

# CTHULHU Gloom

El Juego de Inenarrables Incidentes  
& Escamosas Consecuencias

Desde Dunwich hasta Innsmouth, desde los salones de la Universidad de Miskatonic hasta Charles Dexter Ward en el Sanatorio de Arkham, los problemas se sienten en el aire. Las estrellas están casi en la posición correcta, y horrores de más allá del tiempo y el espacio están luchando para entrar. Cuando Cthulhu se levante estamos perdidos... pero ¿qué caída será la más entretenida?

## OBJETIVO

En *Cthulhu Gloom*, controlas a una “familia” de protagonistas Lovecraftianos, guiándolos por un camino de horror y locura hasta su muerte prematura. El objetivo del juego es espantosamente simple: quieres que tus personajes sufran las historias más horrosas posibles antes de sucumbir al olvido de la muerte, mientras mantienes a los personajes de tus oponentes felices, saludables, y moleestamente vivos.

Jugando Modificadores y eventos sobre las cartas de Personajes, planeas una historia terrorífica para cada uno de tus personajes, que eventualmente terminará con su Muerte Prematura. Entonces él y todas sus escalofrantes circunstancias que lo llevaron a su fallecimiento se dejan a un lado hasta el final del juego.

El juego termina cuando una familia completa es eliminada, finalmente cayendo presa de la perdición interdimensional que nos espera a todos. Luego añades los puntos visibles de Pathos de tus personajes muertos, junto con los puntos de cartas de Historia que controles. El jugador cuyos personajes hayan sido los más atormentados –el con el menor Valor total de Familia– gana el juego.

## COMPONENTES

*Cthulhu Gloom* es un juego de cartas de 2 a 5 jugadores, de 13 años hacia arriba. El juego dura cerca de 1 hora. Adicionalmente a estas reglas, *Cthulhu Gloom* incluye 20 cartas de Personaje, 54 cartas de Modificadores, 11 cartas de Evento, 20 cartas de Muerte Prematura y 5 cartas de Historia.

## PREPARACIÓN

Antes de comenzar el juego, separa las cartas de Personaje y de Historia del mazo, y realiza lo siguiente:

### Elige Historias

Elige dos cartas de Historia y colócalas boca arriba al centro de la mesa.

## Elige Personajes

Cada jugador elige una familia y toma las 5 cartas de Personaje con el símbolo de la familia bajo las ilustraciones.

### SÍMBOLOS DE FAMILIA



Miskatonic University



The Whateleys



Village of Innsmouth



Arkham Sanitarium

Coloca tus cartas de Personaje boca arriba frente a ti en la mesa. Las Familias que no son escogidas por los jugadores se dejan a un lado por el resto del juego.

En un juego con 4 jugadores, cada jugador debe elegir un Personaje y descartarlo; familias de 4 hacen que el juego sea demasiado largo. Para jugar con 5 jugadores, dale al quinto jugador estos Personajes extra para que conforme una nueva familia de desadaptados.

## Roba Una Mano

El resto de las cartas del mazo se barajan y se colocan boca abajo al centro de la mesa para formar una pila de robo. Cada jugador roba entonces 5 cartas de ella, para conformar su mano inicial.

Una pila de descarte se formará boca arriba durante el juego. Si la pila de robo se agota, baraja la pila de descarte para crear una nueva.

¡Ahora estás listo para atormentar a tus personajes! El jugador que haya tenido el día más loco comienza; si hay un debate, el dueño del juego decide. El juego continúa en sentido horario alrededor de la mesa.

## COMO SE JUEGA

Cuando es tu turno, realizas 2 acciones y luego robas hasta el límite de tu mano, en ese orden.

## Realiza 2 Acciones

Primero realiza 2 de las siguientes acciones; se pueden realizar 2 veces las mismas acciones (excepto por las Muertes Prematuras).

**Juega un Modificador:** Como cualquier acción, coloca un Modificador de tu mano en cualquier Personaje vivo, incluso si no es tuyo. Los Modificadores contribuyen los puntos de Pathos de su lado izquierdo al valor de Autoestima del personaje, añaden un ícono de historia o dan un efecto.

**Juega un Evento:** Como cualquier acción, sigue las instrucciones de una carta de Evento en tu mano y luego descártala. Los Eventos tienen un efecto que se gatilla cuando se juega.

**Juega una Muerte Prematura:** Como tu primera acción, coloca una carta de Muerte Prematura de tu mano en cualquier Personaje vivo con un valor de Autoestima negativo, incluso si no es tuyo. Esto asegura esos puntos de Pathos hasta que son contados al final. NO puedes jugar una Muerte Prematura como tu segunda jugada, pero un Modificador o Evento puede permitirte hacerlo como una “acción gratuita”.

