



IÄÄ!

CTHULHU!

FHTAGN!

Ein Würfelspiel  
von Henning Poehl



Ein Würfelspiel von Henning Poehl  
Illustrationen und Gestaltung von Stephan Baumgarten

Für 2 bis 3 Spieler ab 12 Jahren.  
Spieldauer 10 bis 30 Minuten.

*Hinweis: mit einem weiteren Spiel kombiniert,  
kann es auch mit bis zu 6 Spielern gespielt werden.*

### 1. Spielinhalt

- 20 Cthulhu-Anrufungs-Würfel  
(mit je sechs Seiten und 5 unterschiedlichen Motiven)
- 3 Dopplersteine (grüne Glasnuggets)
- 1 Startkultstein (oranger Glasnugget)
- 1 Würfelbeutel
- 1 Spielregel

**Zusätzlich werden noch ein Bleistift und ein Blatt Papier benötigt.**  
(nicht im Spiel enthalten)

## 2. Spielvorbereitung

Für das Spiel mit 2 bis 3 Personen wird 1 Spielset benötigt.

Für das Spiel mit 4 bis 6 Personen werden 2 Spielsets benötigt.

Jeder Spieler erhält 6 Würfel.

Je nach Spielerzahl werden zusätzlich noch weitere Würfel in die Tischmitte gelegt.

- 1 Würfel bei 2 Spielern
- 2 Würfel bei 3 Spielern
- 3 Würfel bei 4 Spielern
- 4 Würfel bei 5-6 Spielern

Pro Spieler wird ein Dopplerstein in die Tischmitte gelegt.

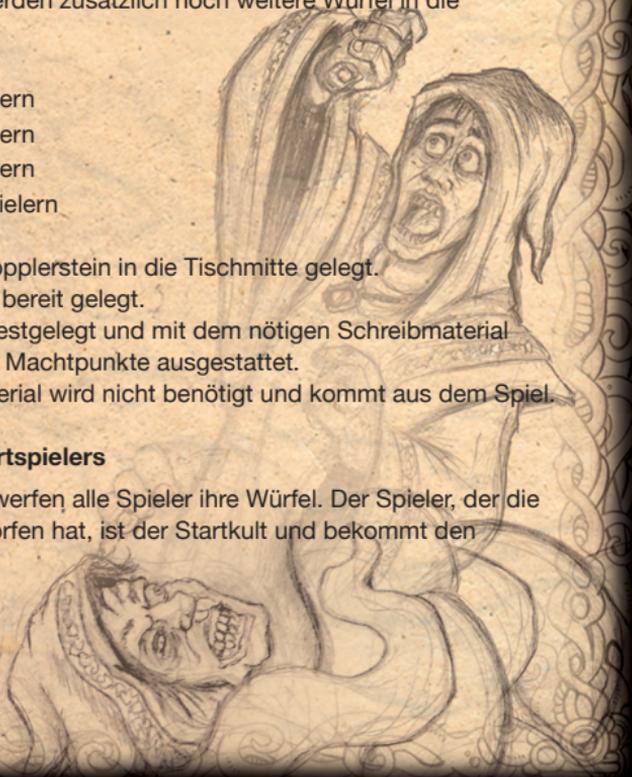
Der Startkultstein wird bereit gelegt.

Ein Schriftführer wird festgelegt und mit dem nötigen Schreibmaterial zum Protokollieren der Machtpunkte ausgestattet.

Das restliche Spielmaterial wird nicht benötigt und kommt aus dem Spiel.

## 3. Ermittlung des Startspielers

Vor der ersten Runde werfen alle Spieler ihre Würfel. Der Spieler, der die meisten Tentakel geworfen hat, ist der Startkult und bekommt den Startkultstein.



## 4. Spielziel

Jeder Spieler spielt einen Kult, der durch Anrufung des großen Cthulhu seine Macht ausbauen möchte. Wie gut ihm das gelingt, wird im Spielverlauf durch Würfel, die er vor sich auslegt, symbolisiert.

