

Wyelka Xięga Ktulu

będąca opisaniem y rozważaniem na temat principiów y
prowadzenia tej szlachetnej gry

Wstęp

Ktulu powstało już całkiem dawno temu, zdołało się szeroko rozprzestrzenić i nabyć wiele wariantów, bowiem w każdym środowisku, do którego dotarło preferowany był inny styl gry, inny typ zasad, zasady były też urozmaicane lub zmieniane. Ta Xiega stara się zaprezentować dość klasyczną (tj. bliską oryginału) wersję tej gry, bardziej awangardowe urozmaicenia pomijając bądź podając je jako opcje. Trudno określić, która wersja zasad jest najlepsza - w różnych środowiskach kładzie się nacisk na różne części gry, rozmaite są ulubione strategie graczy, dyskusyjny jest też wybór optymalnej strategii. Zdecydowanie jednak (poza ekstremalnymi sytuacjami) przyjemniejsza jest gra według nawet nienajlepszych zasad niż długa dyskusja o tym, czy zasady są dobre, czy nie. Zatem wybór zasad powinien zostać w gestii Manitou, nie zaś być przedmiotem dyskusji wszystkich uczestników gry (najczęściej na dłuższy czas zastępującej samą grę).

Streszczenie zasad

Ktulu jest grą towarzyską opartą na „mafii”, lecz znacznie rozbudowującą jej zasady. Każdy z uczestników odgrywa postać jednego z członków rady miasteczka Bum-bum City. W radzie miasta zasiadają przedstawiciele różnych frakcji, mających sprzeczne cele, każdy gracz stara się doprowadzić do zwycięstwa swojej frakcji. Grą kieruje Manitou, nie będący uczestnikiem gry, który także rozsądza ewentualne spory, co do zasad oraz pilnuje, by gra toczyła się sprawnie.

Tłem gry jest historia miasteczka Bum-bum City, którą może przed grą przedstawić, Manitou. W skrócie przedstawia się ona następująco (fragmenty kursywą dotyczą wyłącznie gier na cztery frakcje, Manitou, jeżeli uzna to za stosowne, może dowolnie modyfikować bądź rozwijać poniższą fabułę):

Dawno temu na terenie Ameryki Północnej rozbił się statek kosmiczny ufoludków. Zamieszkujący te tereny Indianie znaleźli nadajnik ufoludków i uznali go za posążek przedstawiający ich boga - Ktulu. Indianie oddawali cześć posążkowi boga Ktulu, wykonanemu z szlachetnych i rzadkich metali. Następnie do Ameryki przyплыли biali, wybili większość Indian i odebrali im posążek. W miejscu, gdzie przedtem żyli Indianie, założyli miasteczko Bum-bum City. Posążek był dumą miasteczka, przyciągał turystów. Znaleźli się jednak bandyci, którzy postanowili ukraść posążek i swój zamiar wykonali. Gra rozpoczyna się w nocy, w trakcie, której skradziony został posążek.

W grze biorą udział trzy bądź cztery frakcje, w zależności od liczby graczy - są to mieszkańcy miasteczka, bandyci, Indianie oraz potencjalnie ufoludki. Celem mieszkańców miasteczka jest odzyskanie posążka. Celem bandytów jest odpłynięcie do Europy czekającym na nich statkiem. Celem Indian jest zabicie członków wszystkich pozostałych frakcji. Celem ufoludków jest nadanie posążkiem sygnałów na macierzystą planetę. Gra toczy się w cyklu dobowym, tj. w naprzemiennie występujących fazach „dzień” i „noc”. Za dnia odbywa się w radzie miasta dyskusja, zakończona przeszukaniem oraz powieszeniem części radnych (wybór odbywa się w drodze głosowania). Mogą się też odbywać pojedynki, W nocy natomiast poszczególne osoby i ugrupowania działają w sekrecie przed pozostałymi - wszyscy oprócz działających siedzą z zamkniętymi oczyma, zaś przebiegiem gry steruje Manitou, wywołując kolejne postaci. Z gry można zostać wyeliminowanym, (czyli zabitym), odkrywa się wtedy swoją kartę i nie bierze udziału w dalszej grze. Poza wypadkami śmierci nie można odkrywać własnej karty, (czyli nie da się udowodnić swojej tożsamości).

