



## Inhaltsverzeichnis

	Seite
Kapitel 1: Spielvorbereitung	1
Kapitel 2: Spielablauf	2
Kapitel 3: Spielende	5

## Kapitel 1: Spielvorbereitung



- Einen Hinweismarker  auf alle Orte in Arkham mit einem roten Diamanten  legen.

- Startspieler auswählen und diesem den "Erster-Spieler-Marker"  geben.

- Einen zufälligen "Großen Alten" ziehen.






- Jede Kartenart (Tor-, Mythos-, Zauber-,...-Karten) getrennt voneinander und verdeckt mischen.





- Alle benötigten Monstermarker in einen undurchsichtigen Beutel packen.

		<b>Jenny Barnes</b>	
Die Dilettantin		6 Geistige Gesundheit	
4 Ausdauer			
Unterkunft: Bahnhof	Treuhandfond		
Festgelegter Besitz: S10	Unterhaltungsphase: Jenny erhält 1 S.		
Zufälliger Besitz: 2 einfache Gegenstände, 1 besonderer Gegenstand, 1 Zauber, 1 Fertigkeit			
Fokus: 1			
Geschwindigkeit	1	2	3
Schleichen	4	3	2
Kampf	1	2	3
Wille	5	4	3
Wissen	1	2	3
Glück	5	4	3

- Einen zufälligen Ermittler-Charakterbogen ziehen, den dazugehörigen Ermittlermarker nehmen und ihn auf das dazugehörige Startfeld auf dem Spielbrett stellen (Angabe steht bei Unterkunft. In diesem Fall: Bahnhof).

- Jeder Spieler erhält den auf seinem Ermittler-Charakterbogen angezeigten Besitz. Dies betrifft den festgelegten und zufälligen Besitz. In diesem Fall 10\$  und 2 einfache , 1 besonderen Gegenstand , 1 Zauber  und 1 Fertigkeit .

- Marker in Höhe der abgedruckten geistigen Gesundheit und Ausdauer auf den Charakterbogen legen. In diesem Fall Marker im Wert von 6 geistige Gesundheit  und 4 Ausdauer .


- Fertigkeiten-Startwerte auf dem Ermittler-Charakterbogen mit Hilfe der Fertigkeitenanzeiger  beliebig festlegen, zum Beispiel so...

Geschwindigkeit		1	2	3
Schleichen	4	3	2	1

## Kapitel 2: Spielablauf

Jede Spielrunde unterteilt sich in 5 Phasen. Jede Phase wird von allen Spielern durchgespielt, bevor die nächste Phase beginnt. Dabei treffen Phase 3 und 4 (Begegnungen in Arkham/"Anderen Welten") nicht auf jeden Spieler zu. Diese Spieler werden hier einfach übersprungen.

### Phase 1: Unterhalt

- 1.1 Verbrauchte Karten **Jederzeit: Durchführen und verbrauchen.** aktivieren,
- 1.2 möglichen Unterhalt **Unterhalt: S2 nehmen und einen** ermitteln/zahlen und
- 1.3 Fertigkeiten  auf Basis des Fokus-Wertes eines Charakters einstellen. Der Fokus-Wert gibt die maximale Anzahl an links/rechts-Verschiebungen aller Fertigkeitenanzeiger an.





### Phase 2: Bewegung

In Arkham oder in "Anderen Welten" bewegen.

#### Arkham




- In Arkham kann er dabei Monstern ausweichen oder gegen sie kämpfen. Jeder Kampf oder ein misslungenes Ausweichen beendet die Bewegung.



Die Reichweite wird durch den aktuellen Geschwindigkeitswert  des Charakters vorgegeben. Pro Punkt bei Geschwindigkeit kann ein Standort  oder Straßengebiet  betreten werden. Die Pfeile auf dem Spielbrett sind egal, d.h. ein Spieler kann auf jeder Verbindung in jede Richtung ziehen. Liegen am Zielort (Bewegung beendet) ein oder mehrere Hinweismarker , dann dürfen beliebig viele davon sofort aufgenommen werden.

Wenn ein Spieler ein Feld mit einem oder mehreren Monstern betritt, dann muss er gegen jedes kämpfen oder ihm ausweichen.

#### ➤ Ausweichen

- Schleichenprobe  modifiziert um den Aufmerksamkeitsgrad  des Monsters. Es muss mindestens 1 erfolgreicher Würfelwurf (in der Regel 5 oder 6) dabei sein. Misslingt die Probe, dann kommt es zum Kampf und vorher gibt es noch 1x den auf dem Monstermarker abgedruckten physischen Schaden .






Der Aufmerksamkeitsgrad des Monsters steht auf der Vorderseite oben rechts. In diesem Fall -3, d.h. vom Schleichenwert werden 3 Punkte abgezogen. Das Ergebnis sind die Anzahl der verbliebenen Würfel für die Probe.



