

Eine Karte, die „gerade gespielt“ wird, ist eine Karte, die ein Spieler **angekündigt** und in sein **Zimmer gelegt** hat. Du musst eine Karte, die andere gerade gespielte Karten ungültig macht, spielen, **bevor** der Mitspieler:

1. eine andere Karte auslegt, oder
2. würfelt, um zu sehen, ob eine Person in sein Zimmer kommt oder um zu bestimmen, wie viel Slack eine Karte gibt, oder
3. bevor er seinen Zug beendet.

Beispiel: Eine *unbequeme Wahrheit* kann eine beliebige Aktivität ungültig machen. Wenn Melanie eine *Schlafen-Karte* spielt und ihren Zug beendet und Jan dann in seinem nächsten Zug *Eine unbequeme Wahrheit* zieht, kann er die von Melanie gespielte *Schlafen-Karte* nicht mehr beeinflussen. Jan muss dann warten, bis jemand anderes ankündigt, dass er eine Aktivität spielen will – zu diesem Zeitpunkt kann Jan dann versuchen, diese Karte ungültig zu machen.

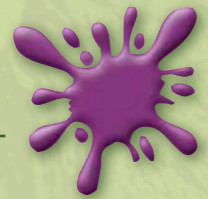
TV-Karten

Du kannst TV-Karten als **normale Aktivität** ausspielen oder gegen einen Mitbewohner einsetzen, um eine **gerade gespielte Freizeit ungültig** zu machen. Wenn ein Mitbewohner der WG ankündigt, was er mit seiner Freizeit anfangen will (Shoppern oder eine Aktivität durchführen), spielst du eine TV-Karte auf ihn. Er verbringt seine Freizeit dann mit Fernsehen, und die Aktivität (falls es eine solche war), wird abgelegt. Dinge-Karten gehen dagegen zurück auf die Hand. Der betroffene Spieler behält die TV-Karte in seinem Zimmer und nimmt sich dafür 1 Slack.

TV-Karten können nicht eingesetzt werden, um Spieler davon abzuhalten, Personen anzurufen.

Manga-Mädchen oder Arne der Allesfresser

Für diese unerwünschten Personen gelten spezielle Regeln. Wenn *Manga-Mädchen* oder *Arne der Allesfresser* gegen dich gespielt werden, musst du sofort eine ausliegende Karte der auf der unerwünschten Personen-Karte angegebenen Kategorie ablegen. Du suchst dir die abzulegende Karte aus. In jedem folgenden eigenen Zug musst du nun eine Karte der entsprechenden Kategorie ablegen – solange, wie sich die betreffende Person in deinem Zimmer befindet und du noch Karten der entsprechenden Kategorie ausliegen hast. Nachdem diese Plagen alle deine „passenden“ Karten gegessen/weggetrunken/zerstört haben, bleiben sie immer noch in deinem Zimmer – solange, bis du sie loswerden kannst.



Impressum

Spieldesign: Steve Jackson

basierend auf dem *Chez Geek*-Spieldesign von **Jon Darbro**

Illustrationen: John Kovalic

Übersetzung: Birger Krämer

Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Managing-Editor der US-Ausgabe: Phil Reed

Art Director: Will Schoonover

Dafür, dass sie für Feedback zur deutschen Ausgabe wagemutig ihre geistige Stabilität gefährdet haben, geht Dank an: André Brüggemann, Maria Detels,

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str.2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. © 2010 Steve Jackson Games Incorporated. Dork Tower-Charakter sind © John Kovalic. Alle Rechte vorbehalten. *Chez Cthulhu* und *Chez Geek* sind Handelsmarken und die alles sehende Pyramide eine eingetragene Marke von Steve Jackson Games Incorporated.



