego. Además de esta hoja de reglas, *Cthulhu Gloom* incluye 20 cartas de Personaje, 54 cartas de Modificador, 11 cartas de Evento, 20 cartas de Muerte prematura y 5 cartas de Historia.

OBJETIVO

En el juego de cartas *Cthulhu Gloom* tomarás el control de una “familia” de protagonistas lovecraftianos para guiarlos por la senda del horror y la locura hasta su muerte prematura. El objetivo del juego es aterradoramente sencillo: haz que tus personajes sufran las historias más espeluznantes antes de sucumbir al olvido de la muerte, a la vez que logras que los personajes de tus rivales estén felices, saludables e irritantemente vivos.

Jugarás modificadores y eventos sobre las cartas de Personaje para elaborar el terrible relato de cada uno de tus personajes, que culminará en su muerte prematura. En ese momento, dicho personaje y todas las escalofriantes circunstancias que llevaron a su fallecimiento se apartarán hasta el final de la partida.

La partida finalizará en el momento en que toda una familia sea eliminada por completo, presa de la perdición interdimensional que nos espera a todos. Entonces, cada jugador contabilizará los puntos de

PREPARACIÓN

Antes de que comience la partida, separa las cartas de Personaje y las de Historia del resto del mazo. A continuación, sigue estos pasos:

Elegir historias

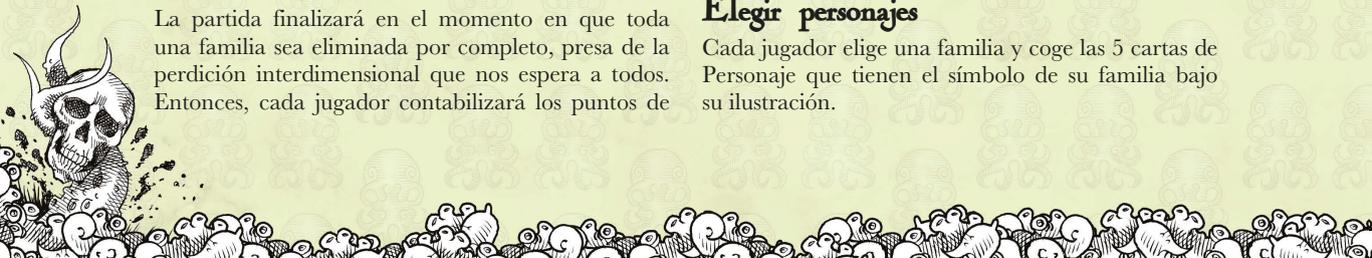
Elige 2 cartas de Historia y colócalas boca arriba en el centro de la mesa.

Elegir personajes

Cada jugador elige una familia y coge las 5 cartas de Personaje que tienen el símbolo de su familia bajo su ilustración.



2



SÍMBOLOS FAMILIARES



Universidad
Miskatonic



Los
Whateley



Pueblo de
Innsmouth



Manicomio
Arkham

Coloca tus cartas de Personaje boca arriba frente a ti sobre la mesa. Las familias que no haya elegido ningún jugador se dejan aparte durante esa partida.

En una partida de 4 jugadores, cada jugador elige 1 personaje y lo descarta para evitar que la partida se alargue demasiado. Para jugar con 5 jugadores, crea una nueva familia de inadaptados para el quinto jugador con estos personajes sobrantes.

Robar la mano inicial

El resto de cartas se mezclan y se apilan boca abajo en el centro de la mesa, formando el mazo de robo. Después, cada jugador roba 5 cartas para constituir su mano inicial.

Cuando descartes alguna carta, ponla boca arriba junto al mazo de robo, formando una pila de descartes. Si el mazo de robo llegara a terminarse, la pila de descartes se baraja nuevamente para crear uno nuevo.

¡Ya está todo preparado para atormentar a tus personajes! El jugador que haya tenido el día más loco será el primero en jugar. Si no os ponéis de acuerdo, será el propietario del juego quien lo decida. La partida continuará en el sentido de las agujas del reloj.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cuando sea tu turno, podrás *realizar 2 jugadas* y luego *reponer tu mano*, en ese orden.

Realizar 2 jugadas

En primer lugar, realiza 2 de las siguientes jugadas. Puedes realizar la misma jugada dos veces (excepto la muerte prematura).

Jugar una carta de Modificador: como jugada, puedes colocar una carta de Modificador de tu mano sobre cualquier personaje vivo, incluso si no es tuyo. Si el modificador tiene un efecto inmediato, resuélvelo en ese momento. Los modificadores contribuyen a la puntuación de Autoestima del personaje con los puntos de Autoestima de su lado izquierdo, otorgan un efecto y/o añaden un icono de historia.

Jugar una carta de Evento: como jugada, puedes revelar una carta de Evento de tu mano, resolver sus instrucciones y luego descartarla. Los eventos tienen un efecto que se activa al ser jugados.

