

ARKHAM HORROR

# LETZTE STUNDE



SPIELREGEL

Mit einem letzten, beherzten Tritt stürzen die zersplitterten Überreste einer schweren Eichentür in das Studierzimmer, dicht gefolgt von Lily.

„Aller guten Dinge sind drei“, brummt McGlen und drängt sich an ihr vorbei. Seine Lederschuhe hinterlassen Spuren auf dem aschebedeckten Boden. Von den seltenen Büchern aus den Regalen sind nur noch verbrannte Häufchen übrig, die an den Spitzen eines in den Holzboden geritzten siebenzackigen Sterns aufgetürmt sind.

Lily ballt die Fäuste, als sie es sieht. „Wir kommen zu spät.“

Schillernde Farben tanzen über die Wände, als der Nachthimmel aufreißt und entsetzliche, schleimtriefende Monstrositäten auf den Campus speit.

„Und was nun?“

Lilys Blick fällt wieder auf das rituelle Zeichen im Boden. „Das liegt auf der Hand – wir machen es rückgängig.“

## Spielbeschreibung

*Arkham Horror: Letzte Stunde* ist ein kooperatives Brettspiel, bei dem 1 bis 4 Spieler in die Rollen von Ermittlern schlüpfen, die einen verzweifelten Kampf gegen eine Monsterhorde führen und gleichzeitig den Versuch unternehmen, die verhängnisvolle Beschwörung eines Großen Alten rückgängig zu machen. Um das Beschwörungsritual umzukehren, müssen sie die Spur der Kultisten verfolgen und die richtigen Ritualkomponenten ermitteln.

*Letzte Stunde* ist vollständig kooperativ, d. h. alle Spieler sind im selben Team und gewinnen oder verlieren gemeinsam.

## Spielmaterial



1 Spielregel



1 Spielplan



3 Bögen der Großen Alten



60 Aktionskarten  
(10 pro Ermittler)



4 Übersichtskarten



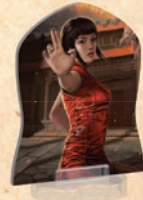
30 Prioritätskarten



9 Gegenstandskarten



13 Hinweismarker



6 Ermittlermarker mit Standfüßen aus Kunststoff



40 normale Monstermarker



15 spezielle Monstermarker



12 Tormarker



18 Beschädigungsmarker



1 Ritual-Standortmarker



12 Ausdauermarker



8 Schutzsiegelmarker



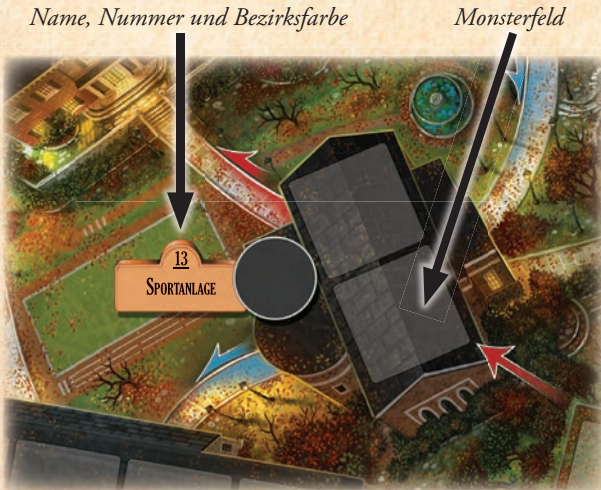
1 Ermittlungsleiter-Marker

# Grundlagen

Zunächst werden einige grundlegende Spielkonzepte erläutert, die notwendig sind, um die Spielregeln zu lernen.

## Spielplan

Der Spielplan stellt die Miskatonic Universität von Arkham dar. Er ist in 15 **STANDORTE** unterteilt, die anhand ihres Namens und ihrer Nummer unterschieden werden. Jeder Standort verfügt über **MONSTERFELDER** und gehört zu einem farbkodierten **BEZIRK**, erkennbar an der Hintergrundfarbe seiner Namensplakette.



*Standort 13 ist die Sportanlage. Sie hat zwei Monsterfelder und gehört zum orangefarbenen Bezirk.*

**PFAD**e verbinden die Standorte miteinander und werden durch graue gepflasterte Wege dargestellt. Zwei Standorte, die durch einen Pfad verbunden sind, gelten als benachbart, d. h. Ermittler können sich zwischen ihnen hin- und herbewegen. Außerdem gibt es rote und blaue Pfeile, die von den Standorten wegführen. Diese sind für Monsterbewegungen relevant und werden später erklärt.



*Das Auditorium und das Haus der Wissenschaften sind benachbart, da sie durch einen Pfad miteinander verbunden sind.*

## Ritual-Standort

Während des Spielaufbaus wird ein Standort mit dem Ritual-Standortmarker gekennzeichnet. Dies ist der **RITUAL-STANDORT**, und er ist besonders wichtig – wenn die Ermittler ihn nicht verteidigen, droht ihnen die Niederlage.



## Tor-Standorte

Während des Spielaufbaus werden drei Standorte mit Tormarkern gekennzeichnet, was sie zu **TOR-STANDORTEN** macht. Dies sind die Standorte, an denen die meisten Monster den Spielplan betreten werden.



## Normale vs. spezielle Monster

Im Laufe des Spiels werden viele Monster in Gestalt von Monstermarkern erscheinen. Normale Monstermarker sind quadratisch und haben weiße Symbole, während spezielle Monstermarker eine abgeschnittene Ecke haben und goldene Symbole aufweisen.



*normaler  
Monstermarker*



*spezieller  
Monstermarker*



# Spielaufbau

*Arkham Horror: Letzte Stunde* wird in folgenden Schritten aufgebaut. Für Solo-Partien kommen einige wenige zusätzliche Aufbauschrirte hinzu (siehe S. 14).

1. **Spielplan ausbreiten:** Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
2. **Ermittler wählen:** Jeder Spieler sucht sich einen Ermittlermarker aus und nimmt sich die passenden Aktionskarten. Diese mischt er zu einem Stapel, den er vor sich auf den Tisch legt. Anschließend wählt die Gruppe einen Mitspieler zum Ermittlungsleiter, der den Ermittlungsleiter-Marker neben seinen Kartenstapel legt.

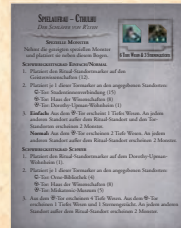


Ritas Ermittlermarker und Kartenstapel sowie der Ermittlungsleiter-Marker

3. **Monsterquelle bilden:** Legt alle normalen Monstermarker in einen Behälter (z. B. den Deckel der Spielschachtel) und mischt sie gründlich durch. Dieser Behälter, der alle normalen Monster enthält, wird **MONSTERQUELLE** genannt.



4. **Großen Alten wählen:** Wählt einen Bogen der Großen Alten und legt ihn mit der Spielaufbau-Seite nach oben neben den Spielplan. Für den Anfang empfehlen wir Cthulhu.
5. **Aufbau des Großen Alten abhandeln:** Sucht die auf dem Bogen des Großen Alten genannten speziellen Monster heraus. Entscheidet euch nun für einen Schwierigkeitsgrad und befolgt die darunter aufgeführten Schritte – Neueinsteiger sollten den Schwierigkeitsgrad „Einfach“ wählen.



Der Bogen des Großen Alten „Cthulhu“ (Spielaufbau-Seite) sowie die speziellen Monster „Tiefes Wesen“ und „Sternengezücht“

In den Aufbauschrirten des Großen Alten wird zum Platzieren bestimmter Marker aufgefordert. Der Ritual-Standortmarker und die Tormarker werden auf die kreisförmigen Felder neben den Standortnamen gelegt. Monstermarker belegen freie Monsterfelder. Ist ein Monster nicht namentlich genannt, wird es per Zufall aus der Monsterquelle gezogen.

Nach Abschluss der Aufbauschrirte des Großen Alten wird der Bogen umgedreht.



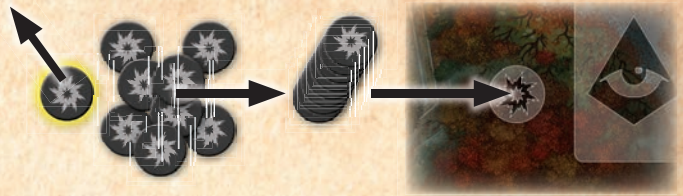
Ritual-Standortmarker und Ermittler am Ritual-Standort

6. **Ermittler platzieren:** Jeder Ermittler platziert seinen Ermittlermarker am Ritual-Standort. Ermittlermarker werden stets neben den Standortnamen gestellt; sie belegen keine Monsterfelder.

zwei zufällig gezogene Monster im Auditorium



7. **Torstapel vorbereiten:** Nehmt die neun übrigen Tormarker, dreht sie auf die verdeckte Seite und mischt sie. Legt einen davon unbesehen in die Spielschachtel zurück und stapelt die restlichen acht verdeckt aufeinander. Platziert diesen Stapel auf dem kreisförmigen Feld am unteren Spielplanrand, dessen Symbol der Markerrückseite entspricht.



