

Sete Selos

# CTHULHU



2 a 4



30'



14+

## Objetivo do Jogo

Neste jogo, você é o líder de uma seita de cultistas e busca ser o principal responsável por romper os selos que mantêm os antigos Anciões distantes de nossa realidade.

Você poderá alcançar a vitória imediata ou triunfar acumulando Pontos de Poder, após completar 21 Rituais (rodadas). Mas, cuidado, a Insanidade poderá ser sua ruína!

## Componentes



7 Cartas de Ancião, com duas faces representando o selo ou o Ancião revelado



32 Fichas de Cultista, com duas faces representando 1 ou 2 cultistas (8 de cada cor)



8 Fichas de Insanidade, com duas faces representando 1 ou 2 Pontos de Insanidade



28 Cartas de Ritual (de valores 1 a 7 distribuídas em 4 sinais)  
Atenção: O sinal de Cthulhu (☉) é superior aos demais sinais (ele funciona como um sinal Trunfo) durante a partida.

## Preparação do Jogo

Separe as Cartas de Ritual de acordo com o número de jogadores, como indicado abaixo:

Jogadores	Sinais Utilizados
2	
3	
4	

Cada jogador escolhe uma cor de Fichas de Cultistas e as coloca à sua frente. As Cartas de Ancião devem ser dispostas no centro da mesa, com a face do selo voltada para cima, formando o Altar Ritualístico. As Fichas de Insanidade ficam sobre a mesa, próximas ao Altar, onde todos possam acessá-las facilmente.



## Rituais

- **Distribuição de Cartas:** O último jogador que teve um pesadelo deve embaralhar as Cartas de Ritual e distribuir 7 para cada jogador.
- **Escolha de Cartas:** Os jogadores devem analisar suas cartas, escolher uma para manter, colocá-la à sua frente com a face virada para baixo e passar o restante de suas cartas para o jogador à esquerda. Esse processo se repete até que todos os jogadores tenham 7 cartas viradas para baixo à sua frente. Essas são as cartas que devem ser utilizadas para completar os próximos 7 Rituais (rodadas).
- **Início do Ritual (rodada):** Todos os jogadores pegam suas cartas. O jogador que distribuiu as cartas inicia o Ritual jogando uma carta à sua escolha no centro do Altar Ritualístico.





O próximo jogador à esquerda, por sua vez, deve jogar à sua frente uma de suas cartas com o mesmo sinal da carta no Altar. Caso não possua uma carta com o mesmo sinal, ele deve jogar qualquer outra carta que possuir, à sua escolha.







● **Vencedor do Ritual:** Vence o Ritual o jogador que tiver jogado a carta de maior valor com o mesmo sinal da carta que está no Altar ou o Trunfo de maior valor, se algum tiver sido jogado.

**Atenção:** A carta de valor 1 vence a carta de valor 7. Desde que ambas tenham o mesmo sinal e tenham sido jogadas no mesmo Ritual, a carta de valor 1 será considerada a de maior valor entre elas.

## Exemplos de Rituais

- **Ritual 1:** A carta no Altar tem o sinal  e valor 6. O segundo jogador joga a carta com o sinal  e valor 7, o terceiro jogador joga a carta com o sinal  e valor 1. O terceiro jogador vence com o sinal  e valor 1.



- **Ritual 2:** A carta no Altar tem o sinal  e valor 6. O segundo jogador joga a carta com o sinal  e valor 4, o terceiro jogador joga a carta com o sinal  e valor 7. O primeiro jogador vence com o sinal  e valor 6.



**Ritual 3:** A carta no Altar tem o sinal ☉ e valor 6. O segundo jogador joga a carta com o sinal ☉ e valor 5, o terceiro jogador joga a carta com o sinal ☿ e valor 2. O terceiro jogador vence com o sinal ☿ e valor 2.



## Resolvendo um Ritual

Sempre que um jogador vencer um Ritual, ele deve colocar um de seus cultistas (ou virar um já existente) na Carta de Ancião correspondente ao valor da carta que lhe deu a vitória.