Jobs und Slack

Wenn dein Job den Wert mancher Karten in deinem Zimmer erhöht (so erhöht der *Gassigeher* den Slack von Haustieren), legst du einen **zusätzlichen Marker** auf die entsprechenden Karten, um den Extra-Slack anzuzeigen. Wenn du im Verlauf des Spieles einen neuen Job bekommst (durch die Karten *Missfallen des Meisters erregt!* oder *Neuer Job*), **behältst** du den Extra-Slack auf den Karten, die du in deinem alten Job angesammelt hast. Die speziellen Vor- und/oder Nachteile deines neuen Jobs wirken sich nur auf Karten aus, die gespielt wurden, **nachdem** die neue Job-Karte ins Spiel gekommen ist.

Beispiel: Christian spielt *Neuer Job* und zieht *Lakai*. Christian darf bis zum Beginn seines nächsten Zuges keine Karten nachziehen.

Doppelkarten

Manche Karten fallen in mehr als 1 Kategorie: Beispielsweise zählen *Dosenwürmer* als Alkohol und Tentakel, und das *Narkomicon* als Gras und Buch. Diese Karten erhalten die Vor- und Nachteile von beiden Kategorien – so erhalten die *Dosenwürmer* Slack durch eine *Mutation*, aber können wegen des *Manga-Mädchens* abgelegt werden.

Lautes Schäferstündchen

Jedes Mal, wenn einem Spieler ein Schäferstündchen mit 5 oder mehr Slack gelingt, **verlieren** die rechten und linken Zimmernachbarn eine *Schlafen-Karte* aus ihrem Zimmer (sofern vorhanden). Ja, auf diese Weise kann man tatsächlich eine bereits gespielte *Schlafen-Karte* entfernen.

Kombinieren von Chez Cthulhu mit Chez Geek

Wenn du wirklich völlig wahnsinnig bist, kannst du *Chez Cthulhu* mit dem ursprünglichen *Chez Geek* (und seinen Erweiterungen sowie den selbstständigen Sets der *Chez*-Reihe) kombinieren.

Um die Fähigkeiten der einzelnen Charaktere in Balance zu halten, musst du jeden Verweis auf „Zigaretten“ auf *Chez Geek* (usw.)-Karten so behandeln, als ob es ein „Tentakel“ der *Chez Cthulhu*-Karten wäre. Gleiches gilt umgekehrt.

Ja, wir wissen, dass dies zu einigen wirklich beunruhigenden Resultaten führen wird. Damit kommen wir klar.

Verwenden von Wahnsinn in anderen Spielen der „Cez“-Reihe

Da es in den anderen *Chez Geek*-Spielen keine Wahnsinn verursachenden Karten gibt, habt ihr 2 Möglichkeiten – welche ihr wählt, hängt ganz davon, wie viel Spaß ihr mit dem Wahnsinn habt:

1. Ignoriere alle Regeln für Wahnsinn.
2. Alle Wahnsinnkarten zählen doppelt – wenn eine auftaucht, wird sie richtig mächtig sein.



Sei bereit für eine Begegnung mit den Wesen, die jenseits aller Vorstellungskraft deine geistige Gesundheit am meisten gefährden: deinen WG-Mitbewohnern!

In diesem Spiel werden du und deine Freunde Wohnungsgenossen – ihr wohnt zusammen in einer WG, verehrt den Großen Cthulhu, und seid generell noch abstoßender als im ursprünglichen *Chez Geek*.

Das Ziel von *Chez Cthulhu* ist es, als Erster in der WG das persönliche **Slackziel** zu erreichen. Und eventuell bekommst du sogar Slack, *obwohl* du ein bisschen wahnsinnig oder *weil* du sogar vollkommen durchgeknallt bist.

Was ist Slack?

Als **Slacker** bezeichnet man im Englischen jemanden, der ein Rumhänger ist, ein Schlaffi, der auch mal Fünfe gerade sein lässt und sich ein möglichst lockeres Leben macht. Ein gutes Beispiel für einen Slacker ist der Klischeestudent. In diesem Spiel wirst du einer Reihe von Slackern begegnen – nicht zuletzt deswegen, weil du selbst einen spielst!