8. **Hinweise vorbereiten:** Nehmt die zehn Hinweismarker mit den roten Vorderseiten, dreht sie auf die verdeckte Seite und mischt sie. Legt zwei von ihnen verdeckt auf die kreisförmigen Felder am unteren Spielplanrand, die keine Symbole aufweisen (1 Hinweis pro Feld).



*Nehmt die zehn Hinweismarker mit den roten Vorderseiten, mischt sie verdeckt und legt zwei auf die leeren Kreisfelder am unteren Spielplanrand.*

Anschließend nehmt ihr die drei Hinweismarker mit den Schlüsselsymbolen, dreht sie auf die verdeckte Seite und mischt sie unter die übrigen acht verdeckten Hinweismarker. Legt an jeden Standort, der keinen Tor- oder Ritual-Standortmarker enthält, 1 verdeckten Hinweismarker.



*Nehmt die drei Hinweismarker mit den Schlüsselsymbolen und mischt sie verdeckt unter die übrigen Hinweismarker.*



*Legt an jeden Standort, der keinen Tor- oder Ritual-Standortmarker enthält, 1 verdeckten Hinweismarker.*

9. **Prioritätskarten austeilen:** Mischt den Prioritätsstapel und teilt jedem Ermittler vier Karten aus (jeder sieht sich seine eigenen Karten an). Anschließend wird der Prioritätsstapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.



*Rita erhält vier Prioritätskarten und, da sie an einer Zwei-Spieler-Partie teilnimmt, fünf Ausdauermarker.*

10. **Ausdauermarker verteilen:** Abhängig von der Anzahl der Ermittler legt jeder Ermittler Ausdauermarker (mit der roten Seite nach oben) neben seinen Kartenstapel:

- **Vier Ermittler:** drei Ausdauer für jeden
- **Drei Ermittler:** vier Ausdauer für jeden
- **Zwei Ermittler:** fünf Ausdauer für jeden

11. **Vorrat vorbereiten:** Mischt die Gegenstandskarten zu einem Stapel und legt ihn verdeckt neben den Spielplan, zusammen mit den Schutzsiegel- und Beschädigungsmarkern.



Vorrat

# Spielablauf

*Arkham Horror: Letzte Stunde* wird über mehrere Runden gespielt. Die erste Hälfte jeder Runde ist die Aktionsphase, in der sich die Ermittler über den Spielplan bewegen, Monster angreifen und Nachforschungen anstellen. Auch Monster handeln in dieser Phase.

Die zweite Hälfte jeder Runde ist die Großer-Alter-Phase, in welcher der Große Alte grauenvolle Effekte auslöst und weitere Monster auf dem Spielplan erscheinen.

Die Ermittler haben acht Runden Zeit, um das Beschwörungsritual umzukehren und den Campus (und die ganze Welt) vor dem Großen Alten und seinen Ausgeburten zu retten. Gelingt es ihnen nicht, das Ritual umzukehren, ist die Partie verloren. Dasselbe geschieht, wenn ein Ermittler seine gesamte Ausdauer verliert oder der Ritual-Standort von Monstern überrannt wird. Alle Bedingungen für Sieg und Niederlage werden auf S. 9 erklärt.

## Die Aktionsphase

In dieser Phase spielen die Ermittler insgesamt als Gruppe **vier** Aktionskarten und handeln sie ab. Diese Karten legen fest, was die Ermittler und Monster in dieser Runde tun werden.

Jede Aktionskarte ist in zwei Hälften unterteilt. Der obere Effekt der Karte ist stets positiv; meist lässt er den Ermittler Monster bekämpfen oder Standorte verteidigen. Der untere Effekt der Karte lässt den Ermittler meist Nachforschungen anstellen – wodurch er siegrelevante Informationen gewinnen kann – allerdings ohne etwas gegen die zerstörungswütigen Monster auf dem Spielplan zu unternehmen.



Von den vier Aktionskarten, welche die Ermittler in jeder Runde ausspielen, handeln sie von zwei dieser Karten den oberen Effekt ab und von den beiden anderen den unteren Effekt. Aktionskarten werden in den folgenden zwei Schritten gespielt und abgehandelt.

## 1. Prioritätskarten spielen

Beginnend mit dem **ERMITTLUNGSLEITER** (der den Ermittlungsleiter-Marker hat) und dann weiter im Uhrzeigersinn sind die Ermittler reihum am Zug, bis sie insgesamt als Gruppe **vier Züge** gespielt haben.

Wer am Zug ist, zieht die oberste Karte seines Aktionsstapels, liest sie im Geheimen durch und legt sie verdeckt vor sich. Dann spielt er 1 Prioritätskarte von seiner Hand, indem er sie **offen** auf diese Aktionskarte legt.

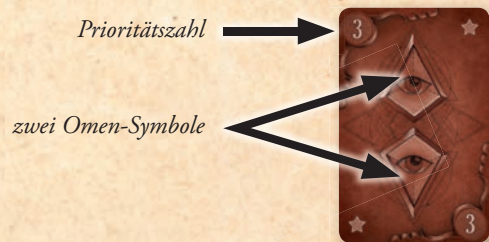
Abschließend zieht er wieder auf vier Prioritätskarten auf. Sollte der Prioritätsstapel aufgebraucht sein, werden alle abgelegten Prioritätskarten zu einem neuen Stapel gemischt.



*In Zugreihenfolge legt jeder Ermittler seine Aktionskarte verdeckt vor sich und spielt eine Prioritätskarte offen darauf.*

Prioritätskarten sind mit den Zahlen 1–30 versehen. Diese werden im nächsten Schritt entschieden, ob der obere oder der untere Effekt einer Aktionskarte abgehandelt wird – **je kleiner die Zahl, desto höher die Chance auf den oberen Effekt**.

Darüber hinaus können Prioritätskarten **OMEN**-Symbole (♁) enthalten. Diese werden die Ermittler in der Großer-Alter-Phase teuer zu stehen kommen.



Während des Schrittes „Prioritätskarten spielen“ dürfen die Ermittler **keine Informationen austauschen oder strategische Absprachen treffen** – die einzige Kommunikationsmöglichkeit sind die offen gespielten Prioritätskarten. Demnach kann der Ermittler, der als Viertes am Zug ist, auf die meisten Informationen zurückgreifen.

## 2. Aktionen abhandeln

Nun werden die Aktionskarten der Reihe nach aufgedeckt und abhandelt. Die Reihenfolge ist abhängig von den gespielten Prioritätskarten – die Aktion mit der kleinsten Prioritätszahl wird zuerst abgehandelt, dann geht es in aufsteigender Reihenfolge weiter bis zu der Aktion mit der größten Prioritätszahl.

Bei den **ersten beiden** Aktionskarten handelt der Ermittler, der sie aufdeckt, den **oberen Effekt** der Karte ab. Bei den **letzten beiden** Aktionskarten handelt der Ermittler, der sie aufdeckt, den **unteren Effekt** ab. Die genauen Regeln für die unterschiedlichen Effekte werden auf S. 10 unter „Aktionskarteneffekte“ erklärt.

Nachdem ein Ermittler seine Aktionskarte abgehandelt hat, legt er sie auf einen offenen Ablagestapel neben seinem Aktionsstapel (sobald er die letzte Karte ablegt, mischt er seinen Ablagestapel zu einem neuen Stapel). **Die gespielte Prioritätskarte wird noch nicht abgelegt.** Nachdem alle vier Aktionskarten abgehandelt worden sind, geht es mit der Großer-Alter-Phase weiter.

Während des Schrittes „Aktionen abhandeln“ darf ein Ermittler **keine** strategischen Absprachen treffen, bis er seine Aktionskarte aufgedeckt hat. Bei weniger als vier Ermittlern darf ein Ermittler, der mehrere Aktionskarten spielt, bereits nach dem Aufdecken seiner ersten Karte strategische Absprachen treffen.

### Karten gleichzeitig ziehen

Nachdem ihr den Rundenablauf verinnerlicht habt, könnt ihr eure Aktionskarten gleichzeitig ziehen und durchlesen. Dadurch wird der Spielfluss beschleunigt. Bei weniger als vier Ermittlern müsst ihr jedoch Folgendes beachten: Ein Ermittler, der zwei Aktionskarten spielen muss, darf seine zweite Aktionskarte nicht ansehen, bis er eine Prioritätskarte auf seine erste Aktionskarte gespielt hat.

### Beispiel: Aktionsphase

- Jenny, Lily und Michael spielen zu dritt. Jenny ist die Ermittlungsleiterin und ist somit als Erste am Zug. Sie sieht sich die oberste Karte ihres Aktionsstapels an und legt sie verdeckt vor sich. Dann wählt sie die Prioritätskarte „8“ von ihrer Hand und legt sie offen auf die Aktionskarte. Zum Schluss zieht sie eine neue Prioritätskarte vom Stapel.
- Michael ist der Nächste im Uhrzeigersinn. Er legt eine „14“ offen auf seine Aktionskarte und zieht eine Prioritätskarte.
- Jetzt ist Lily am Zug. Da sie unbedingt den oberen Effekt ihrer Aktionskarte abhandeln will, spielt sie eine „7“, die bisher kleinste Zahl, und zieht eine neue Prioritätskarte.
- Da es sich um eine Drei-Spieler-Partie handelt, muss die vierte Prioritätskarte wieder von Jenny gespielt werden. Jenny sieht sich ihre nächste Aktionskarte an, legt sie verdeckt vor sich und legt eine „28“ darauf. Danach zieht sie eine neue Prioritätskarte.
- Nun werden die Aktionskarten von der kleinsten bis zur größten Prioritätszahl abgehandelt, wobei von den ersten beiden der jeweils obere Effekt abgehandelt wird. Lilys „7“ ist die kleinste Zahl, daher deckt sie als Erste ihre Aktionskarte auf und handelt den oberen Effekt ab. Danach tut Jenny dasselbe mit ihrer Aktionskarte mit der „8“.
- Bei den letzten beiden Aktionen wird der untere Effekt abgehandelt. Michael deckt seine Aktionskarte mit der „14“ auf und handelt den unteren Effekt ab. Zu guter Letzt deckt Jenny ihre Aktionskarte mit der „28“ auf und handelt ebenfalls den unteren Effekt ab.

