

WOLFGANG HOHLBEIN DER HEXER VON SALEM

Für 2 - 4 Spieler ab 12 Jahren

Spielidee und Spielziel

Amerika zu Beginn des 20. Jahrhunderts. – Uralt sind sie und kommen aus einer Welt voller Finsternis: Die „Großen Alten“, schreckliche Dämonen aus einer anderen Dimension. Einst wurden sie von noch mächtigeren Göttern eingesperrt. Doch nun ist es einem von ihnen gelungen, neue Kräfte zu sammeln. Noch sitzt er in seinem magischen Gefängnis, einer Pyramide in der Unterwasserstadt R'lyeh tief unten auf dem Meeresboden. Zahlreiche Diener des Bösen haben bereits an verschiedenen Orten in der Stadt Arkham magische Portale geöffnet, um ihm Zugang zu unserer Welt zu verschaffen. Und so fordert Robert Craven, der mächtige Hexer von Salem, eine Gruppe mutiger Studenten des Okkulten auf, ihn in seinem Kampf gegen das Böse zu unterstützen. Zunächst müssen die Spieler mit magischen Schaugläsern herausfinden, an welchen Orten sich die geöffneten Portale befinden und diese mit Hilfe von mächtigen Artefakten verschließen. Doch müssen sie aufpassen, nicht versehentlich selbst ein neues Portal zu öffnen. Noch wissen sie auch nicht, welcher „Große Alte“ sich in R'lyeh befindet und wie er überhaupt aufzuhalten ist. Dabei hilft ihnen das „Necronomicon“, ein uraltes Dämonenbuch.

Für die Helden beginnt ein gefährliches Abenteuer, das sie an den Rand des Wahnsinns treiben wird. Furchterregende Kreaturen unter dem Einfluss von Robert Cravens ärgstem Widersacher, dem bösen Magier Necron, stellen sich ihnen ebenso entgegen, wie die gefährlichen Schatten anderer „Großer Alter“. Werden die Helden dem Spuk ein Ende machen oder wird der Dämon schließlich aus der Unterwelt emporsteigen?

Die Spieler können nur gewinnen, wenn es ihnen gemeinsam gelingt, die Portale zur anderen Dimension zu finden und zu verschließen, bevor die Macht Necrons zu groß wird und es ihm gelingt, einen Riss in den Dimensionen zu erzeugen. Außerdem müssen sie den „Großen Alten“ in R'lyeh mit magischen Gegenständen bannen. Schaffen sie das jedoch nicht rechtzeitig, verlieren alle gemeinsam.

Spielmaterial

- 1 Kurzgeschichte
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielplan



4 Spielfiguren

1 Hexer-Figur

1 Necron-Stein
1 Verlustwürfel



26 Kreaturenkarten



6 Karten „Große Alte“



12 Ereigniskarten



4 Spieler-Übersichtskarten



1 Übersichtskarte
„Die Großen Alten“



1 Startspielerkarte



32 kleine Ortskarten
(4 Sätze in Spielerfarben mit je 8 Karten)



4 Spielertafeln



4 Anzeigechips
„Geistesstärke“



7 x Necronomicon



7 x Magisches Schauglas



7 x Elixier des Nus



7 x Dolch von N'gaa



6 Artefakte
(je 2 in drei Farben)



4 x Wand



4 x Portal

8 Portalsplättchen:

Hinweis: Zusätzlich enthalten sind 2 Sätze mit je 8 Portalsplättchen als Ersatzmaterial.