Slack bedeutet eigentlich Entspannung. Bei *Chez Cthulhu* geht es darum, als Erster ganz entspannt zu sein – das erreichst du durch **Aktivitäten** wie beispielsweise Schlafen, durch **Shoppern**, indem du dir unverzichtbare **Dinge** wie Essen, Alkohol oder Gras kaufst, oder durch die richtigen **Personen**, die dich besuchen kommen. Durch das Ausspielen der entsprechenden Karten bekommst du **Slack-Punkte**, quasi deine persönliche Dosis Glück.

Spielinhalt

Dieses Spiel enthält:

- 112 Karten – 101 Leben-Karten (mit grünen Rücken), 9 Job-Karten (mit lila Rücken) und von jedem Typ je 1 Blankokarte für deine eigenen unaussprechlichen Ideen
- 20 Marker für Wahnsinn
- 5 Vollkommen Durchgeknallt-Marker
- 1 sechsseitiger Würfel

Du benötigst noch ein paar Marker, um den Slack anzuzeigen, den du durch eine Karte bekommst (Glassteine, Würfel, Münzen, Pokerchips, Erdnüsse ...).



Spielaufbau

Es gibt 2 **Arten** von Karten: **Leben** und **Job**. Diese kommen auf getrennte Kartenstapel.

Jeder Spieler (oder *Mitbewohner*) wird auf dem Spieltisch **Platz für sein Zimmer** benötigen – dort legt er seine ausgespielten Karten hin, die ihm Slack bringen.

Job

Von diesen Karten gibt es 9 Stück; sie sind auf der Vorder- und Rückseite lila. Jede Job-Karte hat 3 Werte und einen speziellen Vor- und Nachteil.

- Das **Einkommen** gibt an, **wie viel Geld** du für Shoppen oder Aktivitäten ausgeben kannst. Du erhältst das Einkommen zu Beginn deines Zuges. Du kannst dein Einkommen nicht aufsparen; alles Einkommen, das du nicht für Shoppen oder Aktivitäten aus gibst, verschwindet am Ende deines Zuges.
- Die **Freizeit** gibt die **Anzahl der Aktionen** an, die du ausführen kannst.
- Das **Slackziel** ist die **Anzahl von Slack-Punkten**, die du zum Gewinnen benötigst. Dein Grad an **Wahnsinn** wird die Anzahl deiner aktuellen Slack-Punkte beeinflussen: Eine kleine Portion Wahnsinn zählt gegen deinen Slack, aber eine Menge Wahnsinn ist gut!
- Der **Vor- oder Nachteil** ist etwas Spezielles, was dein Job dir erlaubt oder wovon er dich abhält.



Variables Einkommen und Freizeit

Manche Jobs haben 2 Werte für Einkommen oder Freizeit. Dies bedeutet, dass du zu Beginn deines Zuges immer erst würfeln musst, um zu bestimmen, wie viel Einkommen und Freizeit du in diesem Zug hast. Bei einer 1, 2 oder 3 erhältst du die niedrigere Zahl, bei einer 4, 5 oder 6 die höhere.

Beispiel: Jan hat den Job *Totengräber*. Er hat ein variables Einkommen (2/4), also muss Jan entsprechend der oben aufgeführten Regeln für Variables Einkommen und Freizeit würfeln. In diesem Zug würfelt er eine 5, er hat also ein Einkommen von 4. Jetzt kann sich Jan seine Ausgabe des *Ökonomicon* leisten, auf das er schon länger ein Auge geworfen hatte.

Leben

Es gibt 4 **Arten** von Leben-Karten: **Person/Haustier** (grün), **Ding** (blau), **Aktivität** (rot) und **Jederzeit** (orange). Abgelegte Leben-Karten bekommen ihren eigenen Ablagestapel. Falls der Zugstapel mit den Leben-Karten aufgebraucht ist, mische den Ablagestapel einfach wieder durch.