Das Diagramm zeigt die Aktionsphase für vier Spieler: Jenny, Michael, Lily und Jenny. Jede Aktion ist nummeriert von 1 bis 6. Die Karten zeigen Prioritätszahlen und die Effekte der Aktionskarten.

**1. Jenny:** Spielte die Prioritätskarte „8“ auf ihre Aktionskarte.

**2. Michael:** Spielte die Prioritätskarte „14“ auf seine Aktionskarte.

**3. Lily:** Spielte die Prioritätskarte „7“ auf ihre Aktionskarte.

**4. Jenny:** Spielte die Prioritätskarte „28“ auf ihre Aktionskarte.

**5. Lily (KNO DER PROPHEZIE):** Handelt den oberen Effekt ab. Text: „Bewege dich bis zu 2 Mal. Greife dann Monster an deinem Standort für 3 ● an. Du darfst 1 Nachbarn verlieren, um stattdessen für 10 ● anzugreifen. Jede Gefahr birgt auch eine Chance.“

**6. Michael (DYPANIT):** Handelt den unteren Effekt ab. Text: „Handle 1 oder folgenden Effekte ab: • Bewege dich bis zu 2 Mal. Greife dann die Monster an deinem Standort für 2 ● an. • Greife Monster an deinem Standort und an jedem benachbarten Standort für 2 ● an. Beschädige dann deinen Standort 1 Mal. (Hilf mal kurz.“

**7. Jenny (BRISSE GALA):** Handelt den oberen Effekt ab. Text: „Bewege dich bis zu 1 Mal. Dann greif jeder Ermittler in Zuegezeitige Monster an seinem Standort für ● in Höhe der doppelten Anzahl der Prioritätskarten, die er in dieser Runde gespielt hat, an. Und zum Abschluss ein Feuerwerk!“

**8. Jenny (BRISSE GALA):** Handelt den unteren Effekt ab. Text: „Stelle dann Nachforschungen an deinem Standort an. Aktiviere dann die Monster im grünen Bezirk (Standorte 1–5).“

**9. Michael (DYPANIT):** Handelt den unteren Effekt ab. Text: „Bewege dich bis zu 1 Mal. Stelle dann Nachforschungen an deinem Standort an. Aktiviere dann die Monster im grünen Bezirk (Standorte 1–5).“

**10. Jenny (BRISSE GALA):** Handelt den unteren Effekt ab. Text: „Handle den folgenden Effekt 2 Mal ab: Greife Monster an deinem Standort und einem benachbarten Standort für 2 ● an. Spiel er denn eine Jodel, wo ich sie herhalte!“

## Großer-Alter-Phase

In der Großer-Alter-Phase trifft die dunkle Präsenz des Mythos das Universitätsgelände und der Große Alte nähert sich der Menschenwelt. Zum Abhandeln dieser Phase führen die Ermittler die folgenden drei Schritte der Reihe nach aus. Sofern nichts anderes angegeben ist, werden alle Entscheidungen vom Ermittlungsleiter getroffen.

### 1. Rache

Die Ermittler legen ihre gespielten Prioritätskarten auf das Ablagefeld des Spielplans (auf dem die Kartenrückseite der Prioritätskarten abgebildet ist). Dabei zählen sie die Omen-Symbole (♠) der Karten, die sie ablegen. Anschließend lesen sie auf dem Bogen des Großen Alten nach, welcher Effekt dieser Summe entspricht, und handeln ihn ab. Ist die Summe der ♠-Symbole null, handeln die Ermittler keinen Effekt ab.



Wesen aus dem ♠-Tor.

- 3-4 **TRÄUME VON R'LYEH:** Der Ermittlungsleiter verliert 1 Ausdauer. Während der nächsten Runde müssen die Ermittler ihre Prioritätskarten verdeckt spielen. Nachdem alle Prioritätskarten gespielt worden sind, werden sie gleichzeitig auf die offene Seite gedreht.
- 5-6 **WANDELNDER ALBTRAUM:** Aus dem ♠-Tor erscheint 1 Sternengezücht. Aktiviere dann 1 Sternengezücht deiner Wahl.
- 7+ **R'LYEH ERHEBT SICH:** Jeder Ermittler verliert 2 Ausdauer.



*Die Ermittler legen Prioritätskarten mit insgesamt fünf Omen-Symbolen (♠) ab. Das heißt, sie müssen den Effekt „5-6“ auf dem Bogen des Großen Alten abhandeln.*

## 2. Tor

Tormarker stellen mystische Portale in bizarre Welten und fremde Dimensionen dar, in der allerhand gefährliche Kreaturen lauern. Im Laufe des Spiels werden sich die Tore weiter ausdehnen und immer mehr Monster auf dem Campus freisetzen.

In diesem Schritt deckt der Ermittlungsleiter den obersten Tormarker des Stapels auf und legt ihn oben auf den passenden Tormarker auf dem Spielplan. Dann lässt der Ermittlungsleiter so viele Monster an diesem Standort erscheinen, wie Tormarker dort liegen (siehe „Monster erscheinen“ auf S. 12).



*Der Ermittlungsleiter deckt einen ♠-Tormarker auf und legt ihn oben auf den offenen ♠-Tormarker auf dem Spielplan. Da nun zwei ♠-Tormarker an diesem Standort liegen, lässt der Ermittlungsleiter dort zwei Monster erscheinen.*

### 3. Ermittlungsleiter-Marker weiterreichen

Der Ermittlungsleiter reicht den Ermittlungsleiter-Marker nach links weiter und die nächste Runde beginnt. Falls keine Tormarker mehr auf dem Torstapel liegen, wird keine weitere Runde gespielt. Stattdessen müssen die Ermittler versuchen, das Ritual umzukehren, was auf der nächsten Seite erklärt wird.





# Sieg und Niederlage

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

- Der Ritual-Standort hat keine freien Monsterfelder mehr und ein weiterer Monster- oder Beschädigungsmarker müsste dort platziert werden. Falls dies geschieht, haben die Ermittler verloren!
- Ein Ermittler hat keine Ausdauer mehr (alle seine Ausdauermarker wurden auf die graue Seite gedreht). Falls dies geschieht, haben die Ermittler verloren!
- Die Ermittler versuchen, das Ritual umzukehren. Dies **müssen** sie spätestens am Ende der Runde tun, in der der letzte Tormarker des Torstapels platziert wurde. Falls sie das Ritual erfolgreich umkehren, haben sie gewonnen; andernfalls verlieren sie!

## Das Ritual umkehren

Der finstere Kult des Großen Alten mag den Ermittlern durch die Finger geschlüpft sein, doch er hat viele Spuren hinterlassen. Sollte es den Ermittlern rechtzeitig gelingen, diese Hinweise zu finden und die richtigen Schlüsse daraus zu ziehen, erfahren sie, wie sie das Beschwörungsritual umkehren und die Monster in ihre Heimatdimensionen verbannen können.

Prioritätskarten und die meisten Hinweismarker haben ein Ritualsymbol. Die beiden Hinweismarker, die beim Spielaufbau geheim an den unteren Spielplanrand gelegt wurden, zeigen die Symbole, die zur Umkehr des Rituals benötigt werden.



Ziel der Ermittler ist es, möglichst viele Prioritätskarten mit den Symbolen der geheimen Hinweismarker auf der Hand anzusammeln. Welche Symbole das sind, können die Ermittler deduzieren, indem sie Nachforschungen über die Hinweise an den Standorten anstellen und somit Möglichkeiten ausschließen. Sobald ein Symbol zum ersten Mal aufgedeckt wird, sinkt die Wahrscheinlichkeit dafür, dass dieses Symbol für das Ritual benötigt wird; beim zweiten Mal kann das Symbol ganz ausgeschlossen werden.



*Anhand der bisher gefundenen Hinweise wissen die Ermittler, dass Karten mit einem Sanduhr-Symbol mit geringerer Wahrscheinlichkeit beim Umkehren des Rituals helfen und dass Karten mit einem Diamant-Symbol garantiert nutzlos sind.*

Die Ermittler **dürfen** die Umkehr des Rituals am Ende einer beliebigen Runde versuchen, sofern sie sich alle einig sind. Spätestens am Ende der Runde, in der der letzte Tormarker platziert wurde (normalerweise die achte Runde), **müssen** sie es versuchen. Es ist den Ermittlern nicht erlaubt, Informationen über ihre Prioritätskarten preiszugeben – sie dürfen lediglich sagen, ob sie zur Umkehr des Rituals bereit sind oder nicht.