**Reclama una Historia:** Como cualquier jugada, si cumples los requerimientos, puedes timar una carta de Historia de la mesa o de otro jugador y ganar sus beneficios; colócala junto a tus Personajes.

**Descarta Tu Mano:** Como cualquier jugada, puedes descartar toda tu mano. No ganas nuevas cartas hasta el final de tu turno, en todo caso; si te descartas como la primera acción, ¡quizás no puedas realizar una segunda acción!

**Pasar:** No estás obligado a hacer una o ambas acciones si no quieres.

## Volver A Robar

Luego de que has realizado tus dos acciones, roba hasta que el número de cartas en tu mano es igual a tu límite actual

de cartas. A menos que sea alterado por efectos de cartas, *tu límite son 5 cartas*. No estás forzado a descartar cartas; si terminas con 7 cartas en la mano y tu límite es 5, simplemente no robas hasta que tengas menos de 5 cartas.

Una vez que has robado, el jugador a tu izquierda comienza su turno.

## Acciones Gratuitas

Algunos Modificadores o Eventos te permiten jugar cartas adicionales como “acciones gratuitas” que no cuentan para tu estándar de 2 acciones. Puedes jugar una Muerte Prematura como parte de una acción gratuita.

## NARRACIÓN

La mitad de la diversión de *Cthulhu Gloom* son las historias que se desarrollan a medida que el juego avanza. En tu turno, te toca a ti explicar los efectos de tus acciones y como esos escalofriantes eventos llegaron a pasar.

Por ejemplo, tú controlas a Herbert West y juegas “Estaba Buscando un Sepulcro” en él. ¿Qué estaba buscando? Y si tu oponente sigue esta acción diciendo que Herbert “Obtuvo Titularidad” o “Se casó con un Marsh”, ¿qué tienen que ver con lo que encontró en el cementerio? ¿Qué efecto tuvieron en el Professor Armitage, que había estado optando por la titularidad, o en el nuevo pariente de de Herbert, Barnabas Marsh?

No hay respuestas correctas a estas preguntas, y depende de ti cuanto te adentras en estas historias de terror. Pero cuando juegues una carta, trata de explicar cómo se ajusta a la historia del personaje... ¡te divertirás más si lo haces!

## LAS CARTAS

El juego básico de *Cthulhu Gloom* usa 5 tipos de cartas: *Personajes, Modificadores, Eventos, Muertes Prematuras, e Historias.*

Las cartas se resuelven en el orden en el que se juegan.

La regla cardinal del juego es que *sólo prestas atención a los elementos de las cartas que puedes ver*. Ignora aquellos que no ves. Así que el valor de Autoestima es la suma de los puntos de Pathos visibles. Un efecto continuo se mantiene hasta que el texto del efecto se cubre. Y mientras un efecto persistente es más difícil de quitar, tan pronto como el icono del extremo superior derecho y el recordatorio central son tapados, el efecto termina.

## Elementos Comunes de las Cartas

Las cartas incluyen uno o más de los siguientes elementos:

**Puntos de Pathos:** Estos son los números al lado izquierdo de la carta, y hay 3 espacios para ellos. Combina todos los puntos visibles de Pathos en un personaje muerto para determinar su valor de Autoestima, y esos junto con los puntos de las cartas de Historia que controlas te da el total de tu Valor Familiar.

**Iconos Historia:** Los iconos de historia están al lado derecho de la carta. No tienen efecto por sí solos, pero frecuentemente gatillan o interactúan con otras cartas.

**En Blanco:** Este bloque opaco cubre un icono previo, nulificando su efecto.

**Cáliz:** Este modificador trata de festines, veneno, y otros eventos relacionados con comida.

**Horror:** Este icono se refiere a peligrosas criaturas, hongos de Yuggoth a shoggoths terroríficos.

**Investigación:** Los héroes de Lovecraft están siempre metiendo sus narices donde no pertenecen. ¡Ahora tú también puedes

hacerlo!

**Locura:** Este icono sugiere que tu Personaje ha sido superado por los horrores que ha visto y ha perdido su contacto con la realidad.