Achtung: Du darfst keine Karten abgeben oder sie mit deinen Mitbewohnern tauschen, aber du darfst einem Mitspieler deine Handkarten zeigen, wenn du willst, und du kannst beliebige Vereinbarungen darüber treffen, **wie** du deine Karten spielen wirst. Falls dich aber jemand übers Ohr hauen will: Keine Vereinbarung ist verbindlich. Und am Ende wird uns Cthulhu sowieso alle fressen!

Spielablauf

Der **Geber** mischt den **Jobstapel** und gibt jedem Spieler **offen 1 Karte**, die dieser vor sich hinlegt. Die nicht gebrauchten Job-Karten kommen einstweilen beiseite – vielleicht werden sie im Verlauf des Spiels noch gebraucht. Jetzt empfehlen wir, dass sich jeder eine seinem Slackziel entsprechende Anzahl Slack-Marker nimmt und diese dann nach und nach auf alle Karten legt, die ihm Slack bringen – so behältst du anhand der verbleibenden Marker leicht den Überblick, wie nah die einzelnen Spieler dem Sieg sind.

Dann mischt der Geber den **Lebensstapel** und teilt an jeden Spieler **verdeckt 5 Karten** aus, die diese auf die Hand nehmen. Der **linke Nachbar** des Gebers beginnt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Zug eines Spielers besteht aus **5 Phasen**: 1. Ziehen, 2. Würfeln, 3. Personen anrufen, 4. Freizeit und 5. Ablegen.

Achtung: Viele Karten, insbesondere die Personen, verändern oft die Regeln. Die Spezialregeln auf diesen Karten haben stets **Vorrang vor den Grundregeln**, und Veränderungen, wie z.B. beim Einkommen, vollziehen sich in dem Augenblick, in dem die Karte gespielt wird. Lies also den Text auf jeder Karte durch, bevor du sie spielst.

1. Ziehen

Ziehe Karten vom Zugstapel, bis du **6 Karten** auf der Hand hast. Du darfst zu **keinem Zeitpunkt** des Spiels mehr als 6 Karten auf der Hand haben. Hast du bereits 6, überspringe diese Phase.

2. Würfeln

Verschiedene Karten erfordern von dir zu Beginn deines Zuges einen Würfelwurf, um entweder Einkommen oder Freizeit zu bestimmen, oder um eine Person in deinem Zimmer loszuwerden (siehe *Personen loswerden*). Das machst du in der *Würfeln-Phase* deines Zuges.

3. Personen anrufen

Personen-Karten repräsentieren Leute, die eventuell zu Besuch in der WG vorbeischauen. Diese dürfen **nur** in der *Personen anrufen-Phase* gespielt werden. Du darfst **so viele** Personen anrufen, wie du willst, vorausgesetzt, du hast ihre Karten auf deiner Hand.

Es gibt **2 Arten** von Personen-Karten: eingeladen (sie geben dir Slack) oder unerwünscht (sie bringen dir 0 Slack und haben auch noch andere schlechte Eigenschaften). **Eingeladene Personen** müssen angerufen werden (siehe unten). **Unerwünschte Personen** werden auch während der *Personen anrufen-Phase* ins Spiel gebracht, aber man muss sie nicht anrufen. Schließlich ist es ja so, dass die netten Personen immer erst eingeladen werden müssen, die Nervbolzen aber einfach so vorbeikommen.

Tiefes Westley Slack 1 **eingeladen**

Manga-Mädchen Slack 6 **unerwünscht**

Der Tiefe Westley kommt niemals mit leeren Händen vorbei. Wenn er in dein Zimmer kommt, kannst du eine **Essen-, Alkohol- oder Grastkarte** von deiner Hand spielen (falls du eine solche Karte hast), ohne dafür Freizeit oder Einkommen ausgeben zu müssen. „Hey Leute, ihr wisst doch, mit mir sitzt ihr nie auf dem Trockenen...“

Lege in jedem Zug eine **Tentakelkarte** ab. Wenn sich in einem Zimmer keine Tentakel befinden, darf das **Manga-Mädchen** dieses auch nicht betreten. „Ach, ist der nicht anbetungswürdig?“