Auf der Rückseite unten rechts ist die Höhe des Ausdauer-Schadens angegeben. In diesem Fall 2 Herzen, also 2 Schaden.

## ➤ Kampf

## 1. Horrorprobe

- Willensprobe  modifiziert um die Horrorstufe  des Monsters. Es muss mindestens 1 erfolgreicher Würfelwurf (in der Regel 5 oder 6) dabei sein. Misslingt die Probe, dann bekommt der Ermittler geistigen Schaden wie unter der Horrorstufe  angegeben.







Auf der Rückseite unten links ist der Modifikator für die Horrorprobe angegeben. In diesem Fall -2, es werden somit 2 Punkte vom Willenswert abgezogen.

Darunter steht der geistige Schaden, wenn die Probe scheitert. In diesem Fall 2 geistige Schaden.

## 2. Fliehen oder Kämpfen

Fliehen: Ein Spieler kann jetzt entweder fliehen, d.h. er versucht wie zuvor beschrieben mit einer Ausweichprobe zu entkommen oder er kämpft.

Kampf: Gefechtsprobe auf Basis des Kampfwertes . Diese wird modifiziert um die Kampfstufe  des Monsters. Die Mindest-Anzahl der nötigen erfolgreichen Würfelwürfe (in der Regel 5 oder 6) hängt dabei vom Widerstandswert ab (Anzahl der abgebildeten Blutropfen in der Mitte des Markers ). Misslingt die Probe, dann bekommt der Ermittler Ausdauer-Schaden wie unter der Kampfstufe  angegeben und der Spieler kann weiterkämpfen oder fliehen. Gelingt die Probe, d.h. erfolgreiche Würfelwürfe  $\geq$  Widerstandswert, dann ist das Monster besiegt und wird beim Spieler abgelegt.



Auf der Rückseite unten rechts ist der Modifikator für die Gefechtsprobe angegeben. In diesem Fall -3, es werden somit 3 Punkte vom Kampfwert abgezogen.

Probe gelungen: Es wurde die minimale Anzahl an Treffern erzielt. Der Wert entspricht der Anzahl der Blutropfen auf der Rückseite unten in der Mitte. In diesem Fall 1 Blutropfen, also 1 erfolgreicher Würfelwurf nötig. Ein besiegt Monster wird bei dem Spieler abgelegt, der das Monster besiegt hatte.

## 3. Monsterschaden

Probe Misslungen: Auf der Rückseite unten rechts ist die Höhe des Ausdauer-Schadens angegeben. In diesem Fall 2 Herzen, also 2 Schaden.

## 4. Einsatz von Waffen und Zaubern

- Waffen und Zauber können in beliebiger Kombination im Kampf eingesetzt werden.
- Die Kombination kann sich dabei auch jede Kampfrunde ändern.
- Auf jeder Waffe und Zauber sind unten links Hände /  abgebildet und der Maximalwert an Händen aus Waffen/Zaubern ist 2, d.h. alle eingesetzten Karten dürfen zusammen nicht mehr als 2 Hände zeigen.

Anderen Welten

- In "Anderen Welten" ist die Bewegungsweite immer 1, es müssen somit immer beide Felder in einer "Anderen Welten" besritten werden. Steht ein Spieler auf dem zweiten Feld der "Anderen Welten", dann kehrt er nach Arkham zurück. Hierbei kann er ein beliebiges Tor wählen, welches in diese Welt führt. Kommt ein Spieler nach Arkham zurück, dann legt er einen Erforscht-Marker unter seinen Ermittler, damit er nicht wieder in das Tor gesogen wird. Der Marker wird entfernt, sobald der Spieler den Standort verlässt.

**Phase 3:** Begegnungen in Arkham

Gilt nur für Spieler, die in Arkham auf einem Ort stehen. Alle Spieler auf einen Straßenfeld oder in "Anderen Welten" werden übersprungen.

**Kein Tor**

- Entweder die Fähigkeit des Ortes nutzen, wenn er eine hat, oder eine Karte vom entsprechenden Standortkartenstapel ziehen und diese ausführen. Auf jeder Standortkarte stehen mehrere Orte drauf. Es wird von diesen Orten der gewählt, auf dem sich der Ermittler aktuell befindet.

**Tor**

- Der Spieler wird in die dazugehörige "Andere Welten" gesogen, d.h. er landet auf dem linken Feld der "Anderen Welt".  
- Ausnahme: Er hat einen Erforscht-Marker. Jetzt kann er das Tor versuchen zu schließen und danach zu versiegeln.

## ➤ Tor schließen



Würfelprobe auf Wissen oder Kampf. Modifiziert werden kann dieser Wert durch das Tor, der in diesem Fall -2 beträgt. Die Mindest-Anzahl der nötigen erfolgreichen Würfelwürfe (in der Regel 5 oder 6) beträgt immer 1. Wird das Tor geschlossen, dann verlassen alle Monster Arkham, die das gleiche Symbol wie das Tor tragen (Symbol unten auf dem Tormarker). Der Tormarker wird bei dem Spieler abgelegt, der das Tor geschlossen hat.