**Magia:** Puedes estar aprendiendo secretos oscuros, o siendo víctima de infortunios sobrenaturales.

**Romance:** Este icono trata de relaciones, tanto buenas como malas.

**Ninguno:** Un espacio vacío que deja que el icono previo se vea significa que ese icono aún tiene efecto.

## ÍCONOS DE FAMILIA



Algunos efectos están pareados con un requerimiento de icono de historia para el Personaje o la familia en la que se juega: Los *requerimientos de Personaje* deben ser cumplidos por la carta de Personaje en la que se juega para que se gatille el efecto. Por ejemplo, una carta dice “Si el Personaje tiene ” significa que el Personaje objetivo debe tener el icono de historia a la vista cuando se juega, o si no el efecto no funciona. La carta igual puede ser jugada en el Personaje sin el o los iconos—su efecto simplemente no sucede a menos que los iconos estén visibles cuando se juega inicialmente. Algunas cartas tienen un efecto estándar dado antes que el efecto con requerimiento de Personaje; el efecto

estándar se gatilla de modo independiente del con requerimiento.

Los *requerimientos de Familia* funcionan de la misma manera, pero deben ser alcanzados por una combinación de al menos 2 Personajes vivos o muertos en tu familia para que puedas tomar una carta de Historia no reclamada del centro de la mesa. Por ejemplo, “La familia debe tener ” significa que necesitas 2 Personajes, cada uno con uno de los iconos de historia requeridos a la vista. Para tomar una carta de Historia de otro jugador, debes controlar más Personajes con el o los iconos requeridos que él; nuevamente, esto debe ser con al menos 2 Personajes. Tú no pierdes una Historia o su efecto si pierdes los iconos requeridos, pero haces que sea más fácil que otro jugador te la robe.

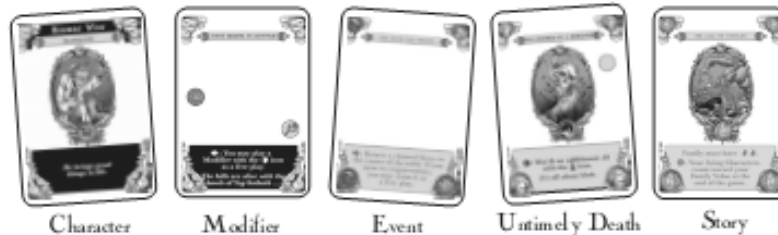
**Texto de Ambientación:** Los Personajes, Modificadores y Eventos generalmente tienen texto en *itálicas* en el apartado general de texto. Esto no tiene efecto en el juego, pero es divertido de leer en voz alta.

**Efectos:** Muchas cartas tienen un efecto en el juego. Estos se dividen en categorías: Los *efectos Inmediatos* se gatillan tan pronto como se juega la carta de tu mano (por ejemplo, forzando a un jugador a robar o descartar cartas, o trayendo a un Personaje de vuelta de la muerte). Si después la carta es movida de un Personaje a otro, esto no gatilla el efecto nuevamente. La mayoría de los Modificadores son efectos inmediatos.

Los *efectos de Respuesta* son aquellos utilizados durante el turno de otro jugador en respuesta a una acción, en vez de ser jugador en tu turno. Dicen algo como “Cancela \_\_\_ cuando se juega”.

Los *efectos Continuos* se gatillan cuando la carta es jugada y permanecen en efecto mientras el texto del efecto es visible (por ejemplo, incrementando o decreciendo el límite de la mano del jugador). Si la carta de Modificador con el efecto es movida a otro personaje, el efecto entonces se aplica

## TIPOS BÁSICOS DE CARTAS



al nuevo personaje mientras el texto sea visible.

Los *efectos Persistentes* se gatillan cuando la carta se juega, pero permanecen en efecto incluso después que la carta y su texto ha sido cubierto; un ícono en el espacio del extremo superior derecho de los íconos de historia marca esto, junto con un texto recordatorio en el centro de la carta bajo la ilustración. El efecto permanece activo tanto tiempo como el ícono u el texto permaneces visibles, y se aplica a nuevos Persones si su carta de Modificador es movida.

### ÍCONOS DE EFECTOS



Los efectos siempre se aplican y son resueltos por el jugador que controla el Personaje en el que se juega la carta, no la persona que la jugó, a menos que la carta diga otra cosa. Así que si juegas un Modificador con un efecto inmediato “Roba 2 cartas” en un oponente, él roba 2 cartas, no tú. Si el efecto incluye saltarse parte de “tu” turno, nuevamente se refiere a tu oponente; entonces “No vuelvas a robar cartas este turno” significa que tú no pierdes tu robo, él lo pierde.

