

Cthulhu

Rise of the Cults



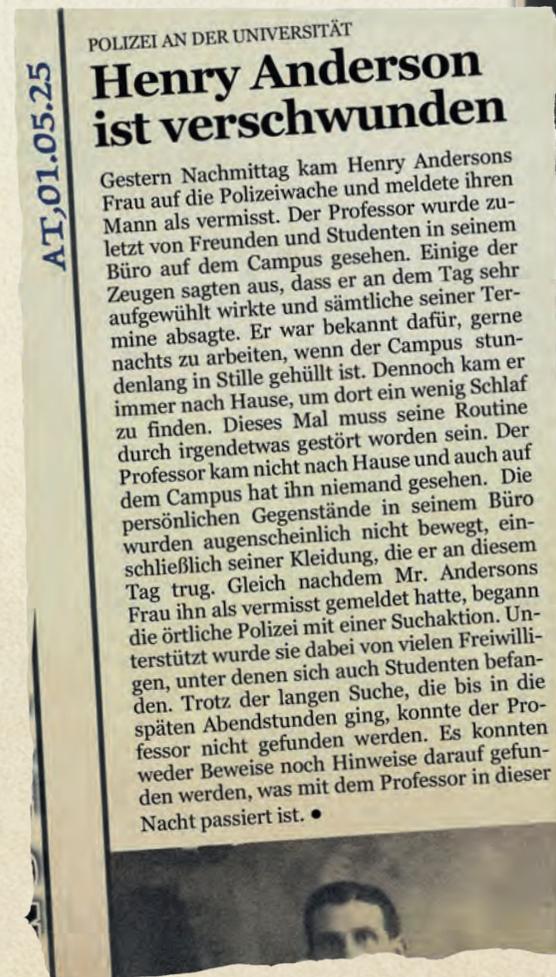
| | |
|----|--|
| 2 | ÜBER DAS SPIEL |
| 2 | ARKHAM TELEGRAM |
| 4 | SPIELMATERIAL |
| 5 | Spielsymbole |
| 5 | Wichtige Begriffe |
| 6 | Beschreibung des Spielmaterials |
| 9 | Ermittler |
| 9 | Die Rituale |
| 10 | SPIELAUFBAU |
| 12 | SPIELABLAUF • Eine Übersicht |
| 12 | DIE PHASEN EINER RUNDE |
| 12 | Allgemeine Regeln |
| 13 | Stadtphase |
| 13 | Kultphase |
| 14 | Planungsphase |
| 15 | Aktionsphase |
| 15 | Versteckphase |
| 15 | SPIELEND |
| 16 | DIE PLÄNE |
| 16 | Wachstumsplan |
| 17 | Vorbereitungsplan |
| 18 | Einflussplan |
| 18 | Dominanzplan |
| 21 | REGELN FÜR DIE SOLO-VARIANTE |
| 21 | Spielablauf der Solo-Variante • Eine Übersicht |
| 22 | Spielablauf |
| 24 | Die Phasen einer Runde |
| 24 | Allgemeine Regeln |
| 24 | Stadtphase |
| 24 | Kultphase |
| 24 | Planungsphase |
| 25 | Aktionsphase |
| 26 | Versteckphase |
| 26 | Spielende |
| 27 | Die Pläne |
| 27 | Wachstumsplan |
| 28 | Vorbereitungsplan |
| 28 | Einflussplan |
| 29 | Dominanzplan |
| 31 | Credits |
| 32 | Die Pläne • Eine Übersicht |

Über das Spiel

In "Cthulhu: Rise of the Cults" verkörpern die Spieler Anführer verschiedener Kulte, die die Großen Alten verehren und gegen konkurrierende Kulte kämpfen, die einander als unwürdig betrachten, das verbotene Wissen zu erlangen und davon zu kosten. Keine leichte Aufgabe, denn abgesehen davon, dass sie ihrem Glauben huldigen, müssen sie nicht enden wollende Kämpfe mit den anderen Mächtigen-Kulten austragen und dabei im Verborgenen bleiben, um neugierige Ermittler oder andere Organisationen nicht auf sich aufmerksam zu machen. Das Ziel ihrer Bemühungen ist, den Einfluss der Großen Alten zu mehren und dunkle Rituale abzuhalten, um die Samen des Wahnsinns und der Furcht in die Köpfe der Menschen zu pflanzen. Sollten sie damit erfolgreich sein, wird dies die notwendige Macht freisetzen, um das Unausprechliche in unsere Welt zu lassen und ihren Untergang zu beschleunigen...

Die Stadtteile von Arkham dienen den Kulturen als Schauplatz für ihre Aktivitäten. In ihnen versuchen sie, die Oberhand zu gewinnen, indem sie Kultstätten schaffen und Rituale abhalten. Außerdem fordern sie die anderen Kulte zu offenen Konfrontationen heraus, die zu Chaos innerhalb der Kulte und zu einer Einmischung durch die Polizei führen können.

*Seid ihr würdig, eure Jünger zu führen
und das Verbotene Wissen zu erlangen?*



AT, 13.06.26

Aufführung aufgrund grausamen Todes unterbrochen

Die gestrige Premiere der Aufführung „Asleep“, inspiriert durch die Aufzeichnungen von Professor Henry Adams, der seine ganze Karriere dem Studium der seltenen Okkulten Werke widmete, wurde durch die örtliche Polizei unterbrochen, als diese das Theatergebäude betrat. Begleitet wurde sie von Kriminalbeamten und dem Polizeipräsidenten.

Wie sich herausstellte, wurde der Schauspieler, der die Hauptrolle des Professors spielte, von seinem Assistenten tot in dessen Umkleidekabine gefunden. Der Polizeipräsident ließ alle Ausgänge versiegeln und das Publikum war für mehrere Stunden eingeschlossen. Unsere Quelle gibt an, inoffiziell natürlich, dass der Schauspieler stranguliert worden, und sein Nacken mit etwas klebrigem bedeckt war. Außerdem wies der Körper verbrennungsartige Male auf. Sein Körper wurde nackt auf dem Boden liegend gefunden und in seiner Hand befand sich die Nachbildung eines der okkulten Gegenstände, die in der Sammlung der Miskatonic University

Library gelistet sind. Erinnern wir uns daran, dass es die Lehrer der Miskatonic University waren, die die Idee hatten, ein Theaterstück über das Leben von Henry Anderson zu schreiben und sie sehr schnell Förderer fanden, die bereit waren das Stück zu finanzieren. Bis heute ist der Aufenthaltsort von Professor Anderson nicht bekannt. Er verschwand vor einem Jahr unter unerklärlichen, mysteriösen Umständen. Hoffen wir darauf, dass die Polizei sehr schnell den Täter des gestrigen Mordes findet, der zahlreichen Theorien zufolge, auch etwas mit dem Verschwinden von Professor Anderson zu tun haben könnte. •

READY! AIM! FIRE!

REVOLVERS

A. H. SCHLEPPEL & SONS

\$19.99

SAFETY
HAMMER

Donce vel quam
via porta, blandit
quis de...

Mitglied einer geheimen Organisation verhaftet

Letzte Nacht hat die Polizei eine spektakuläre Aktion in dem verlassenem Herrenhaus am Rande von Northside durchgeführt. Unsere Quellen berichten, dass die Polizei einen anonymen Hinweis über sonderbare Treffen in dem Herrenhaus erhalten hatte, das früher der Familie Thompson gehörte.

Angeblich war einer der Teilnehmer dieser Treffen der vor 17 Monaten von seiner Frau als vermisst gemeldete Professor Henry Anderson. Im Rahmen der Razzia kam es auch zu einer Verhaftung, Jacob Evans, der Geschäftsführer

der Northside Sozialwohnungsbaugesellschaft, wurde vor Ort von der Polizei festgenommen. Bei seiner Verhaftung trug er ein zeremonielles Gewand. Mr. Evans weigerte sich auszusagen und verlangte, seinen Anwalt zu sprechen. Die Polizeibeamten, die die Verhaftung durchführten, wollten keinen Kommentar abgeben. Die einzigen Informationen, die wir in Erfahrung bringen konnten, sind, dass andere Teilnehmer des nächtlichen Zusammentreffens fliehen konnten und dass die Polizei versucht hat, die verbarrikadierte Tür im Keller zu öffnen. Das Grundstück ist mittlerweile abgesperrt worden und wird von der Polizei bewacht.

Jacob Evans tot aufgefunden

An diesem Morgen wurde die Leiche von Jacob Evans von einem Polizeibeamten gefunden, der zu dem Zeitpunkt seinen Dienst in dem Gefängnis verrichtete, in dem der Verstorbene eingesperrt war. Evans war zwei Tage zuvor verhaftet worden. Ein Team der Gerichtsmedizin ist vor Ort. Einer inoffiziellen Quelle zufolge lag der Körper von Jacob Evans nackt auf dem Zellenboden und war mit Malen bedeckt, die denen ähnlich sind, die auf dem Körper des Schauspielers gefunden worden, der während der Theateraufführung am 12. Juni 1926 ermordet wurde.

Das Verschwinden von Professor Henry Anderson, der Tod des Schauspielers, der die Hauptrolle spielte und der Tod des Stadtrats aus Northside – sind sie alle Opfer von Plänen einer geheimen Organisation, die in Arkham ihr Wesen treibt? Der Polizeipräsident lehnte jeden Kommentar mit dem Hinweis auf die laufenden Ermittlungen ab. Der Fall wurde bereits vom Bureau of Investigation übernommen.

Arkham Telegram, 20 November 1927



❖ 4 Spielmaterial

Spielregel



Spielbrett



Marker Oberster Kultist



Planungstableau

Sichtschirme

In 4 Farben



Ritualmarker

In 4 Farben



x1

x2

x2

Kultstättenmarker

4x4



Dominanzmarker

4x8



Marker für Geistige Gesundheit

x8



Kultistenmarker x34

SCHLÄGER – Angriff



Kultistenmarker x34

ADEPT – Macht



Kultistenmarker x16

FREAK – Schrecken



Kultkarten x166



Stadtkarten x15



Prologkarten x4



Zielkarten x8

Für die Solo-Variante



Karten für den NSC x6

Für die Solo-Variante



Spielsymbole

Planungsmarker 4x4



Rundenmarker



Ermittlermarker x16



Spermarker x10



Rekrutierungswürfel x5



NSC-Würfel Für die Solo-Variante



ANGRIFF



MACHT



SCHRECKEN



GEISTIGE
GESUNDHEIT



KULTSTÄTTE



DOMINANZ



RITUAL



SPIELERANZAHL



DOMINANZPLAN



EINFLUSSPLAN



VORBEREITUNGSPLAN



WACHSTUMSPLAN



KOSTEN FÜR
DEN ERWERB
DER KARTE



FELD FÜR
PLANUNGSMARKER



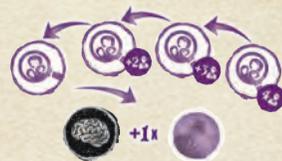
NAME DES
STADTTEILS



EINE KARTE VOM EIGENEN
KULTSTAPEL ZIEHEN



EINE KARTE AUS DEM EIGENEN
ABLAGESTAPEL VERNICHTEN



ERMITTLUNGSLEISTE

Wichtige Begriffe

5

ZERSTÖREN

Lege die Karte zurück in die Spielschachtel. Sie kann für den Rest der Partie nicht mehr verwendet werden.

KULTSTAPEL

Der persönliche Stapel mit Kultkarten eines Spielers (enthält sowohl die Startkarten eines Spielers als auch seine Stadtteilkarten).

STADTTEILKARTEN

Kultkarten, die sich in den Stadtteilen befinden. Sie können den Kultstapeln der Spieler hinzugefügt werden.

ABLAGESTAPEL

Der persönliche Stapel eines Spielers, auf den er während einer Partie Karten abwirft.

GEISTIGE GESUNDHEIT

Der Zustand der Geistigen Gesundheit der Anwohner. Kann durch Ermittlermarker erhöht werden.

WIRF EINE KARTE AB

Das Abwerfen einer Karte auf den persönlichen Ablagestapel.

ZIEHE EINE KARTE

Das Ziehen einer Karte vom eigenen Kultstapel.





NAME DES STADTTEILS

FELDER FÜR RITUALMARKER

FELD FÜR DIE STADTTEILKARTEN

FELDER FÜR DIE KULTSTÄTTEN DER SPIELER

FELDER FÜR DOMINANZMARKER

FELD FÜR DIE PLANUNGSMARKER DER SPIELER

HÖHE DER GEISTIGEN GESUNDHEIT DER ANWOHNER

ERMITTLUNGSLEISTE

FELD FÜR ERMITTLERMARKER

FELD FÜR DIE STADTKARTE



Beschreibung des Spielmaterials

SPIELBRETT

Die Stadt Arkham besteht aus 4 Stadtteilen: Northside, Downtown, Rivertown und Uptown. Jeder Stadtteil besitzt die gleichen Felder, auf denen die Spieler während des Spielaufbaus und im Laufe der Partie, bestimmtes Spielmaterial platzieren müssen.

Jeder Stadtteil hat:

- Felder für die Ritualmarker (die Anzahl der verfügbaren Felder hängt von der Spieleranzahl ab: 3 Felder bei 2 Spielern, 4 Felder bei 3 Spielern und 5 Felder bei 4 Spielern. Dies ist das Limit an Ritualmarkern, die in jedem Stadtteil platziert werden dürfen. Dieses Limit kann niemals überschritten werden).
- Felder für die Kultstätten der Spieler (jeder Spieler darf 1 Kultstätte in jedem Stadtteil haben).
- Felder für die Stadtteilkarten
- Felder für die Dominanzmarker
- Ein Feld für Ermittlermarker
- Ein Feld für die Marker Geistige Gesundheit, um die Geistige Gesundheit der Stadtbewohner anzuzeigen
- Ein Feld für die Planungsmarker der Spieler
- Ein Feld für die aktive Stadtkarte
- Eine Ermittlungsleiste, auf der der Ermittlermarker weitergerückt wird

KULTKARTEN

Kultkarten gibt es in den folgenden Kategorien:



Startkarten der Spieler

Diese Karten bilden den Kultstapel der Spieler zu Spielbeginn und sind wie folgt aufgebaut:

- 1 Zeigt die Farbe des Spielers an.
- 2 Symbole (Angriff, Macht und Schrecken), die verwendet werden können, wenn sich die Karte auf der Hand des Spielers befindet.
- 3 Eine Beschreibung des Effekts der Karte. Da jede Karte anders ist, gibt die Beschreibung an, wann und wie sie eingesetzt werden kann.

Stadtteilkarten

Diese Karten (☠️ Wächter und 🕒 Aktionen) werden in den Stadtteilen platziert.



Sie sind wie folgt aufgebaut:

- 1 Zeigt die Art der Karte an.
- 2 Die Kosten in Macht, um die Karte zu erwerben. Diese entsprechen den Grundkosten + der Anzahl der Ermittler, die sich derzeit in dem Stadtteil aufhalten.
- 3 Symbole, die verwendet werden können, wenn sich die Karte auf der Hand des Spielers befindet.
- 4 Eine Beschreibung des Effekts der Karte. Da jede Karte anders ist, gibt die Beschreibung an, wann und wie sie eingesetzt werden kann.

Chaoskarten

Ein Spieler kann diese Karten als Resultat einer Konfrontation mit anderen Kulturen oder aufgrund der Auswirkungen einer Stadtkarte erhalten.



REKRUTIERUNGSWÜRFEL

Das Spiel enthält 5 Rekrutierungswürfel. Sie sind alle identisch und haben:

- 2 Seiten ☠️ mit dem Symbol für SCHLÄGER/Angriff
- 2 Seiten 🕒 mit dem Symbol für ADEPT/Macht
- 1 Seite 🧟 mit dem Symbol für FREAK/Schrecken
- 1 leere Seite (Unglück)

RITUALMARKER

Diese Marker zeigen den Fortschritt des Rituals an (I, II oder III), in der jeweiligen Farbe des Spielers.

PROLOGKARTEN

Diese Karten verändern den Spielaufbau der Stadtteile und bestimmen, welche Komponenten vor Beginn einer Partie auf dem Spielbrett platziert werden müssen. Diese Karte wird zu Beginn jeder Partie zufällig gezogen.



Beispiel: Diese Karte besagt, dass jeweils ein Marker für Geistige Gesundheit mit dem Wert 3 in Northside und Rivertown platziert werden muss und jeweils ein Marker mit dem Wert 4 in Downtown und Uptown.



STADTKARTEN →

Diese Karten bestimmen das Ereignis, das in jeder Runde in der Stadt eintritt. Außerdem können sie bestimmen, in welchem Stadtteil 1 der Ermittlermarker auf der Ermittlungsleiste weitergerückt werden muss.



MARKER OBERSTER KULTIST

Der Spieler, der in Besitz des Markers Oberster Kultist ist, ist immer zuerst an der Reihe. Am Ende jeder Runde wird der Marker nach links weitergegeben.



MARKER FÜR GEISTIGE GESUNDHEIT

Dieser Marker zeigt den anfänglichen Zustand der Geistigen Gesundheit der Anwohner in dem Stadtteil an, in dem er platziert wurde. Der gegenwärtige Zustand der Geistigen Gesundheit der Anwohner in einem Stadtteil entspricht der Summe aus dem auf dem Marker für Geistige Gesundheit aufgedruckten Wert + der Anzahl an Ermittlermarkern (neben dem Feld für Geistige Gesundheit) in diesem Stadtteil.



KULTSTÄTTENMARKER

Dieser Marker repräsentiert eines der Hauptquartiere des Kultes eines Spielers in einem bestimmten Stadtteil. Jeder Spieler besitzt vier dieser Marker und einer davon wird zu Beginn der Partie in einem beliebigen Stadtteil platziert. Das Vorhandensein eines solchen Markers in einem Stadtteil erlaubt es dem Spieler, Stadteilkarten aus diesem Stadtteil zu erwerben, wenn er den Wachstumsplan ausführt. Außerdem darf er neue Ritualmarker in diesem Stadtteil platzieren, wenn er den Vorbereitungsplan ausführt. Kultstättenmarker sind sehr wichtig, daher sollte sich jeder Spieler genau überlegen, wo er seinen ersten Kultstättenmarker platzieren möchte.



DOMINANZMARKER

Jeder dieser Marker steht für die Kontrolle, die ein Kult über einen Teil des Stadtteils ausübt. Diese erlangen Spieler durch das Verbreiten von Schrecken unter den Anwohnern. Er zählt außerdem am Ende der Partie als Siegpunkt, wenn er sich auf dem Spielbrett befindet. Allerdings garantiert das Platzieren eines Dominanzmarkers auf dem Spielbrett nicht, dass er dort bis zum Ende der Partie liegenbleiben wird. Dominanzmarker können durch die Dominanzmarker der anderen Spieler ersetzt werden. Sie sollten also, nachdem sie auf dem Spielbrett platziert wurden, verteidigt werden.