Eine vollständige Anrufung besteht mindestens aus einem **IÄÄ!** , einem **Tentakel**  und einem **Älteren Zeichen** . Die Kombination aus der Anzahl der **IÄÄ!** (d.h. wie laut die Kultisten rufen) und der Anzahl der **Tentakel** (d.h. wie stark Cthulhu erscheint) ist entscheidend für den Erfolg einer Anrufung und

damit für die Machtpunkte, die ein Kult bekommt. Eine Anrufung muss durch ein **Älteres Zeichen** abgeschlossen werden, da sich sonst die Kraft des Cthulhus gegen den Kult wendet, der ihn anruft, und dieser dann Machtpunkte verliert.

Anmerkung: *In der Regel wird im Folgenden ein Spieler immer als „Kult“ bezeichnet.*

## 5. Der Spielverlauf

### 5.1. Der Ablauf der Anrufungsphase

Beginnend mit dem Startkult werden von den Kulturen reihum im Uhrzeigersinn die Würfel geworfen. Ein Kult, der an der Reihe ist, wirft all seine Würfel, die sich noch nicht in seiner Auslage befinden (in der ersten Runde alle sechs).

Nach seinem Wurf muss er, wenn es möglich ist, einen Würfel zu seiner Auslage hinzufügen. Kann er dies nicht, muss er einen seiner Würfel abgeben und in die Tischmitte legen (Ausnahme die „*Alles-Fhtagn-Regel*“ - siehe unten).

Je nach den Symbolen, welche die Würfel seines Wurfes zeigen, kann der Kult auch die Möglichkeit haben, weitere Würfel seiner Auslage hinzuzufügen.

Danach ist der nächste Kult an der Reihe. Es wird solange reihum gewürfelt, bis alle Kulturen ihre Anrufung abgeschlossen haben.

## 5.2. Die Würfel und Ihre Bedeutung

### 5.2.1. Allgemeines

Die Würfelsymbole haben bestimmte Bedeutungen. Durch laute Rufe muss der Kult anzeigen, ob und wie er die Würfel nutzen will.

### 5.2.2. IÄÄ!



- **IÄÄ!** Eine Anrufung beginnt immer mit einem **IÄÄ!**, dass der Kult in seine Auslage vor sich ablegt.
- Solange er nicht mindestens ein **IÄÄ!** vor sich ausliegen hat, darf er keine anderen Würfel in seine Auslage legen.
- Immer, wenn ein Kult ein **IÄÄ!** in seine Auslage legt, muss er laut „IÄÄ!“ rufen. Pro Wurf darf maximal ein **IÄÄ!** der Auslage hinzugefügt werden.

### 5.2.3. Cthulhu!



- **Tentakel.** Wenn ein Kult mindestens ein **IÄÄ!** in seiner Auslage liegen hat, darf er ihr beliebig viele Tentakelwürfel hinzufügen.
- Immer wenn ein Kult **Tentakel** zu seiner Auslage hinzufügt, muss er laut „Cthulhu“ rufen.
- Die **Tentakelwürfel** müssen dabei nach Möglichkeit in einer Bewegung dem Wurf entnommen und der Auslage hinzugefügt werden.
- Wie viele und welche Würfel mit **Tentakel** ein Kult pro Wurf verwendet, ist ihm frei überlassen.

#### 5.2.4. Ph'nglui/Fhtagn!



**Älteres Zeichen.** Dies ist ein machtvolles Symbol, das auf zwei verschiedene Weisen verwendet werden kann. Es wird immer zum Abschluss der eigenen Anrufung in die Auslage gelegt. Dazu müssen in der Auslage mindestens ein **IÄÄ!** und ein **Tentakel** vorhanden sein.