### Cartas de Personaje

Las cartas de Personaje tienen un bloque negro con texto en blanco, como los modificadores; pueden ser identificados por el colorido retrato de los personajes al centro de la carta y el símbolo de la familia bajo este. Las cartas de Personaje no tienen íconos de historia, efectos o puntos de Pathos –los personajes parten sin valor de Autoestima, ya que son la fundación base sobre la que construyes tu historia de terror.

### Cartas de Modificador

Un Modificador tiene un bloque negro con texto blanco. Los Modificadores siempre tienen puntos de Pathos, y pueden tener

íconos de historia. Los Modificadores que tienen efectos persistentes incluyen una imagen central, pero la mayoría no.

Jugando Modificadores es como causas horrores a tus personajes y alegras a tus enemigos. Generalmente querrás jugar Modificadores con puntos negativos en tu familia y aquellos con puntos positivos en tus oponentes, pero el efecto de la carta puede darte una razón para romper esta sugerencia.

Sólo puedes jugar Modificadores en personajes vivos, a menos que el efecto de una carta específicamente diga lo contrario. Pero puedes jugar Modificadores tanto en tus personajes como en los controlados por otros jugadores.

Múltiples Modificadores pueden ser jugados en la misma carta de Personaje; si una nueva carta de Modificador cubre los puntos de Pathos, íconos de historia o efecto de un Modificador previo, ese elemento es anulado.

### Cartas de Evento

Un Evento tiene el centro transparente, no tiene íconos de historia o puntos de Pathos, y un bloque gris con texto rojo. Estas cartas de un solo uso se juegan de tu mano y se descartan, y entregan un efecto.

### Cartas de Muerte Prematura

Una Muerte Prematura (y en Cthulhu Gloom todas las muertes son prematuras) tiene un bloque gris con texto negro, y una imagen de una calavera en el centro que cubre el retrato del Personaje en el que se

EJEMPLO DE  
FAMILIA  
MITAD DEL  
JUEGO



Herbert's  
Self-Worth  
is 0



Walter's  
Self-Worth  
is -40 (final)



Asenath's  
Self-Worth  
is +10



The Professor's  
Self-Worth  
is -30



Edward's  
Self-Worth  
is -15 (final)

juega. Estas cartas convierten Personajes vivos sin ningún valor en valiosos muertos. En tu primera acción de cada turno, puedes colocar una Muerte Prematura en un Personaje propio o uno de otro jugador. Sin embargo, solo puedes jugar una Muerte Prematura en personajes con valor de Autoestima negativo. ¡Los Personajes cuerdos y felices rara vez mueren en estas historias!

Algunas cartas tienen efectos adicionales que pueden causar muertes en el turno de otro jugador, o como una acción gratuita; esas cartas te permiten jugar Muertes Prematuras como parte de tu segunda acción.

Cuando una Muerte Prematura se juega en un Personaje, deja a un lado esa carta de Personaje junto con todas las cartas que se han jugado en ella.. Los jugadores no pueden jugar Modificadores adicionales en Personajes muertos, y sólo algunas cartas de Evento afectan a Personajes muertos.

### Cartas de Historia

Una carta de Historia tiene una imagen al centro, un bloque gris con texto verde, y puede tener puntos de Pathos o un ícono de efecto persistente. Una Historia es un elemento dramático que puede impactar a tu familia... si tu controlas una Historia, ganas los puntos y efectos listados en la carta. ¡Pero puede escaparse y ser reclamada por otra familia!

Sólo puedes tener una historia a la vez;; cuando reclamas una, colócala en la mesa frente a ti. SI reclamas una segunda

Historia, mueve la anterior de vuelta al centro de la mesa.

## FIN DEL JUEGO

El juego acaba en el instante que el último Personaje de una familia muere. Suma los puntos *visibles* de Pathos de todos tus personajes *muertos* para obtener el valor de Autoestima, y añádelos a cualquier puntos de cartas de Historia que controles para totalizar el Valor de tu Familia. El personaje con *menor* Valor de Familia gana el juego.

Sólo los puntos visibles de Pathos cuentan para el valor de Autoestima de los Personajes; los que fueron cubiertos se ignoran. Recibes puntos de Pathos al final del juego sólo por tus propios Personajes muertos; tus Personajes vivos y los Personajes muertos de los oponentes no contribuyen a tu Valor de Familia total.

## CRÉDITOS

**Concepto & Diseño del Juego:** Keith Baker

**Edición & Diagramación:** Michelle Nephew

**Arte:** Todd Remick • **Editor:** John Nephew  
**Prueba 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, & los tantos otros trabajos que inspiraron el juego.

**Agradecimientos del Editor:** A Jerry Corrick & la gente en the Source.

**Traducción de Reglas:** Rodolfo Schmauk