KULTISTENMARKER

Bestimmte Kultistenmarker hinter dem Sichtschirm zu haben bedeutet, dass zu einem bestimmten Zeitpunkt genau diese Kultisten zur Organisation des Spielers gehören. Es gibt insgesamt drei verschiedene Arten von Kultistenmarkern und jede von ihnen bietet einen anderen Bonus:

SCHLÄGER – Angriff



ADEPT – Macht



FREAK – Schrecken



SICHTSCHIRME

Jeder Spieler hat einen eigenen Sichtschirm, hinter dem er seine Kultistenmarker vor den anderen Spielern verborgen hält. Außerdem dient der Sichtschirm als Referenzbogen, da er die vollständigen Informationen über die Pläne enthält, die die Spieler ausführen können.



SPERRMARKER

Dieser Marker wird dazu genutzt, um Bereiche des Spielbretts zu kennzeichnen, die während einer Partie nicht zur Verfügung stehen. Wenn er auf einem Feld für Ritualmarker platziert wird, können die Spieler ihre Ritualmarker weder dort platzieren, noch sie auf dieses Feld bewegen. Wenn er auf einem Feld für Planungsmarker platziert wird, steht der ganze Stadtteil während der Partie nicht zur Verfügung (Solo-Variante, Partie mit 2 und 3 Spielern).



PLANUNGSMARKER

Jeder Spieler besitzt vier runde Planungsmarker, die in der Planungsphase dazu genutzt werden, die Stadtteile zu markieren in denen die Spieler ihre Pläne ausführen werden. Die Spieler entscheiden sich in der Aktionsphase, welche Aktionen sie ausführen wollen, indem sie ihre Planungsmarker aus den Stadtteilen entfernen und sie auf die entsprechenden Bereiche des Planungstableaus legen.

PLANUNGSTABLEAU

Das Planungstableau dient dazu, den Überblick darüber zu behalten, welche Pläne die Spieler während einer Runde ausführen. Jedes Mal wenn ein Spieler einen Planungsmarker vom Spielbrett entfernt, legt er ihn auf den Bereich des Planungstableaus, der dem Plan entspricht, den der Spieler ausführen möchte. Erst dann führt er ihn aus. Es gibt außerdem einen Bluff-Bereich auf dem Planungstableau – Entscheidet ein Spieler sich, die Ausführung eines Plans verfallen zu lassen, setzt er seinen Planungsmarker in den Bluff-Bereich und erhält, statt einen Plan auszuführen, 2 beliebige Kultistenmarker seiner Wahl.

Ein Spieler darf einen Plan pro Runde maximal zweimal ausführen. Mit anderen Worten, kein Spieler darf mehr als zwei seiner Planungsmarker im gleichen Bereich (außer dem Bluff-Bereich) auf dem Planungstableau platzieren.



ZIELKARTEN (Nur für die Solo Variante)

Diese Karten bestimmen das Spielziel des Spielers in der Solo-Variante. Zu Beginn der Partie wird eine dieser Karten zufällig gezogen.



Am Ende der Partie überprüft der Spieler, ob alle Voraussetzungen 1 der Zielkarte erfüllt wurden.

Jede dieser Karten hat eine Zahl, die den Schwierigkeitsgrad 2 angibt. Je höher die Zahl, desto schwieriger ist es, zu gewinnen. Daher empfehlen wir, für die erste Solopartie die Karte mit der niedrigsten Zahl zu nehmen.

NSC-KARTEN (Nur für die Solo-Variante)

Diese Karten werden verwendet, um die Handlungen des NSCs darzustellen. Eine von ihnen enthält eine Übersicht über die Regeln des NSCs (was er in welcher Phase macht) und die anderen fünf Karten beschreiben die Ausführungen der Pläne des NSCs.



NSC-WÜRFEL (Nur für die Solo-Variante)

Dieser Würfel wird dazu verwendet, um zu bestimmen, wo der NSC seine Planungsmarker platziert und welche Pläne er ausführt.

Ermittler

Die dunklen Machenschaften der Spieler ziehen sowohl die Blicke der Gesetzshüter auf sich, als auch von Personen, die ihr ganzes Leben mit dem Studium des Okkulten und anderer unerklärlicher Phänomene verbracht haben. Diese Personen sind die Ermittler und sie machen den Spielern das Leben umso schwerer, je weiter das Spiel voranschreitet.

Die Ermittler werden im Spiel durch Marker dargestellt, die auf der Ermittlungsleiste weitergerückt werden. Letztendlich werden sie in den Stadtteilen auftauchen und dort bleiben, um die Kulte an der Durchführung ihrer unheilvollen Aktivitäten zu hindern.

Jeder Stadtteil hat eine eigene Ermittlungsleiste und ein Feld, auf dem die Ermittlermarker, die sich in dem Stadtteil aufhalten, gestapelt werden. Die Ermittlungsleiste hat ein Startfeld, versehen mit der entsprechenden Spieleranzahl, auf dem neue Ermittlermarker platziert werden.



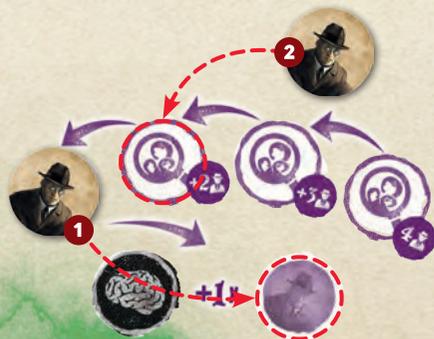
ACHTUNG

Sobald der Ermittlermarker in dem Stadtteil auftaucht (das Feld neben dem Marker für Geistige Gesundheit erreicht), wird er dort gestapelt. Danach wird sofort ein neuer Ermittlermarker auf das Startfeld der Ermittlungsleiste (entsprechend der Spieleranzahl) gelegt.

WICHTIG

Ermittlermarker, die sich auf der Ermittlungsleiste befinden, erhöhen nicht die Kosten zur Ausführung von Plänen in einem Stadtteil. Die Kosten zur Ausführung von Plänen in einem Stadtteil erhöhen sich erst, wenn ein Ermittlermarker in dem Stadtteil ankommt (d.h. wenn er auf den Stapel neben dem Marker für Geistige Gesundheit gelegt wurde).

Beispiel für das Auftauchen eines Ermittlers während einer Runde und dem Platzieren eines neuen Ermittlermarkers auf der Ermittlungsleiste in einer Partie mit 2 Spielern:



Die Rituale



„Ich habe dir bereits erklärt, warum du zu tun hast, was ich dir aufgetragen habe. Schau dir deine Brüder dort drüben an. Der innere Kreis besteht aus Brüdern, deren Körper durch das Geschenk Desjenigen Der Schläft verformt wurden. Daneben kannst du die sehen, die die Macht haben, Übergänge zwischen den Welten zu öffnen und Kontakt aufzunehmen, mit dem, was sich auf der anderen Seite befindet. Und zu guter Letzt, wir. Jemand könnte denken, wir wären nutzlos, aber in Wirklichkeit sind wir die Wichtigsten. Denn wir beschützen, selbst mit unseren Leben, unsere Brüder und Schwestern vor jedem, der versucht das Ritual zu stören. Vielleicht werden uns die Großen Alten dafür Unsterblichkeit verleihen. Du darfst nicht daran zweifeln, dass du wichtig bist – du hast es letzte Nacht bewiesen, als uns die Unwürdigen aus Northside angegriffen haben. Du hast deine Loyalität gegenüber der Sache bewiesen. Sei dir sicher, dass unsere Oberen davon hören werden.“

Die Rituale sind ein wichtiger Teil des Spiels. Als Anführer eines Kultes verwenden die Spieler diese, um Dominanz in den Stadtteilen von Arkham auszuüben (Siegpunkte zu erzielen) und ihre Gegner zu bekämpfen. Um ein Ritual zu erschaffen, muss ein Spieler Macht entsprechend der gewünschten Stufe des Rituals ausgeben.



RITUALKOSTEN

Stufe I = 1 Macht + 1 Macht je Ermittlermarker in dem Stadtteil



Stufe II = 2 Macht + 1 Macht je Ermittlermarker in dem Stadtteil



Stufe III = 3 Macht + 1 Macht je Ermittlermarker in dem Stadtteil



Das Ritual kann durch das Ausführen eines Vorbereitungsplans (Siehe Vorbereitungsplan, Seite 16) in dem gewählten Stadtteil geschaffen werden (die Miniatur wird in dem Stadtteil platziert). Es verleiht dem eigenen Kult Angriffe, um andere Kulte zu bekämpfen und Schrecken, um den Stadtteil zu dominieren. Der Gesamtwert für Angriff und Schrecken eines Spielers in einem Stadtteil, wird durch die Anzahl an Ritualen und ihren Stufen bestimmt, die er in dem Stadtteil hat.

Beispiel: Hat ein Spieler ein Ritual der Stufe I und ein Ritual der Stufe II in einem Stadtteil, beträgt sein Gesamtwert für Angriff und Schrecken in diesem Stadtteil drei.



DER NUTZEN VON RITUALEN AUF DEM SPIELBRETT (JE STADTTEIL)

Stufe I = 1 Angriff und 1 Schrecken
 Stufe II = 2 Angriff und 2 Schrecken
 Stufe III = 3 Angriff und 3 Schrecken

Spielaufbau

❖ 1

Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.

Anmerkung: Das Spielbrett besteht aus 5 Teilen, die wie ein Puzzle zusammengesetzt werden müssen. Beginnt mit dem zentralen Teil und fügt dann die vier Teile des Kreises hinzu.

❖ 2

Bestimmt den Startspieler. Er ist in Runde eins zuerst an der Reihe. Ihr könnt ihn zufällig bestimmen oder ihr wählt den Spieler aus, dessen Arme Tentakeln am ähnlichsten sehen. Gebt ihm den Marker Oberster Kultist. ❶

❖ 3 **NUR BEI EINER PARTIE MIT 2 ODER 3 SPIELERN**

Platziert einen Sperrmarker ❷ auf dem Feld für Planungsmarker im Stadtteil Rivertown. Dieser Stadtteil wird in dieser Partie nicht verwendet. Platziert außerdem einen Sperrmarker in jedem Stadtteil auf den Feldern für Ritualmarker, die mit „+3“ und „+4“ gekennzeichnet sind, wenn ihr zu zweit spielt oder auf denen, die mit „+4“ gekennzeichnet sind, wenn ihr zu dritt spielt.

❖ 4

Mischt die Stadtkarten und legt sie als verdeckten Kartenstapel neben das Spielbrett. Dies ist der Stadtstapel. ❸

❖ 5

Legt das Planungstableau ❹ so auf den Tisch, dass es für jeden Spieler gut erreichbar ist. Legt anschließend den Rundenmarker ❺ auf das mit „1“ gekennzeichnete Feld der Rundenanzeige des Planungstableaus.

❖ 6

Teilt an jeden Spieler das folgende Spielmaterial einer Farbe aus:

- Den Sichtschirm
- 5 Ritualmarker ❻ (2x Stufe I, 2x Stufe II und 1x Stufe III)
- 4 Kultstättenmarker ❼
- 8 Dominanzmarker ❽
- 4 Planungsmarker ❾
- 12 Kultkarten ❿ (die Spielerfarbe wird durch einen kleinen Totenkopf in der oberen rechten Ecke der Karte angezeigt)

❖ 7

Mischt eure 12 Startkarten und legt sie als verdeckten Stapel vor euch. Dies ist euer Kultstapel.

❖ 8

Sortiert die Stadtteilkarten in offene Stapel der gleichen Karten (mit dem gleichen Bild). Beginnend mit dem Obersten Kultisten wählt jeder Spieler einen der Stapel aus und legt ihn auf eins der entsprechenden Felder in einen von ihm gewählten Stadtteil. ❾

Anmerkung: In jedem Stadtteil muss es einen Stapel mit ❷ Wächter- und einen Stapel mit ❸ Aktionskarten geben. Ihr könnt nicht zwei Wächterstapel oder zwei Aktionsstapel in einen Stadtteil legen. Ob eine Karte eine Wächter- oder Aktionskarte ist, wird durch das Symbol in der rechten oberen Ecke der Karte angezeigt.

Empfohlene Platzierung der Stadtteilkarten für die erste Partie: Verwendet die nachfolgenden Vorgaben, anstatt die Karten selbst den jeweiligen Stadtteilen zuzuweisen.

Nachdem alle Felder für Stadtteilkarten auf dem Spielbrett besetzt sind, legt ihr den Stapel mit den Chaoskarten ❿ neben das Spielbrett, so dass er für alle Spieler gut erreichbar ist. Die übrigen Stadtteilkarten kommen zurück in die Spielschachtel, sie werden für diese Partie nicht benötigt.

Northside



Downtown



Uptown



Rivertown



WICHTIG

Macht euch mit den Stadtteilkarten vertraut, besonders mit ihren Effekten, bevor die Partie beginnt.

❖ 9

Mischt die Prologkarten und zieht zufällig eine davon. Sie sagt euch welche Marker in welchem Stadtteil platziert werden müssen. Legt die Prologkarten nach der Platzierung der Marker zurück in die Spielschachtel.



Anmerkung: Macht eine Prologkarte keine Angaben zur Platzierung der Ermittlermarker, platziert einen Ermittlermarker auf der Ermittlungsleiste jedes Stadtteils. Der Marker muss auf dem Feld platziert werden, das das Symbol mit der entsprechenden Spielerzahl zeigt.

Links:

Empfohlene Prologkarte für die erste Partie.

❖ 10

Legt das folgende Spielmaterial neben das Spielbrett, so dass es für alle Spieler gut erreichbar ist:

- Kultistenmarker: Angriff  14
- Kultistenmarker: Macht  15
- Kultistenmarker: Schrecken  16
- Ermittlermarker  17
- Sperrmarker  18
- Marker für Geistige Gesundheit  18
- 5 Rekrutierungswürfel  19

❖ 11

Bevor die Partie beginnt, platziert der Oberste Kultist einen Kultstättenmarker  in einem beliebigen Stadtteil seiner Wahl. ① Anschließend platzieren die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls einen Kultstättenmarker in einem beliebigen Stadtteil. ② Die Spieler können ihren Kultstättenmarker auch in einem Stadtteil platzieren, in dem sich bereits der Kultstättenmarker eines anderen Spielers befindet. Ihre restlichen drei Kultstättenmarker legen die Spieler neben ihren Sichtschirm.

10 x12

x4 x8 x4

7 8 9

6 x1 x2 x2

3

12

19

11 x12

x4 x8 x4

13

4

5

2 3 4 5 6 7 8 9 10

14

15

16

17

18

SPERRMARKER

Spielablauf

❖ Eine Übersicht

Eine normale Partie wird über 6 Runden gespielt. Jedoch können die Spieler sich vorab entscheiden, mehr Runden zu spielen. Jede Runde (außer der ersten und letzten) besteht aus den gleichen 5 Phasen.

1 • Stadtphase

Die Spieler decken die oberste Karte des Stadtstapels auf und handeln ihren Effekt ab.

Anmerkung: Die Stadtphase wird in der ersten Runde übersprungen.

2 • Kultphase

Besteht aus zwei Aktionen, die in der hier genannten Reihenfolge abgehandelt werden:

Mobilisierung – Jeder Spieler zieht 6 Karten von seinem persönlichen Kultstapel.

Rekrutierung – Jeder Spieler wirft in Spielerreihenfolge 5 Rekrutierungswürfel und erhält Kultistenmarker entsprechend dem Ergebnis des Würfelwurfs.

3 • Planungsphase

Der Oberste Kultist platziert einen seiner Planungsmarker auf dem entsprechenden Feld in einem Stadtteil seiner Wahl. Anschließend platzieren die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls einen ihrer Planungsmarker. Die Spieler fahren solange mit dem Platzieren ihrer Planungsmarker fort, bis jeder Spieler seine vier Planungsmarker auf dem Spielbrett platziert hat.

4 • Aktionsphase

Diese Phase ist in Züge unterteilt, in denen die Pläne der Kultisten ausgeführt werden. Beginnend mit dem Obersten Kultisten und dann weiter im Uhrzeigersinn, entfernen die Spieler einen ihrer Planungsmarker, der sich zuoberst auf einem beliebigen Stapel befindet und entscheiden sich dafür einen Plan auszuführen oder ihn verfallen zu lassen.

5 • Versteckphase

Die Spieler werfen alle Kultkarten von ihrer Hand ab und werfen so lange Kultistenmarker von hinter ihrem Sichtschirm ab, bis sich dort nur noch 5 Kultistenmarker befinden. Am Ende dieser Phase wird der Marker Oberster Kultist an den Spieler zur Linken weitergegeben und der Rundenmarker um ein Feld weitergerückt.

Anmerkung: In der letzten Runde wird die Versteckphase übersprungen.



Die Phasen einer Runde

Die Phasen einer Runde müssen in einer festgelegten Reihenfolge abgehandelt werden. Die Spieler können nicht mit der nächsten Phase fortfahren, solange die letzte Phase nicht vollständig abgehandelt wurde.

SPIELERREIHENFOLGE

Der Spieler mit dem Marker Oberster Kultist ist immer der Startspieler und handelt in jeder Phase einer Runde zuerst. Alle Aktionen werden im Uhrzeigersinn ausgeführt, beginnend beim Obersten Kultisten.

❖ Allgemeine Regeln

KARTENEFFEKTE

Solange es nicht anders angegeben ist, wird eine Karte nach dem Ausführen ihres Effekts nicht abgeworfen.

KARTEN VOM KULTSTAPEL NACHZIEHEN

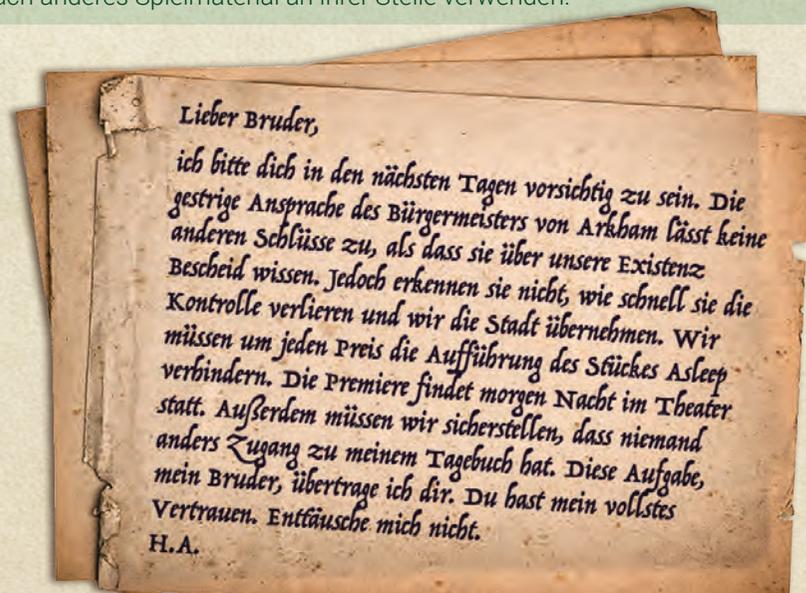
Zu Beginn einer Partie besteht der Kultstapel jedes Spielers aus 12 Karten. Während einer Partie wird sich die Größe der jeweiligen Kultstapel verändern. Sollte ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt Karten nachziehen müssen, der Kultstapel enthält jedoch nicht genug Karten enthalten, mischt er seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen Kultstapel bereit. Danach zieht er die restlichen Karten. **Anmerkung:** Der Kultstapel muss erst leer sein, bevor der Ablagestapel gemischt und als neuer Kultstapel bereitgelegt werden darf.