Spielvorbereitung

- ✦ Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst. Im Spiel wird nur **ein** Satz mit 8 Portalsplättchen benötigt. Die beiden zusätzlich enthaltenen Plättchensätze dienen als Ersatz.
- ✦ Der Spielplan zeigt die Stadt Arkham mit sieben Orten (0 – 6), das Unterwasser-Gefängnis in R'lyeh und die Leiste, die Necrons Macht symbolisiert.
- ✦ Die **6 Karten „Große Alte“** werden gemischt. 5 Karten werden einzeln verdeckt um R'lyeh ausgelegt, an den Anlegefeldern 1 – 5. Die **Karte an Feld 1** wird **aufgedeckt**. Die 6. Karte wird verdeckt auf das **Kartenfeld in R'lyeh** gelegt. Das ist der „Große Alte“, den es aufzuhalten gilt.
- ✦ Die **Übersichtskarte „Die Großen Alten“** wird neben dem Spielplan bereitgelegt.
- ✦ Ein Spieler erhält die **Startspielerkarte** und die **26 Kreaturenkarten**. Er mischt den Stapel der Kreaturenkarten und legt ihn verdeckt neben sich ab. Daneben legt er die Startspielerkarte mit der Seite nach oben, die der Spielerzahl entspricht. Im Spiel zu dritt wird die Seite mit 1 abgebildeten Kreaturenkarte nach oben gelegt.
- ✦ Die **12 Ereigniskarten** werden gemischt und 4 Karten, die vorerst nicht benötigt werden, werden **verdeckt** beiseite gelegt. Den Stapel mit den **8 verbleibenden Karten** erhält der Spieler rechts vom Startspieler und legt ihn verdeckt neben sich bereit.
- ✦ **Jeder Spieler** erhält in der Farbe seiner Wahl **1 Spielfigur, 8 Ortskarten, 1 Übersichtskarte** und **1 Spielertafel**. Außerdem erhält jeder einen **Chip für die Anzeige seiner Geistesstärke**.
- ✦ Die Spielertafel legt er vor sich ab. Den Chip legt er auf das **Feld „6“ der Anzeige für seine Geistesstärke**.
- ✦ Die **Spielfiguren** werden auf die „Miskatonic Universität“ gestellt.
- ✦ Die **Hexer-Figur** wird ebenfalls zur **Universität** gestellt, und zwar auf das Zahlenfeld mit der „0“.
- ✦ Der **Necron-Stein** wird auf das große Feld zu Beginn der Machtleiste gesetzt.
- ✦ Der **Verlustwürfel** wird neben dem Spielplan bereitgelegt.
- ✦ Die **8 Portalsplättchen** werden verdeckt gemischt. Davon werden **6 verdeckt auf die Portalfelder** an den Orten 1 – 6 gelegt. Die 2 Plättchen, die übrig bleiben, werden unbenutzt in die Schachtel zurückgelegt. Im Spiel befinden sich also zwischen 2 und 4 Portale.
- ✦ Alle **Gegenstände** werden in den Beutel gelegt. Für jeden Spieler wird 1 Gegenstand gezogen, den er auf seiner Spielertafel ablegt. Normale Gegenstände kommen auf eins der drei Ausrüstungsfelder. Artefakte werden auf das Artefaktfeld gelegt.
- ✦ Dann werden nacheinander **für jeden der sechs Orte 3 Gegenstände** aus dem Beutel gezogen und jeweils **von links nach rechts auf die Gegenstandsfelder** gelegt. Anschließend wird der Beutel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Spielüberblick

Die Spieler kämpfen an der Seite des Hexers von Salem. Ihre Aufgabe ist es, den „Großen Alten“ in R'lyeh aufzuhalten. Dazu müssen sie alle im Spiel befindlichen Portale mit den passenden Artefakten verschließen. Das Portal an der Universität dürfen sie jedoch erst verschließen, wenn einer von ihnen den „Großen Alten“ in R'lyeh gebannt hat. Die Spieler haben nur begrenzt Zeit, denn Necrons Macht wächst unaufhaltsam. Sobald Necron das letzte Feld der Machtleiste erreicht hat, öffnet er einen Dimensionsriss, durch den der „Große Alte“ an die Oberfläche gelangt. Dann haben die Spieler sofort gemeinsam verloren. Sie verlieren sogar vorzeitig, wenn Necron das „Dämonenfeld“ in der Ecke der Leiste erreicht, bevor der zu bannende „Große Alte“ in R'lyeh aufgedeckt wurde.