- Fügt man ein **Älteres Zeichen** der eigenen Auslage an, dann muss man laut „*Fhtagn!*“ ausrufen. Nach dem ein **Älteres Zeichen** der Anrufung hinzugefügt wurde, kann kein weiterer Würfel mehr angefügt werden. Nicht genutzte Würfel des Kultes werden dann in die Tischmitte gelegt.
- Möchte ein Kult sein **Älteres Zeichen** nicht nutzen, um seine Anrufung abzuschließen, dann kann er laut „*Ph'nglui*“ rufen, um einen zusätzlichen Würfel zu bekommen.

Pro Wurf darf nur ein **Älteres Zeichen** von einem Kult verwendet werden.

#### 5.2.5 Alles-Fhtagn-Regel

Zeigt der Wurf eines Kultes nur **ältere Zeichen**, dann muss er keinen Würfel ablegen, sondern darf stattdessen laut „*Ph'nglui fhtagn!*“ rufen und sich zwei zusätzliche Würfel nehmen.

Die Alles-Fhtagn-Regel gilt auch, wenn der Kult nur einen einzigen Würfel zum Werfen hat.



### 5.2.6. *Letzter-Würfel-Regel*

Hat ein Kult nur noch einen Würfel, so muss er sich dem Ergebnis dieses Wurfes fügen.

Er muss den Würfel, wenn es seine Auslage zulässt, mit einem „IÄÄ!“, „Cthulhu“ oder „Fhtagn“ hinzufügen. Wenn der Wurf des letzten Würfels ein **Älteres Zeichen** zeigt, kann er auch die Alles-Fhtagn-Regeln nutzen.

### 5.2.7. *Freie Würfel*

Freie Würfel sind die Würfel in der Tischmitte und alle Würfel der anderen Kulte, die nicht in einer Auslage gebunden sind.

Gewinnt ein Kult einen Würfel durch ein „Ph'nglui“ oder zwei Würfel durch ein „Ph'glui Fhtagn“ hinzu, dann bedient er sich immer bei den freien Würfeln.

Solange freie Würfel in der Tischmitte liegen, muss der Kult diese nehmen. Nur wenn in der Tischmitte keine freien Würfel mehr liegen, darf sich ein Kult bei anderen Kulturen bedienen.

### 5.3. *Die Beachtung der rituellen Abfolge*

Die rituelle Reihenfolge der Rufe nach einem Wurf ist immer:

1. IÄÄ!  2. Cthulhu  3. Fhtagn/Ph'nglui 

Die Reihenfolge darf nicht umgekehrt werden, d.h. nach einem Cthulhu darf kein IÄÄ! und nach einem Fhtagn oder Ph'nglui darf kein IÄÄ! oder Cthulhu gerufen werden.

Es dürfen aber bei der Anrufung Elemente ausgelassen werden, sofern diese schon in der Auslage vorhanden sind, so lange die Reihenfolge die Richtige bleibt.

Folgende Anrufungen sind nach einem Wurf erlaubt:

Mögliche Anrufungen nach einem Wurf	Mindestvoraussetzungen	
	in Auslage	sonstige
„IÄÄ!“		
„IÄÄ! - Cthulhu!“		
„IÄÄ! - Ph`nglui!“		1
„IÄÄ! - Fhtagn!“	1	
„Cthulhu!“	1	
„Cthulhu! - Ph`nglui!“	1	1
„Cthulhu! - Fhtagn!“	1	
„Ph`nglui! - Fhtagn!“		
„Fhtagn!“	1  + 1	
„IÄÄ! - Cthulhu! - Ph`nglui!“		1
„IÄÄ! - Cthulhu! - Fhtagn!“		

= Würfel mit Älteren Zeichen

= Würfel mit Tentakel

## Folgen

in Auslage

sonstige

+1 

+1  + x 

+1 

+1 

+1 

Abschluss Anrufung

+ x 

+ x 

+1 

+ x 

Abschluss Anrufung

+2 

+1 

Abschluss Anrufung

+1 

+1 

+1  + x  +1 

Abschluss Anrufung

+ 

 = Würfel mit IÄÄ!