DIE ERWORBENE KARTEN VERWENDEN

Wenn ein Spieler einen Wachstumsplan ausführt, zieht er eine Karte und nimmt sie auf die Hand. Diese Karte kann nicht im gleichen Zug verwendet werden, jedoch in der gleichen Runde, während der Ausführung weiterer Pläne. Beispielsweise hat ein Spieler eine Karte erworben, die das Stichwort „Wachstum“ enthält. Ihr Effekt kann bei der nächsten Ausführung eines Wachstumsplans verwendet werden, jedoch nicht für den Wachstumsplan, während dem die Karte erworben wurde.

WENN MARKER ODER CHAOSKARTEN ZUR NEIGE GEHEN

Die Anzahl an Kultisten- und Ermittlermarkern sowie Chaoskarten ist nicht begrenzt. Wenn der allgemeine Vorrat zur Neige geht, können die Spieler einfach anderes Spielmaterial an ihrer Stelle verwenden.



1 ❖ Stadtphase

1. Deckt die oberste Karte des Stadtstapels auf.
2. Der Oberste Kultist liest den Text der Karte laut vor und handelt ihren Effekt ab. Anschließend legt er sie auf das Feld für die Stadtkarte auf dem Spielbrett.

Die Stadtkarten können sowohl einen positiven als auch einen negativen Effekt auf die Pläne der Kulte haben. Diese Effekte können einmalig oder permanent sein, oder nur Auswirkungen auf bestimmte Aktionen in einer Runde haben.

Die Stadtkarte kann außerdem besagen, in welchen Stadtteilen Ermittlermarker auf ihrer Ermittlungsleiste weitergerückt werden müssen.

DENKT DARAN

In der ersten Runde wird die Stadtphase übersprungen. Macht direkt mit der Kultphase weiter.

Lieber Freund, unglücklicherweise kann ich an unserer morgigen Versammlung nicht teilnehmen, daher sende ich dir meine Anweisungen. Gib sie an unsere Brüder weiter. Erinnerung sie daran, dass sie diskret vorgehen müssen und auch, dass alle wichtigen Informationen über die Aktivitäten der anderen Gesellschaften sofort weitergegeben werden müssen und zwar das direkt an dich. Wer weiß, welche Pläne sie hinter unserem Rücken schmieden.

H.A.



„Ich wurde vom Vorsitzenden unserer Gesellschaft gebeten, das Treffen als sein Stellvertreter zu leiten. Ich werde euch eure Anweisungen geben. Lasst mich euch jedoch zuerst daran erinnern, dass ihr bei all euren Aktivitäten absolut diskret vorgehen müsst. Des Weiteren freut es mich, dass so viele von euch zu unserem Treffen erschienen sind, was bedeutet, dass die letzten Versuche der Unwürdigen aus Rivertown, Chaos in unseren Reihen zu verbreiten, gescheitert sind.“

2 ❖ Kultphase

1 ❖ Mobilisierung

Alle Spieler ziehen gleichzeitig sechs Karten von ihrem Kultstapel. Hat ein Spieler eine oder mehrere Chaoskarten gezogen, muss er diese sofort abwerfen. Die Anzahl der Handkarten ist öffentlich, nicht jedoch deren Inhalt. Dies bedeutet, dass die anderen Kulte sehen können, dass ein Spieler weniger Karten und damit auch weniger Möglichkeiten in dieser Runde hat.

DENKT DARAN

Wenn der Kultstapel eines Spielers keine Karten mehr enthält und er Karten nachziehen muss, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Kultstapel bereitgelegt.

Karteneffekte

Hat ein Spieler Karten mit dem Stichwort „Mobilisierung“ gezogen, kann er ihre Effekte nun nutzen. Entscheidet ein Spieler sich, den Effekt einer Karte zu nutzen, zeigt er die Karte den anderen Spielern, liest ihren Text laut vor und

handelt sie anschließend ab. Sofern es nicht anders angegeben ist, wird die Karte nach dem Abhandeln ihres Effekts **nicht** abgeworfen.

Beispiel einer Karte, die es einem Spieler erlaubt eine weitere Karte zu ziehen.



„Lasst uns nun die wichtigste und herausforderndste Angelegenheit besprechen: die Rekrutierung neuer Mitglieder. Ich übergebe diese Aufgabe an Ricky. Wir sind uns alle einig, dass er bisher nicht versagt hat. Er war immer sorgfältig und präzise. Es ist der Wille unseres Anführers, dass unsere Organisation schnell neue Rekruten erhält, deren Körper von Dem Der Schläft gesegnet sind. Ricky, du weißt was zu tun ist. Nimm mit, wen du brauchst und schick auch ein paar Jungs los, um die Unwürdigen zu observieren. Wir müssen wissen, wen sie rekrutieren, damit wir unseren Vorteil nicht verlieren.“

2 ❖ Rekrutierung

Beginnend mit dem Obersten Kultisten und dann weiter im Uhrzeigersinn, werfen die Spieler alle 5 Rekrutierungswürfel. Ist ein Spieler mit seinem Wurf nicht zufrieden, kann er beliebige Würfel bis zu zweimal neu werfen und beliebige der neuen Ergebnisse behalten (zum Beispiel wirft ein Spieler die Würfel, dann kann er eine beliebigen Anzahl Würfel neu werfen und anschließend kann er wieder eine beliebige Anzahl von ihnen neu werfen). Anschließend nimmt sich der Spieler Kultistenmarker aus dem allgemeinen Vorrat, entsprechend der gewürfelten Symbole. Diese Marker legt er hinter seinen Sichtschirm, damit die anderen Spieler sie nicht sehen können. Nun verfahren die anderen Spieler im Uhrzeigersinn genauso.

Tipp: Achtet darauf, welche Kultistenmarker eure Gegner erhalten! Es kann euch dabei helfen eure Aktionen besser zu planen.

Karteneffekte

Hat ein Spieler Karten mit dem Stichwort „Rekrutierung“ auf der Hand, kann er sie nun nutzen. Entscheidet ein Spieler sich, den Effekt einer Karte zu nutzen, zeigt er die Karte allen Spielern, liest ihren Text laut vor und handelt sie dann ab. Sofern es nicht anders angegeben ist, wird die Karte nach dem Abhandeln ihres Effekts **nicht** abgeworfen.

Lieber Freund,

ich gratuliere dir, dass du so gute Arbeit geleistet hast. Du hast alle deine Aufgaben so herausragend gemeistert, dass du dafür bald eine Belohnung erhältst, einen Aufstieg in den nächsten Kreis des Wissens. Nicht vielen wird diese Ehre zuteil. Doch bevor dies geschieht, gibt es noch weitere Aufgaben, die für unsere Sache erledigt werden müssen. Du wirst dafür verantwortlich sein, diese Aufgaben zu erfüllen. Die gute Nachricht ist, dass du die Zeit und den Ort auswählen darfst. Denk daran, sei unglaublich vorsichtig, denn die Unwürdigen werden dir dabei ganz sicher im Weg stehen. Was jedoch noch viel wichtiger ist, ist dass wir ihre Pläne so gut es geht behindern müssen. Anbei findest du eine Liste unserer geheimen Verstecke in den Stadtteilen von Arkham.

H.A.

3 ❖ Planungsphase

Jeder Spieler hat vier Planungsmarker. Eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Pläne findet ihr auf Seite 16.

❖ Allgemeine Regel: Planungsmarker

Ein Kult (Spieler) muss in einem Stadtteil, in dem er einen Planungsmarker platzieren möchte, nicht präsent sein (eine Kultstätte oder einen Ritualmarker in diesem Stadtteil haben).

In der Planungsphase platzieren die Spieler ihre Planungsmarker in Stadtteilen ihrer Wahl. Zu diesem Zeitpunkt geben die Spieler ihre Pläne noch nicht bekannt, sie zeigen lediglich an, in welchen Stadtteilen sie vorhaben etwas zu tun. In der Aktionsphase werden die Spieler entscheiden können, welche Aktionen sie ausführen möchten, nachdem sie sich einen besseren Überblick über die aktuelle Situation verschafft haben.

Jeder Spieler muss seine vier Planungsmarker auf dem Spielbrett platzieren. Die Spieler dürfen nicht weniger Planungsmarker auf dem Spielbrett platzieren, außer eine Stadtkarte besagt etwas anderes.

Tipp: Es ist wichtig und ein elementarer Bestandteil des Spiels, die Mechanismen des Platzierens der Planungsmarker und ihrer Ausführung in der nächsten Phase zu verstehen. Wenn ein Spieler nicht vorausschauend plant, kann es passieren, dass einer oder mehrere seiner Pläne nicht mehr ausführbar sind und ihm nichts anderes übrig bleibt, als die Pläne in der nächsten Phase aufzugeben.

DIE MARKER PLATZIEREN

1. Der Oberste Kultist platziert einen seiner Planungsmarker auf dem entsprechenden Feld in einem beliebigen Stadtteil.
2. Anschließend platzieren die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls einen ihrer Planungsmarker in einem beliebigen Stadtteil
3. Die Platzierung der Marker (Schritte 1 und 2) wird solange wiederholt, bis jeder Spieler seine vier Planungsmarker auf dem Spielbrett platziert hat.



MIT DEN PLANUNGSMARKERN STAPEL BILDEN

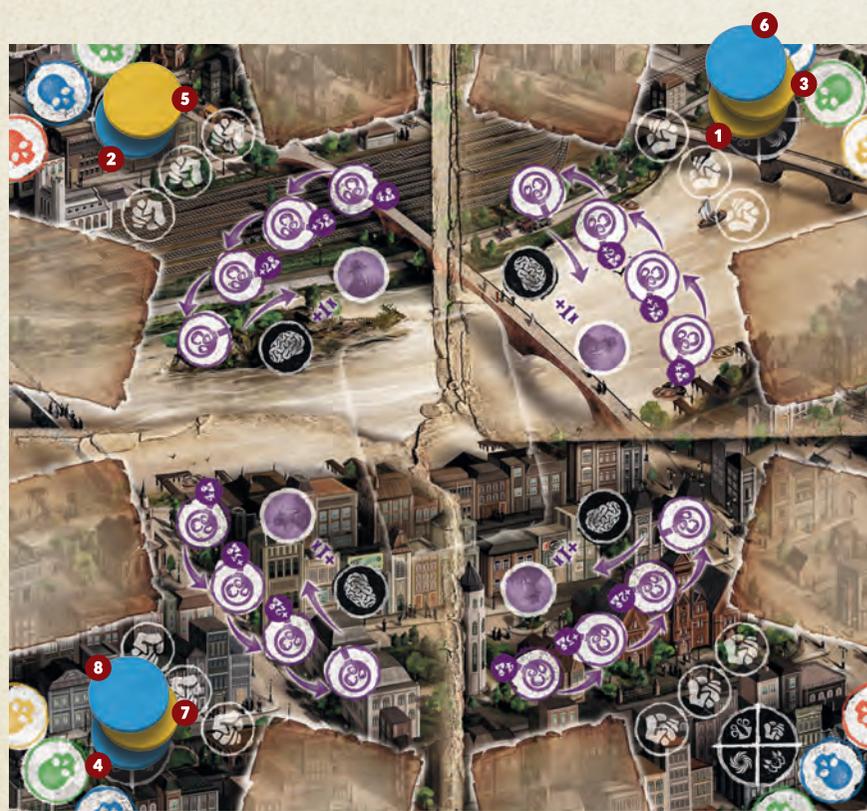
Befindet sich bereits ein Planungsmarker in dem Stadtteil, in dem ein Spieler seinen Planungsmarker platzieren will, legt er seinen Marker einfach auf den sich dort bereits befindlichen Planungsmarker und bildet dadurch einen Stapel. Der Planungsmarker, der sich ganz oben auf dem Stapel befindet, ist immer der Marker, der zuletzt in einem Stadtteil platziert wurde.

TIPPS

- Durchdenkt all eure Pläne für die aktuelle Runde, bevor ihr euren ersten Planungsmarker platziert. Denkt vor allem daran, dass einige von euren Planungsmarkern von den Planungsmarkern der anderen Spieler überdeckt werden, was bedeutet, dass einige eurer Pläne warten müssen. Zum Beispiel könnte es sein, dass ein Spieler in einem Stadtteil ein Ritual erschaffen (Plan 1) und es dann in einen anderen Stadtteil bewegen möchte (Plan 2). Doch er könnte dazu gezwungen werden Plan 2 früher auszuführen, da ein anderer Spieler seinen Marker für Plan 1 mit einem eigenen Marker überdeckt und diesen nicht rechtzeitig wieder entfernt hat.
- Achtet genau darauf, wie sich das Geschehen auf dem Spielbrett verändert und versucht so gut wie möglich zu erraten, wo die anderen Spieler ihre Pläne ausführen wollen.

- Versucht auf die Aktionen der anderen Spieler zu reagieren und darauf wie sie ihre Planungsmarker setzen, wenn ihr eure eigenen Planungsmarker setzt. Wenn ihr seht, dass euer wichtiger Planungsmarker gerade von einem anderen Spieler überdeckt wurde, kann es notwendig sein, dass ihr eure Pläne anpasst.
- Denkt daran, dass wenn ihr der letzte Spieler in einer Runde seid, euer vierter und letzter Planungsmarker, wenn ihr ihn auf einem Stapel platziert, oben auf diesem Stapel bleiben wird und somit in diesem Stadtteil zuerst abgehandelt wird.
- Seid geschickte Kultisten und verwendet eure Planungsmarker, um die eurer Gegner absichtlich zu überdecken, so dass sich ihre Aktionen in der Aktionsphase verzögern.

Beispielhafte Platzierung von Planungsmarkern in einer Partie mit 2 Spielern. Gelb beginnt, da er den Marker Oberster Kultist besitzt.



"Wie kann es sein, dass du eine einfache Aufgabe wie das Halten des Stadtteils vermasseln konntest? Das Ritual war von äußerster Wichtigkeit und du hast dich von dem Gesindel einfach aus Downtown werfen lassen. Jetzt ist unser ausgeklügelter Plan ruiniert. Schnell, schick die Jungs zu Frank in Uptown und lass sie die Unwürdigen stellen. Wir müssen die Oberhand gewinnen und die verdammten Ermittler sind das letzte was wir hier gebrauchen können."

❖ Allgemeine Regel: Bezahlen

Die Spieler können mit den Kultkarten, die sie auf ihrer Hand haben, bezahlen, indem sie diese auf ihren Ablagestapel abwerfen. Sie können außerdem mit den Kultistenmarkern bezahlen, die sich hinter ihren Sichtschirmen befinden, indem sie diese zurück in den allgemeinen Vorrat legen.



4 ✦ Aktionsphase

Die Aktionsphase ist in Züge unterteilt, in denen die Spieler, beginnend mit dem Obersten Kultisten, ihre Pläne ausführen.

WICHTIG

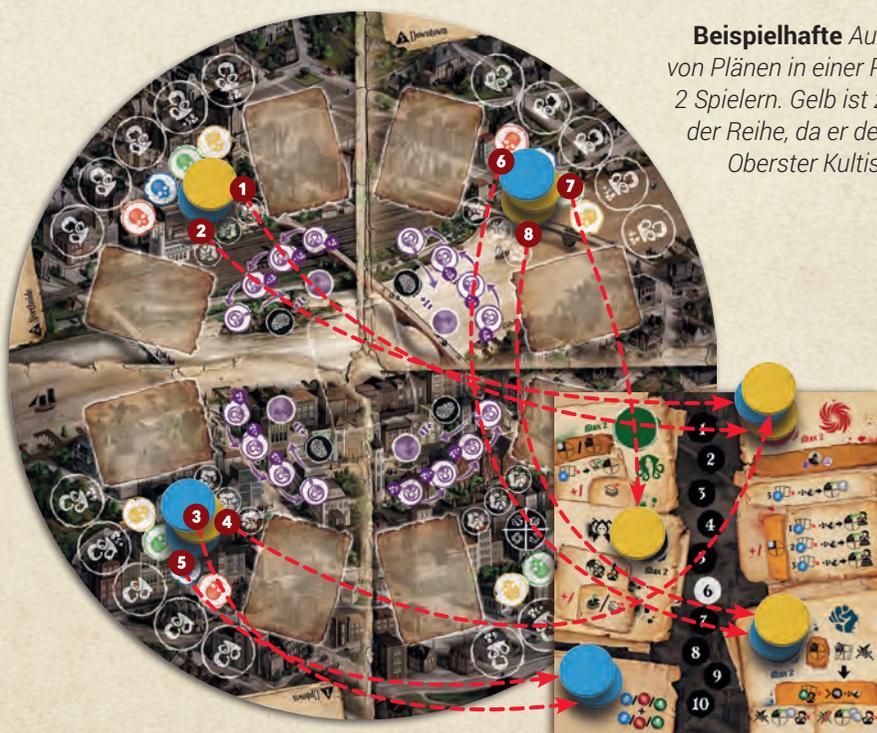
Während seines Zuges darf ein Spieler nur einen seiner Planungsmarker zur Ausführung eines Plans verwenden, der zuoberst auf einem Stapel in einem beliebigen Stadtteil liegt. Gibt es keinen Planungsmarker, der diese Voraussetzung erfüllt, muss der Spieler passen.

1. Der Oberste Kultist entfernt einen seiner Planungsmarker, der zuoberst auf einem beliebigen Stapel liegt und entscheidet sich, einen Plan auszuführen oder ihn verfallen zu lassen:
 - **Einen Plan ausführen:** Der Spieler platziert seinen Planungsmarker in einem von ihm gewählten Bereich auf dem Planungstableau und handelt den Effekt ab (Siehe Pläne der Kulte auf Seite 16).
 - **Verfallen lassen (Bluff):** Anstatt einen Plan auszuführen, platziert der Spieler seinen Planungsmarker in dem Bluff-Bereich des Planungstableaus und erhält dafür einen Bonus in Form von zwei beliebigen Kultistenmarkern, die er hinter seinen Sichtschirm legt.
2. Im Uhrzeigersinn führen die Spieler einen ihre Pläne aus oder lassen ihn verfallen, entsprechend der eben genannten Regeln.
3. Die Schritte 1 und 2 werden solange wiederholt, bis alle Planungsmarker vom Spielbrett entfernt wurden. **Anmerkung:** *Besitzt ein Spieler, der am Zug ist, keinen Planungsmarker, der sich zuoberst auf einem Stapel befindet, muss er passen.*

DENKT DARAN

Ein Spieler darf einen Plan pro Runde maximal zweimal ausführen. Mit anderen Worten, kein Spieler darf mehr als zwei seiner Planungsmarker im gleichen Bereich (zum Beispiel dem Einflussbereich) auf dem Planungstableau platzieren. Diese Einschränkung gilt nicht für den Bluff-Bereich. Jeder Spieler darf dort beliebig viele seiner Planungsmarker platzieren.

Beispielhafte Ausführung von Plänen in einer Partie mit 2 Spielern. Gelb ist zuerst an der Reihe, da er den Marker Oberster Kultist besitzt.