Ablauf einer Spielrunde

A. Kreaturenkarte(n) aufdecken

- ✦ Der Startspieler deckt zu **Beginn jeder Runde vor seinem Zug** 1 oder 2 Kreaturenkarten vom Nachziehstapel auf:
 - ✦ im Spiel zu zweit 1 Karte,
 - ✦ im Spiel zu viert 2 Karten,
 - ✦ im Spiel zu dritt von Runde zu Runde abwechselnd 1 oder 2 Karten. Er beginnt mit 1 Karte.
- ✦ Jede Kreatur ist zweimal im Stapel enthalten. Außerdem gibt es zwei besondere Karten – Necron und Robert Craven –, die jeweils nur einmal im Stapel sind.

- ✦ Nach dem Aufdecken einer Kreatur gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Das zur aufgedeckten Kreatur passende Gegenstück **mit dem gleichen Bild** befindet sich **noch nicht auf dem Plan**. Dann wird die Kreatur ausgehend von dem Ort, an dem der Hexer steht, auf das **nächste leere** Kreaturenfeld im Uhrzeigersinn gelegt. Die erste Kreatur wird also zum Sanatorium gelegt. Necron und Robert Craven werden nie auf den Plan gelegt.

Wichtig: Sind alle sechs Kreaturenfelder besetzt, wird die Karte ersatzlos auf einen Ablagestapel gelegt. Auf dem Schattenfeld an der Universität erscheint nie eine Kreatur.

2. Das zur aufgedeckten Kreatur passende Gegenstück befindet sich **schon auf dem Plan**. Dann wird die Kreatur aktiv. Die Spieler erleiden einen Verlust entsprechend der Anweisung im **unteren Bereich** der Karte. Je nach Kreatur fallen diese Verluste unterschiedlich aus.



Beispiel 1: Eine Untote wird aufgedeckt: Die zweite Karte mit dem gleichen Bild liegt bereits auf dem Spielplan. Die Spieler müssen Necron auf der Leiste nun 3 Felder vorziehen.



Beispiel 2: Tiefes Wesen: Die Spieler müssen zusammen 2 Magische Schaugläser abgeben.



Beispiel 3: Lavawurm: Hier müssen die Spieler gemeinsam 4 Gegenstände (keine Artefakte) in beliebiger Kombination abgeben. Das können verschiedene oder gleiche Gegenstände sein.

- ✦ Müssen die Spieler Gegenstände abgeben, dürfen sie selbst entscheiden, wer wie viele abgibt. Abgegebene Gegenstände werden neben dem Spielplan gesammelt.



- ✦ Auf einigen Karten ist über den abzugebenden Gegenständen ein **roter Pfeil** abgebildet. Können die Spieler die verlangten Gegenstände nicht oder nicht vollständig abgeben, wird Necron in diesem Fall auf der



Machtleiste bis zum **nächsten** Feld mit Necron-Abbildung vorgezogen. Zuvor müssen sie dennoch so viele Gegenstände abgeben, wie sie besitzen. Necron freiwillig vorziehen und dafür ihre Gegenstände behalten, dürfen die Spieler jedoch nicht.

- ✦ Wurde eine Kreatur aktiv, wird die aufgedeckte Karte auf den Ablagestapel gelegt. Die auf dem Plan liegende Karte bleibt liegen.

Besondere Kreaturenkarten



Necron: Die Spieler zählen die Kreaturenkarten, die an den Orten ausliegen. Für jede Karte muss Necron 1 Feld vorgezogen werden. Befindet sich ein „Großer Alte“ auf dem Schattenfeld an der Universität, muss Necron 2 zusätzliche Felder vorgezogen werden. Anschließend wird die Necron-Karte mit allen Kreaturenkarten des Ablage- und Nachziehstapels gemischt und zu einem neuen Nachziehstapel ausgelegt.