**Exemplo:** O jogador vence o Ritual com a carta ☿ e valor 3, então ele coloca um cultista seu sobre a Carta de Ancião 3.

**Atenção:** Cada Carta de Ancião pode ter no máximo 3 cultistas sobre ela.

Após uma Carta de Ancião com a face do selo voltada para cima receber o terceiro cultista, ela deve ser virada para a face do Ancião revelado, indicando que o Ancião emergiu para a nossa realidade, mantendo todas as fichas de cultistas que estavam sobre ela.



**Ritual 4:** A carta no Altar tem o sinal ☉ e valor 7. O segundo jogador joga a carta com o sinal ☉ e valor 1, o terceiro jogador joga a carta com o sinal ☿ e valor 2, o quarto jogador joga a carta com o sinal ☿ e valor 5. O quarto jogador vence com o sinal ☿ e valor 5.



Quando um jogador tiver que colocar um de seus cultistas sobre uma Carta de Ancião já revelado, ele recebe um Ponto de Insanidade (pega uma Ficha de Insanidade 1 ou vira uma que já possuía da face 1 para a face 2). Em seguida, ele deve colocar esse cultista sobre outra Carta de Ancião com a face do selo virada para cima, à sua escolha. Nesse momento, se este for o terceiro cultista colocado na carta, ela deve ser virada, revelando o Ancião.

**Atenção:** O jogador que venceu o Ritual é quem começará a próxima rodada. Ele deve recolher todas as Cartas de Ritual que foram jogadas e descartá-las.

Após 7 Rituais completos, se ainda houver Cartas de Ancião com a face do selo voltada para cima, o jogador que ganhou o último Ritual deverá preparar uma nova série de Rituais - **pág.4**.

## *Fim de Jogo - Vitória Imediata.*

O Jogo termina imediatamente quando um dos jogadores atingir uma das seguintes condições, concedendo a ele a Vitória Imediata:

Para 4 jogadores	Para 3 jogadores
Um jogador colocar 3 de seus cultistas em uma mesma Carta de Ancião	Um jogador colocar 6 de seus cultistas distribuídos em 2 Cartas de Ancião
Um jogador acumular 4 Pontos de Insanidade	Um jogador acumular 5 Pontos de Insanidade

## *Fim de Jogo - Pontos de Poder.*

O jogo termina após todas as Cartas de Ancião serem reveladas sem que uma condição de Vitória Imediata tenha ocorrido. Assim, será realizada a contagem de Pontos de Poder de acordo com os cultistas colocados sobre as Cartas de Ancião. O jogador que acumular mais Pontos de Poder é declarado o vencedor.

Todos os jogadores, começando pelo vencedor do Ritual seguindo no sentido horário, contam quantos Pontos de Insanidade possuem. Em seguida, retiram a mesma quantidade de cultistas das Cartas de Ancião, à sua escolha.

Após a retirada dos cultistas, cada jogador deve contar seus Pontos de Poder, conforme a tabela a seguir:

Quantidade de Cultistas na Carta de Ancião	Pontos de Poder
1	3
2	5
3 (somente com 3 jogadores)	10

8

Em caso de empate, deve-se conferir a Carta de Ancião de maior valor. Dentre os jogadores empatados, aquele que possuir mais cultistas sobre esta Carta de Ancião vence. Caso o empate persista, deve-se conferir os cultistas sobre a próxima Carta de Ancião de maior valor e assim sucessivamente até que haja um desempate. Se após verificar todas as Cartas de Ancião o empate persistir, a loucura terá prevalecido entre os jogadores e nenhum vencedor é declarado.

## *Exemplo de Fim de Jogo - Pontos de Poder*

**Retirando Cultistas:** Neste exemplo, o Jogador 1 terminou com 3 Pontos de Insanidade, o Jogador 2 com 1 Ponto e o Jogador 3 com 2 Pontos. O Jogador 4 não acumulou nenhum Ponto de Insanidade.



Após analisarem, o Jogador 1 remove 2 cultistas do Ancião 6 e 1 cultista do Ancião 4; o Jogador 2 remove 1 cultista do Ancião 2; o Jogador 3 remove 1 cultista do Ancião 3 e do Ancião 5 e o Jogador 4 não remove nenhum de seus cultistas, já que não terminou com Pontos de Insanidade.