Liebe Brüder,
ich bin stolz auf euch, aber nehmt dies nicht als selbstverständlich
bin. Ihr müsst weiterhin wachsam bleiben. Es liegt noch ein langer
Weg vor uns, bevor wir unser Ziel erreichen. Nun ist es an der
Zeit sich neu zu gruppieren und zu beobachten, ob wir unsere
Aktivitäten vor den zahlreichen neugierigen Augen geheim halten
konnten, oder nicht. Ich werde euch bald kontaktieren und neue
Aufgaben zuweisen, aber fürs erste geht zurück zu euren Familien
und täglichen Pflichten, damit eure anderen Aktivitäten weiterhin
geheim bleiben.

H.A.

✦ 15

5 ✦ Versteckphase

In dieser Phase machen die Spieler das Folgende, beginnend beim Obersten Kultisten:

1. Die Spieler werfen alle ihre Handkarten ab.
2. Die Spieler dürfen niemals mehr als fünf Kultistenmarker hinter ihren Sichtschirmen behalten. Alle überzähligen Kultistenmarker müssen zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt werden.
Anmerkung: *Manche Stadtkarten können diese Regel verändern.*
3. Der Startspieler gibt den Marker Oberster Kultist an den Spieler zu seiner Linken weiter.
4. Die Spieler rücken den Rundenmarker um ein Feld weiter.
5. Die Spieler nehmen sich ihre Marker vom Planungstableau zurück.

DENKT DARAN

In der letzten Runde wird die Versteckphase übersprungen. Macht direkt mit dem Spielende weiter.

Spielende

Eure Zeit ist abgelaufen. Nun werdet ihr sehen, ob eure Aktionen für die Herrlichkeit des Großen Alten effektiv genug waren. Nun werdet ihr sehen, wessen Herrschaft in Arkham gerade erst begonnen hat. Die Partie endet in der letzten Runde direkt nach der Aktionsphase. Die Spieler berechnen ihre Siegpunkte und der Spieler, der die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner.

Jeder Spieler erhält 1 Siegpunkt:

- für jeden eigenen Dominanzmarker auf dem Spielbrett
- für jeden eigenen Kultstättenmarker auf dem Spielbrett, sofern sich mindestens ein eigener Ritualmarker in demselben Stadtteil befindet
- wenn er die meisten Ritualmarker auf dem Spielfeld hat (unabhängig von deren Stufen). Im Falle eines Gleichstands, erhält jeder am Gleichstand beteiligte Spieler 1 Siegpunkt)

Auflösen eines Gleichstands

Kommt es bei der höchsten Siegpunktzahl zwischen zwei oder mehr Spielern zu einem Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Dominanzmarkern auf dem Spielbrett. Ist weiterhin ein Gleichstand gegeben, dann ist der Spieler mit den meisten Kultstätten auf dem Spielbrett der Gewinner. Könnt ihr weiterhin keinen Sieger benennen, dann prüft das folgende: der Spieler mit den meisten Ritualen auf dem Spielfeld (ungeachtet ihrer Stufen), danach, der Spieler der die wenigsten Chaoskarten in seinem Kultstapel (inkl. Ablagestapel) hat.



Die Pläne



„Danke, dass du neue Mitglieder für unseren ‘Club’ mitgebracht hast. Allein die Tatsache, dass du hier bist, ist Beweis dafür, dass wir dir trauen können. Du kennst die Regeln bereits, also lass uns dir etwas über unsere Bestimmung erzählen und dir Aufgaben zuweisen, die deinen Talenten entsprechen.“

Der Effekt jedes Plans ist auf den Stadtteil beschränkt, dem der Planungsmarker zugeordnet war.

- 1 Wachstumsplan
- 2 Vorbereitungsplan
- 3 Einflussplan
- 4 Dominanzplan



„Jeder Teil von Arkham wird eine Herausforderung für dich sein; es wird sowohl Gelegenheiten als auch Gefahren geben. Dein Auftrag ist es, unseren Kult in bestimmten Stadtteilen zu stärken. Jeder Stadtteil bietet uns Verstecke, in denen Wächter beschworen werden können, um uns vor Bedrohungen zu schützen. Außerdem können dort Aktionen mit der Unterstützung durch unsere vor Ort befindlichen Verbündeten geplant werden.“



Wachstumsplan

Dieser Plan erlaubt es einem Spieler, eine oder zwei unterschiedliche Stadtteilkarten in dem Stadtteil zu erwerben, aus dem der Planungsmarker soeben entfernt wurde. Zusätzlich zum Erwerb von Stadtteilkarten (oder stattdessen), kann der Spieler eine Karte aus seinem Ablagestapel zerstören. Der Spieler darf sich seinen Ablagestapel ansehen und eine beliebige Karte daraus auswählen, die zerstört wird (aus dem Spiel entfernt wird).

AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

Der Spieler muss eine Kultstätte oder einen Ritualmarker in dem Stadtteil haben.



AUSFÜHRUNG

1. Der Spieler entfernt seinen Planungsmarker aus dem Stadtteil und platziert ihn im Wachstumsbereich des Planungstableaus.
2. Er darf bis zu zwei unterschiedliche Stadtteilkarten aus diesem Stadtteil erwerben.
Anmerkung: Die Spieler dürfen niemals zwei Kopien derselben Karte mit der gleichen Aktion erwerben.
3. Jede erworbene Karte hat Kosten in Form von Macht. Diese Kosten können mit Kultkarten aus der Hand des Spielers und/oder Adepten, die sich hinter seinem Sichtschirm befinden, bezahlt werden. **Anmerkung:** Die Kosten einer Karte entsprechen ihren Grundkosten + 1 je Ermittlermarker (der sich neben dem Marker für Geistige Gesundheit befindet) in diesem Stadtteil.



- Der Spieler wirft die Karten, die er verwendet hat, um die Kosten zu bezahlen, auf seinen Ablagestapel ab und legt verwendete Kultistenmarker zurück in den allgemeinen Vorrat. ❶
- Anschließend nimmt er die erworbenen Karten auf seine Hand. Er kann sie in einem der folgenden Züge dieser Runde verwenden. ❷
- Zusätzlich zum Erwerb von Stadtteilkarten (oder stattdessen) kann der Spieler eine beliebige Karte aus seinem Ablagestapel zerstören. ❸ Die zerstörte Karte wird zurück in die Spielschachtel gelegt und kann in dieser Partie nicht mehr verwendet werden.



SEHR WICHTIG

Jeder Ermittlermarker in dem Stadtteil (mit Ausnahme des Ermittlermarkers, der sich noch auf der Ermittlungsleiste befindet) erhöht die Kosten jeder dort erworbenen Karte.

Beispiel: In dem Stadtteil, in dem ein Spieler den Wachstumsplan ausführt, befindet sich ein Ermittlermarker, daher sind die Kosten für den Erwerb von Karten um 1 erhöht. Der gelbe Spieler entscheidet sich, zwei Karten aus diesem Stadtteil zu erwerben. Die Kosten zum Erwerb jeder dieser Karten sind um eins erhöht, da sich in diesem Stadtteil ein Ermittlermarker befindet. Der Spieler entfernt seinen Planungsmarker und platziert ihn im Wachstumsbereich des Planungstableaus. Anschließend bezahlt der Spieler insgesamt sieben Macht: er wirft zwei Karten von seiner Hand ab, die insgesamt vier Machtsymbole haben und legt drei Adepten zurück in den allgemeinen Vorrat. Außerdem zerstört der Spieler am Ende seines Zuges eine Chaoskarte aus seinem Ablagestapel.



„Brüder und Schwestern, ich beauftrage euch mit der schwersten aller Aufgaben. Euer Auftrag ist es, neue Treffpunkte für unsere Organisation in den Stadtteilen von Arkham zu beschaffen und dafür zu sorgen, dass die Rituale gut vorbereitet sind. Wie wir bereits erwähnt haben, muss dies unter absoluter Geheimhaltung geschehen, denn wir haben es nicht nur mit den Unwürdigen zu tun, sondern auch mit Ermittlern. Und wir alle wissen sehr gut, dass diese Personen in alle Haushalte eindringen werden, sollten ihnen auch nur die geringsten Gerüchte in Verbindung mit mystischen Wesen oder geheimen Organisationen zu Ohren kommen. Wählt die Orte für die Rituale also mit Bedacht und erzählt niemandem von ihnen, außer den vertrauenswürdigen Mitgliedern.“



Vorbereitungsplan

Dieser Plan erlaubt es einem Spieler zwei unterschiedliche Aktionen oder auch nur eine von ihnen auszuführen..



VOR DER AUSFÜHRUNG

Der Spieler muss den Ermittlermarker auf der Ermittlungsleiste des Stadtteils um 1 Feld weiterrücken. Sobald der Ermittlermarker in dem Stadtteil auftaucht

(das Feld neben dem Marker für Geistige Gesundheit erreicht), wird er dort gestapelt. Danach wird sofort ein neuer Ermittlermarker auf das Startfeld der Ermittlungsleiste (entsprechend der Spieleranzahl) gelegt.

Aktion 1 ♦ Kultstätte vorbereiten

AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

Der Spieler darf keine Kultstätte in dem Stadtteil haben.

♦ 17

AUSFÜHRUNG

- Der Spieler entfernt seinen Planungsmarker aus dem Stadtteil und platziert ihn im Vorbereitungsbereich des Planungstableaus.
- Der Spieler platziert seinen Kultstättenmarker in dem Stadtteil und bezahlt die Vorbereitungskosten in Höhe von 5 Macht + 1 Macht je Ermittlermarker (der sich neben dem Marker für Geistige Gesundheit befindet) in diesem Stadtteil. Die Kosten können mit Kultkarten aus der Hand des Spielers und/oder Adepten von hinter seinem Sichtschirm bezahlt werden.
- Der Spieler wirft die Karten, die er verwendet hat, um die Kultstätte vorzubereiten, auf seinen Ablagestapel ab und legt verwendete Kultistenmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.



Aktion 2 ♦ Ritual vorbereiten

Indem ein Spieler einen einzigen Vorbereitungsplan ausführt, kann er sowohl eine Kultstätte als auch ein Ritual vorbereiten, gemäß den folgenden Regeln.



AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

Der Spieler muss eine Kultstätte in dem Stadtteil haben. Außerdem muss ein freies Feld für das Ritual vorhanden sein. Ein Spieler kann kein Ritual vorbereiten, wenn alle Felder für Rituale bereits besetzt sind.

AUSFÜHRUNG

- Der Spieler entfernt seinen Planungsmarker aus dem Stadtteil und platziert ihn im Vorbereitungsbereich des Planungstableaus (außer der Spieler hat dies bereits beim Vorbereiten der Kultstätte getan).
- Der Spieler platziert einen seiner ungenutzten Ritualmarker in dem Stadtteil und bezahlt Macht in Höhe des Rituals + 1 Macht je Ermittlermarker (der sich neben dem Marker für Geistige Gesundheit befindet) in diesem Stadtteil. Die Kosten können mit Kultkarten aus der Hand des Spielers und/oder Adepten von hinter seinem Sichtschirm bezahlt werden.



- Der Spieler wirft die Karten, die er verwendet hat, um das Ritual vorzubereiten, auf seinen Ablagestapel ab und legt verwendete Kultistenmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.

DENKT DARAN

Dieser Plan erlaubt es den Spielern nur ein einziges Ritual pro Vorbereitungsplan in dem Stadtteil zu platzieren.

SEHR WICHTIG

Jeder Ermittlermarker in dem Stadtteil (mit Ausnahme des Ermittlermarkers, der sich noch auf der Ermittlungsleiste befindet), erhöht die Kosten jeder Vorbereitung in diesem Stadtteil.

Beispiel: In dem Stadtteil, in dem ein Spieler den Vorbereitungsplan ausführt, befindet sich ein Ermittlermarker, daher sind die Kosten jeder Vorbereitung um 1 erhöht. Der gelbe Spieler entscheidet sich, eine Kultstätte und ein Stufe I Ritual vorzubereiten. Der Spieler entfernt seinen Planungsmarker und platziert ihn im Vorbereitungsplan des Planungstableaus. Dann rückt er den Ermittler auf der Ermittlungsleiste um 1 Feld weiter. Unglücklicherweise bringt dies den Ermittler dazu, in dem Stadtteil aufzutauchen, dementsprechend erhöhen sich die Kosten für Vorbereitungen noch weiter. Sofort wird ein neuer Ermittlermarker auf dem Feld mit dem Symbol für 2 Spieler auf der Ermittlungsleiste platziert, da es sich um eine Partie für 2 Spieler handelt. Nun kann der Spieler seinen Plan endlich ausführen. Zuerst bereitet er eine Kultstätte für 7 Macht vor (die Grundkosten betragen 5 Macht + 2 wegen der Ermittlermarker, die sich in dem Stadtteil befinden). Danach bereitet er ein Stufe I Ritual für 3 Macht vor (die Grundkosten betragen 1 Macht + 2 wegen der Ermittlermarker, die sich in dem Stadtteil befinden).



„Liebe Brüder und Schwestern, wie ihr bereits vermutet, gehen Dinge manchmal schief und wir müssen fliehen. Wie ihr sehr schnell merken werdet, ist es daher gut, immer einen Schritt voraus zu denken und unsere Rituale in neue Stadtteile zu verlegen, bevor es zu spät ist. Nicht nur können wir aus der Ferne überprüfen, ob unserer vorheriges Versteck unter Beobachtung steht, auch bieten uns neue Stadtteile neue Möglichkeiten, wie zum Beispiel neue Anhänger, die sich dem Ritual anschließen. Daraus resultiert, dass wir unsere Rituale besser verteidigen und die schwachen, ineffizienten Glieder in unserer Organisation loswerden können.“



Einflussplan

Dieser Plan erlaubt es einem Spieler, einen seiner Ritualmarker aus einem beliebigen anderen Stadtteil in diesen Stadtteil zu bewegen. Möchte ein Spieler keinen seiner Ritualmarker bewegen, darf er trotzdem eine Kultkarte ziehen oder eine Karte aus seinem Ablagestapel zerstören.

AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

In dem Stadtteil muss ein freies Feld für das Ritual vorhanden sein. Ein Spieler kann kein Ritual in einen Stadtteil bewegen, wenn alle Felder für Rituale bereits besetzt sind.

AUSFÜHRUNG

1. Der Spieler entfernt seinen Planungsmarker aus dem Stadtteil und platziert ihn im Einflussbereich des Planungstableaus.
2. Der Spieler bewegt einen seiner Ritualmarker von einem anderen Stadtteil in diesen Stadtteil und erhöht die Stufe des Markers um eins (der Marker auf dem Spielbrett wird durch einen eine Stufe höheren Marker ausgetauscht). Die Stufe eines Rituals kann nur erhöht werden, wenn der Spieler noch einen entsprechenden Marker in seinem Vorrat hat. Die Stufe des

Rituals kann außerdem nicht erhöht werden, wenn der bewegte Marker bereits ein Stufe III Ritualmarker ist. Dennoch kann dieser Marker bewegt werden. ①

3. Zusätzlich zum Bewegen des Rituals (oder stattdessen), kann der Spieler eine Karte von seinem Kultstapel ziehen oder eine Karte aus seinem Ablagestapel zerstören. ②



BEISPIEL: Der gelbe Spieler entscheidet sich, eines seiner Rituale aus einem anderen Stadtteil in diesen Stadtteil zu bewegen. Er entfernt seinen Planungsmarker und platziert ihn im Einflussbereich des Planungstableaus. Anschließend bewegt er seinen Stufe I Ritualmarker aus dem gewählten Stadtteil in diesen. Nun erhöht er die Stufe seines Rituals, indem er den Ritualmarker durch einen Stufe II Ritualmarker aus seinem Vorrat austauscht. Zusätzlich entscheidet der Spieler sich, eine Karte von seinem Kultstapel zu ziehen.



„Dies ist ein wichtiger Teil unserer Aktionen, der manchmal risikoreiche Entscheidungen erfordert. Um jeden Preis müssen wir die Unwürdigen davon abhalten stärker zu werden. Wir sind es, die die Stadt beherrschen und Schrecken und Wahnsinn unter den Massen verbreiten müssen. Wir sind es, die des Verbotenen Wissens würdig sind und der Macht, den dünnen Schleier dieser Welt zu lüften, um zu sehen was sich dahinter verbirgt! Nur wir können Arkham und die Welt auf das Erscheinen Desjenigen Der In R'lyeh Schläft vorbereiten.“



Dominanzplan

Der Dominanzplan ist einer der anspruchsvollsten Aspekte dieses Spiels. Er besteht aus den zwei Schritten Konfrontation und Schrecken verbreiten, die in einer festen Reihenfolge abgehandelt werden.



AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

Der Spieler muss mindestens einen Ritualmarker in dem Stadtteil haben.



„Der Boss hatte Recht als er sagte, dass sie hinter uns her sein würden, aber er hat nicht erwähnt, wie viele es sein würden. Es scheint, dass unsere letzten Berichte über die Anzahl ihrer neuen Rekruten weit von der Wahrheit entfernt waren. Uns bleibt nicht mehr viel Zeit, all unsere Ressourcen zu sammeln und sie aufzuhalten. Als letzten Ausweg werden wir uns zurückziehen und nur unseren beschworenen Wächter zurücklassen. Er sollte verheerenden Schaden anrichten und dadurch die Aufmerksamkeit der Gesetzeshüter und Ermittler auf sich ziehen. Der Boss wäre nicht erfreut, wenn wir uns einfach nur zurückziehen würden.“

Schritt 1 ♦ Konfrontation



Der Spieler entfernt seinen Planungsmarker aus dem Stadtteil und platziert ihn im Dominanzbereich des Planungstableaus.

Hat keiner der Gegner Ritualmarker auf dem Spielbrett, können sie den Spieler nicht bekämpfen. In diesem Fall wird der Rest der Konfrontation übersprungen und es geht direkt mit dem Schritt Schrecken verbreiten weiter. **Andernfalls geht es wie folgt weiter:**

1. Beginnend mit dem Spieler zur Linken vom Spieler, der den Dominanzplan ausführt, und dann weiter im Uhrzeigersinn, kann sich jeder Gegner dazu entscheiden, einen seiner Ritualmarker aus einem anderen Stadtteil in diesen Stadtteil zu bewegen, sofern es ein freies Feld für Ritualmarker gibt. Es gibt nur eine „Runde“ des Bewegens von Ritualmarkern in den Stadtteil, in dem die Konfrontation stattfinden wird. Der Spieler, der den Dominanzplan ausführt, darf keinen Ritualmarker bewegen, nur seine Gegner dürfen dies.

Anmerkung: Befinden sich keine freien Felder für Ritualmarker in dem Stadtteil, können keine Ritualmarker bewegt werden. Hat niemand anders ein Ritual in diesem Stadtteil, um sich der Konfrontation zu stellen, geht es direkt mit dem Schritt Schrecken verbreiten weiter.