Robert Craven: Die Spieler setzen die Hexer-Figur und ihre Spielfiguren auf die Universität und erhalten alle Ortskarten auf die Hand zurück. Befindet sich ein „Großer Alte“ auf dem Schattenfeld, erleiden sie keine Verluste. Anschließend wird die Robert-Craven-Karte auf den Ablagestapel gelegt und eine neue Kreaturenkarte aufgedeckt und ausgeführt.

B. Die Spieleraktionen

Wer an der Reihe ist, führt in seinem Spielzug die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge 1 – 5 aus. Es beginnt der Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

1. Ortskarte spielen und an den gewählten Ort ziehen

- ✦ Der Spieler wählt eine seiner Ortskarten aus und legt sie offen vor sich ab. Anschließend versetzt er seine Spielfigur auf den abgebildeten Ort.

- Wählt der Spieler die Karte „Geheimgang“, darf er auf einen beliebigen Ort ziehen. Er darf aber nicht stehen bleiben. Außerdem muss er seine Geistesstärke um 1 reduzieren. Nur mit dieser Karte kann der Spieler auf das Bannfeld in R'lyeh ziehen, um den „Großen Alten“ zu bannen.
- Zieht der Spieler zur **Miskatonic Universität**, erhält er alle seine Ortskarten auf die Hand zurück. Im nächsten Zug muss er wieder einen anderen Ort aufsuchen.

2. Begegnung mit einem Mitspieler

- Befindet sich auf dem neuen Ort die Spielfigur eines Mitspielers, darf der Spieler mit diesem **einen** Gegenstand tauschen.
- Statt zu tauschen darf er dem Mitspieler **einen** Gegenstand schenken oder sich von ihm **einen** schenken lassen.
- Trifft der Spieler an dem Ort auf mehrere Mitspieler, muss er sich für einen entscheiden, mit dem er einen Tausch oder eine Schenkung vornehmen möchte.

Wichtig: Artefakte dürfen weder getauscht noch verschenkt werden.

3. Begegnung mit einer Kreatur (oder einem Schatten)

- Befindet sich auf dem Kreaturenfeld des neuen Ortes eine Kreatur (oder an der Universität ein Schatten), muss der Spieler einmal würfeln, um zu sehen, ob und welchen Verlust er erleidet:



Gegenstand abgeben (sofern der Spieler ihn besitzt, ansonsten passiert nichts). Hat er den Gegenstand mehrmals, muss er dennoch nur einen abgeben.



Geistesstärke um 1 reduzieren. Sinkt die Geistesstärke auf 0, ist der Spieler dem Wahnsinn verfallen und muss aus dem Spiel ausscheiden.



Necron um 1 Feld vorziehen.

Achtung: Befindet sich der Hexer am selben Ort, ist der Spieler vor der Kreatur (oder an der Universität vor dem Schatten) geschützt und muss **nicht** würfeln.

- Nachdem** der Spieler gewürfelt und eventuell einen Verlust erlitten hat, kann er die **Kreatur besiegen**. Das gilt natürlich auch, wenn er aufgrund der Anwesenheit des Hexers nicht würfeln musste. Der Spieler muss jetzt noch die beiden (bei einem Schatten drei) Gegenstände in seinem Besitz haben, die im **oberen Bereich** der Kreaturenkarte abgebildet sind. **Wichtig:** Abgeben muss der Spieler die Gegenstände jedoch **nicht**. (Ausnahme „Thul Saduun“ – Dieses mächtige Wesen wird besiegt, indem man ein beliebiges Artefakt abgibt.)
- Besiegte Kreaturen kommen auf den Ablagestapel. Besiegte Schatten werden in die Schachtel zurückgelegt.