Jugar una carta de Muerte prematura: sólo como tu primera jugada, coloca una carta de Muerte prematura de tu mano sobre cualquier personaje vivo que tenga una puntuación de Autoestima negativa, incluso si no es tuyo. Esto asegura esos puntos de Autoestima hasta que se cuenten al final de la partida. No puedes jugar una muerte prematura como tu segunda jugada, pero hay modificadores o eventos que podrían dejarte usarla como “jugada libre”.

Obtener una historia: como jugada, si cumples sus requisitos, puedes coger una carta de Historia de la mesa o de otro jugador y conseguir sus beneficios. Colócala junto a tus personajes.

Descartar tu mano: como jugada, puedes descartar toda tu mano de cartas. Sin embargo, no recibirás nuevas cartas hasta el final de tu turno; si realizas el descarte como tu primera jugada, ¡no tendrás cartas para la segunda!

Pasar: puedes elegir no realizar una de las dos jugadas o incluso no realizar ninguna si no quieres.



Reponer tu mano

Después de que hayas realizado tus 2 jugadas, roba cartas hasta que el número de cartas de tu mano sea igual a tu límite de robo actual. A menos que se haya visto alterado por efectos de cartas, *tu límite de robo es 5 cartas*.

No estás obligado a descartar cartas; si por ejemplo acabas con 7 cartas en tu mano y tu límite de robo es 5, simplemente no robarás hasta que tengas menos de 5 cartas.

Cuando hayas repuesto tu mano, comenzará su turno el jugador que tengas a tu izquierda.

Jugadas libres

Algunas cartas de Modificador y de Evento te permiten jugar cartas adicionales como “jugadas libres” que no cuentan para tus 2 jugadas estándar. Puedes jugar una carta de Muerte prematura como jugada libre.

NARRACIÓN

Buena parte de la diversión de *Cthulhu Gloom* proviene de las historias que se desarrollan a medida que avanza la partida. En tu turno, te corresponderá explicar los efectos de tus jugadas y cómo han tenido lugar esos trágicos sucesos.

Por ejemplo, juegas Tanteó una tumba sobre Herbert West. ¿Qué buscaba? Y si tu rival en su turno dice que Herbert Consiguió una cátedra o Mereció un matrimonio con una Marsh, ¿qué tiene eso que ver con lo que encontró en el cementerio? ¿Qué efecto tuvo sobre el Profesor Armitage, que codiciaba ese puesto de docente, o en Barnabas Marsh, el nuevo padre político de Herbert?

Las respuestas a estas preguntas dependen de ti y de cuánto quieras profundizar en estos relatos de terror. Pero cuando juegues una carta, deberías tratar de explicar cómo encaja en la historia de ese personaje, ¡te divertirás más si lo haces!

LAS CARTAS

La caja básica de *Cthulhu Gloom* usa 5 tipos de cartas: *Personajes*, *Modificadores*, *Eventos*, *Muertes prematuras* e *Historias*. Las cartas se resuelven en el mismo orden en el que se juegan.

La regla primordial de este juego es que *sólo debes tener en cuenta los elementos de las cartas que puedas ver*. Ignora los que no. Así, la puntuación de Autoestima de un personaje es la suma de sus puntos visibles. Un efecto continuo seguirá funcionando hasta que su texto de reglas quede cubierto. Y aunque un efecto persistente es más difícil de eliminar, terminará en cuanto su icono superior derecho y la ilustración del centro dejen de verse.

Elementos comunes de las cartas

Las cartas incluyen uno o más de los siguientes elementos:

Puntos de Autoestima: son los números del lado izquierdo de la carta, donde hay 3 espacios para ellos. Suma todos los puntos *visibles* de un personaje *muerto* para determinar su puntuación de Autoestima. Para obtener tu Valor familiar total, suma los puntos de todos tus personajes muertos más los puntos de las cartas de Historia.

Iconos de historia: los iconos de historia se encuentran en el lado derecho de las cartas. No tienen ningún efecto por sí mismos, pero suelen activar otras cartas o interactuar con ellas.

- *Copa*: esta carta de Modificador tiene que ver con festines, veneno y otros eventos relacionados con comida.
- *En blanco*: este bloque opaco tapa un icono previo, anulando su efecto.
- *Horror*: este icono se refiere a criaturas peligrosas, desde hongos de Yuggoth a terroríficos shoggoths.
- *Investigación*: los héroes de Lovecraft siempre están metiendo las narices donde no les llaman. ¡Y ahora tú también puedes hacerlo!
- *Locura*: este icono sugiere que tu personaje se ha visto sobrepasado por los horrores que ha visto y ha perdido su noción de la realidad.
- *Magia*: puedes estar aprendiendo secretos oscuros o siendo víctima de desventuras sobrenaturales.
- *Ninguno*: un espacio vacío que permite ver un icono previo significa que dicho icono sigue activo.
- *Romance*: este icono tiene que ver con las relaciones, tanto buenas como malas.