2. Alle Spieler, die Ritualmarker in diesem Stadtteil haben, nehmen an der Konfrontation teil. Sie können Karten von ihrer Hand spielen (sie können auch Karten ohne Angriffssymbole als Bluff spielen) und Schläger einsetzen. Spieler ohne Ritualmarker in dem Stadtteil, können nichts zu einer Konfrontation beitragen. **Geht wie folgt vor:**

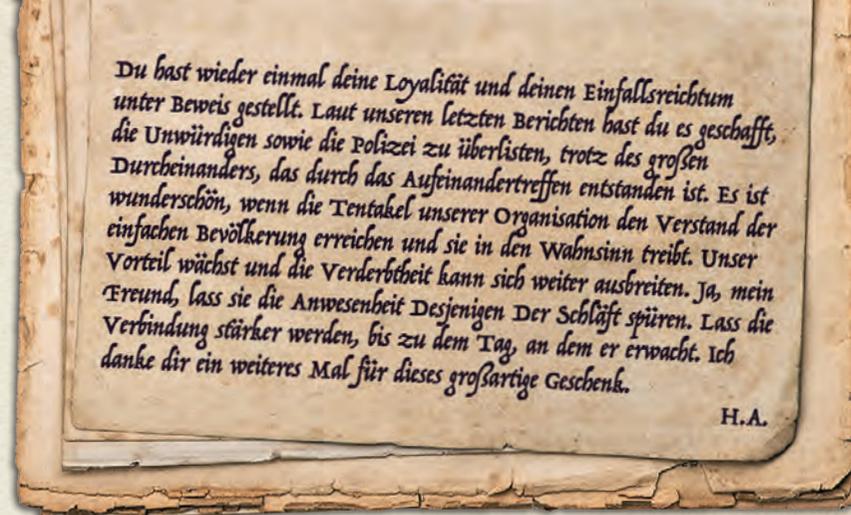
– Der Spieler, der den Dominanzplan ausführt, legt eine beliebige Anzahl Karten von seiner Hand verdeckt vor ihm ab. Dann darf er eine beliebige Anzahl Schläger von hinter seinem Sichtschirm nehmen und hält diese verdeckt in seiner geschlossenen Faust. Seine Gegner sehen wie viele Karten er ausgewählt hat, aber wissen nicht welche es sind.

– Dann, beginnend mit dem Spieler zur Linken des Spielers, der den Dominanzplan ausführt, macht jeder Spieler, der an der Konfrontation teilnimmt, das gleiche: eine beliebige Anzahl Karten verdeckt vor sich ablegen und eine beliebige Anzahl Schläger in seiner geschlossenen Faust halten.

– Sobald alle Spieler, die an der Konfrontation teilnehmen, Karten und Schläger für den Kampf ausgewählt haben, deckt der Spieler, der den Dominanzplan ausführt, seine Karten auf, handelt ihre Effekte mit dem Stichwort „Konfrontation“ ab und enthüllt die Anzahl der Schläger in seiner Hand. Der Gesamt-Angriffswert dieses Spielers entspricht der Summe aller Angriffssymbole auf seinen gespielten Karten + den eingesetzten Schlägern + der Summe der Stufen der Rituale, die dieser Spieler in diesem Stadtteil hat. Dann machen alle anderen Spieler, die an der Konfrontation teilnehmen, im Uhrzeigersinn das Gleiche.

3. Der Spieler mit dem höchsten Gesamt-Angriffswert hat die Konfrontation gewonnen. Nur die Rituale des Gewinners verbleiben in dem Stadtteil. Die Rituale aller anderen Spieler werden aus dem Stadtteil entfernt und zurück in die Vorräte der Spieler gelegt. Jeder Verlierer der Konfrontation erhält eine Chaoskarte und legt sie auf seinen Ablagestapel.

Geht keiner der Spieler als Sieger aus der Konfrontation hervor (mindestens zwei Spieler haben den gleichen Gesamt-Angriffswert), werden die Ritualmarker aller Spieler, die an dieser Konfrontation teilgenommen haben, aus dem Stadtteil entfernt. Dann erhalten alle Spieler, die an dieser Konfrontation teilgenommen haben, jeweils eine Chaoskarte, die sie auf ihren Ablagestapel legen.



Schritt 2 ❖ Schrecken verbreiten

Dieser Schritt ist freiwillig. Der Spieler kann sich entscheiden ihn nicht auszuführen.

AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

Diese Aktion darf nur ausgeführt werden, wenn der Spieler, der den Dominanzplan ausführt, als Sieger aus der Konfrontation hervorgegangen ist oder falls es nicht zu einer Konfrontation gekommen ist (siehe oben).



AUSFÜHRUNG

1. Um Schrecken unter den Anwohnern zu verbreiten, benötigt der Spieler einen Gesamt-Schreckenswert, der höher ist als der gegenwärtige Zustand der Geistigen Gesundheit der Anwohner in dem Stadtteil. Der gegenwärtige Zustand der Geistigen Gesundheit der Anwohner in einem Stadtteil entspricht der Summe aus dem auf dem Marker für Geistige Gesundheit aufgedruckten Wert + der Anzahl an Ermittlermarkern (neben dem Feld für Geistige Gesundheit) in diesem Stadtteil.
2. Der Gesamt-Schreckenswert des Spielers in dem Stadtteil entspricht der Summe der Stufen seiner Ritualmarker in diesem Stadtteil. Der Gesamt-Schreckenswert kann durch das Spielen von Kultkarten mit Schreckenssymbolen und/oder dem Einsatz von Freaks erhöht werden.



3. Übersteigt der Gesamt-Schreckenswert die Höhe der Geistigen Gesundheit in dem Stadtteil, darf der Spieler einen seiner Dominanzmarker **1** (oder zwei seiner Dominanzmarker, wenn es keine Konfrontation gab **2**) in diesem Stadtteil platzieren
4. Danach, sofern der Schritt Schrecken verbreiten erfolgreich war, entfernt der Spieler einen beliebigen eigenen Ritualmarker aus diesem Stadtteil.



Tipp: Erlaubt niemals euren Gegnern in einem Stadtteil ohne eine Konfrontation Schrecken zu verbreiten, da dies ihnen schnell einen Vorteil verschaffen würde.



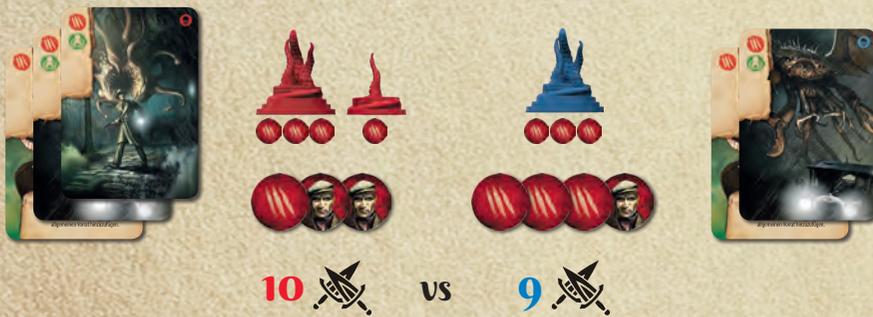
FELDER FÜR DIE DOMINANZMARKER

Jeder Stadtteil hat eine begrenzte Anzahl an Feldern, auf denen die Spieler ihre Dominanzmarker platzieren können.

Wenn ein Spieler einen seiner Dominanzmarker platzieren dürfte, es jedoch keine freien Felder gibt, darf er einen beliebigen Dominanzmarker in diesem Stadtteil durch seinen eigenen ersetzen. Dies stellt den Kampf der Kulte um die Dominanz in dem Stadtteil dar.

Beispiel: In dem Stadtteil, in dem ein Spieler den Dominanzplan ausführt, befindet sich ein Ermittlermarker, daher sind die Kosten für Schrecken verbreiten um 1 erhöht.

- Der rote Spieler führt den Dominanzplan aus, indem er seinen Planungsmarker vom Spielbrett entfernt und ihn im Dominanzbereich des Planungstableaus platziert. Er hat 2 Ritualmarker in dem Stadtteil: ein Stufe I und ein Stufe III Ritual.
- Der blaue Spieler will den roten Spieler davon abhalten, den Stadtteil zu dominieren, also bewegt er einen Stufe III Ritualmarker **1** von einem anderen Stadtteil in diesen. Rot hat in diesem Stadtteil nun einen Gesamt-Angriffswert von 4 und blau einen Gesamt-Angriffswert von 3.
- Da sich nun Ritualmarker von mindestens zwei Spielern in diesem Stadtteil befinden, kommt es zu einer Konfrontation. Rot spielt drei Karten von seiner Hand verdeckt vor sich aus und nimmt eine Anzahl von Schlägern von hinter seinem Sichtschirm und hält sie in seiner geschlossenen Faust, damit blau nicht weiß, wie viele Schläger er in den Kampf schicken wird.
- Nun spielt blau zwei Karten von seiner Hand verdeckt vor sich aus und nimmt eine Anzahl Schläger von hinter seinem Sichtschirm, die er in seiner geschlossenen Faust hält.
- Rot deckt seine Karten auf und enthüllt die Schläger in seiner Hand. Dann darf er die Effekte der Karten verwenden, die das Stichwort „Konfrontation“ tragen. Anschließend bestimmt er seinen Gesamt-Angriffswert, indem er die Anzahl der Angriffssymbole auf den Karten, die Schläger und die Stufen seiner Rituale in diesem Stadtteil addiert.
- Blau macht das gleiche wie rot.
- Der Gewinner der Konfrontation ist der Spieler mit dem höchsten Gesamt-Angriffswert. In diesem Beispiel ist rot der Gewinner (10 zu 9).



- Alle Ritualmarker des blauen Spielers in diesem Stadtteil werden vom Spielbrett entfernt **2** (der Spieler erhält sie zurück). Außerdem erhält blau eine Chaoskarte und legt sie auf seinen Ablagestapel. Alle während dieser Konfrontation gespielten Karten werden abgeworfen und alle eingesetzten Schläger werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

- Da der blaue Spieler verloren hat, kann der rote Spieler nun versuchen Schrecken zu verbreiten. **Anmerkung:** Hätte der rote Spieler nicht gewonnen, würde der Schritt Schrecken verbreiten nicht abgehandelt werden.
- Rot wirft eine beliebige Anzahl Kultkarten mit dem Schrecken-Symbol aus seiner Hand ab und gibt eine beliebige Anzahl Schreckensmarker von hinter seinem Sichtschirm aus, so dass sein Gesamt-Schreckenswert in diesem Stadtteil den gegenwärtigen Wert für Geistige Gesundheit übertrifft. In diesem Beispiel beträgt der gegenwärtige Wert für Geistige Gesundheit 4 (3 auf dem Marker für Geistige Gesundheit + 1 für den Ermittler in diesem Stadtteil). Der rote Spieler addiert die Summe seiner Ritualmarker in dem Stadtteil zu seinem Gesamt-Schreckenswert. In diesem Beispiel hat der rote Spieler 2 Rituale, Stufe I und Stufe III. Somit ist sein Schreckenswert 4. Um die Geistige Gesundheit in diesem Stadtteil zu überbieten, muss der rote Spieler eine Kultkarte mit einem Schreckenssymbol abwerfen oder einen Schreckensmarker ausgeben. Er tut dies und verbreitet somit erfolgreich Schrecken.



- Nun platziert rot einen seiner Dominanzmarker in diesem Stadtteil. **3**
- Anmerkung:** Wäre es nicht zu einer Konfrontation gekommen, hätte der rote Spieler zwei Dominanzmarker platzieren können, anstatt nur einen.
- Nachdem er erfolgreich Schrecken verbreitet hat, muss der rote Spieler einen seiner Ritualmarker vom Spielbrett entfernen. Er entscheidet sich für das Ritual der Stufe I. **4**



Regeln für die Solo-Variante

Unerschrocken bist du nach Arkham gekommen, trotz der Berichte über zahlreiche andere Kulte in dieser Stadt. In der Hoffnung, dass deine Pläne zur Mehrung der Macht deiner Organisation Früchte tragen mögen. Du glaubst, du kannst einfach so in ihr Revier spazieren und ihnen ihre Anhänger abspenstig machen? In diesem Fall bereite dich gut vor und lies die folgenden Regeln, die es zu beachten gilt.

Die Regeln für die Solo-Variante sind denen der normalen Variante nicht unähnlich. Doch statt gegen einen Spieler aus Fleisch und Blut zu spielen, wirst du gegen den Mechanismus dieses Spiels antreten, NSC genannt. Er ist sehr einfach in seiner Anwendung und als Hilfe bekommst du eine NSC-Karte, die alle notwendigen Informationen über die Aktionen des NSCs in diesem Spiel enthält.

ACHTUNG

Das nachfolgende Kapitel enthält nur Regeln und keine Hintergrundtexte zum Spiel. Möchtest du mehr zum Hintergrund des Spiels erfahren, so lies zuerst die normalen Regeln.

Spielablauf der Solo-Variante

❖ Eine Übersicht

❖ 21

Eine normale Partie wird über 6 Runden gespielt. Jedoch kannst du dich vorab entscheiden, mehr Runden zu spielen. Jede Runde (außer der ersten und letzten) besteht aus den gleichen 5 Phasen.

1 • Stadtphase

Decke die oberste Karte des Stadtstapels auf und handle ihren Effekt ab.

Anmerkung: Die Stadtphase wird in der ersten Runde übersprungen.

2 • Kultphase

Besteht aus zwei Aktionen, die in der hier genannten Reihenfolge abgehandelt werden:

Mobilisierung – Ziehe 6 Karten von deinem Kultstapel.

Rekrutierung – Wirf 5 Rekrutierungswürfel und erhalte Kultistenmarker entsprechend dem Ergebnis des Würfelwurfs.

3 • Planungsphase

Du platzierst einen deiner Planungsmarker auf dem entsprechenden Feld in einem Stadtteil deiner Wahl. Anschließend macht der NSC das gleiche, jedoch wird der Stadtteil, in dem er seinen Planungsmarker platziert, durch den Wurf eines Würfels entschieden. Du und der NSC fährt solange mit dem Platzieren eurer Planungsmarker fort, bis ihr beide alle vier Planungsmarker auf dem Spielbrett platziert habt.

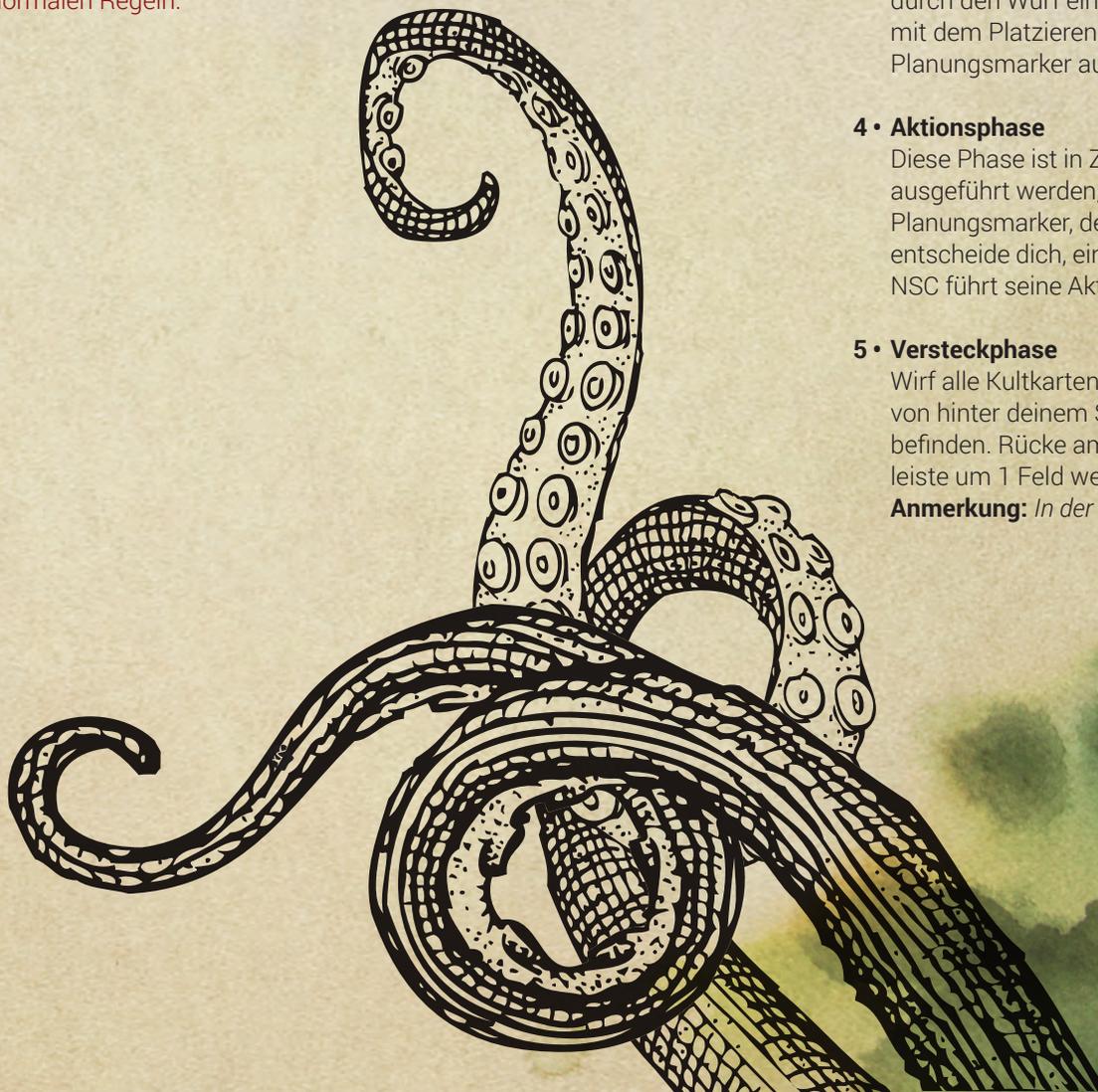
4 • Aktionsphase

Diese Phase ist in Züge unterteilt, in denen die Pläne der Kultisten ausgeführt werden, beginnend mit dir: Entferne einen deiner Planungsmarker, der sich zuoberst auf einem beliebigen Stapel befindet und entscheide dich, einen Plan auszuführen oder ihn verfallen zu lassen. Der NSC führt seine Aktion entsprechend der NSC-Karte aus.

5 • Versteckphase

Wirf alle Kultkarten von deiner Hand ab und wirf so lange Kultistenmarker von hinter deinem Sichtschirm ab, bis sich dort nur noch 5 Kultistenmarker befinden. Rücke am Ende dieser Phase den Rundenmarker auf der Rundenleiste um 1 Feld weiter.

Anmerkung: In der letzten Runde wird die Versteckphase übersprungen.



Spielaufbau

❖ 1

Lege das Spielbrett in die Mitte des Tisches. **Anmerkung:** Das Spielbrett besteht aus 5 Teilen, die wie ein Puzzle zusammengesetzt werden müssen. Beginne mit dem zentralen Teil und füge dann die vier Teile des Kreises hinzu.

❖ 2

Platziere einen Sperrmarker  1 auf dem Feld für Planungsmarker im Stadtteil Rivertown. Dieser Stadtteil wird in dieser Partie nicht verwendet. Platziere außerdem einen Sperrmarker in jedem Stadtteil auf den Feldern für Ritualmarker, die mit „+3“ und „+4“ gekennzeichnet sind.