Die Umkehr des Rituals wird in folgenden Schritten abgehandelt:

1. **Prioritätskarten beisteuern:** Jeder Ermittler steuert Karten bei, indem er **drei** Prioritätskarten von seiner Hand auswählt und sie verdeckt auf den Tisch legt. Dann werden alle beigesteuerten Karten gleichzeitig aufgedeckt.
2. **Hinweise aufdecken:** Der Ermittlungsleiter deckt beide geheimen Hinweise am unteren Spielplanrand auf. Anschließend werden die beigesteuerten Karten gezählt, deren Ritualsymbol einem der Symbole der geheimen Hinweismarker entspricht. Haben beide geheimen Hinweismarker dasselbe Ritualsymbol, zählt jede passende Karte doppelt.
3. **Ergebnis bestimmen:** Ist die Summe der passenden Karten **mindestens doppelt so hoch wie die Anzahl der Ermittler**, haben die Ermittler das Ritual umgekehrt und das Spiel gewonnen! Ansonsten verlieren sie!



Jennys Karten

Michaels Karten



*Jenny und Michael versuchen sich an der Umkehr des Rituals. Um eine Zwei-Spieler-Partie zu gewinnen, braucht man vier beigesteuerte Karten, deren Symbole den geheimen Hinweismarkern entsprechen. Sie haben drei Karten mit einem Mond und eine mit einem Stern. Das reicht gerade so für den Sieg!*

## Aktionskarten-Effekte

Aktionskarten können diverse Effekte auslösen. Im Folgenden werden alle möglichen Effektkarten beschrieben. Unabhängig von der Art des Effekts, werden alle Entscheidungen vom abhandelnden Ermittler getroffen, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes angegeben.

### Einen Ermittler bewegen

Sobald sich ein Ermittler bewegt, nimmt er seinen Ermittlermarker und bewegt ihn auf einen benachbarten Standort (über einen Pfad). Er darf sich maximal so oft bewegen, wie auf der Aktionskarte angegeben ist, oder ganz auf eine Bewegung verzichten.

Ermittlermarker werden stets neben den Standortnamen platziert und nicht auf Monsterfeldern. Es können sich beliebig viele Ermittler am selben Standort aufhalten.



Ritas Aktionskarte gewährt bis zu drei Bewegungen. Sie beschließt, sich zwei Mal zu bewegen, vom Dorothy-Upman-Wohnheim zum Studentenwerk und von dort zum Derby-Wohnheim.

## Angreifen oder vernichten

Sobald ein Ermittler angreift, verteilt er die angegebene Anzahl an **TREFFERN** (★) auf die Monster am genannten Standort. Auf jedem Monstermarker ist aufgedruckt, wie viel **AUSDAUER** das Monster hat. Falls einem Monster mindestens so viele Treffer (★) zugewiesen werden, wie es Ausdauer hat, ist es **VERNICHTET**.

Vernichtete normale Monster werden neben die Monsterquelle gelegt, vernichtete spezielle Monster neben den Bogen des Großen Alten. Falls die zugewiesenen Treffer nicht zum Vernichten des Monsters ausreichen, **behält es seine volle Ausdauer**.

Manche Effekte weisen den Ermittler direkt an, ein Monster zu vernichten. Wenn das passiert, wird das Monster ungeachtet seiner Ausdauer vernichtet.



An Michaels Standort befinden sich drei Monster. Eines hat Ausdauer 3, zwei haben Ausdauer 1. Seine Aktionskarte lässt ihn für 3 ★ angreifen. Damit kann er entweder das Monster mit Ausdauer 3 vernichten oder beide Monster mit Ausdauer 1.



## Nachforschungen anstellen

Sobald ein Ermittler Nachforschungen anstellt, dreht er einen Hinweismarker an seinem Standort (falls vorhanden) auf die offene Seite und handelt ihn folgendermaßen ab:



**Gegenstand:** Der Ermittler legt den Hinweismarker in die Spielschachtel zurück. Dann zieht er die oberste Karte des Gegenstandsstapels und legt sie offen neben seinen Aktionsstapel. Gegenstände verleihen den Ermittlern mächtige Fähigkeiten – im Kartentext ist beschrieben, wann und wie sie eingesetzt werden können.



**Ritualsymbol:** Der Ermittler legt den Hinweismarker an den unteren Spielplanrand, auf ein freies kreisförmiges Feld mit gleichem Symbol. Dies hilft den Ermittlern bei ihren Vorbereitungen zur Umkehr des Rituals am Ende des Spiels.

Nachforschungen sind von großer strategischer Bedeutung – die Ermittler sollten so schnell wie möglich damit beginnen, um möglichst bald zu erfahren, welche Prioritätskarten sie auf der Hand behalten sollten. Manchmal lohnt es sich, den negativen Teil eines unteren Aktionskarten-Effekts in Kauf zu nehmen, damit ein Ermittler die Gelegenheit zum Nachforschen bekommt.



*Lily stellt Nachforschungen über einen Hinweismarker an und deckt ein Mond-Ritualsymbol auf. Sie legt den Marker auf ein freies Mond-Feld.*

## Versiegeln


Schutzsiegel halten marodierende Monster von Standorten fern. Sobald ein Ermittler einen Pfad versiegelt, legt er einen Schutzsiegelmarker mit der goldenen Seite nach oben auf den entsprechenden Pfad. Ein Pfad kann nicht mehr als 1 Schutzsiegelmarker enthalten.



Sobald ein Monster sich über einen Pfad mit Schutzsiegelmarker bewegt, wird jenes Monster vernichtet. Dann wird der Schutzsiegelmarker auf die graue Seite gedreht. Liegt die graue Seite bereits oben, wird der Marker stattdessen in den Vorrat zurückgelegt.


Ermittlerbewegungen werden durch Schutzsiegel nicht beeinträchtigt.


## Ausdauer verlieren und regenerieren

Monster mit einem -Symbol sowie Effekte auf dem Bogen des Großen Alten können zum Verlust von Ausdauer führen. Sobald ein Ermittler Ausdauer verliert, dreht er 1 seiner Ausdauermarker von der roten auf die graue Seite. Sobald ein Ermittler seinen letzten Ausdauermarker auf die graue Seite dreht, haben die Ermittler verloren!

Manche Karten lassen die Ermittler Ausdauer regenerieren. Sobald ein Ermittler Ausdauer regeneriert, dreht er 1 seiner Ausdauermarker von der grauen auf die rote Seite.

## Beschädigen und reparieren

Beschädigungsmarker verringern die Anzahl der Monsterfelder auf dem Spielplan und machen es Monstern einfacher, zum Ritual-Standort vorzudringen. Monster mit einem -Symbol sowie Effekte auf Karten oder dem Bogen des Großen Alten können zur Beschädigung von Standorten führen.

Sobald ein Standort von einem -Monster beschädigt wird, legt man einen Beschädigungsmarker auf das Feld dieses Monsters. Anschließend wird das Monster auf ein freies Feld am selben Standort bewegt. Gibt es dort kein freies Feld, bewegt es sich stattdessen von seinem Standort weg (siehe „Monster bewegen“ auf der nächsten Seite).

Sobald ein Standort durch den Effekt einer Karte oder des Bogens des Großen Alten beschädigt wird (z. B. „Beschädige deinen Standort 1 Mal“), legt der abhandelnde Ermittler einen Beschädigungsmarker auf ein freies Monsterfeld am diesem Standort. Gibt es dort kein freies Monsterfeld, legt er den Beschädigungsmarker auf ein beliebiges besetztes Monsterfeld an diesem Standort und das Monster bewegt sich von dort weg. Ist der Standort komplett mit Beschädigungsmarkern belegt, wird kein weiterer platziert.

Sobald ein Ermittler einen Standort repariert, entfernt er 1 Beschädigungsmarker von diesem Standort und legt ihn in den Vorrat zurück.

## Effekte für Monster

Im Folgenden werden die monsterbezogenen Effekte beschrieben.

### Monster bewegen

Sobald sich ein Monster bewegt, folgt es einem der farbigen Pfeile, die von seinem aktuellen Standort wegführen, zum nächsten Standort. Blaue Monster (mit einem blauen Balken am unteren Rand des Markers) folgen den blauen Pfeilen, die stets über Pfade führen. Rote Monster folgen den roten Pfeilen, die oft über Pfade, manchmal aber auch querfeldein zu einem nicht benachbarten Standort führen.



*Ein blauer und ein roter Pfeil führen von den Geisteswissenschaften fort.*

Falls es am neuen Standort des Monsters kein freies Monsterfeld gibt, bewegt sich das Monster so lange weiter, bis es einen Standort mit einem freien Monsterfeld erreicht (auch wenn das bedeutet, im Kreis zu gehen und zu seinem Ausgangsort zurückzukehren). Kann ein Monster kein freies Monsterfeld erreichen, bewegt es sich stattdessen direkt zum Ritual-Standort.

Kann ein Monster, das sich zum Ritual-Standort bewegt, dort nicht platziert werden, da alle Felder besetzt sind, haben die Ermittler verloren! **Monster bewegen sich nicht vom Ritual-Standort weg**, es sei denn, sie werden von einer Gegenstandskarte oder dem oberen Effekt einer Aktionskarte dazu gezwungen.