Dokładne cele frakcji

Miasto wygrywa w momencie, w którym zostanie oficjalnie odkryty posążek. Może on zostać znaleziony podczas przeszukiwań radnych, rewizji zmarłych w pojedynkach i uśmierconych przez szamanke, w przypadku, kiedy szeryf dotrwa z posążkiem do końca nocy oraz jeżeli hazardzista zabije posiadacza posążku.

Bandyci wygrywają, jeżeli, uda im się odpłynąć z posążkiem. Ich statek jest gotowy do odpłynięcia dopiero od pewnego momentu gry (zazwyczaj trzeciej nocy). Może też odpływać jedynie o poranku, co oznacza, że tej nocy, kiedy bandyci chcą odpłynąć, muszą oni zachować posążek przez fazy Indian i ufoludków.

Indianie dążą do wybicia wszystkich pozostałych członków gry; Wygrywają, gdy przy życiu pozostaną jedynie Indianie. Jeżeli ostatnia osoba nie będąca nie będąca Indianinem, a posiadająca posążek, zginie otruta przez szamanke, wygrywa miasto (kara dla Indian za głupotę).

Ufoludki wygrywają, jeżeli trzy razy uda im się nadać sygnał na macierzystą planetę. Żeby nadać sygnał muszą po swoim ruchu posiadać posążek. Gdy im się uda, przylatuje statek i ufoludki odlatują z posążkiem.

W grze możliwe jest zwycięstwo tylko jednej frakcji. W sytuacjach spornych decyduje Manitou.

Początek gry

Na początku Manitou rozdaje karty graczom (może sobie zanotować, kto jest, kim, to pomaga), przypomina i ustala zasady, a następnie rozpoczyna grę. Wpierw trwa zerowa noc, podczas której działa tylko parę postaci oraz poznają się członkowie poszczególnych frakcji (oprócz miasta). Następnie Manitou rozpoczyna pierwszy dzień. Na początku tego dnia przedstawiają się sobie wszyscy uczestnicy gry (chodzi tu o coś takiego, jak „Nazywam się Bili i jestem miejskim kowalem”, a nie „Nazywam się Marta Szczerbakowicz, a moja karta to Szeryf”). Dalej gra toczy się normalnie.

Dokładniejsze zasady dnia

Za dnia odbywa się głównie dyskusja, nie podlegająca żadnym zasadom. Z bardziej formalnych fragmentów gry mogą wystąpić pojedynki - dowolny z graczy może wyzwąć w dowolnym momencie dowolnego innego na pojedynek. Danego dnia mogą odbyć się, co najwyżej dwa pojedynki (oczywiście nie ma znaczenia, ile pojedynków zostało odrzuconych). Jeżeli szeryf żyje, to pojedynek można nie przyjąć. Jeżeli szeryf nie żyje lub pojedynek został przyjęty, to pojedynkujący stają naprzeciw siebie w kręgu. Wpierw mowę wygłasza atakujący, tłumacząc, dlaczego powinien wygrać. Następnie mowę wygłasza zaatakowany, broniąc tezy przeciwnej. Nikt inny nie ma w tym czasie prawa głosu! Gdy skończą, zaczyna się pojedynek. Wszyscy oprócz pojedynkujących się głosują za jedną bądź drugą z osób, ewentualnie wstrzymują się. Jeśli wszyscy się wstrzymają, nikt nie ginie. Jeśli ktoś zgłosuje, to ginie osoba, na której śmierć zgłosowało więcej osób, zaś w wypadku remisu giną obydwaj uczestnicy pojedynku.