ICONOS DE HISTORIA



En blanco



Copa



Horror



Investigación



Locura



Magia



Romance



Ninguno

Algunos efectos van unidos a un requisito de icono de historia para el personaje o la familia sobre los que se jueguen.

Requisitos de personaje: para que se active el efecto correspondiente, el personaje sobre el que se juega debe cumplir estos requisitos. Por ejemplo, una carta que diga “Si el personaje tiene significa que el personaje objetivo debe tener ese icono de

historia visible al jugar la carta o bien el efecto no se activará. La carta puede jugarse sobre un personaje que no tenga el icono o iconos apropiados, pero en ese caso su efecto no tendrá lugar a menos que los iconos necesarios sean visibles cuando se juegue. Algunas cartas tienen un efecto estándar antes de un efecto de requisito de personaje; el efecto estándar se activa independientemente del efecto de requisito.

Requisitos de familia: funcionan de manera similar a los de personaje, pero deben cumplirlos al menos 2 personajes vivos o muertos de tu familia para que puedas coger una carta de Historia sin dueño del centro de la mesa. Por ejemplo, “La familia debe tener significa que necesitas 2 personajes que tengan 1 de los iconos de historia mostrados cada uno. Para quitarle una carta de Historia a otro jugador, debes controlar más personajes que él con el icono o iconos necesarios, siempre y cuando sean como mínimo 2. Si pierdes los iconos necesarios para obtener una carta de Historia, no la pierdes, ni tampoco sus efectos, pero estarás facilitando a otros jugadores que te la roben.

Texto de ambientación: las cartas de Personaje, de Modificador y de Evento suelen tener un texto en cursiva en su recuadro de texto principal. Estos textos no tienen ningún efecto, pero es divertido leerlos.

Efectos: la mayoría de las cartas tienen un efecto de juego. Estos efectos se dividen en las siguientes categorías.

Efectos inmediatos: estos efectos se activan en cuanto se juega la carta desde tu mano (por ejemplo, obligar a un personaje a robar o descartar cartas, o resucitar a un personaje de entre los muertos). Si la carta se mueve a otro personaje en un momento posterior de la partida, su efecto no vuelve a activarse. La mayoría de los modificadores tienen efectos inmediatos.



Efectos de respuesta: estos efectos son las únicas cartas que, en lugar de usarse durante tu turno, pueden usarse durante el turno de otro jugador como respuesta a una jugada. Ejemplo: “Cancela ___ cuando ésta se juegue.”.

Efectos continuos: estos efectos se activan cuando se juega la carta, y perduran mientras el texto del efecto sea visible (por ejemplo, aumentar o reducir el límite de robo de un jugador). Si la carta de Modificador de un efecto se mueve a otro personaje, el efecto pasa a aplicarse al nuevo personaje mientras su texto sea visible.

Efectos persistentes: estos efectos se activan cuando se juega la carta, pero perduran incluso después de que la carta y el texto de su efecto sean enterrados; esto queda indicado mediante un icono en el espacio de icono de historia de la parte superior derecha, además de por un recordatorio textual en el centro de la carta, bajo la ilustración. El efecto sigue activo mientras el icono y el recordatorio textual sean visibles, y se aplicará a cualquier personaje nuevo al que se mueva la carta de Modificador.

ICONOS DE EFECTO



Los efectos siempre se aplican sobre el jugador que controla el personaje sobre el que se juega la carta, y los resuelve este mismo jugador, no la persona que jugó la carta, a menos que ésta especifique algo distinto. Así, si juegas una carta de Modificador con el efecto inmediato “Roba 2 cartas” sobre el personaje de un rival, será éste quien robe las 2 cartas, y no tú. Siguiendo con el mismo ejemplo, si el efecto incluyera saltarte parte de “tu” turno, se referiría al turno del rival; así, “No repongas tu mano este turno” significaría que sería él quien no repondría su mano.

Cartas de Personaje

Las cartas de Personaje tienen un recuadro negro con texto blanco, como las de Modificador; se las distingue por el retrato del personaje en el centro y el símbolo de la familia bajo éste. Las cartas de Personaje no tienen iconos de historia, efecto ni puntos de Autoestima; los personajes empiezan sin Autoestima, ya que son los cimientos sobre los que crearás tu relato de terror.

Cartas de Modificador

Las cartas de Modificador tienen un recuadro negro con texto blanco, como las de Personaje. Los modificadores siempre tienen puntos de Autoestima, y muchos tienen iconos de historia. Los modificadores con efectos persistentes incluyen una imagen en el centro, pero la mayoría no la tienen.