*Das Monster in den Geisteswissenschaften soll sich 1 Mal bewegen. Da es ein blaues Monster ist, folgt es dem blauen Pfeil zum Theologischen Seminar.*

## Monster erscheinen

Monster erscheinen während der Großer-Alter-Phase an einem Tor-Standort. Zudem gibt es Karteneffekte, die Monster an anderen Standorten erscheinen lassen. Sobald ein Monster an einem Standort erscheint, zieht der Ermittlungsleiter per Zufall 1 Monstermarker aus der Monsterquelle und platziert ihn auf ein freies Monsterfeld an diesem Standort. Gibt es dort kein freies Monsterfeld, bewegt sich das Monster gemäß den Bewegungsregeln des vorherigen Abschnitts.



*Lily lässt ein Monster aus dem ⚔-Tor (Sportanlage) erscheinen. Sie zieht ein Monster und versucht es dort zu platzieren, doch alle Felder sind besetzt. Also bewegt sich das Monster entlang des roten Pfeils zum nächsten Standort, der Studentenverbindung. Auch dort sind alle Felder besetzt, also bewegt es sich weiter entlang des roten Pfeils zur Studentinnenverbindung.*

Monster erscheinen stets einzeln nacheinander. Beim Erscheinen mehrerer Monster wird also zuerst eines gezogen und platziert, dann das zweite und so weiter.

Ist beim Erscheinen eines Monsters die Monsterquelle leer, muss der Ermittler sie zurücksetzen, bevor er das Monster erscheinen lässt. Dazu nimmt er alle Monster, die neben der Quelle liegen, legt sie in die Quelle und mischt sie gründlich durch.

Manche Effekte lassen spezielle Monster erscheinen, die namentlich genannt werden (z. B. „2 Tiefe Wesen erscheinen.“). Spezielle Monster erscheinen genau wie normale Monster. Der einzige Unterschied ist, dass sie nicht aus der Monsterquelle gezogen, sondern von ihrem Platz neben dem Bogen des Großen Alten genommen werden. Falls alle Monster der genannten Art bereits auf dem Spielplan sind, erscheint das Monster nicht.

## Monster aktivieren

Der untere Effekt vieler Aktionskarten fordert zum Aktivieren von Monstern in einem Bezirk (einer Gruppe von gleichfarbigen Standorten) auf. Dazu muss der Ermittler, der die Aktionskarte abhandelt, jegliche Standorte dieses Bezirks einen nach dem anderen durchgehen und alle Monster dort aktivieren. Die Standorte des fraglichen Bezirks werden nach Standortnummer, **in aufsteigender Reihenfolge**, aktiviert (wie auf der Aktionskarte angegeben).

Sobald ein Monster aktiviert wird, löst es, abhängig von dem Aktivierungssymbol auf seinem Marker, einen Effekt aus:

- **Kein Symbol:** Das Monster löst keinen Effekt aus.
- **☠ Killer:** 1 Ermittler am Standort des Monsters verliert 1 Ausdauer (siehe „Ausdauer verlieren und regenerieren“ auf S. 11).
- **➤ Läufer:** Das Monster bewegt sich 1 Mal (siehe „Monster bewegen“ auf S. 12).
- **♣ Zerstörer:** Das Monster beschädigt sein Feld 1 Mal (siehe „Beschädigen und reparieren“ auf S. 11).

Müssen mehrere Monster am selben Standort aktiviert werden, bestimmt der Ermittler die Reihenfolge, wobei er folgende Regel beachten muss: Zuerst müssen alle ☠-Monster aktiviert werden, dann alle ➤-Monster und zuletzt alle ♣-Monster.

Hat ein Monster mehrere Aktivierungssymbole, werden sie alle einzeln nacheinander, **von links nach rechts**, abgehandelt. Für die Aktivierungsreihenfolge ist nur das ganz linke Symbol des Monsters relevant.

Ein Monster kann nur **1 Mal pro Aktionskarte** aktiviert werden. Bewegt sich ein Monster zu einem Standort, der im Rahmen derselben Kartenabhandlung noch aktiviert werden wird, sollte das Monster um 45° gedreht werden, um anzuzeigen, dass es bereits aktiviert worden ist. Nachdem der Ermittler seine Karte fertig abgehandelt hat, dreht er das Monster wieder zurück in seine gewohnte Position.

## Es kann losgehen!

Jetzt könnt ihr mit dem Spiel beginnen! Falls während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr auf S. 16 unter „Klarstellungen“ nachschlagen. Dort werden weitere Feinheiten und Karteninteraktionen erklärt.

### Beispiel: Monsteraktivierung

1. Durch Jennys Aktionskarte werden die Monster im violetten Bezirk aktiviert. Jenny handelt die Standorte dieses Bezirks von der niedrigsten bis zur höchsten Nummer ab – zuerst das Derby-Wohnheim (6), dann das Auditorium (7), das Haus der Wissenschaften (8), die Verwaltung (9) und schließlich die Warren-Sternwarte (10).
2. Das rote ➤-Monster im Derby-Wohnheim bewegt sich ein Mal und folgt dem roten Pfeil ins Auditorium. Da Jenny die Monster im Auditorium noch nicht aktiviert hat, dreht sie das rote ➤-Monster, um zu markieren, dass es beim Abhandeln dieser Karte bereits aktiviert wurde.
3. Als Nächstes werden die Monster im Auditorium aktiviert. Es beginnt das blaue ➤-Monster und bewegt sich ein Mal entlang des blauen Pfeils zum Derby-Wohnheim.
4. Das rote ♣-Monster beschädigt das Auditorium ein Mal – Jenny legt einen Beschädigungsmarker auf das Feld des Monsters und bewegt es auf ein anderes freies Feld an seinem Standort (da das blaue ➤-Monster sich wegbewegt hat, ist ein Feld frei geworden).
5. Jenny geht die übrigen Standorte des Bezirks einen nach dem anderen durch. Sobald sie fertig ist, dreht sie das rote ➤-Monster wieder in seine gewohnte Position.



# Solo-Regeln

Arkham Horror: Letzte Stunde kann auch allein gespielt werden. Dabei gelten dieselben Regeln wie für Mehrspielerpartien mit folgenden Änderungen und Ergänzungen.

## Spielaufbau

Während des Spielaufbaus wendet der Spieler die folgenden Regeln an:

- Der Spieler kontrolliert zwei Ermittler anstelle von einem. Er führt den Spielaufbau für zwei Ermittler durch, deren Kartenstapel und Ausdauermarker strikt getrennt gehalten werden müssen.
- Es werden keine Prioritätskarten an die Ermittler ausgeteilt. Handkarten gibt es nicht.
- Der Ermittlungsleiter-Marker wird nicht verwendet.

## Aktionsphase

Die Schritte der Aktionsphase werden durch folgende Schritte ersetzt.

### 1. Prioritätskarten spielen

Der Spieler zieht fünf Prioritätskarten, wählt eine davon aus und legt sie neben den Bogen des Großen Alten. Diese Karte (und alle anderen, die in Zukunft dort platziert werden) kommen am Ende des Spiels beim Umkehren des Rituals zum Einsatz.



Die übrigen vier Prioritätskarten legt der Spieler offen und nach Zahlen sortiert, in eine Reihe, von der kleinsten bis zur größten. Dies sind die vier Prioritätskarten, die in dieser Runde gespielt werden.



## 2. Aktionskarten abhandeln

Der Spieler deckt die oberste Karte vom Aktionsstapel eines beliebigen Ermittlers auf und legt sie auf eine der offenen Prioritätskarten in der Reihe, auf der noch keine Aktionskarte liegt. Anschließend handelt er sie **sofort** ab – falls sie auf einer der beiden Karten mit den kleineren Zahlen platziert wurde, handelt er den oberen Effekt ab, andernfalls den unteren Effekt.

Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Ermittler **genau zwei Karten** abgehandelt hat. Dabei darf der Spieler die Reihenfolge der Ermittler in jeder Runde frei wählen – zuerst beide Aktionskarten eines Ermittlers oder abwechselnd.

Am Ende der Phase legt der Spieler die Aktionskarten auf die Ablagestapel der jeweiligen Ermittler.



*Zwei Karten aus Lilys Stapel wurden abgehandelt. Die nächste Karte muss also vom Stapel des anderen Ermittlers stammen. Diese Karte kann entweder auf die „11“ gelegt werden, um den oberen Effekt abzuhandeln, oder auf die „25“ für den unteren Effekt.*

## Großer-Alter-Phase

Während des „Rache“-Schrittes legt der Spieler die vier Prioritätskarten aus der Reihe ab und handelt, abhängig von der Summe der ♠-Symbole auf diesen Karten, den passenden Effekt auf dem Bogen des Großen Alten ab.

Der Schritt „Tor“ wird wie gewohnt abgehandelt.

Der Schritt „Ermittlungsleiter-Marker weiterreichen“ wird übersprungen.

