



CONCEPTO GENERAL

Amables engendros, ¡enciendan sus motores! EL juego de cartas **Cthulhu 500** te pone en el asiendo del conductor de una loca carrera que mezcla la locura de Los Mitos de Cthulhu de HP Lovecraft con la demencia de los deportes de motor.

Cada jugador controla un vehículo y pasa la carrera maniobrando para pasar a sus oponentes. Cuando pasas a todos en una horda – la línea de cartas de Vehículos en el centro de la mesa que marca donde están en la pista en relación a los demás – ganas un contador de vueltas y comienzas a moverte hacia delante nuevamente desde el final de la horda. Mientras tanto, los jugadores usan cartas y hacen acciones para enchular sus vehículos, fregar a sus enemigos, y avanzar aún más rápido por la horda.

El jugador con más contadores de vueltas cuando la carta de Bandera Cuadriculada se roba gana la carrera – y el juego. Puede entonces celebrar la victoria devorando a sus enemigos antes de barajar para la nueva competencia.

COMPONENTES

Cthulhu 500 es un juego de cartas para 3 a 8 jugadores, de 8 años o más. La duración es de 30 a 60 minutos. Además de este set de reglas **Cthulhu 500** incluye 16 cartas de Vehículos, 26 cartas de Acción, 17 cartas de Equipo, 18 cartas de Modificaciones, 8 cartas de Neumáticos, 24 cartas de Reacción, y una carta de Bandera Cuadriculada. También necesitaras algunos contadores pequeños (cuentas, monedas, fichas de poker, o lo que tengas) para usar como contadores de vueltas, y al menos un dado de seis caras. El juego será un poco más rápido si cada jugador tiene su dado para tirar, pero sólo uno es necesario.

PREPARACIÓN

Hay que hacer solo unas pocas cosas antes de comenzar la carrera.

Distribuir Cartas de Vehículos

Primero, separa las cartas de Vehículo del mazo y ordénalas en ocho pares por el nombre del vehículo. Distribuye aleatoriamente un par (una *carta de Vehículo marcador de horda* y una *carta Esquemática de Vehículo* – a cada jugador, o deja que los jugadores elijan.

Nombre del Vehículo
Velocidad
Complejidad

Set de Cartas De Vehículo (Sin Daño)



Carta Esquemática

Marcador de Horda

Los vehículos tienen estadísticas con pequeñas diferencias en el lado sin daño de las cartas esquemáticas de Vehículo; los con mayor *Velocidad* son inherentemente más rápidos que los otros, mientras que vehículos con poca *Complejidad* son más fáciles de reparar. Algunos incluso tienen efectos especiales. Si los das vueltas notarás que las estadísticas dañadas también son diferentes de vehículo a vehículo; vehículos con Velocidad sin daño mayor tienen una peor Velocidad dañada, y vehículos más rápidos generalmente son más difíciles de reparar. Un vehículo – El Big Honkin' Truck – de hecho es más rápido cuando está dañado. Cuando los frenos fallan, ¡tiene el momentum del Big Honkin' de su lado!

Cada carta esquemática de Vehículo tiene además cuatro espacios para adjuntar una carta de Equipo de conductor, dos cartas de Modificaciones, y una carta de Neumáticos luego en la carrera (ver Haciendo una Parada de Pits). Puedes correr igual aunque tu vehículo no tiene cartad de conductor o Neumáticos adjuntadas. Se asume que tiene unos neumáticos insípidos y fomes y un conductor genérico fofo – ninguno de los cuales da bonos – en ausencia de cartas adjuntas.

Una vez que escojan sus vehículos, los jugadores ponen sus cartas de Vehículo marcadores de horda – las sin estadísticas – en cualquier orden en la horda al centro de la mesa, con el lado sin daño arriba, y la carta esquemática de Vehículo frente a ellos, también con el lado sin daño hacia arriba.

Repartir Manos de los Jugadores

Luego, busca la carta de Bandera Cuadriculada en el mazo y ponla boca arriba en el centro de la mesa como la primera carta en la pila de descarte. Baraja el resto del mazo y reparte cinco cartas a cada jugador. Para formar la pila de robo, pon el resto del mazo boca abajo en el centro de la mesa junto a la pila de descarte.