So spielst du eine Personen-Karte:

- Kündige an**, dass du eine Person ausspielen willst, und lege die Karte vor dir hin. Dann kündigst du an, ob die Person in dein Zimmer oder das Zimmer eines Mitspielers kommt. Wenn die betreffende Person **0 Slack** gibt, spiele sie jetzt. Die negativen Auswirkungen der Person, falls sie welche hat, treten augenblicklich ein.
- Wenn die Person **Slack gibt**, würfle: Bei einer **1-2** hatte die betreffende Person keine Lust, vorbeizukommen oder war nicht zu Hause. Die Karte wird abgelegt.
- Bei einer **3-6** war der Anruf erfolgreich, und die Person kommt in das betreffende Zimmer. Alle Auswirkungen, die die Person auf das Spiel hat, treten nun ein, inklusive des Slacks, den der Mitbewohner erhält, in dessen Zimmer die Person gespielt wurde.
- Haustiere** zählen als Personen und werden ebenfalls während der *Personen anrufen-Phase* gespielt. Ein Haustier muss nicht angerufen werden – du kündigst es einfach nur an und legst es in dein Zimmer.

Personen loswerden

In der *Würfeln-Phase* deines Zuges kannst du versuchen, **eine** Person oder **alle** Personen in deinem Zimmer (**außer den Haustieren**) loszuwerden. Du bittest jemanden zu gehen, indem du würfelst. Bei einer **1-3** hängt die Person weiter bei dir rum, und alle negativen Effekte treten wie gewohnt ein (dasselbe gilt natürlich, wenn du auf den Wurf verzichtest hast). Bei einer **4-6** kannst du dir aussuchen, ob die Person zu einem deiner Mitspieler geht (dabei muss beachtet werden, ob die betreffende Person das Zimmer auch betreten darf) oder ganz aus der WG verschwindet.

Du musst vor dem Wurf **ankündigen**, ob du die Person beispielsweise zu deinem Mitspieler Pierre oder auf den Ablagestapel schicken willst. Wenn die Person kein Zimmer betreten darf, wird sie abgelegt. Negative Effekte durch unerwünschte Personen treten unvermeidbar nur in dem Zug (in deinem oder dem eines Mit-

spielers) ein, in dem sie dein Zimmer erfolgreich betreten – wenn du sie zu Beginn deines nächsten Zuges durch erfolgreiches Würfeln in der *Würfeln-Phase* loswirfst, tritt der negative Effekt in dem betreffenden Zug also nicht mehr ein.

Beispiel: Frank spielt *Arne den Allesfresser* auf Christian. Christian legt *Sojasprossen* ab, eine *Essen-Karte*. In der *Würfeln-Phase* seines nächsten Zuges versucht Christian, *Arne den Allesfresser* loszuwerden, würfelt aber eine 3. Er bleibt, und Christian legt sein *Haustier Hastur* ab, um den unerwünschten Gast zu beruhigen. In seinem nächsten Zug würfelt Christian dann aber eine 6 (wobei er vorher angekündigt hat, wohin die Karte gehen wird, sollte der Wurf gelingen – zu Frank natürlich!). Geschafft! *Arne der Allesfresser* muss verschwinden. Da Christian die Karte kontrolliert, wandert *Arne der Allesfresser* nun in Franks Zimmer. Rache ist süß! Jetzt muss Frank eine Karte ablegen (und so weiter und so fort ...).

4. Freizeit

In dieser Phase kannst du deine Freizeit nutzen, indem du **Dinge shoppen** gehst oder **Aktivitäten** durchführst. Jede Freizeit erlaubt dir 1 Aktivität **oder** 1 Shopping-Tour. Du darfst auch Karten spielen, die dir mehr Freizeit geben. Du musst immer **ankündigen**, wie du deine Freizeit verbringst. Versuche es so rüberzubringen, als ob es das Wichtigste in deinem Leben wäre; mache deine Mitbewohner neidisch („Ooh, eine coole Tätowierung!“).