Al jugar cartas de Modificador, desatas horrores sobre tus personajes y alegras a tus enemigos. Por lo general, querrás jugar modificadores con puntos negativos sobre tu propia familia, y los que tienen puntos positivos sobre tus rivales, pero los efectos de las cartas pueden darte motivos para no seguir esta pauta.

Sólo puedes jugar cartas de Modificador sobre personajes vivos, a menos que el efecto de una carta especifique algo distinto. Sin embargo, puedes jugar modificadores sobre tus personajes o sobre los personajes controlados por otros jugadores.

Pueden jugarse varias cartas de Modificador sobre el mismo personaje; si un nuevo modificador tapa los puntos de Autoestima, el icono de historia o el efecto de un modificador anterior, dicho elemento queda anulado.

Cartas de Evento

Las cartas de Evento tienen un centro transparente, no tienen iconos de historia ni puntos de Autoestima

y tienen un recuadro gris con texto rojo. Un evento es una carta de un solo uso que se juega desde tu mano y luego se descarta tras haber resuelto su efecto.

Cartas de Muerte prematura



Las cartas de Muerte prematura (y, en *Cthulhu Gloom*, todas las muertes son prematuras) tienen un recuadro gris con texto negro, y la imagen de un cráneo en el centro que tapa el retrato del personaje sobre la que se juegue. Las cartas de Muerte prematura convierten a personajes vivos e inútiles en muertos valiosos.

En tu primera jugada, puedes colocar una carta de Muerte prematura sobre uno de tus personajes o sobre uno que pertenezca a otro jugador. Sin embargo, sólo puedes jugar cartas de Muerte prematura sobre personajes que tengan una puntuación de Autoestima negativa, incluso si la carta de Muerte prematura tiene una puntuación negativa. ¡Los personajes felices y cuerdos rara vez mueren en estas historias!

Algunas cartas tienen efectos que pueden hacer que se produzca una muerte durante el turno de otro jugador, o como jugada libre; este tipo de efectos son la única forma de jugar una carta de Muerte prematura como tu segunda jugada.

Cuando se juegue una carta de Muerte prematura sobre un personaje, deja aparte esa carta de Personaje junto con todas las cartas que se han jugado sobre ella. Los jugadores no pueden jugar más cartas de Modificador sobre un personaje muerto, y sólo algunas cartas de Evento afectan a personajes muertos.

Cartas de Historia

Las cartas de Historia tienen una imagen en el centro, un recuadro gris con texto verde y pueden tener puntos de Autoestima o un icono de efecto persistente. Una historia es un elemento dramático que puede tener un gran impacto en una familia... Si controlas una historia, obtienes los puntos y efectos que indique su carta, ¡pero podrías perderla y que la obtenga otra familia!

No puedes tener más de una carta de Historia; cuando obtengas una, colócala en la mesa frente a ti. Si obtienes una segunda historia, devuelve la anterior al centro de la mesa.

TIPOS DE CARTAS BÁSICAS



Personaje



Modificador



Evento



Muerte prematura



Historia



GANAR LA PARTIDA

La partida termina en el momento en el que muera el último personaje de una familia. Suma los puntos de Autoestima *visibles* de todos tus personajes *muer-tos* para obtener sus puntuaciones de Autoestima, y suma dichas puntuaciones a los puntos que puedas tener por una carta de Historia para obtener tu Valor familiar final. El jugador que tenga el Valor familiar *más bajo* gana la partida.

La puntuación de Autoestima de un personaje sólo se calcula con los puntos de Autoestima visibles; los puntos de Autoestima que se hayan tapado se ignoran. Al final de la partida, sólo recibirás puntos de Autoestima por tus personajes muertos; tus personajes vivos y los personajes muertos de tus rivales no contribuyen a tu Valor familiar total.

EJEMPLO DE FAMILIA DURANTE LA PARTIDA



La Autoestima de Herbert es 0.



La Autoestima de Walter es -40 (final).



La Autoestima de Asenath es +10.



La Autoestima del Profesor Armitage es -30.



La Autoestima de Edward es -15 (final).

CRÉDITOS

Concepto y diseño del juego: Keith Baker

Edición y producción: Michelle Nephew

Traducción: Sergio Hernández Garrido

Ilustraciones y diseño gráfico: Todd Remick

Localización: Edge Studio

Pruebas de juego: Gray Davidson, Jessie Dettwiler, Jennifer Ellis, Brad Garrison, Wes Hilton, Brad Johnson, Chris Rubio, Felicity Shoulders, Kara Sowles, Henry White

Agradecimientos del diseñador: A H.P. Lovecraft, Edward Gorey, Charles Addams, Robert W. Chambers y los muchos otros cuyas obras inspiraron este juego

Agradecimientos del editor: A Jerry Corrick y los chicos del Source

Editor: John Nephew

Más información en
ASMODEE.ES