Pod koniec dnia rada miasta wybiera osobę bądź osoby do przeszukania oraz decyduje, czy chce jedną z przeszukanych osób powiesić. Każdy gracz ma tyle głosów, ile osób można przeszukać zgodnie z zasadami, do przeszukania wybiera się te osoby, w liczbie określonej zasadami, które dostały najwięcej głosów. W wypadku remisów Manitou zarządza dogrywkę (tylko między remisującymi osobami), zaś w sytuacji patowej (wg uznania Manitou) zostaje przeszukana mniejsza niż maksymalnie możliwa liczba osób. Po przeszukaniach Manitou ogłasza, czy któraś z przeszukanych osób miała posążek, (jeśli tak, to miasto wygrało). Jeśli nie, miasto głosuje, czy chce kogoś powiesić (w wypadku remisu odpowiedź brzmi „nie”). Jeśli chce, to decyduje się, kogo, techniką analogiczną do wyboru przeszukiwanych, w wypadku remisu nikt nie zostaje powieszony. W żadnym głosowaniu oprócz pojedynekowego nie wolno wstrzymywać się od głosu.

Dokładniejsze zasady nocy

W nocy budzą się kolejno wywoływane przez Manitou frakcje bądź osoby. W nocy trzeba pamiętać, żeby się cicho zachowywać, niewskazane też jest wymachiwanie rękoma na wszystkie strony. Zwyczajowo śpiący zakrywają twarz dłońmi, by było widać, kto śpi a kto nie. Każda z osób działa zgodnie z zasadami własnej funkcji oraz zaleceniami Manitou, a następnie idzie spać. Może się zdarzyć, że jakaś osoba nie jest aktywna (została np. spita lub zamknięta w więzieniu), wtedy nie budzi się tej nocy wcale. Jeśli ma posążek, to nie może go przekazać, nie może też zostać jej przekazany. W nocy wpierw działają wszyscy „nocni” członkowie miasta, dalej bandyci, następnie Indianie i na końcu ufoludki. Każda frakcja oprócz miasta w swojej fazie działa też jako całość. W wypadku podejmowania zbiorowych decyzji decyduje większość aktywnych członków frakcji, zaś, jeżeli ta nie może się zdecydować, Manitou prosi o decyzję najwyższą rangą aktywną osobę. Jeśli frakcja posiada posążek, to jej najwyższy rangą aktywny członek decyduje, komu go przydzieli. Bandyci, jeżeli nie mają posążka, mogą wybrać osobę, którą okradają. Jeżeli ma ona posążek, przechodzi on w ręce bandy. Indianie, co nocy zabijają jedną osobę, jeżeli ma ona posążek to go przejmują. Jeżeli mają (albo w wyniku zabójstwa zdobyli) posążek, to zabijają drugą osobę. Ufoludki, o ile grają, co noc przeszukują jedną osobę, bez możliwości zabijania.

Opisy postaci

Postaci często posiadają moc modyfikowania reguł gry, jeżeli zasady działania jakiejś postaci przeczą powyższym ogólnym zasadom, nadrzędne są reguły dotyczące postaci.

Miasto

Szeryf. Jeżeli szeryf żyje, można nie przyjąć pojedynku (nie musi być wiadomo, kto jest szeryfem - wystarczy, że jeszcze nie umarł). Ponadto szeryf, co noc (również zerowej nocy) zamyka w więzieniu jedną osobę. Jeżeli ta osoba miała posążek, przejmuje go szeryf. Jeżeli uda mu się przetrwać z posążkiem do końca nocy, miasto wygrywa. Osoba zamknięta w więzieniu nie budzi się przez resztę nocy, poza tym nie można jej w żaden sposób zabić, (choć można ją sprawdzić np. pastorem lub szamanem).

Burmistrz. Burmistrz może w dowolnym momencie gry odkryć swoją kartę, ujawniając swoją tożsamość. Jeżeli zrobi to w momencie skazywania kogoś na powieszenie, może dodatkowo ulaskawić wieszaną właśnie osobę (nikt nie jest wieszany w zamian).

Dziwka. Dziwka działa wyłącznie zerowej nocy. Wybiera jedną osobę, która staje się jej klientem. Manitou budzi tę osobę, dziwka poznaje kartę tej osoby, zaś ta osoba dowiadyuje się, kto jest dziwką.

Pastor. Pastor, co noc (również zerowej nocy) wybiera osobę, którą chce wypowiadać i dowiadyuje się, z jakiego ugrupowania jest ta osoba. Osoba spowiadana nie wie, że została wypowiadana.