❖ 3

Mische die Stadtkarten und legt sie als verdeckten Kartenstapel neben das Spielbrett. Dies ist der Stadtstapel. 2

❖ 4

Lege das Planungstableau 3 so auf den Tisch, dass du es gut erreichen kannst. Lege anschließend den Rundenmarker 4 auf das mit „1“ gekennzeichnete Feld der Rundenanzeige des Planungstableaus.

❖ 5

Wähle eine Farbe und nimm dir das folgende Spielmaterial in dieser Farbe:

- 5 Ritualmarker 5 (2x Stufe I, 2x Stufe II und 1x Stufe III)
- 4 Kultstättenmarker 6
- 8 Dominanzmarker 7
- 4 Planungsmarker 8
- 12 Kultkarten 9 (die Spielerfarbe wird durch einen kleinen Totenkopf in der oberen rechten Ecke der Karte angezeigt)

❖ 6

Wähle eine Farbe für den NSC und lege sein Spielmaterial so auf den Tisch, dass du es gut erreichen kannst (und so, dass deine Karten nicht mit seinen vermischt werden):

- 5 Ritualmarker 5 (2x Stufe I, 2x Stufe II und 1x Stufe III)
- 4 Kultstättenmarker 6
- 8 Dominanzmarker 7
- 4 Planungsmarker 8
- 12 Kultkarten 9 (die Spielerfarbe wird durch einen kleinen Totenkopf in der oberen rechten Ecke der Karte angezeigt)
- 6 NSC-Karten 10 (platziere die sechs NSC-Karten so, dass du sie gut lesen kannst. Eine von ihnen beschreibt was der NSC in bestimmten Phasen macht und die restlichen fünf beschreiben die Ausführung der Pläne durch den NSC).

❖ 7

Mische deine 12 Startkarten und lege sie als verdeckten Stapel vor dich. Dies ist dein Kultstapel. Mache das gleiche mit den Kultkarten des NSCs und lege seinen Kultstapel neben sein Spielmaterial.

❖ 8

Sortiere die Stadtteilkarten in offene Stapel der gleichen Karten (mit dem gleichen Bild). Lege die von dir gewählten Stapel und lege sie auf die entsprechenden Felder in von dir gewählten Stadtteilen. 11

Anmerkung: In jedem Stadtteil muss es einen Stapel mit  Wächter- und einen Stapel mit  Aktionskarten geben. Du kannst nicht zwei Wächterstapel oder zwei Aktionsstapel in einen Stadtteil legen. Ob eine Karte eine Wächter- oder Aktionskarte ist, wird durch das Symbol in der rechten oberen Ecke der Karte angezeigt.

Empfohlene Platzierung der Stadtteilkarten für die erste Partie: Verwende die nachfolgenden Vorgaben, anstatt die Karten selbst den jeweiligen Stadtteilen zuzuweisen.

Northside



Downtown



Uptown



Rivertown



Nachdem alle Felder für Stadtteilkarten auf dem Spielbrett besetzt sind, legst du den Stapel mit den Chaoskarten 12 neben das Spielbrett. Die übrigen Stadtteilkarten kommen zurück in die Spielschachtel, sie werden für diese Partie nicht benötigt.

❖ 9

Mische die Prologkarten und ziehe zufällig eine davon. Sie sagt dir welche Marker in welchem Stadtteil platziert werden müssen. Lege die Prologkarten nach der Platzierung der Marker zurück in die Spielschachtel.



Anmerkung: Macht eine Prologkarte keine Angaben zur Platzierung der Ermittlermarker, platziere einen Ermittlermarker auf der Ermittlungsleiste jedes Stadtteils. Der Marker muss auf dem Feld platziert werden, das das Symbol mit der entsprechenden Spielerzahl zeigt.

Links:

Empfohlene Prologkarte für deine erste Partie. 13

❖ 10

Du musst den Marker Oberster Kultist nicht verwenden. In dieser Variante

bist du immer zuerst an der Reihe. Du kannst den Marker zurück in die Spielschachtel legen.

❖ 11

Lege das folgende Spielmaterial neben das Spielbrett:

- Kultistenmarker: Angriff 14
- Kultistenmarker: Macht 15
- Kultistenmarker: Schrecken 16
- Ermittlermarker 17
- Sperrmarker 1
- Marker für Geistige Gesundheit 18
- 5 Rekrutierungswürfel und den NPC-Würfel 19

❖ 12

Platziere in jedem Stadtteil einen Kultstättenmarker des NSCs 20 und anschließend, wie nachfolgend beschrieben, in jedem Stadtteil einen seiner Ritualmarker:

- Uptown und Northside: Stufe I Ritualmarker 21
- Downtown: Stufe II Ritualmarker 22

❖ 13

Platziere vor Partiebegrinn einen deiner Kultstättenmarker in einem beliebigen Stadtteil deiner Wahl. 23 Lege die anderen Kultstättenmarker neben dich.

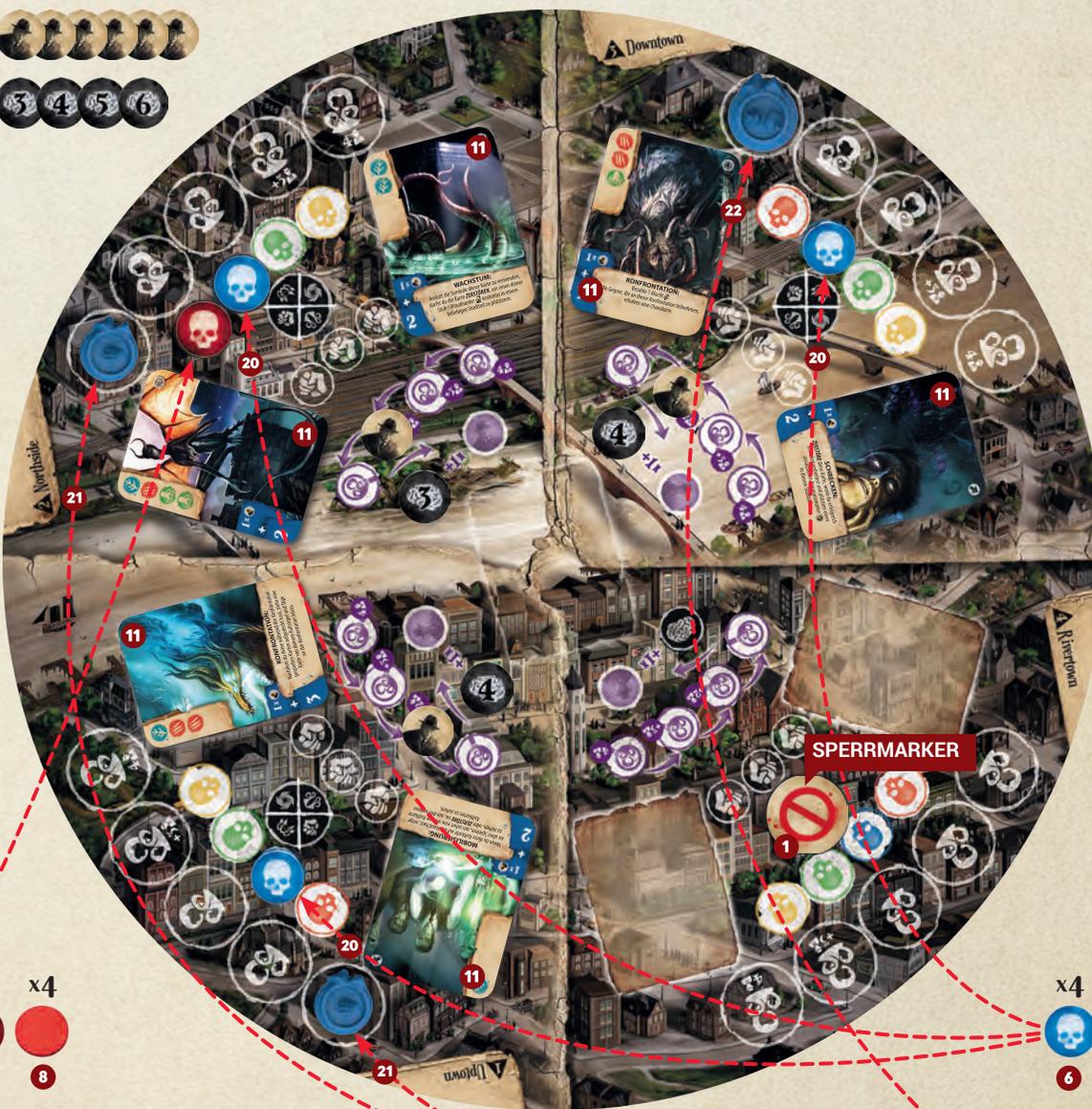


❖ 14

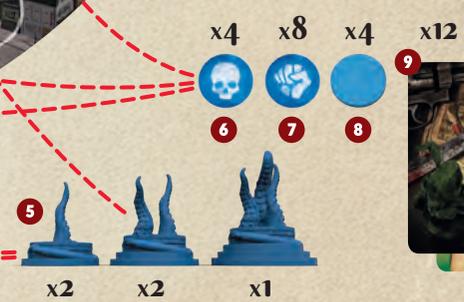
Mische die Zielkarten 24, decke eine zufällig gewählte von ihnen auf und lies dir ihren Text durch. Dies ist dein Ziel in dieser Partie. Jede Zielkarte hat eine Zahl, die ihre Schwierigkeit angibt. Je höher die Zahl, desto schwieriger ist es zu gewinnen. Daher empfehlen wir dir für deine erste Solo-Partie die Zielkarte mit der niedrigsten Zahl.

Empfohlene Zielkarte für deine erste Solo-Partie:

Du musst einfach nur den NSC besiegen.



SPERRMARKER



Die Phasen einer Runde

Die Phasen einer Runde müssen in einer festgelegten Reihenfolge abgehandelt werden. Du kannst nicht mit der nächsten Phase fortfahren, solange du die letzte Phase nicht vollständig abgehandelt hast.

SPIELERREIHENFOLGE

In der Solo Variante handelst du in jeder Phase immer zuerst.

❖ Allgemeine Regeln

KARTENEFFEKTE

Solange es nicht anders angegeben ist, wird eine Karte nach dem Ausführen ihres Effekts nicht abgeworfen.

KARTEN VOM KULTSTAPEL NACHZIEHEN

Zu Beginn einer Partie besteht der Kultstapel jedes Spielers aus 12 Karten. Während einer Partie wird sich die Größe der jeweiligen Kultstapel verändern. Solltest du zu irgendeinem Zeitpunkt Karten nachziehen müssen, dein Kultstapel jedoch nicht genug Karten enthalten, mischt du deinen Ablagestapel und legst ihn als neuen Kultstapel bereit. Danach ziehst du die restlichen Karten. **Anmerkung:** *Dein Kultstapel muss erst leer sein, bevor du den Ablagestapel mischen und als neuen Kultstapel bereitlegen darfst.*

DIE ERWORBENE KARTE VERWENDEN

Wenn du einen Wachstumsplan ausführst, ziehst du eine Karte und nimmst sie auf deine Hand. Diese Karte kann nicht im gleichen Zug verwendet werden, jedoch in der gleichen Runde, während der Ausführung weiterer Pläne. Beispielsweise hast du eine Karte erworben, die das Stichwort „Wachstum“ enthält. Ihr Effekt kann bei der nächsten Ausführung eines Wachstumsplans verwendet werden, jedoch nicht für den Wachstumsplan, während dem die Karte erworben wurde.

WENN MARKER ODER CHAOSKARTEN ZUR NEIGE GEHEN

Die Anzahl an Kultisten- und Ermittlermarkern sowie Chaoskarten ist nicht begrenzt. Wenn der allgemeine Vorrat zur Neige geht, kannst du einfach anderes Spielmaterial an ihrer Stelle verwenden.

1 ❖ Stadtphase

1. Decke die oberste Karte des Stadtstapels auf.
2. Lies den Text der Karte, lege sie auf das Feld für die Stadtkarte auf dem Spielbrett und handle anschließend ihren Effekt ab.

DENKE DARAN

In der ersten Runde wird die Stadtphase übersprungen. Mache direkt mit der Kultphase weiter.

Die Stadtkarten können sowohl einen positiven als auch einen negativen Effekt auf die Pläne der Kulte haben. Diese Effekte können einmalig oder permanent sein, oder nur Auswirkungen auf bestimmte Aktionen in einer Runde haben.

Die Stadtkarte kann außerdem besagen, in welchen Stadtteilen Ermittlermarker auf ihrer Ermittlungsleiste weitergerückt werden müssen.

2 ❖ Kultphase

1 ❖ Mobilisierung (nur du)

Ziehe sechs Karten von deinem Kultstapel. Hast du eine oder mehrere Chaoskarten gezogen, musst du sie abwerfen. Dies bedeutet, dass du in dieser Runde schwächer bist.

DENKE DARAN

Wenn dein Kultstapel keine Karten mehr enthält und du Karten nachziehen musst, mische deinen Ablagestapel und lege ihn als neuen Kultstapel bereit.

Karteneffekte

Hast du eine Karte mit dem Stichwort „Mobilisierung“ gezogen, kannst du ihren Effekt nun nutzen. Sofern es nicht anders angegeben ist, wird die Karte nach dem Abhandeln ihres Effekts **nicht** abgeworfen.

Beispiel einer Karte, die es dir erlaubt eine weitere Karte zu ziehen.



2 ❖ Rekrutierung (nur du)

Wirf alle 5 Rekrutierungswürfel. Bist du mit deinem Wurf nicht zufrieden, kannst du beliebige Würfel bis zu zweimal neu werfen und beliebige der neuen Ergebnisse behalten (zum Beispiel wirfst du die Würfel, dann kannst du eine beliebigen Anzahl Würfel neu werfen und anschließend kannst du wieder eine beliebige Anzahl von ihnen neu werfen). Anschließend nimmst du dir Kultistenmarker aus dem allgemeinen Vorrat, entsprechend der gewürfelten Symbole.

Karteneffekte

Hast du Karten mit dem Stichwort „Rekrutierung“ auf deiner Hand, kannst du sie nun nutzen. Sofern es nicht anders angegeben ist, wird die Karte nach dem Abhandeln ihres Effekts **nicht** abgeworfen.

3 ❖ Planungsphase

Du und der NSC habt jeweils vier Planungsmarker. Eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Pläne findest du auf Seite **27**.

In der Planungsphase platzieren du und der NSC nacheinander eure Planungsmarker in Stadtteilen eurer Wahl. Zu diesem Zeitpunkt gibst du deine Pläne noch nicht bekannt, du zeigst lediglich an, in welchen Stadtteilen du etwas

tun möchtest. In der Aktionsphase wirst du entscheiden können, welche Aktionen du ausführen möchtest, nachdem du dir einen besseren Überblick über die aktuelle Situation verschafft hast. **Du und der NSC müsst beide eure vier Planungsmarker auf dem Spielbrett platzieren.** Ihr dürft nicht weniger Planungsmarker auf dem Spielbrett platzieren, außer eine Stadtkarte besagt etwas anderes.

Tipp: Es ist wichtig und ein elementarer Bestandteil des Spiels, die Mechanismen des Platzierens der Planungsmarker und ihrer Ausführung in der nächsten Phase zu verstehen. Wenn du nicht vorausschauend planst, kann es passieren, dass einer oder mehrere deiner Pläne nicht mehr ausführbar sind und dir nichts anderes übrig bleibt, als die Pläne in der nächsten Phase aufzugeben.

DIE MARKER PLATZIEREN

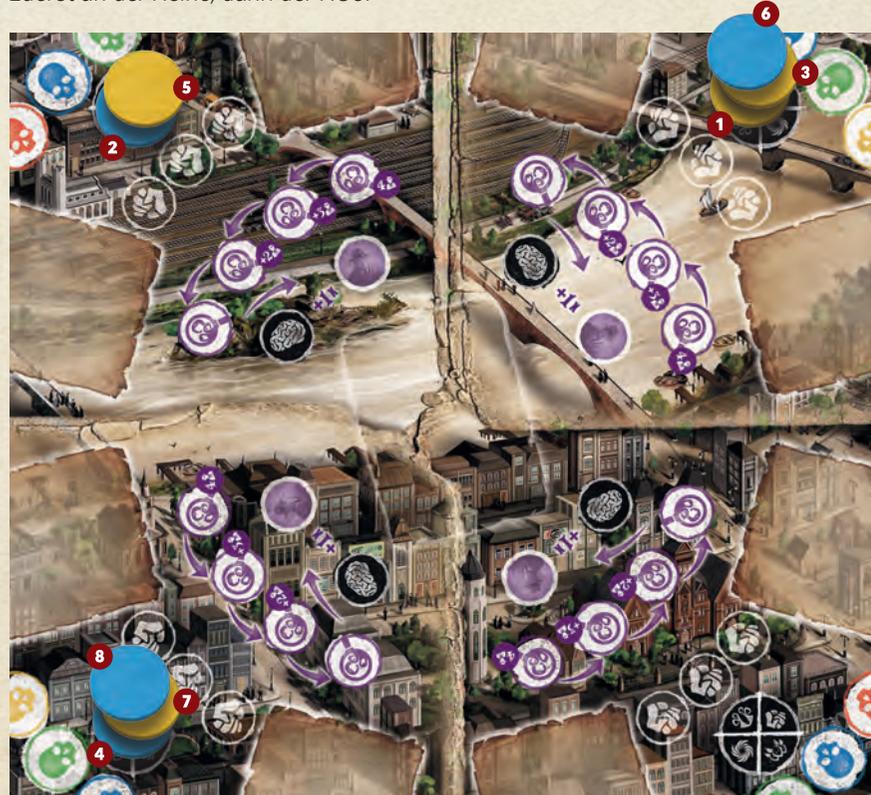
1. Platziere einen deiner Planungsmarker auf dem entsprechenden Feld in einem beliebigen Stadtteil.
2. Wirf den NSC-Würfel. Wirf ihn erneut, falls das Ergebnis des Würfelwurfs der Stadtteil ist, der nicht verwendet wird. Platziere den Planungsmarker in dem Stadtteil, der dem Ergebnis des Würfelwurfs entspricht.
3. Die Platzierung der Marker (Schritte 1 und 2) wird solange wiederholt, bis du und der NSC eure vier Planungsmarker auf dem Spielbrett platziert habt.



MIT DEN PLANUNGSMARKERN STAPEL BILDEN

Befindet sich bereits ein Planungsmarker in dem Stadtteil, in dem du (oder der NSC) deinen Planungsmarker platzieren willst, legst du deinen Marker einfach auf den sich dort bereits befindlichen Planungsmarker und bildest dadurch einen Stapel. Der Planungsmarker, der sich ganz oben auf dem Stapel befindet, ist immer der Marker, der zuletzt in einem Stadtteil platziert wurde.

Beispielhafte Platzierung von Planungsmarkern in der Solo-Variante. Du bist zuerst an der Reihe, dann der NSC:



❖ Allgemeine Regel: Planungsmarker

❖ 25

Dein Kult muss in einem Stadtteil, in dem du einen Planungsmarker platzieren möchtest, nicht präsent sein (eine Kultstätte oder einen Ritualmarker in diesem Stadtteil haben). Das gleiche gilt für den NSC.