## Das Ritual umkehren

Das Umkehren des Rituals läuft wie gewohnt ab, mit zwei Ausnahmen:

- Der Spieler steuert automatisch **alle** Prioritätskarten bei, die er im Laufe des Spiels neben den Bogen des Großen Alten gelegt hat. Er muss sich nicht für drei Karten entscheiden.
- Der Spieler benötigt mindestens **drei** beigesteuerte Karten, die den geheimen Hinweismarkern entsprechen (nicht doppelt so viele wie Ermittler).



*Am Ende der fünften Runde möchte sich der Spieler an der Umkehr des Rituals versuchen. Es werden also fünf Karten beigesteuert. Drei von ihnen entsprechen den geheimen Hinweisen. Damit hat der Spieler gewonnen!*

## Klarstellungen für Solo-Partien

Folgende Klarstellungen betreffen nur Solo-Partien.

- Gegenstände dürfen von den Ermittlern nicht gemeinsam genutzt werden. Nur der Ermittler, der einen Gegenstand erhalten hat, kann diesen Gegenstand verwenden.
- Immer wenn ein Effekt sich auf den Ermittlungsleiter bezieht, entscheidet der Spieler, welcher der Ermittler für diesen Effekt als Ermittlungsleiter gilt.
- Wird ein Effekt „in Zugreihenfolge“ abgehandelt, bestimmt der Spieler die Reihenfolge, in der die Ermittler den Effekt abhandeln.
- Manche Karten (z. B. Petes „Prophetische Träume“) beziehen sich auf eine Prioritätskarte, die mit einer Aktionskarte gespielt wurde. Sobald der Spieler eine Aktionskarte auf eine Prioritätskarte legt, wird diese Prioritätskarte behandelt, als wäre sie mit der Aktionskarte gespielt worden.
- **Cthulhu – Träume von R'lyeh:** Dieser Effekt wird behandelt, als würde er folgendermaßen lauten: „Ein Ermittler deiner Wahl verliert 1 Ausdauer. Platziere dann die obersten 2 Karten des Prioritätsstapels verdeckt auf diesem Bogen. Während des nächsten Schrittes ‚Rache‘ werden diese Karten abgelegt und fügen ihre ♠-Symbole zur Summe der ♠-Symbole auf den abgelegten Karten aus der Reihe hinzu.“
- **Jenny Barnes – Salonlöwin:** Diese Karte gestattet dem Spieler, während des Schrittes „Aktionen abhandeln“ Prioritätskarten zu ziehen und abzulegen. Die gezogenen Karten können Prioritätskarten in der Reihe ersetzen, die Reihenfolge der Karten in der Reihe verändert sich jedoch nicht – die beiden linken Karten gelten weiterhin als die Karten mit den kleineren Prioritätszahlen, die beiden rechten Karten gelten als die Karten mit den größeren Prioritätszahlen.
- **Jenny Barnes – Große Gala:** Jeder Ermittler wird behandelt, als hätte er zwei Prioritätskarten gespielt, egal wann diese Karte abgehandelt wird.



## Klarstellungen

Der folgende Abschnitt hilft bei komplexen Situationen, die im Laufe des Spiels auftreten können. Er ist alphabetisch nach Themen sortiert.

### Das Ritual umkehren

- Die Ermittler müssen nicht am Ritual-Standort sein, um das Ritual umzukehren.

### Gegenstände

- Ein Ermittler kann beliebig viele Gegenstandskarten haben. Es gibt kein Limit.
- Gegenstände, die verwendet werden, „bevor du eine Aktionskarte abhandelst“, werden abgehandelt, nachdem der Ermittler die Aktionskarte aufgedeckt hat, aber bevor der Effekt jener Aktionskarte abgehandelt wird.
- Gegenstände, die verwendet werden, „nachdem du eine Aktionskarte abgehandelt hast“, können unmittelbar nach dem Abhandeln einer Aktionskarte verwendet werden, selbst wenn der Gegenstand erst aufgrund dieser Aktionskarte erhalten wurde.

## Geheime Informationen

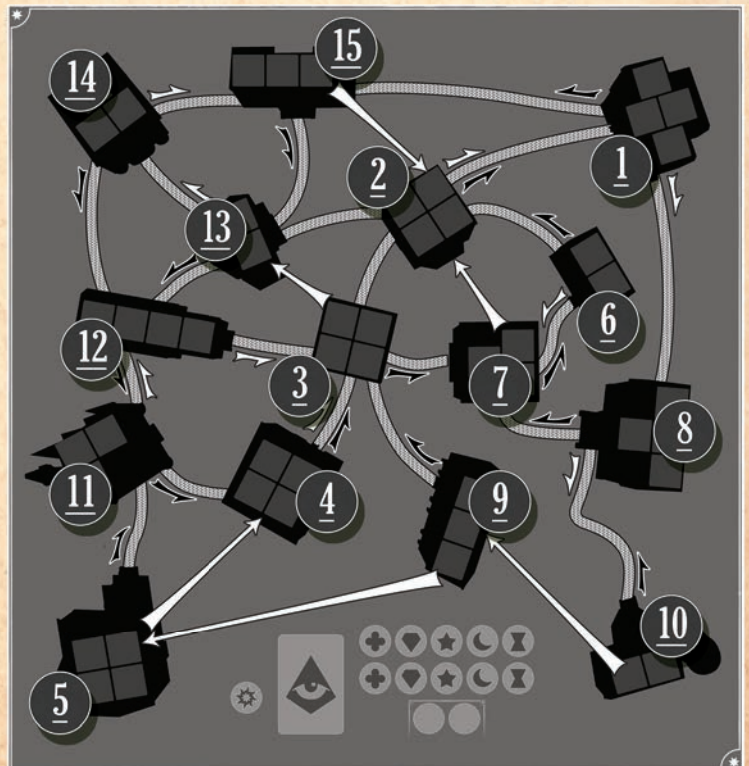
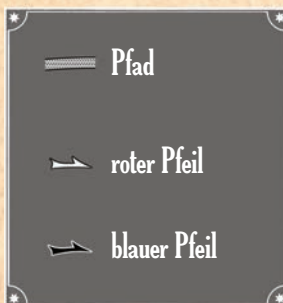
- Die Ermittler dürfen keinerlei Informationen über ihre verdeckten Aktionskarten oder die Prioritätskarten auf ihrer Hand preisgeben.
- Während des Schrittes „Prioritätskarten spielen“ dürfen die Ermittler keine strategischen Absprachen treffen.
- Während des Schrittes „Aktionen abhandeln“ darf ein Ermittler erst dann strategische Absprachen treffen, wenn er seine Aktionskarte aufgedeckt hat. Bei weniger als vier Ermittlern darf ein Ermittler, der mehrere Aktionskarten gespielt hat, schon nach dem Aufdecken seiner ersten Karte strategische Absprachen treffen.
- Jeder Ermittler darf sich den Ablagestapel seines Aktionsstapels sowie den Ablagestapel des Prioritätsstapels jederzeit ansehen.
- Ermittler dürfen sich ihre eigenen verdeckt gespielten Aktionskarten jederzeit ansehen.

## Karten abhandeln

- Solange ein Ermittler einen Karteneffekt abhandelt, trifft er alle Entscheidungen, es sei denn, der Karteneffekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Bei Effekten, die während der Großer-Alter-Phase eintreten, trifft der Ermittlungsleiter alle Entscheidungen, es sei denn, etwas anderes ist ausdrücklich angegeben.

## Der Spielplan in Graustufen

In der folgenden Grafik sind die Pfeile des Spielplans in Graustufen dargestellt, um sie auch für farbenblinde Spieler klar unterscheidbar zu machen. Dabei werden rote Pfeile in Weiß und blaue Pfeile in Schwarz wiedergegeben.








- Wird ein Effekt „in Zugreihenfolge“ abgehandelt, müssen die Ermittler ihn der Reihe nach abhandeln, beginnend mit dem Ermittlungsleiter und dann weiter im Uhrzeigersinn.
- Kann ein Effekt nicht vollständig abgehandelt werden, sollten die Ermittler ihn so weit wie möglich abhandeln. Beispiel: Ein Ermittler muss seinen Standort 3 Mal beschädigen, es gibt aber nur 1 Monsterfeld, das beschädigt werden könnte. Dieses eine Feld wird trotzdem beschädigt.

## Materialbeschränkung

- Abgesehen von Schutzsiegel- und Beschädigungsmarkern ist das gesamte Spielmaterial auf die im Spielumfang enthaltene Menge beschränkt. Werden zusätzliche Schutzsiegel- oder Beschädigungsmarker benötigt, kann geeigneter Ersatz verwendet werden.

## Monster

- Wird ein Monster mit mehreren Symbolen aktiviert, muss das erste Symbol vollständig abgehandelt werden, bevor das nächste Symbol abgehandelt wird. Beispiel: Ein Monster mit zwei -Symbolen wird aktiviert. Zuerst muss das eine -Symbol vollständig abgehandelt werden (einschließlich der Bewegung aus dem beschädigten Feld). Erst danach kann das zweite -Symbol abgehandelt werden.
- Immer wenn ein Monster erscheint, wird es per Zufall aus der Monsterquelle gezogen, es sei denn, ein spezielles Monster ist namentlich genannt.
- Kann ein spezielles Monster nicht erscheinen, weil keine Monster dieses Typs mehr übrig sind, erscheint das Monster nicht. Es erscheint auch **kein anderes Monster** als Ersatz.
- Manchmal bewegen sich Monster querfeldein, ohne einen Pfad zu nehmen (z. B. können sich rote Monster von der Warren-Sternwarte zur Verwaltung bewegen). Bei dieser Art von Bewegung werden Schutzsiegel ignoriert.
- Hat ein Ermittler die Fähigkeit, ein Monster zu bewegen (z. B. der obere Effekt von Michaels „Staub aufwirbeln“), ignoriert dieses Monster die Pfeilfarben und kann auch zur Bewegung in ein Schutzsiegel gezwungen werden. Kann das Monster seine Bewegung an seinem neuen Standort nicht beenden, muss es sich gemäß den normalen Bewegungsregeln weiterbewegen.