## ➤ Tor versiegeln

Ein Tor kann nur nach dem Augenblick des Schließens versiegelt werden. Hierzu werden 5 Hinweismarker benötigt. Diese müssen bei dem Spieler vorhanden sein, der das Tor versiegelt. Die Hinweismarker kommen in die Spielbox zurück. Wurde es versiegelt, dann wird ein "Älteres Zeichen" aus der Spielbox auf den Ort gelegt. Hier kann sich im Spielverlauf nie wieder ein Tor öffnen, auch wenn dies eine Mythoskarte anzeigt.

**Phase 4:** Begegnungen in "Anderen Welten"

Gilt nur für Spieler, die in einer "Anderen Welten" stehen. Alle Spieler in "Arkham" werden übersprungen.



- Von den Torkarten so lange eine Karte ziehen, bis deren Rahmenfarbe mit einer der Farben an der "Anderen Welt" übereinstimmt (oben rechts). Auf der Torkarte die entsprechende Welt auswählen und den Inhalt abhandeln. Falls die Welt nicht angegeben ist, wird stattdessen der Punkt "Sonstige" gewählt.

**Phase 5:** Mythos

- Eine Mythoskarte ziehen.



## 1. Öffnen des Tores und Monstererzeugung am angegebenen Ort

- "Älteres Zeichen" liegt am angegebenen Ort = Nichts passiert.
- Ist schon ein Tor vorhanden, dann kommen Monster = Anzahl der Spieler oder offenen Tore ins Spiel (höhere Zahl zählt). Gleichmäßig auf alle Tore verteilen. Nirgends dürfen mehr Monster hingelegt werden, als beim aktuellen Tor.
- Ist kein Tor oder "Älteres Zeichen" vorhanden, dann wird ein Verderbenmarker auf die Verderbensleiste des "Großen Alten" gelegt, kommen je nach Spieleranzahl 1 (1 - 4

- Spieler) oder 2 (5 - 8 Spieler) Monster an diesem Ort ins Spiel und alle Hinweismarker 🕒 am Ort werden entfernt.
- Monsterlimit. Maximal Spieleranzahl + 3 Monster in Arkham. Weitere Monster kommen an den Stadtrand.
  - Terrorlevel steigt um +1, wenn Monster am Stadtrand Limit überschreiten (hierbei werden alle Monster vom Stadtrand entfernt). Limit (Spieler-Monster): 1-7 | 2-6 | 3-5 | 4-4 | 5-3 | 6-2 | 7-1 | 8-0. Beispiel: 4 Spieler >= 5 Monster.

**Hinweis erscheint:**  
Hibb's Rasthaus

2. Neuen Hinweismarker 🕒 platzieren, wenn sich dort kein Tor befindet.




3. Monster bewegen.

Es bewegen sich nur Monster, wenn ihr Zeichen auf der Mythoskarte zu sehen ist. Die Richtung in der sich die Monster bewegen wird durch die Hintergrundfarbe angegeben. Monster bewegen sich in der Regel um 1 Feld weiter.

 Monster im weißen Feld bewegen sich in die weiße Richtung.

 Monster im schwarzen Feld bewegen sich in die schwarze Richtung.

 Monster aus beiden Feldern bewegen sich in diese Richtung.



Bei der Bewegung spielt die Randfarbe der Karte eine entscheidende Rolle:

Schwarz = Normale Bewegung um 1 Feld.

Rot = Schelle Bewegung um 2 Felder.

Gelb = Keine Bewegung.

Grün = Spezielle Bewegung. Auf dem Monstermarker beschrieben.

Blau = Automatische Bewegung auf den naheliegendsten Ermittler auf einem angeschlossenen Straßengebiet. Können mehrere Ermittler erreicht werden, dann wird der Ermittler mit dem niedrigsten Schleichenwert gewählt. Befindet sich kein Ermittler auf einem Straßengebiet, dann wird das Monster auf das Feld Nachthimmel gelegt.

4. Mythosfähigkeit aktivieren.

Die oben auf der Karte beschriebene Fähigkeit ausführen.

### Rundenende

- Startspieler-Marker 🕒 an den linken Nachbarn weitergeben.

## Kapitel 3: Spielende

Das Spiel endet mit einem **Sieg**, wenn...

- alle Tore in Arkham geschlossen sind und die Spieler Tortrophäen >= Spieleranzahl oder
- mindestens 6 "Ältere Zeichen" ausliegen oder
- der "Große Alte" gebannt, d.h. im Endkampf besiegt wurde.

Das Spiel endet mit einer **Niederlage**, wenn...

- der "Große Alte" erwacht und die Spieler den entscheidenden letzten Kampf verlieren.



www.brettspiele-report.de

Brettspiele-Report  
Brett- und Kartenspiele im Test