Cuando la pila de robo se acabe, baraja la pila de descarte y úsala como una nueva pila de robo. Luego, cuando la Bandera Cuadriculada se roba, el juego termina (ver Fin del Juego).

Determinar Orden de la Horda

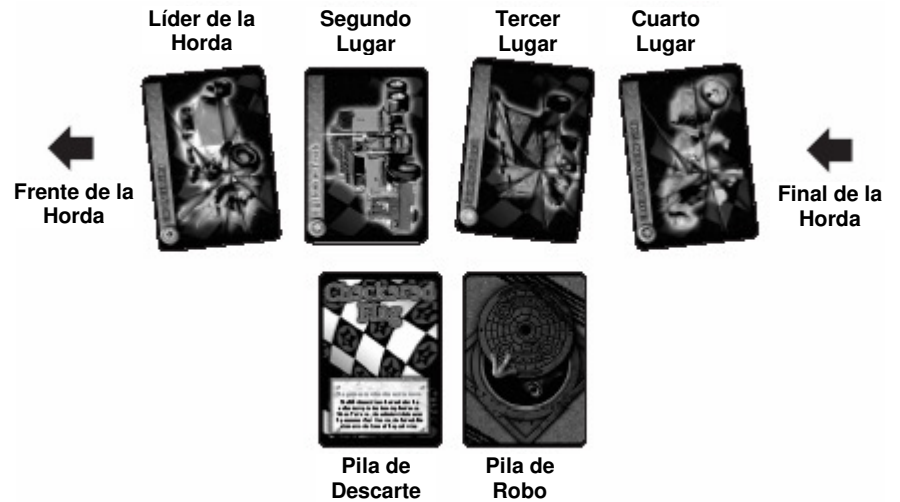
Finalmente, cada jugador secretamente selecciona cualquier número de cartas de su mano que esté dispuesto a descartar antes de que comience el juego. Los jugadores pueden elegir no descartarse de nada, pero aún así deben tomar su decisión secretamente.

Una vez que todos hayan seleccionado las cartas a descartar, esas cartas se revelan simultáneamente. El jugador que se descarte de más cartas comienza en la ventajosa posición de *líder de la horda*, al comienzo de la horda. El jugador que descartó la segunda mayor cantidad de cartas comienza en *segundo lugar*, y así sucesivamente hasta el jugador que descartó menos cartas, que comienza como *final de la horda*. Hay tantas posiciones en la horda como vehículos en juego.

Los jugadores que se descartaron del mismo número de cartas lanzan un dado para determinar el orden entre ellos. Las cartas descartadas van a la pila de descarte, mientras que las que decidieron no descartar permanecen en las manos de los jugadores.

¡Ahora están listos para correr! El jugador al final de la horda va primero, con turnos progresando en el sentido del reloj.

DIAGRAMA DE EJEMPLO DE HORDA



ORDEN DEL TURNO

En el turno de un jugador, éste puede hacer *dos acciones*, *descartarse* y *robar hasta dos cartas*, en ese orden. Estas están descritas en detalle más abajo. *Cartas de Reacción* también pueden ser jugadas cuando sus eventos gatillantes ocurren.

Como la pista de carreras es circular – hablando interdimensionalmente – el líder de la horda y el vehículo al final de la horda están adyacentes entre sí. Cartas que afectan a vehículos adelante o atrás tuyo se dan la vuelta por la horda cuando estás en una de esas posiciones.

Acciones

Una acción puede ser cualquiera de estas cuatro: *jugar una carta de Acción*, *añadir equipo de pits*, *hacer un intento de adelantar*, y *hacer una parada de pits*. Los jugadores tienen dos acciones en su turno.

Por ejemplo, en su turno un jugador puede jugar una carta de Acción y luego hacer un intento de adelantar; o puede hacer dos intentos de adelantar; o puede hacer una parada de pits y luego añadir una carta de Equipo a su equipo de pits; o puede tratar cualquier combinación similar de dos acciones. Un jugador también puede obviar una o sus dos acciones, si lo desea.

