

ARKHAM NOIR

Fall 2: „Vom Donner gerufen“

Yves Tourigny
 Spieleranzahl: 1
 Dauer: 30 Minuten
 Alter: ab 14 Jahren

EINLEITUNG

Randolph Carter sitzt dir in deinem Büro gegenüber und sagt: „Die Staatspolizei hat strengstens angeordnet, mich von diesem Gebiet fernzuhalten.“ Ein toter Kollege und zwei weitere vermisst – vermutlich ebenfalls tot. Carter ist vom alten Geldadel, was vermutlich auch erklärt, warum er nicht im Gefängnis gelandet ist. Ein müdes „Hm“ ist alles, was du ihm entgegenbringen kannst. Er fährt fort: „Wir untersuchten den schleichenden Tod, der die Einheimischen heimsuchte – arme Siedler, deren Vorfahren als Kolonisten aus den Niederlanden kamen und dieses Land beanspruchten. Typer hat mich auf diesen Fall angesetzt und jetzt fehlt jede Spur von ihm ... Nun ja, die Sache ist etwas außer Kontrolle geraten. Könnten Sie diesen Fall vielleicht für mich abschließen?“

Du musst an deine überfällige Miete denken und gehst seufzend auf sein Angebot ein, in die Catskills zu fahren und ein wenig herumzustochern. „Nehmen Sie einen Regenschirm mit“, rät er dir. „Dort gewittert es häufig.“

Als Privatdetektiv Howard Lovecraft untersuchst du mysteriöse Ereignisse, die auf den Geschichten „Die lauenernde Furcht“ (1923) und „Das Tagebuch des Alonzo Typer“ (1938) basieren.

ZIEL DES SPIELS

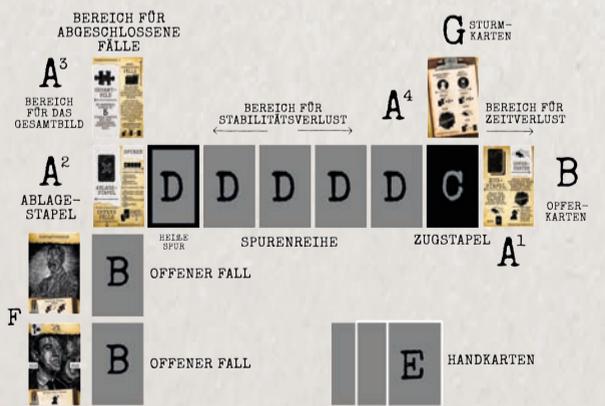
Samle 5 verschiedene Arten von Hinweiskarten mit dem Puzzle-Merkmal ein, bevor das Spiel endet.

SPIELMATERIAL

- 50 Hinweiskarten
- 6 Opferkarten
- 4 Übersichtskarten
- 1 Kontaktperson-Karte
- 4 Sturmkarten
- 1 Formelkarte
- 3 Spielhilfe-Karten



SPIELAUFBAU



- Lege die 4 Übersichtskarten wie abgebildet in den Spielbereich. Verwende die Seiten ohne Stern (*), um mit normaler Schwierigkeit zu spielen.
- Mische die Opferkarten. Lege eine davon unbesehen in die Schachtel zurück und die restlichen als verdeckten Stapel rechts neben Übersichtskarte 1. Ziehe 2 Opferkarten und lege sie aufgedeckt unter Übersichtskarte 2. Dies sind deine offenen Fälle.
- Mische die Hinweiskarten und lege sie als verdeckten Stapel links neben Übersichtskarte 1. Das ist der Zugstapel.
- Ziehe 5 Hinweiskarten und lege sie aufgedeckt, von rechts nach links in eine Reihe links neben den Zugstapel. Das ist die Spurenreihe. Die erste Karte ganz links in der Reihe wird als „Heiße Spur“ bezeichnet.

- Ziehe 3 Hinweiskarten als deine Starthand.
- Lege die Formelkarte und die Kontaktperson-Karte links neben deine offenen Fälle. Solltest du mehrere Kontaktperson-Karten haben (aus anderen Fällen der Arkham-Noir-Reihe), darfst du dir eine beliebige für diesen Fall aussuchen.
- Mische die Sturmkarten und lege sie als verdeckten Stapel oberhalb von Übersichtskarte 4.

SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus aufeinanderfolgenden Zügen, bis eine der drei Bedingungen für das Spielende erfüllt ist (siehe SPIELLENDE).

Ein Zug besteht aus 2 Phasen:

- Aktionsphase:** Du musst die Heiße Spur (die erste Hinweiskarte in der Spurenreihe) nehmen und eine der fünf möglichen Aktionen durchführen. Diese werden im folgenden Abschnitt erklärt.
- Aufräumphase:** Folge den vier Aufräumritten und prüfe, ob eine der drei Bedingungen für das Spielende erfüllt ist.