## Schutzsiegel

- Falls ein Pfad bereits einen Schutzsiegelmarker enthält, kann er nicht erneut versiegelt werden, bis er keinen Schutzsiegelmarker mehr enthält.

## Standorte

- Standorte sind benachbart, wenn sie durch einen Pfad miteinander verbunden sind. Ein Standort ist nicht benachbart zu sich selbst.

## Credits

**Game Design:** Carlo A. Rossi

**Game Development:** Alfredo Berni, James Kniffen und Todd Michlitsch

**Producer:** Jason Walden

**Technical Editing:** Adam Baker

**Proofreading:** Molly Glover und David Hansen

**Arkham Horror Story Review:** Kara Centell-Dunk, Philip Henry und Matt Newman

**Graphic Design:** WiL Springer

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Cover Art:** Diego Gisbert Llorens

**Board Art:** Yoann Boissonnet

**Interior Art:** Cristi Balanescu, Mark Behm, Christopher Burdett, Guillaume Ducos, Tony Foti, Tomasz Jedruszek, Timo Karhula, Mathias Kollros, Chun Lo, Jacob Murray, David Nash, Stephen Somers und Magali Villeneuve

**Art Direction:** Andy Christensen

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**Quality Assurance:** Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

**Production Management:** Justin Anger und Jason Glawe

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Senior Manager of Product Development:** Chris Gerber

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Head of Studio:** Andrew Navaro

## Playtesters

Zachary Bart, Dane Beltrami, Steve Caja, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Tom Dobrow, Julia Faeta, Molly Glover, Nathan Hajek, Ethan Hanks, Tricia Hanks, Philip Henry, Ken Hoskins, Caden Hoskins, Tim Huckelbery, Paul Klecker, Samuel Olsen, Shelley Shaw-Weldon, Han Shih, Gary Storkamp und Amudha Venugopalan

## Deutsche Ausgabe

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Redaktion:** Sebastian Wenzlaff

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Vanessa Löhr und Sebastian Wenzlaff

**Unter Mitarbeit von:** Veronika Stallmann und Franziska Wolf





## Jenny Barnes

Als Töchter aus reichem Hause hatten Jenny und ihre Schwester Isabelle stets alles, was ihr Herz begehrte. Erst als Isabelle spurlos verschwand, geriet Jennys idyllisches Weltbild ins Wanken und sie fasste den hartnäckigen Entschluss, ihre verschollene Schwester zu finden und nach Hause zu bringen. Ihr einziger Hinweis auf Izzies Verbleib war ein Brief voller okkulten Zeichen und Anspielungen auf Kindheitserlebnisse, die so nie stattgefunden hatten. Um das mysteriöse Schreiben zu entschlüsseln, wendet sich Jenny an einen gewissen Professor Warren Rice von der Miskatonic Universität.

## Rita Young

Selbstbewusst. Sportlich. Willensstark.

Das ist Rita. Unaufhaltsam in ihrem Erfolgsstreben und unnachgiebig gegenüber jedem, der sie nach ihrer Hautfarbe und nicht nach ihren Leistungen beurteilt. Rita lässt sich nicht unterkriegen. Doch etwas Seltsames passiert auf dem Campus der Miskatonic Universität und die Dunkelheit wirkt noch bedrohlicher als sonst. Beim nächtlichen Joggen auf dem Campus, allein mit ihren Gedanken, fühlt sie sich plötzlich beobachtet. Und sie ist auf alles gefasst.



## Michael McGlen

Die Welt war einfach gestrickt für Michael McGlen von der O'Bannion-Bande. Es gab nur zwei Arten von Personen: Diejenigen, die ihm im Weg standen, und die, die es nicht taten. Erst als sein alter Partner von einem Wesen in den Fluss verschleppt wurde und seine Bosse die Augen davor verschlossen, begann Michael, seine Kategorien zu hinterfragen. Später, als er von seltsamen Kreaturen in der Miskatonic Universität hörte, sah er seine Chance auf Rache gekommen. Doch schon beim ersten Schritt auf den nächtlichen Campusplatz beschleicht ihn das Gefühl, es könnte mehr als ein einzelnes Flussmonster dahinterstecken.

## Die Miskatonic Universität in Arkham

Seit ihrer Gründung im Jahr 1690 erfreut sich die am Fuße des Crane Hill gelegene Miskatonic Universität einer langen, traditionsreichen Geschichte. Neben ihren weltweit renommierten Lehrstühlen für Geschichte, Archäologie und Medizin ist die Miskatonic Universität auch in esoterischen Kreisen hoch angesehen. Zum Haus der Wissenschaften gehört das vielleicht einzige Alchemistische Institut der westlichen Welt, die Orne-Bibliothek verfügt über eine verbotene Abteilung mit diversen okkulten Werken und die neu eröffnete Sternwarte hat bereits mehrere kosmische Phänomene entdeckt, die im Widerspruch zu allen bekannten Gesetzen der Physik stehen.



## Cthulhu

„In seinem Haus in R'lyeh wartet träumend der tote Cthulhu.“

Der Große Cthulhu, eine alpträumhafte Kreuzung aus Drache und Oktopus, schlummert in der versunkenen Stadt R'lyeh, tief unter den Wellen des Pazifiks. Inspiriert von Visionen über die bodenlosen Abgründe der Tiefsee und gelenkt von Träumen über die Macht des toten Gottes, arbeiten die Jünger Cthulhus Hand in Hand mit Tiefen Wesen und Sternengezüchten, um ihren abscheulichen Gebieter wiederzuerwecken und ihm die überfluteten Ruinen der Welt zu Füßen zu legen.



## „Ashcan“ Pete

Alles begann damit, dass Pete den grausamen Tod der Menschen um ihn herum in seinen Träumen sah. Seitdem ist er unterwegs, zu Fuß auf dem Highway oder als blinder Passagier im Zug. Seine einzigen Begleiter sind eine zerbeulte alte Gitarre und sein treuer Hund Duke. Hier und da nimmt der verhärmte Landstreicher Gelegenheitsjobs an oder hilft Menschen in Not, ohne sich jemals niederzulassen oder Freundschaften zu schließen. Denn wenn er zu lange an einem Ort bleibt, werden die Visionen und die Katastrophen, die sie vorhersagen, schlimmer. In letzter Zeit träumt er oft von der Miskatonic Universität – doch nun sind die Träume zu schrecklich geworden, um sie weiter zu ignorieren.

## Tommy Muldoon



Steh für das Richtige ein. Gib der Gesellschaft etwas zurück. Beschütze die Schwachen. All das wurde Tommy von Kindesbeinen an eingebläut. Als jüngster von drei Brüdern – alle Polizisten – hatte Tommy stets das Gefühl, nicht gut genug zu sein, gar ein Mäuschen zu sein, das in den Fußspuren von Riesen wandelt. Aus diesem Grund war er der Erste, der sich freiwillig meldete, als seltsame Meldungen vom Universitätsgelände auf der Wache eingingen. Nun steht er vor den altertümlichen Backsteingebäuden und spürt die Unruhe, die die Nacht durchdringt. Kopf hoch, Augen geradeaus, sagt er sich. Jetzt gibt es kein Zurück mehr.



## Lily Chen

Ihr ganzes Leben lang wurde Lily auf eine größere Bestimmung vorbereitet. „Wenn die Zeit kommt“, pflegten die Mönche zu sagen, „und du im Angesicht des Großen Auges stehst, wirst du es blenden und damit die ganze Menschheit vor seinem Blick bewahren.“ Kaum hatte sie ihre Ausbildung im Kloster abgeschlossen, begab sich Lily auf die Suche nach dem Auge – eine Suche, die sie nach Arkham führte – und nun glaubt sie, etwas gefunden zu haben. Vielleicht nicht das Auge selbst, aber zumindest eine Spur. Auf dem Weg zur Miskatonic Universität fühlt sie sich von ihrem sechsten Sinn in ihrem Verdacht bestätigt: Die Dunkelheit erwacht.

## Shudde M'ell

Vor Äonen wurde der Große Wurm Shudde M'ell unter der uralten Stadt G'harne eingekerkert, um das Eintreten einer grauenvollen Prophezeiung zu verhindern. Es war vorhergesagt worden, dass er, der in der Tiefe lauert, und seine Brut von Chthoniern sich erheben und die Welt entzweibrechen wird. Doch die Zeitalter vergingen und die Zivilisation, die das Ritual der Einkerkering vollzogen hatte, verschwand im Nebel der Geschichte. Schließlich wurden die alten Schutzsiegel brüchig und viele der Rieswürmer entkamen ihren magischen Fesseln. Nun strebt der wahnsinnige Kult des Shudde M'ell danach, den Großen Chthonier auf die nichtsahnenden Städte der Erde zu hetzen.