Orden del Turno

Hacer 2 acciones:

Jugar una carta de acción

Añadir una carta de Equipo de Pits

Hacer un intento de adelantar

Hacer una parada de pits para:

Añadir una Modificación

Añadir Neumáticos

Reparar Daño

Descartarse

Robar 2 cartas

Jugar una Carta de Acción

Las cartas de Acción se juegan en el turno del jugador para darle a su vehículo algún beneficio, para dañar otros vehículos, o para tener algún otro efecto en el juego. Cada efecto de las cartas de Acción está descrito en la carta. Adicionalmente, nota que una carta de Hechizo es cualquier carta de Acción que tenga la palabra "Hechizo" en la barra al comienzo. Para jugar una carta de Acción, el jugador usa una acción para tomar una carta de Acción de su mano y seguir sus instrucciones. Una vez usada, la carta de Acción se descarta.

Tiempo de las Cartas de Acción: El tiempo

es importante a veces con las cartas de Acción. Cuando sucede un evento inmediatamente en respuesta a otro evento, el evento iniciante pasa primero, seguido por el evento que desencadenó. Por ejemplo, cuando un Hechizo del Caos es jugado, el jugador con el Gran Sacerdote de Mojocross puede robar una carta. Los efectos del Hechizo del Caos se resuelven primero (las manos de los jugadores son intercambiadas) y luego el jugador con el Gran Sacerdote de Mojocross roba una carta.

Esta regla no se aplica a cartas de Reacción; estas están gobernadas por las reglas de tiempo dadas en las sección de Cartas de Reacción. Estas dos reglas de tiempo pueden interactuar, eso sí. Si un Hechizo del Caos fuera cancelado por ¡lá!¡lá!, por ejemplo, no habría ningún robo para el Gran Sacerdote de Motocross.



Añadir un Equipo de Pits

Cada carta de Equipo representa un personaje en la carrera. Cualquier carta de Equipo en juego debe ser instalada como miembro del *equipo de pits* del vehículo, o como el *conductor* del vehículo. El equipo de pits del vehículo usa su valor de Arreglar para hacer más fácil una tirada para arreglar un vehículo dañado (ver Hacer una Parada de Pits: Reparar Daño), mientras que el conductor del vehículo usa su valor de Manejar para ayudar a adelantar a otros vehículos (ver Hacer un Intento de Adelantar). Muchas cartas de Equipo además tienen efectos especiales, que están descritos en las mismas cartas. Además, nota que una carta de Equipo Fungi es cualquier carta de Equipo con la palabra "Fungi" en su nombre, mientras que una carta de Equipo Zombie es cualquier carta de Equipo con la palabra "Zombie" en su nombre.

Para añadir una carta de Equipo a su Equipo de Pits, el jugador usa una acción para tomar una carta de Equipo de su mano y ponerla en la mesa frente a él, junto a otras cartas de Equipo que ya estén en su equipo de pits (no hay un lugar marcado en la carta esquemática de Vehículo para el equipo de pits porque no hay límite del tamaño del equipo de pits de cada jugador). También es legal jugar una carta de Equipo de tu mano al equipo de pits de otro jugador.

Para instalar una carta de Equipo como conductor en la carta esquemática de Vehículo, el jugador debe hacer una parada de pits (ver Hacer una Parada de Pits: Añadir un Conductor).



Hacer un Intento de Adelantar

Los intentos de adelantar permiten a los vehículos tratar de hacerse camino hasta el frente de la horda, y luego sacarles vuelta a otros vehículos para eventualmente ganar la carrera.

Para hacer un intento de adelantar, el jugador generalmente usa una acción para hacer una prueba de adelantar contra el vehículo inmediatamente delante del suyo en el orden de la horda (a menos que una carta en juego especifique que un vehículo diferente puede ser adelantado).