4. Einen Gegenstand einsetzen

- Der Spieler darf **einen** Gegenstand einsetzen. Anschließend **legt** er ihn neben dem Spielplan **ab**. Folgende Gegenstände gibt es:



Magisches Schauglas: Der Spieler sieht sich das **Portalsplättchen** des Ortes an, an dem er sich befindet, und legt es verdeckt wieder zurück. Nun weiß er, ob sich hier ein Portal oder eine Wand befindet. **Wichtig:** **Seinen Mitspielern darf er nicht sagen, was er gesehen hat.** An der Miskatonic Universität ist diese Aktion nicht möglich, da es dort kein Portalsplättchen gibt, sondern ein offenes Portal von Anfang an sichtbar ist.



Necronomicon: Der Spieler deckt die **nächste Karte „Große Alte“** auf, die um R'lyeh ausliegt. Da die Karte an Feld 1 zu Beginn bereits aufgedeckt wurde, wird als Nächstes die an Feld 2 aufgedeckt, dann die an Feld 3 usw. und zuletzt die Karte in R'lyeh selbst.



Elixier des Nus: Der Spieler erhöht seine **Geistesstärke** um 1. Befindet sich der Hexer am selben Ort, erhöht er seine Geistesstärke sogar um 2. Eine höhere Geistesstärke als 6 kann man jedoch nicht erreichen.



Dolch von N'gaa: Befindet sich der Spieler zusammen **mit dem Hexer** an einem Ort, an dem eine Kreatur vorhanden ist, wird diese **Kreatur besiegt** und auf den Ablagestapel gelegt. Das Gleiche gilt, wenn man mit dem Hexer an der Universität auf einen Schatten trifft.



Artefakte: Hat der Spieler das neben dem Portalsfeld abgebildete Artefakt, kann er es **auf** dem Portalsplättchen ablegen, um es als verschlossen zu markieren. **Achtung:** Sollte sich am Spielende herausstellen, dass die Spieler ein Artefakt fälschlicherweise auf eine Wand gelegt haben, haben sie verloren. Das Portal an der Universität darf mit einem **beliebigen** Artefakt verschlossen werden, jedoch erst, nachdem ein Spieler den „Großen Alten“ in R'lyeh gebannt hat.

Ein **beliebiges** Artefakt kann man auch einsetzen, um die Kreatur „Thul Saduun“ zu besiegen. Dieses Artefakt wird dann wie eingesetzte normale Gegenstände neben dem Spielplan abgelegt.

5. Einen ausliegenden Gegenstand am Ort aufnehmen und Kosten bezahlen

- Zum Abschluss seines Spielzuges **darf** sich der Spieler **einen** ausliegenden Gegenstand von dem Ort nehmen und ihn auf seiner Spielertafel ablegen. Hat der Spieler bereits drei Gegenstände auf seinen Ausrüstungsfeldern, darf er im Austausch einen davon neben dem Spielplan ablegen. Ein Artefakt darf er auf die gleiche Weise austauschen.
- Nachdem der Spieler einen Gegenstand genommen hat, muss er die Kosten dafür bezahlen, falls sich über dem entsprechenden Gegenstandsfeld ein oder zwei Symbole befinden. Abhängig davon, von welchem Feld der Spieler den Gegenstand nimmt, muss er



Necron um 1 oder 2 Felder vorziehen,



seine Geistesstärke um 1 oder 2 reduzieren,



die oberste Kreaturenkarte oder



die oberste Ereigniskarte aufdecken und ausführen.

- Der Spieler darf darauf verzichten, einen Gegenstand zu nehmen.
- Wer einen Gegenstand nimmt, darf diesen **erst ab der nächsten Runde** einsetzen.
- Wurde der **letzte** Gegenstand von einem Ort genommen, werden sofort aus dem Beutel nacheinander wieder **drei Gegenstände** gezogen und von **links nach rechts** auf die Gegenstandsfelder gelegt.
- Ist der **Beutel leer**, werden alle neben dem Plan gesammelten Gegenstände wieder in den Beutel zurückgelegt.