Dobry rewolwerowiec. Pojedynek z udziałem rewolwerowca oraz nierewolwerowca rozgrywany jest normalnie, jednak, jeżeli jego wynik jest inny niż zwycięstwo rewolwerowca, Manitou ogłasza, że i tak zwyciężył rewolwerowiec - wszyscy dowiadują się, że dana osoba jest rewolwerowcem, choć niekoniecznie - którym. Pojedynek z udziałem dwóch rewolwerowców przebiega dokładnie tak, jak pojedynek dwóch nierewolwerowców.

Opój. Opój może dwa razy w trakcie gry wybrać osobę, z którą chce pójść się napić. Ta osoba nie będzie się budzić tej nocy, jednakże można ją zabić, przeszukać czy w jakiś inny sposób na nią oddziaływać.

Ochroniarz. Ochroniarz, co noc wybiera osobę, którą chroni. Ta osoba nie może tej nocy zostać zabita, (choć może być okradana, spowiadana, spita, etc.). Ochroniarz nie może ochraniać się sam, musi też każdej nocy ochraniać inną osobę. Gdy ochroniarz zginie w nocy, ochrona przestaje działać.

Poborca podatków. Poborca podatków raz w trakcie gry może na podstawie zeznań majątkowych dowiedzieć się, kto w danej chwili posiada posążek (informacji udziela mu Manitou). Oczywiście położenie posążka może się w trakcie nocy zmienić.

Lekarz. Lekarz raz w trakcie gry może wskreszyć świeżo zmarłą osobę zanim zostanie odkryta jej karta. Dotyczy to osób zmarłych w pojedynkach oraz zabitych w nocy (nie powieszonych). Lekarz działa tajnie, tj. nikt nie dowiadyuje się, że jest lekarzem - pytanie, czy lekarz chce zadziałać jest zadawane, gdy wszyscy mają zamknięte oczy.

Hazardzista. Hazardzista raz w trakcie gry, drugiej nocy bądź później, może rozpocząć grę w rosyjską ruletkę. Wskazuje palcem na osobę, z którą chce zagrać. Jeśli trafił na obywatela miasta - ginie. Jeśli nie - ginie wskazana przez niego osoba, zaś hazardzista wskazuje kolejną. Hazardzista przerywa grę tylko wtedy, gdy zginie bądź zdobędzie posążek.

Agent ubezpieczeniowy. W dowolnym momencie gry agent ubezpieczeniowy może ujawnić, że jest agentem ubezpieczeniowym (czyt. pokazać swoją kartę).

Sędzia. Sędzia raz w trakcie gry może po rozstrzygniętym pojedynku i ogłoszeniu zwycięzcy ujawnić swoją kartę i samodzielnie ogłosić wynik pojedynku. Zdolność sędziego jest silniejsza od zdolności rewolwerowca (tj. sędzia może oznajmić, że pojedynek przegra rewolwerowiec). Sędzia nie może zadekretować remisu - musi wskazać jedną osobę, która zginie.

Uwodziciel. Uwodziciel zerowej nocy wybiera osobę, którą chce uwieść. Ta osoba nie może działać na szkodę uwodziciela - w szczególności nie może nawoływać do zabicia uwodziciela (ani w dzień, ani w nocy), ani za tym głosować, musi głosować za uwodzicielem w pojedynkach, nie może ujawnić, że została uwiedziona, jeśli byłoby to ze szkodą dla uwodziciela, etc.

Bandyci

Herszt. Herszt bandy jest najwyższym rangą bandytą. On też na początku gry posiada posążek.

Mściciel. Mściciel raz w trakcie gry może zabić w nocy wybraną osobę.

Złodziej. Złodziej może raz w trakcie gry próbować ukraść posążek. Wybiera osobę, którą chce okraść, i o ile ta osoba ma posążek, przejmuje go.