9

Jogador 1 (1)



Jogador 2 (1)



Jogador 3 (1)



Jogador 4 (1)



**Contagem de Pontos de Poder:** Dando sequência à contagem de pontos do exemplo anterior, o Jogador 1 acumulou 3 Pontos; o Jogador 2 acumulou 17 Pontos; o Jogador 3 acumulou 6 Pontos e o Jogador 4 acumulou 17 Pontos.

Os Jogadores 2 e 4 empataram ao acumularem 17 Pontos de Poder. Ao conferirem a Carta de Ancião 7, ambos os jogadores possuem 1 cultista cada, permanecendo empatados. Na sequência, ao conferirem a Carta de Ancião 6, o Jogador 2 possui 1 cultista, enquanto o Jogador 4 não possui cultistas. O jogador 2 é declarado o vencedor.

## O Cultista Banido: Regras para 2 Jogadores

Para se jogar “Cthulhu: Sete Selos” em 2 jogadores, será necessária a participação de um jogador fictício denominado Cultista Banido.

### Rituais

**Distribuição de Cartas:** O último jogador que teve um pesadelo ou que venceu o Ritual anterior deve embaralhar as Cartas de Ritual e distribuí-las em 3 pilhas diferentes, com 7 cartas em cada. Caso o Cultista Banido tenha vencido o último Ritual, o jogador que estava à direita do Cultista Banido será o primeiro jogador. Assim, cada jogador ficará com uma pilha e a terceira, que pertencerá ao Cultista Banido, será posicionada, na mesa, à direita do primeiro jogador.

Jogador 1 (1)



Jogador 2 (1)



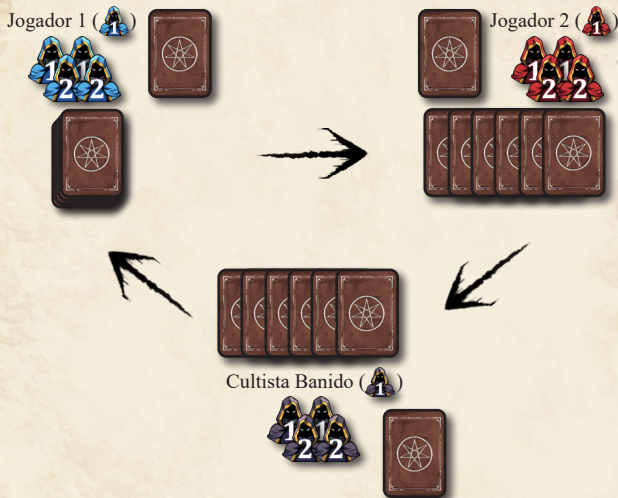
Cultista Banido (1)



**Escolha de Cartas:** Os jogadores devem analisar suas cartas, escolher uma para manter e colocá-la à sua frente com a face virada para baixo na mesa. O primeiro jogador deve sacar uma carta da pilha do Cultista Banido sem revelá-la e colocá-la com a face virada para baixo na mesa para formar o baralho do Cultista Banido.

Agora que todos os jogadores têm uma carta à sua frente, o primeiro jogador passará suas cartas restantes ao segundo jogador e pegará para si as cartas da pilha do Cultista Banido.

O segundo jogador deverá embaralhar suas cartas restantes, passar para o Cultista Banido e pegar para si as cartas passadas pelo primeiro jogador.



Na sequência, os jogadores devem escolher uma nova carta entre as cartas que receberam e posicioná-la sobre a carta separada anteriormente. O primeiro jogador pega uma carta do topo da pilha de cartas do Cultista Banido e a posiciona com a face para baixo sobre a carta separada anteriormente.

Novamente, os jogadores passam as cartas repetindo a ordem anterior: Jogador 1 passa suas cartas para o Jogador 2; Jogador 2 passa suas cartas ao Cultista Banido e o Jogador 1 pega as cartas do Cultista Banido para si.