El líder de la horda hace sus pruebas contra el vehículo al final de la horda, ganando un contador de vueltas para poner en su carta esquemática de vehículo si tiene éxito. Aunque esto puede hacer parece su posición peor en vez de mejor, recuerda que *los vehículos con contadores de vuelta tienen una vuelta completa más que los vehículos sin contadores de vueltas*. Así, el antiguo líder de la horda ha mejorado mucho su posición, ya que el ganador es el vehículo con más contadores de vuelta al final del juego, y la posición en la horda es solo usada para romper empates (Obtener un contador de vueltas *no* indica que ese vehículo ha hecho una vuelta alrededor de la pista. El número de vueltas completadas no es relevante en **Cthulhu 500**. Sólo la relación entre vehículos es importante).

Pruebas de Adelantar: Ambos jugadores controlando los dos vehículos involucrados lanzan un solo dado de seis caras. Cada uno añade la Velocidad del vehículo, el valor de Manejar de su conductor, bonos para pruebas de adelantar de Modificaciones en juego, Neumáticos y Acciones, y bonos de pruebas de adelantar dadas por cartas de Reacción jugadas recién. Cada jugador suma su *total de prueba de adelantar*.

TOTAL DE PRUEBA DE ADELANTAR =
Dado + Velocidad + Manejar del Conductor +
Modificaciones + Neumáticos + Acciones + Reacciones
VS el Total De Prueba De Adelantar opuesto

Si el jugador que adelanta tiene un total de prueba de adelantar más grande, su vehículo se mueve directamente adelante del oponente en el orden de la horda. Si el vehículo siendo pasado tiene un total más alto, no hay cambio en el orden de la horda. Si hay un empate, no hay cambio en el orden de la horda, pero ambos vehículos se dañan; los jugadores deben rotar sus cartas de vehículo al lado dañado y usar sus nuevos valores hasta que se hagan reparaciones en una parada de pits. *Los vehículos dañados aún pueden intentar adelantar* (ver Recibir Daño Adicional para situaciones que envuelven vehículos previamente dañados, y Hacer una Parada de Pits: Reparar Daño para arreglar un vehículo).

CONTAGIOS

Peste Negra y Gremlins usan una mecánica de "contagio".

P: Cuando una víctima de contagio se descarta y un nuevo blanco se elige, ¿se descarta ese nuevo blanco inmediatamente?

R: No. El nuevo blanco se descarta al final del turno de su dueño.

P: ¿Qué pasa si una carta con contagio en ella sobrevive a ser descartada? Como un Zombie que sobrevive a la Peste.

R: El contagio se mueve y la carta sobreviviente permanece en juego. Sin embargo permanece como un blanco legal para ese contagio en el futuro.

P: Cuando un contagio causa que una carta se descarte, ¿quién decide a dónde va el contagio después?

R: El jugador que controla la carta que acaba de ser descartada (o habría sido descartada, si sobrevive) siempre elige el nuevo blanco.

P: ¿Qué pasa si una carta con contagio se descarta por una razón distinta al contagio?

R: El contagio también se descarta.

Recibir Daño Adicional: Si un vehículo recibe daño cuando ya está dañado, es automáticamente adelantado por el vehículo inmediatamente detrás suyo en el orden de la horda. No hay ningún otro efecto en el vehículo dañado; un vehículo no puede ser “más dañado”.

Como es posible que muchos vehículos sean dañados simultáneamente, pueden surgir complicaciones si uno o más de estos vehículos simultáneamente dañados ya presentaba daños: Estos efectos caen en tres categorías:

Dos Vehículos Dañados: Si dos vehículos dañados que están uno junto al otro en el orden de la horda son dañados nuevamente de forma simultánea, cambian lugares en el orden de la horda.

Vehículo Adelantando Dañado: Si un vehículo dañado intenta adelantar a un vehículo no dañado y ambos reciben nuevo daño simultáneamente por el intento de adelantar, el intento falla. Adicionalmente, *el vehículo directamente detrás de ambos se mueve a la posición directamente delante de ambos* – se beneficia de su mal manejo.