Zły rewolwerowiec. Pojedynek z udziałem rewolwerowca oraz nierewolwerowca rozgrywany jest normalnie, jednak, jeżeli jego wynik jest inny niż zwycięstwo rewolwerowca, Manitou ogłasza, że i tak zwyciężył

rewolwerowiec - wszyscy dowiadują się, że dana osoba jest rewolwerowcem, choć niekoniecznie - którym. Pojedynek z udziałem dwóch rewolwerowców przebiega dokładnie tak, jak pojedynek dwóch nierewolwerowców.

Szantażysta. Szantażysta zerowej nocy wybiera osobę, którą chce szantażować. Ta osoba nie może działać na szkodę szantażysty - w szczególności nawoływać do zabicia szantażysty (ani dzień, ani w nocy), ani za tym głosować, musi głosować za szantażystą w pojedynkach, nie może ujawnić, że została zaszantażowana, jeśli byłoby to ze szkodą dla szantażysty, etc.

Szuler. Szuler może raz w trakcie gry wybrać osobę, z którą będzie grał. Ta osoba nie będzie się budzić tej nocy, jednakże można ją zabić, przeszukać czy w jakiś inny sposób na nią oddziaływać. Ponadto, jeśli ta osoba posiada posążek, przejmując go (wygrywając w karty) szuler.

Indianie

Wódz. Wódz Indian jest najwyższym rangą Indianinem.

Szaman. Szaman raz w trakcie gry może wpaść w trans i poznać kartę jednej osoby.

Szamanka. Szamanka raz w trakcie gry może podłożyć komuś truciznę. W wybranym przez Manitou momencie następnego dnia, (ale przed głosowaniami o przeszukiwaniu) ta osoba robi się zielona na twarzy i ginie.

Samotny kojot. Jeśli samotny kojot jest jedynym aktywnym Indianinem, zabija dodatkowo jedną osobę.

Wojownik. Jeżeli danej nocy Indianie przejęli posążek, a wojownik jest aktywny, to zabija dodatkowo jedną osobę.

Lornecie oko. Lornecie oko może raz w trakcie gry dowiedzieć się, gdzie znajduje się posążek. Oczywiście do następnego ruchu Indian posążek może się przemieścić.

Cicha stopa. Jeżeli cicha stopa posiada posążek, może podłożyć go wybranej osobie. Ta osoba jest traktowana jak właściciel posążka (tj. np., jeśli zostanie przeszukana, to miasto wygra), jednakże nie wie o tym, że posążek posiada. Jeżeli ta osoba nie utraci posążka do kolejnego ruchu Indian, cicha stopa może odebrać posążek.

Ufoki

Wielki Ufol. Wielki ufol jest najwyższym rangą ufalem.

Zielona Macka. Zielona macka może raz w trakcie gry zabić wybraną osobę.

Detektor. Detektor, co noc wybiera osobę, od której rozpoczyna detekcję. Jeżeli ta osoba ma posążek, dowiaduje się tego. Jeśli nie, to detektor dowiaduje się, w którym z dwóch łuków okręgu, na którym siedzą gracze, znajduje się posążek (jeden koniec łuku wyznaczany jest przez badaną osobę, drugi przez detektora).

Pożeracz Umysłów. Pożeracz umysłów, co noc poznaje kartę wybranej osoby.

Przekazywanie posążka

Jeżeli za dnia zginie posiadacz posążka, wygrywa miasto, niezależnie od tego, kto zabił. W szczególności miasto może wygrać nawet wtedy, gdy wszyscy miastowi są martwi. W nocy posążek zawsze przechodzi w ręce zabójcy. Manitou każdorazowo ogłasza zmianę frakcji posiadającej posążek.