Du musst die entsprechende Karte für jedes Ding, das du kaufen willst, und für jede Aktivität, die du durchführen willst, auf der Hand haben.

Zusätzliche Freizeit

Wenn dir eine Karte zusätzliche Freizeit gibt, tritt ihre **Wirkung** ein, sobald sie ins Spiel kommt. **Beispiel:** Der *Maya-Kalenderstein* gibt dir +1 Freizeit. Diese zusätzliche Freizeit kannst du einsetzen, sobald die Karte gespielt wurde.

Shoppen

Beim Shoppen erwirbst du nützliche **Dinge**, die dir Slack geben. Du musst **ankündigen**, dass du Shoppen gehst. **Egal, wie viele** Dinge du kaufen möchtest, es zählt als **1 Shopping-Tour** und verbraucht **1 Freizeit**. Die meisten Dinge gehören zu folgenden Kategorien: Buch, Alkohol, Tentakel, Essen, Pille und Gras.

Wenn jemand dein Shoppen ungültig macht, gehen alle Dingekarten zurück auf deine Hand (siehe *Gerade gespielte Karten ungültig machen*). Wenn du immer noch Freizeit und Einkommen übrig hast, kannst du noch einmal versuchen, shoppen zu gehen.

Wenn niemand dich vom Shoppen abhält, kannst du **so viele Dinge** kaufen, wie du **Einkommen** zur Verfügung hast.

Beispiel: Birgitt hat ein Einkommen von 3 und eine Freizeit von 2. Sie spielt *Robentausch* und erhöht dadurch ihr Einkommen für diesen Zug auf 4. Dann kündigt sie an, dass sie ihre erste Freizeit für Shoppen nutzen wird. Sie kauft sich ein *Ironisches T-Shirt* (Kosten 1) und das *Narkonomicon* (Kosten 3), die ihr insgesamt 4 Slack bringen. Sie legt beide Karten in ihr Zimmer. In ihrer zweiten Freizeit spielt sie eine Aktivität-Karte.

Aktivitäten

Manche Aktivitäten verursachen **Kosten**. Wenn du nicht genügend Einkommen übrig hast, um die Kosten zu decken, kannst du diese Aktivität auch nicht durchführen.

Du musst die Aktivität, die du durchführen willst, **ankündigen**, während du die betreffende Aktivitäts-Karte auf den Tisch legst. Wenn niemand eine Karte spielt, um dich zu stoppen, legst du die Karte in dein Zimmer und erhältst den entsprechenden Slack.

Manche Aktivitäten geben eine **variable Anzahl Slack**, die durch einen Würfelwurf bestimmt wird. Falls das Ergebnis des Wurfes 0



oder weniger Slack ergibt, wird die Aktivität als nicht erfolgreich angesehen und die Karte auf den Ablagestapel gelegt. Du hast aber trotzdem 1 Freizeit dafür verbraucht.

Beispiel: Pierre kündigt in seiner *Freizeit-Phase* an, dass er ein Schäferstündchen halten will. Er spielt eine *Schäferstündchen auf dem Opferaltar*-Karte. Niemand spielt eine Karte, um ihn zu stoppen, also würfelt er – in diesem Fall eine 1. Der Slack für eine Schäferstündchen-Karte beträgt einen Würfelwurf minus 1, also ist sein Schäferstündchen 0 Slack wert. Mit Tränen des Bedauerns legt Pierre die Karte ab und beklagt sein verpatztes Schäferstündchen. Und ihr als seine „Freunde“ könnt ihr jetzt natürlich durchtriebene und mit vorgetäuschter Sympathie angereicherte Beileidsbekundungen aussprechen!