Vehículo Dañado Siendo Adelantado: Si un vehículo no dañado intenta adelantar a un vehículo dañado y ambos reciben nuevo daño simultáneamente por el intento de adelantar, el intento tiene éxito de acuerdo a las reglas normales de adelantar. Adicionalmente, *el vehículo directamente detrás de ambos “sigue” al vehículo que adelanta pasando al vehículo adelantado, tomando posición entre ambos.* se mueve a la posición directamente delante de ambos.

Compara el Diagrama de Ejemplo de Horda con los diagramas de abajo para ilustraciones de antes y después para situaciones en que vehículos ya dañados reciben nuevo daño

DIGRAMAS DE RECIBIR DAÑO ADICIONAL



Adelantamiento Automático: Cuando ocurre un *adelantamiento automático* – generalmente porque una carta lo especifica. no se tira por prueba de adelantamiento y no se usa una acción. En vez de eso, se asume que el vehículo adelantando tiene el total de adelantamiento mayor.

Adelantamiento Gratis: Una prueba de adelantamiento *gratis* no le cuesta al vehículo adelantando una acción, aunque se debe lanzar el dado para la prueba de adelantamiento. Una prueba de adelantamiento gratis se hace por el vehículo detrás de un jugador haciendo una parada de pits (ver Hacer una Parada de Pits).

Hacer una Parada de Pits

Las paradas de pits se hacen para hacer una de estas cuatro cosas: *añadir una Modificación, añadir Neumáticos, añadir un conductor, o reparar daño.* Sólo una de estas opciones puede hacerse por parada; hacer dos de esas requiere dos paradas. Un jugador puede hacer una parada de pits incluso si no tiene cartas de Equipo en su equipo de pits.

Para hacer una parada de pits, el jugador usa una acción y anuncia su intención de hacerlo. Cuando hace el anuncio, el vehículo inmediatamente detrás del suyo en la horda puede hacer una prueba de adelantamiento *gratis* contra él. Si el jugador haciendo la parada de pits está al final de la horda, el líder de la horda puede hacer esta prueba de adelantamiento gratis, ganando un contador de vueltas para poner en su carta esquemática de Vehículo si lo logra (ver Hacer un Intento de Adelantar). Tenga éxito o no al resistir la prueba gratis de adelantamiento, una vez resuelta el jugador haciendo la parada de pits elige una cosa que desee hacer.

Añadir una Modificación: Una Modificación es una pieza de equipo que se adjunta a la carta esquemática de Vehículo y provee de un beneficio a largo plazo al vehículo. Cada vehículo puede tener un máximo de dos Modificaciones en juego al mismo tiempo. Cuando una Modificación se le añade al vehículo, éste tiene el efecto especial descrito en la carta de Modificación. Adicionalmente, nota que una carta de Sponsor es cualquier carta de Modificación con la palabra “Sponsor” en la barra de arriba.

Para añadir una Modificación, el jugador hace una parada de pits, luego toma una carta de Modificación de su mano y la adjunta a su carta esquemática de Vehículo en uno de los espacios para Modificaciones. Si el vehículo del jugador ya tiene dos Modificaciones, elige una Modificación existente para descartar y la reemplaza con la nueva. Un jugador también puede hacer una parada de pits para descartarse de una Modificación sin añadir ninguna nueva.

Añadir Neumáticos: Los Neumáticos funcionan muy parecido a las Modificaciones, pero un vehículo puede tener solo una carta de Neumáticos adjuntada a él. Cuando se adjunta una carta de neumáticos a un vehículo, éste tiene el efecto especial descrito en la carta de Neumáticos.

Para añadir neumáticos, el jugador hace una parada de pits, luego toma una carta de Neumáticos de su mano y la adjunta a su carta de Vehículo en el lugar especificado para ese efecto. Si ya tiene una carta de Neumáticos, el jugador se descarta de la existente y la reemplaza por la nueva. Un jugador también puede hacer una parada de pits para descartarse de un Neumático existente sin añadir uno nuevo.