4 ❖ Aktionsphase

Die Aktionsphase ist in Züge unterteilt, in denen du und der NSC eure Pläne ausführt. Du bist zuerst an der Reihe. Der NSC führt seine Aktionen entsprechend der NSC-Karte aus.

WICHTIG

Während eurer Züge dürfen du und der NSC nur einen eurer Planungsmarker zur Ausführung eines Plans verwenden, der zuoberst auf einem Stapel in einem beliebigen Stadtteil liegt. Gibt es keinen Planungsmarker, der diese Voraussetzung erfüllt, wird der Zug dieses Spielers übersprungen.

❖ Allgemeine Regel: Bezahlen

Du kannst mit den Kultkarten, die du auf deiner Hand hast, bezahlen, indem du sie auf deinen Ablagestapel abwirfst. Du kannst außerdem mit den Kultistenmarkern bezahlen, die sich hinter deinem Sichtschirm befinden, indem du sie zurück in den allgemeinen Vorrat legst.



DENKE DARAN

Du darfst einen Plan pro Runde maximal zweimal ausführen. Mit anderen Worten, du darfst niemals mehr als zwei deiner Planungsmarker im gleichen Bereich (zum Beispiel dem Einflussbereich) auf dem Planungstableau platzieren. Diese Einschränkung gilt nicht für den Bluff-Bereich. Dort darfst du beliebig viele deiner Planungsmarker platzieren.

Dies gilt nicht für den NSC.

DAS AUSFÜHREN EINES PLANS DURCH DICH

Entferne einen deiner Planungsmarker, der zuoberst auf einem beliebigen Stapel liegt und entscheide dich dafür einen Plan auszuführen oder ihn verfallen zu lassen:

- **Einen Plan ausführen:** Platziere deinen Planungsmarker in einem von dir gewählten Bereich auf dem Planungstableau und handle den Effekt ab (Siehe Pläne der Kulte auf Seite 27).
- **Verfallen lassen (Bluff):** Anstatt einen Plan auszuführen, platziere deinen Planungsmarker in dem Bluff-Bereich des Planungstableaus und erhalte dafür einen Bonus in Form von zwei beliebigen Kultistenmarkern.

DAS AUSFÜHREN EINES PLANS DURCH DEN NSC

Sollten sich die Planungsmarker des NSCs zuoberst auf mehreren Stapeln befinden, führt der NSC seinen Plan in dem Stadtteil mit der niedrigsten Zahl aus (unter denen, in denen der Planungsmarker zuoberst liegt). Liegt keiner der Planungsmarker des NSCs zuoberst auf einem der Stapel, wird der Zug des NSCs übersprungen. Ansonsten, entferne den Planungsmarker aus dem entsprechenden Stadtteil und lege ihn zurück in den Vorrat des NSCs. Wirf dann den NSC-Würfel und handle dann das Ergebnis wie folgt ab:

- 1 **Vorbereitungsplan:** Sollten sich in dem Stadtteil keine freien Felder für Ritualmarker befinden (alle Felder sind besetzt), mache mit Plan 3 weiter. Andernfalls platziert der NSC seinen Ritualmarker mit der höchsten Stufe in dem Stadtteil und rückt den Ermittlermarker auf der Ermittlungsleiste des Stadtteils weiter. Hat der NSC jedoch keine Ritualmarker in seinem Vorrat, mache stattdessen mit Plan 2 weiter. **Anmerkung:** Der NSC muss für die Platzierung des Ritualmarkers nicht bezahlen.
- 2 **Einflussplan:** Sollten sich in dem Stadtteil keine freien Felder für Ritualmarker befinden (alle Felder sind besetzt) oder der NSC keine Ritualmarker in anderen Stadtteilen haben, mache mit Plan 3 weiter. Andernfalls bewegt der NSC seinen Ritualmarker mit der niedrigsten Stufe aus einem Stadtteil mit einer höheren Zahl in den Stadtteil (sofern möglich, sonst aus einem Stadtteil mit einer niedrigeren Zahl). Nach dem Bewegen des Ritualmarkers, wird das Ritual um eine Stufe erhöht, indem dieser Marker durch einen Ritualmarker der nächsthöheren Stufe aus dem Vorrat des NSCs ersetzt wird. Außerdem zieht der NSC eine Karte von seinem Kultstapel und legt sie verdeckt neben seinen Vorrat. Diese Karte verbleibt dort bis zur nächsten Konfrontation, während derer sie als Bonus zu den Karten des NSCs zählt.
- 3 **Dominanzplan:** Hat der NSC keine Ritualmarker in dem Stadtteil, mache mit Plan 4 weiter. Andernfalls führt der NSC den Dominanzplan aus, der aus den Schritten Konfrontation und Schrecken verbreiten besteht, wie auf Seite 29 beschrieben.
- 4 **Wachstumsplan:** Nimm eine Wächterkarte aus dem Stadtteil und lege sie oben auf den Kultstapel des NSCs. Zerstöre anschließend eine Chaokarte aus dem Ablagestapel des NSCs, sofern möglich. **Anmerkung:** Der NSC muss für den Erhalt der Karte nicht bezahlen.
- 5 **Verfallen lassen (Bluff):** Sollte der NSC keinen der Pläne ausführen können, entfernt er seinen Planungsmarker und nimmt sich stattdessen zwei Schläger aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen Vorrat. Diese Marker verbleiben dort bis zur nächsten Konfrontation, während derer sie als Bonus zum Angriff des NSCs hinzugerechnet werden.

Du und der NSC führt eure Aktionen in Zügen aus, bis alle Planungsmarker vom Spielbrett entfernt wurden.

Beispielhafte Ausführung von Plänen durch dich und den NSC. Du bist zuerst an der Reihe.



5 Versteckphase

In dieser Phase musst du:

1. Alle Kultkarten von deiner Hand abwerfen.
2. Solange Kultistenmarker zurück in den allgemeinen Vorrat legen, bis du nur noch fünf Kultistenmarker hast.
Anmerkung: Manche Stadtkarten können diese Regel verändern.
3. Der NSC mischt seinen Kultstapel. Denk daran, dass sein Ablagestapel **erst** gemischt wird, wenn der Kultstapel leer ist.
4. Den Rundenmarker um ein Feld weiterrücken.
5. Dir deine Planungsmarker vom Planungstableau zurückholen.

DENKE DARAN

In der letzten Runde wird die Versteckphase übersprungen. Mache direkt mit dem Spielende weiter.

Spielende

Eure Zeit ist abgelaufen. Nun werdet ihr sehen, ob eure Aktionen für die Herrlichkeit des Großen Alten effektiv genug waren. Nun werdet ihr sehen, wessen Herrschaft in Arkham gerade erst begonnen hat. Die Partie endet in der letzten Runde direkt nach der Aktionsphase. Die Spieler berechnen ihre Siegpunkte und der Spieler, der die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner.

Jeder Spieler (du und der NSC) erhält 1 Siegpunkt:

- für jeden eigenen Dominanzmarker auf dem Spielbrett
- für jeden eigenen Kultstättenmarker auf dem Spielbrett, sofern sich mindestens ein eigener Ritualmarker in demselben Stadtteil befindet
- wenn er die meisten Ritualmarker auf dem Spielfeld hat (unabhängig von deren Stufen). Im Falle eines Gleichstands, erhält jeder am Gleichstand beteiligte Spieler 1 Siegpunkt)

Auflösen eines Gleichstands

Kommt es bei der höchsten Siegpunktzahl zwischen dir und dem NSC zu einem Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Dominanzmarkern auf dem Spielbrett. Ist weiterhin ein Gleichstand gegeben, dann ist der Spieler mit den meisten Kultstätten auf dem Spielbrett der Gewinner. Könnt ihr weiterhin keinen Sieger benennen, dann prüft das folgende: der Spieler mit den meisten Ritualen auf dem Spielfeld (ungeachtet ihrer Stufen), danach, der Spieler der die wenigsten Chaokarten in seinem Kultstapel (inkl. Ablagestapel) hat.





Die Pläne

Der Effekt jedes Plans ist auf den Stadtteil beschränkt, dem der Planungsmarker zugeordnet war.

- 1 Wachstumsplan
- 2 Vorbereitungsplan
- 3 Einflussplan
- 4 Dominanzplan

Wachstumsplan

Dieser Plan erlaubt es dir, eine oder zwei unterschiedliche Stadtteilkarten in dem Stadtteil zu erwerben, aus dem du deinen Planungsmarker soeben entfernt hast. Zusätzlich zum Erwerb von Stadtteilkarten (oder stattdessen), kannst du eine Karte aus deinem Ablagestapel zerstören. Du darfst dir deinen Ablagestapel ansehen und eine beliebige Karte daraus auswählen, die zerstört wird (aus dem Spiel entfernt wird).

AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

Du musst eine Kultstätte oder einen Ritualmarker in dem Stadtteil haben.



AUSFÜHRUNG

1. Entferne deinen Planungsmarker aus dem Stadtteil und platziere ihn im Wachstumsbereich des Planungstableaus.
2. Du darfst bis zu zwei unterschiedliche Stadtteilkarten aus diesem Stadtteil erwerben. **Anmerkung:** Du kannst niemals zwei Kopien derselben Karte mit der gleichen Aktion erwerben.
3. Jede erworbene Karte hat Kosten in Form von Macht. Diese Kosten kannst du mit Kultkarten aus der Hand und/oder Adepten, die sich hinter deinem Sichtschirm befinden, bezahlen. **Anmerkung:** Die Kosten einer Karte entsprechen ihren Grundkosten + 1 je Ermittlermarker (der sich neben dem Marker für Geistige Gesundheit befindet) in diesem Stadtteil.

4. Wirf Karten, die du verwendet hast, um die Kosten zu bezahlen, auf deinen Ablagestapel ab und lege verwendete Kultistenmarker zurück in den allgemeinen Vorrat. 1
5. Nimm die erworbenen Karten auf deine Hand. Du kannst sie in einem der folgenden Züge dieser Runde verwenden. 2
6. Zusätzlich zum Erwerb von Stadtteilkarten (oder stattdessen) kannst du eine beliebige Karte aus deinem Ablagestapel zerstören. 3



Anmerkung: Die zerstörte Karte wird zurück in die Spielschachtel gelegt und kann in dieser Partie nicht mehr verwendet werden.

SEHR WICHTIG

Jeder Ermittlermarker in dem Stadtteil (mit Ausnahme des Ermittlermarkers, der sich noch auf der Ermittlungsleiste befindet) erhöht die Kosten jeder dort erworbenen Karte.

Beispiel: In dem Stadtteil, in dem ein Spieler den Wachstumsplan ausführt, befindet sich ein Ermittlermarker, daher sind die Kosten für den Erwerb von Karten um 1 erhöht.

Der gelbe Spieler entscheidet sich, zwei Karten aus diesem Stadtteil zu erwerben. Die Kosten zum Erwerb jeder dieser Karten sind um eins erhöht, da sich in diesem Stadtteil ein Ermittlermarker befindet. Der Spieler entfernt seinen Planungsmarker und platziert ihn im Wachstumsbereich des Planungstableaus. Anschließend bezahlt der Spieler insgesamt sieben Macht: er wirft zwei Karten von seiner Hand ab, die insgesamt vier Machtsymbole haben und legt drei Adepten zurück in den allgemeinen Vorrat. Außerdem zerstört der Spieler am Ende seines Zuges eine Chaoskarte aus seinem Ablagestapel.



Vorbereitungsplan

Dieser Plan erlaubt es dir zwei unterschiedliche Aktionen oder auch nur eine von ihnen auszuführen.



VOR DER AUSFÜHRUNG

Rücke den Ermittlermarker auf der Ermittlungsleiste des Stadtteils um 1 Feld weiter. Sobald der Ermittlermarker

in dem Stadtteil auftaucht (das Feld neben dem Marker für Geistige Gesundheit erreicht), wird er dort gestapelt. Lege danach sofort einen neuen Ermittlermarker auf das Feld mit dem Symbol für 2 Spieler der Ermittlungsleiste.

Aktion 1 ♦ Kultstätte vorbereiten

AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

Du darfst keine Kultstätte in dem Stadtteil haben.

AUSFÜHRUNG

1. Entferne deinen Planungsmarker aus dem Stadtteil und platziere ihn im Vorbereitungsbereich des Planungstableaus.
2. Platziere deinen Kultstättenmarker in dem Stadtteil und bezahle die Vorbereitungskosten in Höhe von 5 Macht + 1 Macht je Ermittlermarker (der sich neben dem Marker für Geistige Gesundheit befindet) in diesem Stadtteil. Die Kosten kannst du mit Kultkarten aus deiner Hand und/oder Adepten bezahlen.
3. Wirf Karten, die du verwendet hast, um die Kultstätte vorzubereiten, auf deinen Ablagestapel ab und lege verwendete Kultistenmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.



Aktion 2 ♦ Ritual vorbereiten

Indem ein Spieler einen einzigen Vorbereitungsplan ausführt, kann er sowohl eine Kultstätte als auch ein Ritual vorbereiten, gemäß den folgenden Regeln.



AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

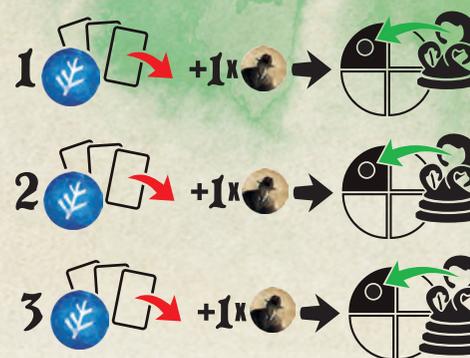
Du musst eine Kultstätte in dem Stadtteil haben. Außerdem muss ein freies Feld für das Ritual vorhanden sein. Du kannst kein Ritual vorbereiten, wenn alle Felder für Rituale bereits besetzt sind.

DENKE DARAN

Indem du einen einzigen Vorbereitungsplan ausführst, kannst du sowohl eine Kultstätte vorbereiten als auch ein Ritual, gemäß den folgenden Regeln.

AUSFÜHRUNG

1. Entferne deinen Planungsmarker aus dem Stadtteil und platziere ihn im Vorbereitungsbereich des Planungstableaus (außer du hast dies bereits beim Vorbereiten der Kultstätte getan).
2. Platziere einen deiner ungenutzten Ritualmarker in dem Stadtteil und bezahle die Kosten in Höhe des Rituals + 1 Macht je Ermittlermarker (der sich neben dem Marker für Geistige Gesundheit befindet) in diesem Stadtteil. Die Kosten kannst du mit Kultkarten aus deiner Hand und/oder Adepten bezahlen.



3. Wirf alle Karten, die du verwendet hast, um das Ritual vorzubereiten, auf deinen Ablagestapel und lege verwendete Kultistenmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.

DENKE DARAN

Dieser Plan erlaubt es dir, nur ein einziges Ritual pro Vorbereitungsplan in dem Stadtteil zu platzieren.

SEHR WICHTIG

Jeder Ermittlermarker in dem Stadtteil (mit Ausnahme des Ermittlermarkers, der sich noch auf der Ermittlungsleiste befindet), erhöht die Kosten jeder Vorbereitung in diesem Stadtteil.

Beispiel: In dem Stadtteil, in dem ein Spieler den Vorbereitungsplan ausführt, befindet sich ein Ermittlermarker, daher sind die Kosten jeder Vorbereitung um 1 erhöht.

Der gelbe Spieler entscheidet sich, eine Kultstätte und ein Stufe I Ritual vorzubereiten. Der Spieler entfernt seinen Planungsmarker und platziert ihn im Vorbereitungsplan des Planungstableaus. Dann rückt er den Ermittler auf der Ermittlungsleiste um 1 Feld weiter. Unglücklicherweise bringt dies den Ermittler dazu, in dem Stadtteil aufzutauchen, dementsprechend erhöhen sich die Kosten für Vorbereitungen noch weiter. Sofort wird ein neuer Ermittlermarker auf dem Feld mit dem Symbol für 2 Spieler auf der Ermittlungsleiste platziert, da es sich um eine Partie für 2 Spieler handelt. Nun kann der Spieler seinen Plan endlich ausführen. Zuerst bereitet er eine Kultstätte für 7 Macht vor (die Grundkosten betragen 5 Macht + 2 wegen der Ermittlermarker, die sich in dem Stadtteil befinden). Danach bereitet er ein Stufe I Ritual für 3 Macht vor (die Grundkosten betragen 1 Macht + 2 wegen der Ermittlermarker, die sich in dem Stadtteil befinden).



Einflussplan

Dieser Plan erlaubt es dir, einen deiner Ritualmarker aus einem beliebigen anderen Stadtteil in diesen Stadtteil zu bewegen. Möchtest du keinen deiner Ritualmarker bewegen, darfst du trotzdem eine Kultkarte ziehen oder eine Karte aus deinem Ablagestapel zerstören.

AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

In dem Stadtteil muss ein freies Feld für das Ritual vorhanden sein. Du kannst kein Ritual in einen Stadtteil bewegen, wenn alle Felder für Rituale bereits besetzt sind.

AUSFÜHRUNG

1. Entferne deinen Planungsmarker aus dem Stadtteil und platziere ihn im Einflussbereich des Planungstableaus.
2. Bewege einen deiner Ritualmarker von einem anderen Stadtteil in diesen Stadtteil und erhöhe die Stufe des Markers um eins (der Marker auf dem Spielbrett wird durch einen eine Stufe höheren Marker ausgetauscht). Du kannst die Stufe eines Rituals nur erhöhen, wenn du noch einen entsprechenden Marker in deinem Vorrat hast. Die Stufe des Rituals kann außerdem nicht erhöht werden, wenn der bewegte Marker bereits ein Stufe III Ritualmarker ist. Dennoch kann dieser Marker bewegt werden. ❶
3. Zusätzlich zum Bewegen des Rituals (oder stattdessen), kannst du eine Karte von deinem Kultstapel ziehen oder eine Karte aus deinem Ablagestapel zerstören. ❷



Beispiel: Der gelbe Spieler entscheidet sich, eines seiner Rituale aus einem anderen Stadtteil in diesen Stadtteil zu bewegen. Er entfernt seinen Planungsmarker und platziert ihn im Einflussbereich des Planungstableaus. Anschließend bewegt er seinen Stufe I Ritualmarker aus dem gewählten Stadtteil in diesen. Nun erhöht er die Stufe seines Rituals, indem er den Ritualmarker durch einen Stufe II Ritualmarker aus seinem Vorrat austauscht. Zusätzlich entscheidet der Spieler sich, eine Karte von seinem Kultstapel zu ziehen.



Dominanzplan

Der Dominanzplan ist einer der anspruchsvollsten Aspekte dieses Spiels. Er besteht aus den zwei Schritten Konfrontation und Schrecken verbreiten, die in einer festen Reihenfolge abgehandelt werden.



AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

Du musst mindestens einen Ritualmarker in dem Stadtteil haben.

Schritt 1 ♦ Konfrontation

Wenn du den Dominanzplan ausführst und sich keine Ritualmarker des NSCs auf dem Spielbrett befinden, kann er dich nicht bekämpfen. In diesem Fall wird der Rest der Konfrontation übersprungen und es geht direkt mit dem Schritt Schrecken verbreiten weiter. Das gleiche gilt, wenn der NSC den Dominanzplan ausführt und sich keine deiner Ritualmarker auf dem Spielbrett befinden.