Jawność gry

Jednym z głównych problemów przy ktulu jest to, że gracz może wiedzieć coś, czego inni wiedzieć nie powinni. Przynależność frakcyjna oraz funkcje konkretnych postaci są problemem prostym - tu po prostu zakłada się uczciwość graczy. Podglądając psuje się zabawę sobie i innym. Większym problemem są sytuacje, w których wykorzystanie umiejętności przez jakąś postać (np. szamana) powoduje przekazanie pewnych informacji przez prowadzącego. Mamy tu trzy podejścia. Jedno jest dość wydajne, acz mało atrakcyjne dla gry - wszystkie informacje, których tajność sprawia problemy, są jawne. W szczególności wszyscy wiedzą, kogo sprawdził szaman czy pastor. Celem wprowadzenia takich zasad jest przyspieszenie gry i prowadzenie jej w efektywniejszy sposób. Drugi wariant polega na maskowaniu wszystkich działań Manitou - np. w każdym ruchu szamana Manitou manipuluje przy kartach wszystkich graczy, przy czym jeżeli szaman faktycznie działa, to jedną z nich pokazuje szamanowi. Metoda ta, choć zwiększa intelektualną atrakcyjność gry, zwiększając liczbę opcji, bardzo grę spowalnia i wydłuża. Trzecia metoda wymaga przygotowania ze strony prowadzącego - musi on mieć spisanych wszystkich uczestników gry wraz z postaciami i w odpowiedni sposób przekazać szamanowi lub pastorowi informacje o tym, kogo sprawdzają. W tym celu do Xiegi dołączone są dwa zestawy kart. Jeden jest przeznaczony do rozdawania graczom, drugi zaś pozwala Manitou sprawnie rozwiązywać problemy komunikacyjne.

Następujące fakty powinny być jawne: wszystko, co dzieje się za dnia, kogo zaniknął szeryf, kogo chroni ochroniarz, z kim gra hazardzista, kogo spił opój, z kim grał szuler (chyba, że wygrał posążek, wtedy Manitou mówi „szuler grał z właścicielem posążka”), kogo zabili mściciel, Indianie i zielona macka. Tajne jest to, czy działali złodziej, szaman, lornecie oko, detektor, szamanka, cicha stopa i poborca podatków, kogo przeszukiwali bandyci, ufoki, złodziej, szaman, pożeracz umysłów, detektor i pastor, oraz wyniki wszystkich

przeszukań i badań.

Dyskusja zasad oraz nieopisane warianty

Ktulu, rozchodząc się po różnych środowiskach i osobach, zyskiwało wiele odmian i modyfikacji zasad. W tej Xiedze większość z nich została w ten czy inny sposób ustalona, by nie zabagniać opisu niezliczonymi alternatywami. Oczywiście jednak o ostatecznym kształcie gry decydują Manitou i gracze. Dwie zasady zostały zostawione do uznania Manitou, głównie, dlatego, że zależą od liczby graczy. Część została przedstawiona w pewien konkretny sposób, a część, Xiega radzi stosować w pewien określony sposób i w określonych sytuacjach. Oto pewne warte wzmiankowania uwagi:

- Szeryf oraz pastor działają zerowej nocy. W wielu wersjach zasad jedyną osobą faktycznie działającą zerowej nocy (oprócz uwodziciela i szantażysty) jest dziwka. To, że szeryf i pastor również działają zerowej nocy umożliwia rozpoczęcie dyskusji pierwszego dnia z większą ilością danych, co czyni ją ciekawszą.
- Punktem spornym jest oddziaływanie danej postaci na siebie samą, w szczególności, czy burmistrz może się ulaskawić, sędzia ogłosić wynik własnego pojedynku, szeryf zamknąć się w więzieniu, etc. W tym wypadku Xiega sugeruje po pierwsze wybierać zasady wymuszające aktywniejszą grę, po drugie kierować się zdrowym rozsądkiem. Zatem postaci, które nie mogą działać same na sobie (oprócz oczywistych, np. złodziej czy hazardzista) to: ochroniarz, lekarz, szeryf i dziwka, zaś mogą na sobie działać sędzia i burmistrz.
- Kontrowersyjne również jest to, czy bandyci oraz miasto mogą zabijać. Na temat wieszania zostało wypowiedzianych wiele opinii, wydaje się, że większość graczy przyzwyczaiła się do tego, że miasto może wieszać. Xiega zatem, nie wchodząc w dyskusję, czy miastu się to opłaca, podaje ten wariant gry. Gra się też często w ten sposób, że bandyci mogą zabijać. O ile względnie jasne jest, że zazwyczaj bandytom się to nie opłaca, to w praktyce ten strzał często wykorzystywany jest by pozbyć się „ujawnionych” osób - dziwki, jej klienta, burmistrza, sędziego, etc. To z kolei blokuje aktywność tych postaci, a więc jest niekorzystne dla gry. Dlatego też w Xiedze podane są zasady, zgodnie, z którymi bandyci nie mogą zabić swojej ofiary.
- Według pierwotnych zasad ktulu miasto zwyciężało od razu, jeżeli szeryf przejął posążek. Jednak prezentowane zasady, wg, których szeryf musi dotrzeć do końca nocy, często stanowią źródło pełnych napięcia chwil, zwiększających atrakcyjność rozgrywki.
- Xiega ustala maksymalną liczbę pojedynków na dwa dniennie. Ta liczba sprawdziła się w wielu grach, Manitou może ją modyfikować, jeśli zechce, choć Xiega nie ma pojęcia, po co.
- Xiega pozostawia graczom i prowadzącemu wybór w paru kwestiach. W szczególności dotyczy to wyboru, nocy, której może odpłynąć statek bandytów. Zazwyczaj jest to trzecia noc (a raczej czwarty poranek). Przy sporej (ponad 16) liczbie graczy, Xiega proponuje przesunięcie tego terminu na piąty poranek.
- Zmienna jest liczba przeszukiwanych przez miasto osób. Xiega proponuje dwie osoby do szesnastu graczy, zaś trzy przy większej ich liczbie.