 = Dopplerstein

 = freier Würfel

#### 5.4. Cthulhu verzeiht keine Fehler bei einem Ritual

Hat ein Kult nach seinem Wurf einen Ruf ausgestoßen, so kann er ihn nicht mehr nachträglich ändern. Er muss diesen Ruf befolgen.

Hat er z.B. „Cthulhu“ gerufen, dann muss er mindestens einen **Tentakelwürfel** an seine Auslage anlegen.



Er darf während des gleichen Zuges kein „IÄÄ!“ mehr rufen. Er könnte aber noch ein „Ph'nglui“ oder ein „Fhtagn“ anfügen.



#### 5.5. Ende der Anrufungen

##### 5.5.1. Ende der Anrufung durch einen Kult

Die Anrufung eines Kultes endet, sobald er ein **Älteres Zeichen** in seiner Auslage legt.

Die Anrufung eines Kultes endet ebenfalls, wenn er **keine** Würfel mehr zum Werfen hat.

##### 5.5.2. Ende der Anrufungs-Phase

Die Anrufungs-Phase endet, wenn alle Kulte ihre Anrufung beendet haben. Die Anrufungen werden dann ausgewertet.



## 5.6. Wertung

Grundsätzlich werden alle Anrufungen ausgewertet.

Anrufungen, die mit einem „*Fhtag*“ (**Älterem Zeichen**) abgeschlossen wurden, zählen positiv und Anrufungen, die nicht durch ein „*Fhtag*“ abgeschlossen wurden, zählen negativ.

Es werden alle **Tentakel**, die auf den **Tentakelwürfeln** einer Auslage zu sehen sind, addiert und mit der Anzahl der ausliegenden **IÄÄ!** multipliziert.

Besitzt man einen **Dopplerstein**, wird das Ergebniss noch einmal verdoppelt.

Dies sind die **Machtpunkte**, die ein Spieler gewinnt oder verliert.

Der **Schriftführer** schreibt die **Machtpunkte** für jeden Kult auf und prüft, ob die **Endbedingungen** erreicht wurden.

Wurde keine **Endbedingung** erreicht, dann gibt der **Startkult** seinen **Startkultstein** an den Kult zu seiner Linken weiter und die nächste **Anrufungsphase** beginnt mit diesem neuen **Startkult**.

## 6. Spielende, Ermittlung von Gewinnern und Verlierern

Das Spiel endet, nachdem mindestens ein Kult eine bestimmte Anzahl **Machtpunkte** erreicht hat. Die **Punktzahl** kann von den **Kulten** vor dem Spiel frei festgelegt werden. Folgende **Punktzahlen** werden empfohlen:

- Bei 2 bis 3 **Kulte** 150 **Machtpunkte** (sowohl positiv als auch negativ)
- Bei 4 bis 6 **Kulte** 100 **Machtpunkte** (sowohl positiv als auch negativ)

Wurde das Spiel beendet, weil mindestens ein Kult die vorgegebene Anzahl **Machtpunkte** positiv erreicht hat, so haben alle **Kulte** gewonnen, die diese **Punktzahl** erreicht haben, und die restlichen **Kulte** haben verloren.

Wurde das Spiel beendet, weil mindestens ein Kult die vorgegebene Anzahl **Machtpunkte** negativ erreicht hat, so haben alle **Kulte** verloren, die diesen **negativen Wert** erreicht haben, und die restlichen **Kulte** haben gewonnen.

# IÄÄ! Cthulhu! Fhtagn!

© Copyright: Sphinx Spiele 2016

Autor: Henning Poehl

Illustration und Gestaltung: Stephan Baumgarten

Limitierte Auflage. SPIEL NR.:

/500



**Die Verehrung Cthulhus fügt  
Ihnen und den Menschen in  
Ihrer Umgebung  
erheblichen Schaden zu**