Achtung: Wenn man Aktivitäten, deren Slack ausgewürfelt wird, **ungültig** machen will, muss man dies tun, bevor gewürfelt wird. Aus diesem Grund ist es ratsam, eine kurze Wartepause einzuhalten, wenn man eine Aktivität-Karte spielt. Es ist nicht erlaubt, den Würfelwurf abzuwarten, um dann nur die besonders guten Würfe ungültig zu machen.

5. Ablegen

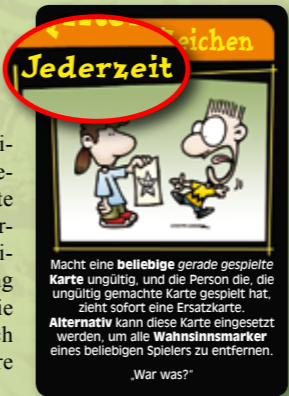
Besitzt du mehr als 5 Handkarten, **musst** du Karten ablegen, bis du nur noch 5 hast.

Du **darfst** bis auf 1 Karte alle Handkarten ablegen; du kannst nicht alle Karten ablegen.

Diese Regeln gelten nur fürs Ablegen. Wenn du deine gesamten Handkarten einsetzen kannst, bevor du in die *Ablegen-Phase* kommst, umso besser für dich!

Andere Sachen, die du während deines Zuges machen kannst

Deine **Jederzeit-Karten** dürfen – wie der Name schon sagt – jederzeit gespielt werden, es sei denn, der Kartentext verbietet dies explizit. Solange der Kartentext nichts anderes besagt, tritt die Auswirkung einer Jederzeit-Karte ein, sobald diese gespielt wird, und die Jederzeit-Karte wird sofort danach abgelegt. Falls eine Jederzeit-Karte eine anhaltende Auswirkung hat (wie beispielsweise *Robentausch*), bleibt die Karte jedoch als Gedächtnisstütze auf dem Tisch liegen und wird erst dann abgelegt, wenn ihre Auswirkung vorbei ist.



Sachen, die du machen kannst, wenn du nicht am Zug bist

- Noch einmal: **Jederzeit-Karten** dürfen jederzeit gespielt werden, außer der Kartentext verbietet dies explizit.
- Spiele eine **TV-Karte**, um eine **gerade ausgespielte** Freizeit ungültig zu machen (siehe *TV-Karten*).

Markieren von Slack

Wenn eine Aktivität variablen Slack gibt oder *irgendwas* die Slackmenge einer Karte ändert, so dass der aufgedruckte Wert nicht mehr stimmt, muss der Besitzer der Karte **Slack-Marker** auf die betreffende Karte legen, und zwar 1 für jeden Slackpunkt. Alle Mitbewohner der Kultisten-WG müssen in der Lage sein, die Marker und die aufgedruckten Werte von den Karten, die keinen Marker haben, zu sehen, damit sie deine Slack-Punkte zählen können.

Falls du Slack-Punkte für Sachen bekommst, die nicht mit einer Karte verbunden sind (das gilt beispielsweise für *Opfern*), platzierst du die Marker unterhalb deiner Job-Karte.

Alternativ: Jeder Spieler sucht sich zu Beginn eine dem jeweiligen Slackziel entsprechende Anzahl Slack-Marker heraus und legt diese dann nach und nach auf **alle** Karten, die ihm Slack bringen. So können alle jederzeit leicht erkennen, wie viel Slack zum Sieg noch benötigt wird – und wer seine Marker aufgebraucht hat, weiß, dass er gewonnen hat. Natürlich vorausgesetzt, dass er die Auswirkungen des Wahnsinns im Griff hat. (Ja, das ist manchmal zum Verrücktwerden!) Außerdem kann so schnell festgestellt werden, welche Karten den meisten Slack haben. Diese Methode wird ausdrücklich empfohlen und von den meisten Spielern der *Chez ...-Reihe* weltweit angewendet.

Wahnsinn

Es ist völlig offen, wer dich zuerst in den Wahnsinn treibt: die Schergen des Cthulhu-Mythos oder deine WG-Mitbewohner.