Omówienie postaci

Wśród postaci można wyróżnić kilka grup (bynajmniej nie każda postać trafia do którejś z nich). Pierwszą są postaci kluczowe - konieczne lub przynajmniej bardzo ważne dla prawidłowego przebiegu gry. Są to szeryf, dziwka, dobry oraz zły rewolwerowiec, herszt bandy i szaman. Wbrew pozorom szefowie poszczególnych ugrupowań (prócz herszta, który na początku gry posiada posążek, choć jego też łatwo zastąpić) nie są kluczowe, można je bez bólu usunąć.

Dalej następują postaci tradycyjnie występujące w grze - opój, mściciel, złodziej oraz wódz Indian. Nie są one kluczowe, ale wszyscy przyzwyczaili się do tego, że są.

Trzecią wyróżnioną kategorią postaci są postaci kontrowersyjne, których wprowadzenie może poważnie zachwiać równowagą gry. Na pierwszy plan wysuwa się tu hazardzista, który umiejętnie użyty może trzeciej nocy zakończyć grę, albo przynajmniej przeprowadzić poważną rzeź (szczególnie niewskazane jest połączenie hazardzisty i ochroniarza, choć i tak rolę ochroniarza zazwyczaj może pełnić szeryf), czyli poważnie destabilizuje grę. Dalej cicha stopa, który wprowadza sporo zamętu i zmusza miasto do rozpatrywania niezliczonej ilości opcji, co może odebrać grze sens. Dalej lekarz, którego Xiega raczej nie poleca, jako, że poważnie spowalnia on grę poprzez konieczność każdorazowego zasięgania jego opinii przy każdej śmierci. Następnie sędzia, którego wadą jest to, że odbiera zdecydowanie rewolwerowcom (szczególnie zaś złemu) pewność siebie, czyniąc ich istotnie mniej aktywnymi. Na koniec zaś szantażysta i uwodziciel, którzy (jako jedyne postaci w grze) mają nieściśle i intuicyjne zasady, przez co mogą prowadzić do sporów i zdrażeń. Te zastrzeżenia nie oznaczają, iżby Xiega polecała nie używać tych postaci. Jednak używając ich należy mieć świadomość ich wad i nie być zaskoczonym, gdy się te wady ujawnią.