## Umôrdhoth

Der Verschlinger aus der Tiefe ist ein Geschöpf unstillbaren Hungers, ein formloses Wesen aus Tod und Dunkelheit, und das monströse Oberhaupt eines Geheimbundes, bestehend aus bestialischen Ghulen und wahnsinnigen Kultisten aus Arkham. Aus seinem fremdartigen Reich des Todes und des Verfalls sendet der Leichengott seine Jünger auf die Friedhöfe und in die Leichenhallen von Arkham, um seine unstillbare Gier zu nähren. Doch nun, da der Vorrat an Toten aufgebraucht ist, haben sich Umôrdhoth und seine gefräßigen Diener den Lebenden zugewandt.

# ARKHAM HORROR®

## DAS KARTENSPIEL



• Rolands 38er Spezial



• Roland Banks  
Der Bundesagent

Behörde: Detective.

Nachdem du einen Gegner besiegt hast: Entdecke 1 Hinweis an deinem Ort. (Nur ein Mal pro Runde.)

☛ Effekt: +1 für jeden Hinweis auf deinem Ort.

Alles nach Vorschrift, jedes „A“ hat seinen Punkt, jedes „L“ seinen Strich. Es hat immer funktioniert – bis jetzt.



## TAUCHE EIN IN DEN MYTHOS

Etwas Böses regt sich in Arkham und nur ihr könnt es aufhalten!  
Arkham Horror: Das Kartenspiel ist ein kooperatives Spielerlebnis für 1–2 Spieler (oder bis zu 4 Spieler mit zwei Grundspielen), bei dem die Grenzen zwischen Rollenspiel und Kartenspiel verschwimmen.



ASMODEE.DE/ARKHAM-HORROR-DAS-KARTENSPIEL  
FANTASYFLIGHTGAMES.COM



# ARKHAM HORROR

*Das Ende naht ...*

Ein Albtraum bricht über das neuenglische Städtchen Arkham herein mit *Arkham Horror*, einem kooperativen Spiel über den kosmischen Horror für 1–6 Spieler! Schlüpf in die Rollen von Ermittlern und durchkreuzt die finsternen Pläne der Großen Alten in den 1920er Jahren. Ihr werdet Hinweise sammeln, grauenhafte Monster bekämpfen sowie Ausrüstung und Verbündete finden müssen, um gegen die uralten Wesenheiten zu bestehen, die hinter dem Schleier der Realität lauern.

ASMODEE.DE/ARKHAM-HORROR-3-EDITION  
FANTASYFLIGHTGAMES.COM

™/® & © 2019 Fantasy Flight Games.



# ELDRITCH HORROR



## Ein Brettspiel über globale Mysterien und entsetzlichen Horror!

Bei *Eldritch Horror* geht es um globale Bedrohungen und Abenteuer. Als weltreisende Ermittler sammelt ihr Hinweise, klärt Mysterien auf und beschützt die Erde vor übernatürlichen Gefahren. Zwölf verschiedene Ermittler, 120 Marker und über 300 Karten machen jede Partie zu einem epischen, weltumspannenden Abenteuer. Habt ihr den Mut, das Böse in seine Schranken zu verweisen?



[ASMODEE.DE/ELDRITCH-HORROR](http://ASMODEE.DE/ELDRITCH-HORROR)  
[FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

© 2019 Fantasy Flight Games. Das FFG-Logo ist © von Fantasy Flight Games.



# VILLEN DES WAHNSINNS

ZWETTE EDITION

ETWAS BÖSES  
LAUERT HINTER  
DIESEN MAUERN ...

*Villen des Wahnsinns* ist ein vollständig kooperatives, App-gestütztes Brettspiel über Horror und Mysterien, das 1-5 Spieler in die gespenstische Welt der Geschichten von H. P. Lovecraft entführt. Lasst euch von der atmosphärischen App durch die nebelverhangenen Straßen von Innsmouth und die verfluchten Herrenhäuser von Arkham begleiten, um spannende Fälle aufzuklären. Acht unerschrockene Ermittler stellen sich vier Szenarien voller Grauen und Geheimnisse, sammeln Waffen, Werkzeuge und Informationen, lösen komplexe Rätsel und kämpfen gegen Monster, Wahnsinn und Tod. Doch es steht mehr nur als ihr eigenes Überleben auf dem Spiel. Wagt einen Blick hinter den Schleier und macht euch bereit für eine Welt des Schreckens jenseits eurer schlimmsten Alpträume!



ASMODEE.DE/VILLEN-DES-WAHNSINNS  
FANTASYFLIGHTGAMES.COM

© 2019 Fantasy Flight Games. Mansions of Madness, Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games

# Kurzübersicht

Haltet diese Seite stets griffbereit, während ihr spielt. Bei weiteren Fragen könnt ihr die Klarstellungen auf S. 16 konsultieren.

## Die Spielrunde

Jede Spielrunde ist folgendermaßen strukturiert:

### Aktionsphase

---

1. **Prioritätskarten spielen:** Beginnend mit dem Ermittlungsleiter und dann weiter im Uhrzeigersinn sind die Ermittler reihum am Zug, bis **vier** Aktionskarten gespielt worden sind. Wer am Zug ist, tut Folgendes:
  - a. Die oberste Karte des eigenen Aktionsstapels ziehen und durchlesen.
  - b. Die Aktionskarte **verdeckt** vor sich legen und eine Prioritätskarte **offen** darauf spielen.
  - c. Die oberste Karte des Prioritätsstapels ziehen.
2. **Aktionen abhandeln:** Die Aktionskarten werden in **aufsteigender** Reihenfolge der Prioritätszahlen abgehandelt. Bei den ersten beiden Aktionskarten wird der obere Effekt abgehandelt, bei den letzten beiden der untere Effekt.

### Großer-Alter-Phase

---

1. **Rache:** Die in dieser Runde gespielten Prioritätskarten werden abgelegt und ihre Omen-Symbole (♠) gezählt. Dann wird der Effekt auf dem Bogen des Großen Alten abgehandelt, der dieser ♠-Summe entspricht.
2. **Tor:** Der oberste Marker des Torstapels wird aufgedeckt und oben auf den passenden Tormarker auf dem Spielplan gelegt. An diesem Standort erscheinen so viele Monster, wie Tormarker an dem Standort liegen.
3. **Ermittlungsleiter-Marker weiterreichen:** Der Ermittlungsleiter-Marker wird an den nächsten Ermittler im Uhrzeigersinn weitergereicht.

Am Ende der Runde **dürfen** die Ermittler versuchen, das Ritual umzukehren. Falls keine Tormarker mehr auf dem Torstapel liegen, **müssen** sie es versuchen.

## Monsteraktivierung

Sobald alle Monster in einem Bezirk aktiviert werden, geht der abhandelnde Ermittler die Standorte dieses Bezirks einen nach dem anderen durch, von der kleinsten bis zur größten Standortnummer (wie auf der Karte angegeben).

Sobald ein Monster aktiviert wird, löst es mit jedem seiner Symbole (von links nach rechts) einen Effekt aus.

- ♣: Ein Ermittler am Standort des Monsters verliert 1 Ausdauer.
  - ♠: Das Monster bewegt sich 1 Mal.
  - ♠: Das Monster beschädigt sein Feld 1 Mal.
- Falls mehrere Monster am selben Standort aktiviert werden, müssen zuerst alle ♣-Monster aktiviert werden, dann alle ♠-Monster und zuletzt alle ♠-Monster.
  - Jedes Monster kann maximal 1 Mal pro Karte aktiviert werden.

## Sieg und Niederlage

Die Ermittler gewinnen, falls sie das Ritual erfolgreich umkehren.

Die Ermittler verlieren, falls:

- der Ritual-Standort keine freien Monsterfelder mehr hat und ein weiteres Monster oder ein Beschädigungsmarker dort platziert werden müsste.
- ein Ermittler keine Ausdauer mehr hat.
- die Ermittler beim Umkehren des Rituals scheitern.

### Das Ritual umkehren

---

Am Ende der Runde **dürfen** die Ermittler versuchen, das Ritual umzukehren. Falls keine Tormarker mehr auf dem Torstapel liegen, **müssen** sie es versuchen.

Zur Umkehr des Rituals werden folgende Schritte abgehandelt:

1. **Prioritätskarten beisteuern:** Jeder Ermittler wählt **drei** Prioritätskarten von seiner Hand aus und legt sie verdeckt auf den Tisch. Dann werden alle beigesteuerten Karten gleichzeitig aufgedeckt.
2. **Hinweise aufdecken:** Die beiden geheimen Hinweismarker werden aufgedeckt. Dann werden alle beigesteuerten Karten gezählt, deren Ritualsymbol einem der geheimen Hinweismarker entspricht. Haben beide geheimen Hinweismarker dasselbe Ritualsymbol, zählt jede passende Karte doppelt.
3. **Ergebnis bestimmen:** Falls die Summe **mindestens doppelt so hoch wie die Anzahl der Ermittler** ist, haben die Ermittler das Ritual umgekehrt und gewonnen!