Manche Karten erhöhen deinen Wahnsinn, und manche (aber nicht so viele) reduzieren ihn. Verwende die beiliegenden **Wahnsinn-Marker**, um deinen Grad an Wahnsinn festzuhalten.

Der Wahnsinn **interagiert** mit dem **Slack** auf besondere Art und Weise. Wenn du nur leicht wahnsinnig bist, machst dich das unglücklich und wirkt sich folglich gegen deinen Slack aus; du **verlierst** also Slack. Wenn du jedoch immer wahnsinniger wirst, beunruhigt dich das immer weniger ... und wenn du schließlich durchgeknallt genug bist, erscheint dir das bevorstehende Ende der Welt als durchaus erstrebenswert – weiterer Wahnsinn **addiert** sich dann zu deinen Slack-Punkten und hilft dir beim Gewinnen!

So viel Wahnsinn musst du erhalten, um dein Slackziel zu erreichen: **1-3 Wahnsinn:** jeder Punkt Wahnsinn zählt als -1 Slack.

4-6 Wahnsinn: zählt als insgesamt -3 Slack.

7 Wahnsinn: zählt als -2 Slack.

8 Wahnsinn: zählt als -1 Slack.

9 Wahnsinn: zählt als 0 Slack. Lege alle deine Wahnsinn-Marker ab und nimm dir stattdessen einen **Vollkommen Durchgeknallt-Marker**. Ab sofort kann dir nichts mehr deinen Wahnsinn nehmen (auch nicht Karten wie *Älteres Zeichen*). Jederzeit, wenn dir irgendetwas Wahnsinn bringen würde, **nimmst** du dir ab jetzt **Slack!**

Das Spiel gewinnen

Der erste Spieler, der sein **Slackziel erreicht oder überschreitet**, beendet **sofort** das Spiel und gewinnt (die oben aufgeführten Auswirkungen von Wahnsinn müssen natürlich mitberechnet werden).

Beispiel: Pierre hat den Job *Sanatoriumswächter* (Slackziel 20). Aktuell verfügt er über 19 Slack-Punkte und legt sich nun *Winzi* zu, ein *Haustier*, das 1 Slack bringt. Selbst wenn Christian jetzt *Bessenen* spielt, um *Winzi* einen negativen Slackwert zu geben, hat Pierre immer noch gewonnen, da er, wenn auch nur für einen kurzen, erhabenen Moment 20 Slack-Punkte hatte. (Hätte Pierre jedoch seinen 20. Slackpunkt mit einer *Schlafen-Karte* erreicht, dann könnte eine Karte, die *gerade gespielte Karten ungültig* macht – siehe *Gerade gespielte Karten ungültig machen* – ihn vom Sieg abhalten, da die *Schlafen-Karte* als niemals ausgespielt betrachtet wird.)

Der Sieger darf sich im nächsten Spiel seine Job-Karte **aussuchen**, bevor die anderen Spieler ihre Job-Karten ziehen.

Zusätzliche Regeln und Definitionen

Gerade gespielte Karten ungültig machen

Manche Karten machen **gerade gespielte** Karten ungültig, was in Spielerkreisen auch als **canceln** bekannt ist. Diese Karten wirken sich **nur** auf Karten aus, die *gerade gespielt* worden sind. Der Slack einer ungültig gemachten *gerade gespielten* Karte wird niemals in das jeweilige Zimmer gelegt.

Wenn die Karte eine **Aktivität** war, ist die Freizeit für diese Aktivität verloren, und auch die ungültig gewordene Karte wird abgelegt. Falls jemand **Shoppen** ungültig macht, gehen alle Dinge, die der Zimmerbewohner kaufen wollte, zurück auf dessen Hand. Die Freizeit für die Shopping-Tour ist verloren, das Geld aber nicht. (Du warst in dem Laden, hast aber nicht das bekommen, was du wolltest.)

Eine Karte, die eine andere *gerade gespielte* Karte ungültig macht, hat keine Auswirkung auf eine Karte, die sich bereits im Spiel befindet.