Styl gry

Wpierw może parę słów o stylu gry. W ktulu gra się dla przyjemności, i przyjemność czerpana z gry powinna być ważniejsza niż to, by wygrać. Gracze powinni o tym pamiętać. Zatem w dyskusji mogą być ostrzy, ale nie powinni sprawiać przykrości innym uczestnikom gry. Niedopuszczalne też jest używanie argumentów „z zasad” - najbardziej typowym przykładem jest pytanie, jeżeli twierdzisz, że jesteś dobrym rewolwerowcem, to, jaki jest rysunek na tej karcie”. Tak, jak nie wolno pokazywać kart, tak i nie wolno stosować takich zagrań;

Niektórzy twierdzą, że najlepszą strategią w ktulu jest siedzieć cicho i nie odzywać się. Nie jest to raczej prawda, a niezależnie od tego istotnie zmniejsza atrakcyjność gry. Warto, więc odzywać się i aktywnie brać udział w grze

- nawet, jeśli okaże się, że będzie to udział krótszy, (co często jest nieprawdą), to będzie on bardziej interesujący. Przy okazji warto zwrócić Indianom uwagę na to, że ich podstawowym celem, dopóki nie mają posążka, jest zdobycie go poprzez zabijanie osób, które mogą go mieć, nie zaś zmniejszanie atrakcyjności gry przez chirurgiczne zabijanie najbardziej aktywnych osób.

Omówienie prowadzenia

Prowadzenie ktulu wymaga przede wszystkim pamięci i koncentracji, by w żadnym momencie nie zdradzić swoimi słowami czegoś, czego większość graczy wiedzieć nie powinna. Przydaje się też zimna krew, by po palnięciu błędu umieć iść dalej - najgorszą możliwą rzeczą jest zatrzymanie się na chwilę (by wszyscy zwrócili uwagę na to, że coś jest nie tak), a w dodatku jeszcze stwierdzenie „Oj, powiedziałem coś, z czego wynika, że Jurek jest szamanką”. W wypadku błędu trzeba iść dalej - kto zauważył, ma szczęście, kto nie - nie. I tyle. Nadto prowadzący może starać się dbać o przyjemny przebieg gry. Może urozmaicić początek przez wzbogacenie fabuły poprzedzającej grę, powinien też dbać o to, by dyskusje za dnia przebiegały w fajnej atmosferze, a także by nie przeciągały się ponad miarę.

Na koniec, Xięga życzy wszystkim grającym jak najprzyjemniejszych i najlepiej wspominanych gier.

Tabele dla Manitou

Oczywiście nie jest to istotne pojęcie dla obywateli miasta, w załączonej tabeli, zatem nie występuje ta frakcja

Bandyci	Indianie	Ufoki
Herszt	Wódz	Wielki Ufoł
Mściciel	Szaman	Pożeracz umysłów
Złodziej	Szamanka	Detektor
Zły rewolwerowiec	Wojownik	Zielona Macka
Szantażysta	Samotny kojot	
Szuler	Lornecie oko	
	Cicha stopa	

Kolejność w trakcie nocy

Wpierw działa całe miasto, potem bandyci, Indianie i na końcu ufoki

Miasto	Bandyci	Indianie	Ufoki
Szeryf	Bandyci się budzą /	Szaman	Ufoki się budzą
Pastor C	Bandyci przeszukują/zabijają	Indianie się budzą	Detektor
Poborca podatków	Bandyci przekazują posązek	Indianie zabijają	Pożeracz umysłów
Ochroniarz	Bandyci idą spać	Wojownik	Zielona macka
Hazardzista	Mściciel	Samotny kojot	Ufoki przeszukują
Opój	Złodziej	Indianie przekazują posązek	Ufoki przekazują posązek
	Szuler	Indianie idą spać	Ufoki nadają sygnał
		Cicha stopa	Ufoki idą spać
		Lornecie oko	
		Szamanka	

Proponowana liczebność i składy frakcji (uwaga Xiega nie poleca gry w większą niż 20 liczbę osób)

Graczy	Miasto	Bandyci	Indianie	Ufoki
12	5	4	3	
13	6	4	3	
14	6	4	4	
15	7	4	4	
16	7	5	4	
17	7	5	5	
18	6	4	5	3
19	7	4	5	3
20	8	4	5	3
21	8	4	6	3
22	9	4	6	3
23	9	4	6	4
24	10	4	6	4
25	10	5	6	4
26	11	5	6	4
27	11	5	7	4
28	12	5	7	4
29	12	6	7	4
30	13	6	7	4