Añadir un Conductor: Un conductor es cualquier carta de Equipo adjuntada a la carta esquemática de Vehículo. El conductor de un vehículo usa su valor en Conducir para ayudar a adelantar a otros vehículos (ver Hacer un Intento de Adelantar), y puede tener también un efecto especial descrito en la carta de Equipo. Ningún vehículo puede tener más de un conductor a la vez.

Para añadir a un Conductor, el jugador hace una parada de pits, luego toma una carta de Equipo de su mano y la coloca en el espacio del Conductor. Si el vehículo ya tiene un conductor, el conductor existente se mueve al Equipo de pits del jugador. Un jugador también puede hacer una parada de pits para mover a un conductor adjuntado al vehículo, al equipo de pits sin añadir un nuevo conductor; el vehículo continúa sin bonos extras del conductor, tal como al comienzo del juego.

Reparar Daño: Si su vehículo está dañado, el jugador puede hacer una parada de pits, y luego intentar una prueba de reparación.

Para hacer una prueba de reparación, el jugador lanza un dado y lo añade al valor de Arreglar de todas sus cartas de Equipo en su equipo de pits. Si el valor iguala o supera la Complejidad del vehículo, el daño se repara y ambas cartas de vehículo del jugador se giran hacia su lado no dañado. Si el resultado es menor al valor de Complejidad, la reparación falla; no hay efecto en el vehículo y la parada de pits es desperdiciada.

**Prueba de Reparación =
Dado + Arreglar a del equipo de pits
VS Complejidad**

Descartarse

Una vez que el jugador ha hecho dos acciones, se puede descartar de cualquier número de cartas – o ninguna – de su mano a la pila de descartar.

Robar

Un jugador termina su turno robando un máximo de dos cartas del mazo. La mano de un jugador no puede normalmente superar las cinco cartas. Un jugador puede elegir no robar cartas si así lo desea.

CARTA ESQUEMÁTICA DE VEHÍCULO CON ADJUNTOS



Cartas de Reacción

Las cartas de reacción no requieren una acción para ser usadas. En vez de eso, se juegan de la mano de un jugador en respuesta a eventos específicos que ocurren en el transcurso de la carrera. Cada carta de Reacción usa texto rojo para identificar que evento gatilla la oportunidad de jugarla. Generalmente jugarás una carta de Reacción en el turno de otro jugador, pero puedes jugarla en cualquier momento que el evento gatillante ocurra, sin importar de quién es el turno. El efecto de cada carta de Reacción está descrito en la carta. Una vez que los efectos de la carta de Reacción han sido resueltos, esta se descarta.

Tiempo de las Cartas de Reacción: Cuando más de una carta de Reacción se juega en respuesta al mismo evento, se resuelven en el orden en que fueron jugadas. Si hay ambigüedad, una carta de Reacción se considera “jugada” al momento que toca la mesa. La velocidad cuenta; ¡bienvenido al loco mundo de las carreras!

Múltiples cartas de Reacción pueden responder al mismo evento si sus efectos no son contradictorios. Si dos cartas de Reacción que reaccionan al mismo evento se excluyen – por ejemplo, ambas especifican que el jugador que las juega tendrá el próximo turno – sólo la primera que fue jugada tiene el efecto. Las otras regresan a la mano de los jugadores. La excepción a esta regla es la carta ¡lá!¡lá!, que cancela cartas jugadas antes del modo “última en entrar, primera en salir”. Es decir, la carta ¡lá!¡lá! más reciente tiene efecto primero.

Es totalmente legítimo (y útil) jugar cartas de Reacción en respuesta a eventos que tú iniciaste. Por ejemplo, puedes (y deberías) iniciar un intento de adelantar como una acción y luego jugar una carta de Reacción que reacciona al inicio de un intento de adelantar.



FIN DEL JUEGO

Cuando el mazo se baraja al comienzo del juego, la Bandera Cuadriculada se pone en la pila de descarte. Cuando el mazo se agota, la pila de descarte (junto con la Bandera Cuadriculada) se baraja para hacer un nuevo mazo de robo.