Esse processo continua até que todos os jogadores e o Cultista Banido tenham 7 cartas separadas à sua frente. Ao final da escolha de cartas, o primeiro jogador deve embaralhar as cartas da pilha do Cultista Banido para iniciar os Rituais.

**Início do Ritual (rodada):** O Cultista Banido sempre começa o primeiro Ritual, devendo o primeiro jogador pegar a carta do topo da pilha do Cultista Banido, revelá-la e então colocá-la no centro do Altar Ritualístico. Após essa ação, o jogo prossegue normalmente.



Quando outro jogador iniciar um Ritual, o Cultista Banido sempre joga a carta do topo de sua pilha, independentemente das cartas que tenha ou das cartas que já foram jogadas.




**Vencedor do Ritual:** Vence o Ritual o jogador que tiver jogado a carta de maior valor com o mesmo sinal da carta que está no Altar ou o Trunfo de maior valor, se algum tiver sido jogado.

**Atenção:** A carta de valor 1 vence a carta de valor 7. Desde que ambas tenham o mesmo sinal e tenham sido jogadas no mesmo Ritual, a carta de valor 1 será considerada a de maior valor entre elas.

## Resolvendo um Ritual

Quando o Cultista Banido tiver que colocar um de seus cultistas sobre uma Carta de Ancião já revelado, o Cultista Banido recebe um ponto de Insanidade (pega uma Ficha de Insanidade 1 ou vira uma que já possua da face 1 para a face 2). Em seguida, ele posiciona esse cultista na próxima Carta de Ancião com a face de selo virada para cima, em sentido horário. Nesse momento, se este for o terceiro cultista colocado na Carta de Ancião, ela deve ser virada, revelando o Ancião.

**Exemplo:** O Cultista Banido vence o Ritual com  e valor 7. A Carta de Ancião 7 em que ele deve colocar o seu cultista está revelada. Ele recebe um Ponto de Insanidade (pega uma Ficha de Insanidade 1) e deve, então, colocar o seu cultista na próxima Carta de Ancião, no sentido horário, com a face de selo voltada para cima. Nesse caso, a Carta de Ancião 2.



## Fim de Jogo - Vitória Imediata

A partida termina imediatamente quando um dos jogadores ou o Cultista Banido atingir uma das seguintes condições, concedendo a ele a Vitória Imediata:

Jogadores	Cultista Banido
Um jogador colocar 9 de seus cultistas distribuídos em 4 Cartas de Ancião	O Cultista Banido colocar 4 de seus cultistas distribuídos em quaisquer Cartas de Ancião
Um jogador acumular 5 pontos de Insanidade	O Cultista Banido acumular 3 pontos de Insanidade





**FORFUN**

**GAME DESIGN: EURICO CUNHA.**

**DESENVOLVIMENTO: ALEXANDRE REIS, CLAUDINEI MENDONÇA, GUSTAVO SILVEIRA.**

**DESIGN GRÁFICO: BRUNO MARQUEZ, JVC\_ARTZ.**

**ILUSTRAÇÃO: ARTHUR MASK.**

**MANUAL: ALEXANDRE REIS, CLAUDINEI MENDONÇA, EURICO CUNHA.**

**CONFERÊNCIA E TRADUÇÃO: BARBARA ANDRADE, BIANCA MELLYNA.**

**FORFUNGAMES.US**

**ESTE PRODUTO FOI FABRICADO COM TODOS OS CUIDADOS POSSÍVEIS. NO ENTANTO, SE ALGUM COMPONENTE ESTIVER FALTANDO OU ESTIVER DANIFICADO, ENTRE EM CONTATO COM NOSSO ATENDIMENTO AO CLIENTE: [INFO@CALAMITYGAMES.COM.BR](mailto:INFO@CALAMITYGAMES.COM.BR) SEU PROBLEMA SERÁ RESOLVIDO EM TEMPO HÁBIL.**

**V1 - 2024**

**PRODUZIDO POR: GAMES FORFUN LLC©**

**NENHUMA PARTE DESTA PRODUTO PODE SER REPRODUZIDA OU COPIADA SEM PERMISSÃO.**