Andernfalls geht es wie folgt weiter:

1. Wenn du den Dominanzplan ausführst, bewegt der NSC seinen Ritualmarker mit der höchsten Stufe auf dem Spielbrett in diesen Stadtteil. Hat er mehr als einen Marker mit der höchsten Stufe, nimm den Marker aus dem Stadtteil mit der höheren Zahl. Wenn der NSC den Dominanzplan ausführt, darfst du einen deiner Ritualmarker aus einem beliebigen Stadtteil in diesen Stadtteil bewegen.

Anmerkung: Befinden sich keine freien Felder für Ritualmarker in dem Stadtteil, können keine Ritualmarker bewegt werden. Hat dein Gegner kein Ritual in diesem Stadtteil, um sich der Konfrontation zu stellen, mache direkt mit dem Schritt Schrecken verbreiten weiter.

♦ 29

2. Haben du und der NSC Ritualmarker in dem umkämpften Stadtteil, beginnt die Konfrontation.



Gehe wie folgt vor:

- Lege eine beliebige Anzahl Karten von deiner Hand vor dir ab und füge ihnen eine beliebige Anzahl Schläger aus deinem Vorrat hinzu. Handle dann alle Effekte der gespielten Karten mit dem Stichwort „Konfrontation“ ab.
- Der NSC deckt die obersten 3 Karten von seinem Kultstapel auf.
Anmerkung: Hat der NSC eine Karte, die er durch das Ausführen des Einflussplans erhalten hat und die neben seinem Vorrat liegt, muss diese nun aufgedeckt werden, Sie zählt zu seinen anderen Karten für den Kampf (in diesem Fall hat der NSC mehr als drei Karten im Kampf). Dann handelt der NSC alle Effekte der Karten mit dem Stichwort „Konfrontation“ ab. Anschließend wirft der NSC alle Rekrutierungswürfel und wirft alle Ergebnisse, die keine Angriffe sind, zweimal neu.
Anmerkung: Hat der NSC Schläger in seinem Vorrat, fügt er sie alle der Konfrontation hinzu.
- Errechne separat deinen Gesamt-Angriffswert und den des NSCs. Er entspricht der Summe der Angriffssymbole + der Summe der Stufen deiner Ritualmarker in dem Stadtteil.

3. Der Spieler mit dem höchsten Gesamt-Angriffswert hat die Konfrontation gewonnen. Nur die Rituale des Gewinners verbleiben in dem Stadtteil. Die Rituale des Verlierers werden aus dem Stadtteil entfernt und zurück in den Vorrat des Spielers gelegt. Außerdem erhält der Verlierer der Konfrontation eine Chaoskarte und legt sie auf seinen Ablagestapel.

Geht keiner von euch beiden als Sieger aus der Konfrontation hervor (du und der NSC haben den gleichen Gesamt-Angriffswert), werden deine Ritualmarker und die des NSCs aus dem Stadtteil entfernt. Dann erhalten du und der NSC jeweils eine Chaoskarte, die ihr auf euren Ablagestapel legt.

Schritt 2 ♦ Schrecken verbreiten

Dieser Schritt ist freiwillig. Du kannst dich entscheiden ihn nicht auszuführen.

AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG

Diese Aktion darf nur ausgeführt werden, wenn der Spieler (du oder der NSC), der den Dominanzplan ausführt, als Sieger aus der Konfrontation hervorgegangen ist oder falls es nicht zu einer Konfrontation gekommen ist (siehe oben).



AUSFÜHRUNG

1. Um Schrecken unter den Anwohnern zu verbreiten, musst du einen Gesamt-Schreckenswert haben, der höher ist als der gegenwärtige Zustand der Geistigen Gesundheit der Anwohner in dem Stadtteil. Der gegenwärtige Zustand der Geistigen Gesundheit der Anwohner in einem Stadtteil

entspricht der Summe aus dem auf dem Marker für Geistige Gesundheit aufgedruckten Wert + der Anzahl an Ermittlermarkern (neben dem Feld für Geistige Gesundheit) in diesem Stadtteil.

Anmerkung: Der NSC überprüft niemals seinen Schreckenswert. Es wird angenommen, dass sein Schreckenswert immer höher ist als der gegenwärtige Zustand der Geistigen Gesundheit in dem Stadtteil. Verbreitet der NSC Schrecken in einem Stadtteil, überspringe 2. und mache direkt mit 3. weiter.

- Dein Gesamt-Schreckenswert in dem Stadtteil entspricht der Summe der Stufen deiner Ritualmarker in diesem Stadtteil. Der Gesamt-Schreckenswert kann durch das Spielen von Kultkarten mit Schreckenssymbolen und/oder dem Einsatz von Freaks erhöht werden.
- Übersteigt der Gesamt-Schreckenswert die Höhe der Geistigen Gesundheit in dem Stadtteil, hat der Spieler (du oder der NSC) erfolgreich Schrecken verbreitet und darf einen seiner Dominanzmarker (oder zwei seiner Dominanzmarker, wenn es keine Konfrontation gab) in diesem Stadtteil platzieren.



- Danach, sofern der Schritt Schrecken verbreiten erfolgreich war, entfernt der Spieler (du oder der NSC) einen beliebigen eigenen Ritualmarker aus diesem Stadtteil.



Tipp: Versuche dem NSC nicht zu erlauben in einem Stadtteil ohne eine Konfrontation Schrecken zu verbreiten, da ihm dies schnell einen Vorteil verschaffen würde.



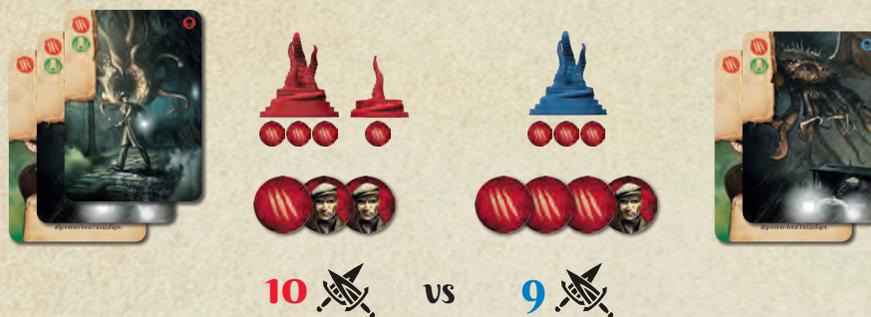
FELDER FÜR DIE DOMINANZMARKER

Jeder Stadtteil hat eine begrenzte Anzahl an Feldern auf denen die Spieler ihre Dominanzmarker platzieren können. Wenn du (oder der NSC) einen deiner Dominanzmarker platzieren dürftest, es jedoch keine freien Felder gibt, darfst du einen beliebigen Dominanzmarker in diesem Stadtteil durch deinen eigenen ersetzen. Dies stellt den Kampf der Kulte um die Dominanz in dem Stadtteil dar.

Beispiel: In dem Stadtteil in dem ein Spieler den Dominanzplan ausführt, befindet sich ein Ermittlermarker, daher sind die Kosten für Schrecken verbreiten um 1 erhöht.

- Der rote Spieler führt den Dominanzplan aus, indem er seinen Planungsmarker vom Spielbrett entfernt und ihn im Dominanzbereich des Planungstableaus platziert. Er hat 2 Ritualmarker in dem Stadtteil: ein Stufe I und ein Stufe III Ritual.
- Der blaue Spieler (NSC) will den roten Spieler davon abhalten, den Stadtteil zu dominieren, also bewegt er einen Stufe III Ritualmarker 1 von einem anderen Stadtteil in diesen. Rot hat in diesem Stadtteil nun einen Gesamt-Angriffswert von 4 und blau einen Gesamt-Angriffswert von 3.
- Da sich nun Ritualmarker von zwei Spielern in diesem Stadtteil befinden, kommt es zu einer Konfrontation. Rot spielt 3 Karten von seiner Hand und nimmt eine Anzahl von Schlägern. Rot darf nun die Effekte von gespielten Karten mit dem Stichwort „Konfrontation“ abhandeln.
- Der NSC deckt die obersten drei Karten von seinem Kultstapel auf und wirft die Rekrutierungswürfel. Er wirft zweimal alle Würfel neu, die kein Angriffssymbol zeigen.

- Beide, der rote Spieler und der NSC, bestimmen ihren Gesamt-Angriffswert, indem sie ihre Angriffssymbole addieren + Angriffsmarker + Stufen ihrer Rituale in dem umkämpften Stadtteil.
- Der Gewinner der Konfrontation ist der Spieler mit dem höchsten Gesamt-Angriffswert. In diesem Beispiel ist rot der Gewinner.



- Alle Ritualmarker des blauen Spielers (NSC) in diesem Stadtteil werden vom Spielbrett entfernt 2 (sie werden zurück in den Vorrat des NSCs gelegt). Außerdem erhält der NSC eine Chaoskarte und legt sie auf seinen Ablagestapel. Alle während dieser Konfrontation gespielten Karten werden abgeworfen und alle eingesetzten Schläger werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Da der blaue Spieler verloren hat, kann der rote Spieler nun versuchen Schrecken zu verbreiten. **Anmerkung:** Hätte der rote Spieler nicht gewonnen, würde der Schritt Schrecken verbreiten nicht abgehandelt werden.
- Rot wirft eine beliebige Anzahl Kultkarten mit dem Schrecken-Symbol aus seiner Hand ab und gibt eine beliebige Anzahl Schreckensmarker von hinter seinem Sichtschirm aus, so dass sein Gesamt-Schreckenswert in diesem Stadtteil den gegenwärtigen Wert für Geistige Gesundheit übertrifft. In diesem Beispiel beträgt der gegenwärtige Wert für Geistige Gesundheit 4 (3 auf dem Marker für Geistige Gesundheit + 1 für den Ermittler in diesem Stadtteil). Der rote Spieler addiert die Summe seiner Ritualmarker in dem Stadtteil zu seinem Gesamt-Schreckenswert. In diesem Beispiel hat der rote Spieler 2 Rituale, Stufe I und Stufe III. Somit ist sein Schreckenswert 4. Um die Geistige Gesundheit in diesem Stadtteil zu überbieten, muss der rote Spieler eine Kultkarte mit einem Schreckenssymbol abwerfen oder einen Schreckensmarker ausgeben. Er tut dies und verbreitet somit erfolgreich Schrecken.



- Nun platziert rot einen seiner Dominanzmarker in diesem Stadtteil. 3
- Anmerkung:** Wäre es nicht zu einer Konfrontation gekommen, hätte der rote Spieler zwei Dominanzmarker platzieren können, anstatt nur einen.
- Nachdem er erfolgreich Schrecken verbreitet hat, muss der rote Spieler einen seiner Ritualmarker vom Spielbrett entfernen. Er entscheidet sich für das Ritual der Stufe I. 4



REDIMP GAMES
Prosta 244
43-376 Kalna
contact@redimp.pl
www.redimp.pl

SPIELDESIGN
Krzysztof Wolicki

ILLUSTRATIONEN
Łukasz Matuszek
Maciej Zumirski

GRAFIKDESIGN UND LAYOUT
Paweł Niziołek

ÜBERSETZUNG
Peer Lagerpusch

LEKTORAT
Pierre Dierks
Markus Klapper
Karsten Schulmann

GRAFIKDESIGN SPIELREGEL
Karolina Lewanowicz

Dieses Spiel widme ich meinen wundervollen Kindern Wiktoria und Kinga und bedanke mich gleichzeitig für ihr Verständnis und ihre Geduld, während der Zeit als ich mit der Entwicklung dieses Spiels beschäftigt war.

Ich bedanke mich außerdem bei den folgenden Personen für ihre großartige Hilfe: Rafał Żaba, Maciej Bożek, Szymon Luszczak, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Łupieżowiec Sebastian, Michał Libera, Andrzej Kuplowski, Rafał Kimla, Mikołaj Mirewski und bei allen, die den Prototyp des Spiels bei zahlreichen Messen getestet haben.
— Krzysztof

© 2017 RedImp. All rights reserved. The unauthorized copying or distribution of individual contents or complete pages of this publication is prohibited.



Wachstumsplan



AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG: Der Spieler muss eine Kultstätte oder einen Ritualmarker in dem Stadtteil haben.

AUSFÜHRUNG

1. Der Spieler darf bis zu zwei unterschiedliche Stadtteilkarten aus diesem Stadtteil erwerben.

Anmerkung: Die Spieler dürfen niemals zwei Kopien derselben Karte mit der gleichen Aktion erwerben.

2. Zusätzlich zum Erwerb von Stadtteilkarten (oder stattdessen) kann der Spieler eine beliebige Karte aus seinem Ablagestapel zerstören. Die zerstörte Karte wird zurück in die Spielschachtel gelegt und kann in dieser Partie nicht mehr verwendet werden.

SEHR WICHTIG: Jeder Ermittlermarker in dem Stadtteil (mit Ausnahme des Ermittlermarkers, der sich noch auf der Ermittlungsleiste befindet) erhöht die Kosten jeder dort erworbenen Karte.

Einflussplan



AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG: In dem Stadtteil muss ein freies Feld für das Ritual vorhanden sein. Ein Spieler kann kein Ritual in einen Stadtteil bewegen, wenn alle Felder für Rituale bereits besetzt sind.

AUSFÜHRUNG: Der Spieler bewegt einen seiner Ritualmarker von einem anderen Stadtteil in diesen Stadtteil und erhöht die Stufe des Markers um eins (der Marker auf dem Spielbrett wird durch einen eine Stufe höheren Marker ausgetauscht). Die Stufe eines Rituals kann nur erhöht werden, wenn der Spieler noch einen entsprechenden Marker in seinem Vorrat hat. Die Stufe des Rituals kann außerdem nicht erhöht werden, wenn der bewegte Marker bereits ein Stufe III Ritualmarker ist. Dennoch kann dieser Marker bewegt werden. Zusätzlich zum Bewegen des Rituals (oder stattdessen), kann der Spieler eine Karte von seinem Kultstapel ziehen oder eine Karte aus seinem Ablagestapel zerstören.

Vorbereitungsplan



Dieser Plan erlaubt es einem Spieler zwei unterschiedliche Aktionen oder auch nur eine von ihnen auszuführen.

VOR DER AUSFÜHRUNG: Der Spieler muss den Ermittlermarker auf der Ermittlungsleiste des Stadtteils um 1 Feld weiterrücken.

Aktion 1 ♦ Kultstätte vorbereiten

AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG: Der Spieler darf keine Kultstätte in dem Stadtteil haben.

AUSFÜHRUNG: Der Spieler platziert seinen Kultstättenmarker in dem Stadtteil und bezahlt die Vorbereitungskosten in Höhe von 5 Macht + 1 Macht je Ermittlermarker (der sich neben dem Marker für Geistige Gesundheit befindet) in diesem Stadtteil.

Aktion 2 ♦ Ritual vorbereiten

Indem ein Spieler einen einzigen Vorbereitungsplan ausführt, kann er sowohl eine Kultstätte als auch ein Ritual vorbereiten, gemäß den folgenden Regeln.

AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG: Der Spieler muss eine Kultstätte in dem Stadtteil haben. Außerdem muss ein freies Feld für das Ritual vorhanden sein. Ein Spieler kann kein Ritual vorbereiten, wenn alle Felder für Rituale bereits besetzt sind.

AUSFÜHRUNG: Der Spieler platziert einen seiner ungenutzten Ritualmarker in dem Stadtteil und bezahlt Macht in Höhe des Rituals + 1 Macht je Ermittlermarker (der sich neben dem Marker für Geistige Gesundheit befindet) in diesem Stadtteil.

Verfallen lassen ♦ Bluff

Anstatt einen Plan auszuführen, platziert der Spieler seinen Planungsmarker in dem Bluff-Bereich des Planungstableaus und erhält dafür einen Bonus in Form von zwei beliebigen Kultistenmarkern, die er hinter seinen Sichtschirm legt.

Dominanzplan



AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG: Der Spieler muss mindestens einen Ritualmarker in dem Stadtteil haben.

Schritt 1 ♦ Konfrontation

Hat keiner der Gegner Ritualmarker auf dem Spielbrett, können sie den Spieler nicht bekämpfen. In diesem Fall wird der Rest der Konfrontation übersprungen und es geht direkt mit dem Schritt Schrecken verbreiten weiter. **Andernfalls geht es wie folgt weiter.**

1. Beginnend mit dem Spieler zur Linken vom Spieler, der den Dominanzplan ausführt, und dann weiter im Uhrzeigersinn, kann sich jeder Gegner dazu entscheiden einen seiner Ritualmarker aus einem anderen Stadtteil in diesen Stadtteil zu bewegen, sofern es ein freies Feld für Ritualmarker gibt. Der Spieler, der den Dominanzplan ausführt, darf keinen Ritualmarker bewegen, nur seine Gegner dürfen dies.
2. Alle Spieler, die Ritualmarker in diesem Stadtteil haben, nehmen an der Konfrontation teil. Sie können Karten von ihrer Hand spielen (sie können auch Karten ohne Angriffssymbole als Bluff spielen) und Schläger einsetzen. Spieler ohne Ritualmarker in dem Stadtteil, können nichts zu einer Konfrontation beitragen.

Schritt 2 ♦ Schrecken verbreiten

Dieser Schritt ist freiwillig. Der Spieler kann sich entscheiden ihn nicht auszuführen.

AUSFÜHRUNGSBEDINGUNG: Diese Aktion darf nur ausgeführt werden, wenn der Spieler, der den Dominanzplan ausführt, als Sieger aus der Konfrontation hervorgegangen ist oder falls es nicht zu einer Konfrontation gekommen ist (siehe oben).

AUSFÜHRUNG

1. Um Schrecken unter den Anwohnern zu verbreiten, benötigt der Spieler einen Gesamt-Schreckenswert, der höher ist als der gegenwärtige Zustand der Geistigen Gesundheit der Anwohner in dem Stadtteil. Der gegenwärtige Zustand der Geistigen Gesundheit der Anwohner in einem Stadtteil entspricht der Summe aus dem auf dem Marker für Geistige Gesundheit aufgedruckten Wert + der Anzahl an Ermittlermarkern (neben dem Feld für Geistige Gesundheit) in diesem Stadtteil.
2. Der Gesamt-Schreckenswert des Spielers in dem Stadtteil entspricht der Summe der Stufen seiner Ritualmarker in diesem Stadtteil. Der Gesamt-Schreckenswert kann durch das Spielen von Kultkarten mit Schreckenssymbolen und/oder dem Einsatz von Freaks erhöht werden.
3. Übersteigt der Gesamt-Schreckenswert die Höhe der Geistigen Gesundheit in dem Stadtteil, darf der Spieler einen seiner Dominanzmarker (oder zwei seiner Dominanzmarker, wenn es keine Konfrontation gab) in diesem Stadtteil platzieren.
4. Danach, sofern der Schritt Schrecken verbreiten erfolgreich war, entfernt der Spieler einen beliebigen eigenen Ritualmarker aus diesem Stadtteil.

Die Pläne

♦ Eine Übersicht