C. Eine Ereigniskarte aufdecken

- Waren alle Spieler nacheinander an der Reihe und haben ihre Spieleraktionen durchgeführt, deckt der **letzte Spieler** die oberste Ereigniskarte auf.
- Zunächst wird die **Hexer-Figur** so viele Orte im Uhrzeigersinn weitergezogen, wie auf der Karte angegeben ist. Nach Ort „6“ (der Kirche) geht es bei Ort „0“ (der Miskatonic Universität) weiter. Der **Hexer** hilft einem Spieler, wenn er sich mit ihm an einem Ort befindet, mit seinen **besonderen Fähigkeiten**. Diese sind: Besiegen einer Kreatur mit dem Dolch von N'gaa und Gewinn von 2 Geistesstärke mit dem Elixier des Nus. Außerdem muss man bei der Begegnung mit einer Kreatur oder einem Schatten nicht würfeln, wenn der Hexer sich an dem Ort befindet.
- Anschließend wird der **Kartentext** vorgelesen und befolgt.
- Wurde der **Ereigniskartenstapel aufgebraucht**, werden alle 12 Ereigniskarten erneut gemischt, vier davon wieder verdeckt beiseite gelegt und die übrigen 8 Karten für die nächsten Runden bereitgelegt.

Der Startspieler beginnt die nächste Runde wieder, indem er entsprechend der Spielerzahl 1 oder 2 Kreaturenkarten aufdeckt. Der Startspieler wechselt nicht.

Die Schatten der „Großen Alten“



❖ Im Spiel gibt es sechs verschiedene „Große Alte“. Die fünf Karten, die außen um den Spielplan ausliegen, können nur **durch Ereigniskarten als sogenannte „Schatten“** an der Miskatonic Universität auftauchen. Wenn ein Spieler zur Universität zieht und sich dort ein Schatten befindet, muss er seinen Verlust erwürfeln. Anschließend kann er den Schatten mit den drei auf der Karte abgebildeten Gegenständen besiegen (Gegenstände behalten). **Wichtig: Solange der Schatten an der Universität liegt, gilt der Text auf der Karte.**

❖ Wird aufgrund eines Ereignisses ein anderer „Großer Alte“ als Schatten an die Universität gelegt, **ersetzt** die neue Karte eine dort eventuell vorhandene. Diese wird in die Schachtel zurückgelegt. Sollte es keinen um R'lyeh aufgedeckten „Großen Alten“ geben, passiert nichts.



❖ Die Spieler müssen **alle** Karten „Große Alte“ aufdecken (die Karte an Feld 1 wurde schon zu Beginn aufgedeckt), bevor Necron auf der Leiste das Dämonenfeld erreicht. Sonst ist das Spiel verloren.

R'lyeh

❖ Wurde mit einem Necronomicon die sechste Karte, die in R'lyeh liegt, aufgedeckt, ist bekannt, welchen „Großen Alten“ es zu bannen gilt. Solange dieser **aufgedeckt, aber noch nicht gebannt** ist, gilt der Text auf seiner Karte.

❖ Um das Spiel beenden zu können, muss ein Spieler nach R'lyeh ziehen und den dort offen liegenden „Großen Alten“ bannen. Vorher dürfen die Spieler das Portal an der Universität nicht verschließen.

❖ Um nach R'lyeh zu gelangen, muss ein Spieler in seinem Zug seine Ortskarte „Geheimgang“ ausspielen (Geistesstärke um 1 reduzieren), seine Figur auf das **Bannfeld** in R'lyeh stellen und die 3 auf der Karte abgebildeten Gegenstände besitzen. *Hinweis: Bei „Cthulhu“ sind das 3 beliebige gleiche Gegenstände, bei „Dagon“ drei beliebige verschiedene.*



Damit ist die Macht des „Großen Alten“ vorerst gebannt und sein Text gilt nicht mehr. Mit dem Verlustwürfel muss der Spieler nicht würfeln, wenn er nach R'lyeh zieht.

Allerdings muss der Spieler ab der nächsten Runde **jedes Mal**, wenn er an die Reihe kommt, seine **Geistesstärke um 1 reduzieren**. Sinkt diese auf 0, scheidet er mit seiner Ausrüstung aus, und ein anderer Spieler muss den Bann erneuern.