Cuando la Bandera Cuadriculada se roba del nuevo mazo, la carrera termina inmediatamente y el vehículo con más contadores de vueltas gana el juego. Si más de un vehículo empatan en los contadores de vueltas, el más cercano al frente de la horda gana. (Nota que en cualquier otro momento, el vehículo que ganaría la carrera si el juego terminara inmediatamente se dice que va *ganando la carrera*).

Los jugadores no pueden contar las cartas que quedan en el mazo para ver cuanto le quedaría a la carrera para terminar en dado momento. Mirar la pila es perfectamente legal.

APURANDO LA CARRERA

Si te gustó el darle un dado a cada jugador para apresurar el juego, quizás también quieras probar estas otras ideas opcionales.

Contadores de Vuelta Netos

Cada vez que todos los vehículos tengan un contador de vueltas, cada vehículo remueve uno. Ya que los contadores de vuelta indican la posición relativa entre los vehículos en vez de número absoluto de vueltas completadas, esto no tiene efecto en el juego, pero ayuda a mantener la meza libre de estorbos.

Bonos Registrados por Dado

Cada jugador mantiene un dado cerca de su carta esquemática de Vehículo para registrar los bonos, de modo que no tenga que sumarlos cada vez que hace una prueba de adelantar. Si haces esto, recuerda que algunos bonos solo se aplican cuando adelantas o te adelantan, y que estos aún deben ser agregados caso a caso.

VARIANTES DE JUEGO

¡Las siguientes variantes pueden añadir aún más caos a la carrera de *Cthulhu 500*!

El Juego Largo

Para jugar un juego extendido de *Cthulhu 500*, deja la Bandera Cuadriculada a un lado al comienzo del juego con un número de contadores en ella. Cada vez que el mazo se agote, quita un contador. Sólo cuando todos los contadores han sido removidos la Bandera Cuadriculada se baraja en el nuevo mazo. Como siempre, la carrera termina cuando se roba la Bandera Cuadriculada.

El Juego Corto

También puedes jugar un juego breve de *Cthulhu 500* dividiendo el robo a la mitad al comienzo del juego, e insertando la Bandera Cuadriculada en la segunda mitad, barajando esa mitad, y volviendo a poner la parte superior sobre esta. La carrera termina, como siempre, cuando la Bandera Cuadriculada es robada.

La Vuelta de Aviso

Esta regla opcional permite a cada jugador tener un turno final luego que se roba la Bandera Cuadriculada, pero antes que se determine el ganador. El jugador que roba la Bandera Cuadriculada la pone en la mesa inmediatamente para informar a los demás que el fin está cerca, y roba una carta para reemplazarla. El juego continúa a través de la mesa, con el último turno siendo el del jugador que robó la Bandera Cuadriculada. El ganador se determina luego de la manera normal. Si se usa esta regla, debe anunciarse antes que comience el juego.

CRÉDITOS

Diseño: Jeff Tidball • **Arte:** Scott Reeves • **Editor:** Michelle Nephew • **Publicación:** John Nephew

Agradecimientos Especiales: Will Hindmarch, Jerry Corrick, y la pandilla en Source.

Playtesters: Douglas Ampert, Jimmy Ashley, James Benham, Jeremy Bernstein, Matthew Budde, James Bumgarner, Alex Court, Keith Dalzell, Margaret Dunlap, Kate Duyssen, Alex Feldman, Brian Gibson, Russel Goldman, Richard Hensman, Stacy Holmes, Cyndi Johnson, Jeremy Kempfer, Jesse Koennecke, Tonia Lopez-Fresquet, Kevin Luebke, Ryan McMullan, Matthew Muth, Braam Perold, Retha Perold, Roy Pollock, Betsy Rosenblatt, Matt Ryan, Steve Saus, Christina Stiles, Paul Tevis, Andy Tidball, Stacey Tidball, Geoff Williams, Angela Wheatley, y John Wright

Traducción de Reglas: Rodolfo Schmauk O.

© 2004 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Cthulhu 500 and Mythos Motorsports Madness are trademarks of Trident, Inc. Cults Across America is a trademark of Jeff Tidball, used under license by Trident, Inc. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in USA.