❖ Eine Spieleraktion führt der bannende Spieler in R'lyeh **nicht** mehr durch.

Achtung: Der Spieler in R'lyeh ist von aktiven Kreaturen und von Ereigniskarten nicht mehr betroffen.

Hinweis: Auf der Übersichtskarte „Die Großen Alten“ können die Spieler jederzeit nachsehen, welche Gegenstände sie benötigen, um die „Großen Alten“ zu bannen, und sich so besser vorbereiten.

Geistesstärke auf 0



Sinkt die Geistesstärke eines Spielers auf 0, ist dieser Spieler dem Wahnsinn verfallen und muss aus dem Spiel ausscheiden. Seine gesamte Ausrüstung ist damit verloren.

Spielende

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu verlieren, aber nur eine, um zu gewinnen.

Das Spiel endet mit einer vorzeitigen Niederlage der Spieler,

❖ wenn Necron das **Dämonenfeld** in der Ecke der Machtleiste erreicht hat, bevor der zu bannende „Große Alte“ in R'lyeh aufgedeckt wurde.

❖ wenn Necron den **Dimensionsriss** am Ende der Machtleiste erreicht hat.

❖ wenn alle Spieler bis auf einen ihre **Geistesstärke auf 0** reduzieren mussten. Denn das Portal an der Universität kann der bannende Spieler nicht selbst verschließen.

Das Spiel endet mit dem **Sieg der Spieler**, sobald sie den „Großen Alten“ **gebannt und alle Portale verschlossen** haben. Voraussetzung ist allerdings, dass die Spieler keine Wand versehentlich mit einem Artefakt geöffnet haben. Nach dem Verschließen des Portals an der Universität werden daher alle Portalsplättchen aufgedeckt und überprüft, ob **alle** Portale mit dem jeweils passenden Artefakt verschlossen wurden. Ist das der Fall und keine Wand wurde mit einem Artefakt markiert und dadurch geöffnet, haben die Spieler gemeinsam gewonnen. Andernfalls ist ihre Mission doch noch gescheitert.

Wertung

Wer möchte, kann die Höhe seines Sieges berechnen. Dafür werden die Felder gezählt, die Necron noch vom Dimensionsriss entfernt ist. Dazu addieren die Spieler ihre Gegenstände und Artefakte, die sie noch besitzen und die Gesamtpunktzahl ihrer Geistesstärke. Das Ergebnis gibt an, wie hoch die Spieler gewonnen haben.

Höherer Schwierigkeitsgrad

Um für eine erfahrene Spielrunde die Herausforderung noch zu erhöhen, kann man nach einigen Spielen einige oder alle der folgenden Änderungen einführen:

❖ Die Spieler starten mit einer Geistesstärke von 5 oder sogar nur 4.

❖ Necron startet drei Felder näher zum Dimensionsriss.

❖ Ein Kreaturen-Paar wird aus dem Kreaturenstapel entfernt.

Hinweis zur Zusammenarbeit

Grundsätzlich ist es sinnvoll, dass die Spieler zu Beginn jeder Runde ihre Spielzüge diskutieren. Es ist jedoch nicht erlaubt, Informationen über ein angesehenes Portalsplättchen weiterzugeben. Wenn aber die Gruppe zum Ende des Spiels vor der Entscheidung steht, den „Großen Alten“ in R'lyeh zu bannen und das Portal an der Universität zu verschließen, ist es durchaus zulässig darauf hinzuweisen, dass es in Arkham noch ein offenes Portal gibt. Umgekehrt darf man auch äußern, dass man selbst kein offenes Portal mehr kennt.

Autor: Michael Rieneck

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Franz Vohwinkel

Wir danken allen Testspielern und Regellesemern.

© Wolfgang Hohlbein

© 2008

KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Art.-Nr: 690489

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



T.N. 285748