1. AKTIONSPHASE

a. Nimm die Heiße Spur auf die Hand.

Nimm die Heiße Spur und füge sie deinen Handkarten hinzu. Dein Handkartenlimit beträgt 3. Solltest du zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 3 Karten haben, musst du sofort überzählige abwerfen, bis du nur noch 3 Handkarten hast.

HINWEISKARTEN ABWERFEN / ZEITVERLUST

Immer wenn du eine Hinweiskarte abwirfst (egal aus welchem Grund) und sie das ⚡-Symbol hat, musst du sie in den Zeitverlustbereich legen. Andernfalls legst du sie auf den Ablagestapel.

b. Lege die Heiße Spur an einen offenen Fall an.

Nimm die Heiße Spur und lege sie an einen offenen Fall an. Jeder offene Fall beginnt links mit einer Opferkarte und wird dann mit einer Reihe von Hinweiskarten fortgesetzt, die deine Ermittlungen in dem jeweiligen Fall darstellen. Jede neue Hinweiskarte wird immer an das rechte Ende einer Reihe angelegt.

Du darfst eine Hinweiskarte nur an einen offenen Fall anlegen, wenn das Symbol für die Ermittlungsmethode am linken Rand der Karte mit einem der Symbole am rechten Rand der letzten Karte in der Reihe übereinstimmt. Hinweiskarten mit dem ALLE-Symbol passen zu allen Symbolen.

SCHLÖSSER, SCHLÜSSEL UND ANDERE BEDINGUNGEN

Manche Hinweiskarten haben ein Schloss-, ein Minimum-, ein Blitz-Karte- oder Skelettschloss-Merkmal in der oberen linken Ecke. Diese Karten darfst du nur anlegen, wenn die entsprechende Bedingung erfüllt ist:

- Du kannst eine Hinweiskarte mit nur dann an einen offenen Fall anlegen, wenn bereits eine Karte mit in derselben Reihe liegt. Jeder erlaubt dir 1 Karte mit anzulegen. Die beiden Karten müssen nicht nebeneinanderliegen.
- Du kannst eine Karte mit Kartenminimum () nur dann an einen offenen Fall anlegen, wenn bereits mindestens so viele Hinweiskarten in der Reihe liegen.
- Du kannst eine Hinweiskarte mit nur dann an einen offenen Fall anlegen, wenn bereits eine Sturmkarte mit in derselben Reihe liegt. Diese beiden Karten müssen nicht nebeneinanderliegen. Du darfst an jeden offenen Fall maximal eine Hinweiskarte mit anlegen (siehe STURMKARTEN).
- Du kannst eine Hinweiskarte mit nur dann an einen offenen Fall anlegen, wenn bereits eine Karte mit in derselben Reihe liegt (siehe FORMELKARTE). Diese beiden Karten müssen nicht nebeneinanderliegen.



MENTALE BELASTUNG

Langwierige Ermittlungen sind kräftezehrend. Für jede Hinweiskarte, die du an einen offenen Fall mit bereits mindestens 7 Karten anlegst (die siebte Karte liegt auf Höhe von Übersichtskarte 1), wird deine Psyche auf die Probe gestellt: Du musst eine Stabilitätsprobe durchführen, bevor du den Effekt der Karte abhandelst.

STABILITÄTSPROBE

Immer wenn du eine Stabilitätsprobe durchführen musst, ziehst du die oberste Karte vom Zugstapel und schau sie dir an. Falls die Karte in der unteren rechten Ecke ein -Symbol hat, musst du sie in den Stabilitätsbereich legen. Andernfalls wirfst du die Karte ab (siehe HINWEISKARTEN ABWERFEN).

KARTENEFFEKTE

Sobald du eine Hinweis- oder Sturmkarte an einen offenen Fall anlegst, musst du die Effekte, die im unteren Kasten auf der Karte stehen, von links nach rechts abhandeln. Schwarze Effekte sind verpflichtend, braune sind freiwillig. Alle Effekte werden in der Übersicht der Karteneffekte auf der Rückseite dieses Regelblatts sowie auf einer separaten Übersichtskarte erklärt.

STURMKARTEN

Sobald du die dritte Karte mit an den gleichen offenen Fall angelegt hast, handelst du erst ihren Effekt ab und deckst dann die oberste Karte vom Sturmkartestapel auf. Lege die aufgedeckte Karte an den gleichen offenen Fall an und handle auch deren Effekt ab.

Die *Tempest Mountain*-Hinweiskarte erlaubt dir, sofort eine Sturmkarte an den gleichen offenen Fall anzulegen, ohne dass du zuerst 3 Karten mit gesammelt haben musst.

An jeden offenen Fall darf maximal eine Sturmkarte angelegt werden, egal wodurch eine weitere Sturmkarte an den Fall angelegt werden würde.

Sturmkarten sind keine Hinweiskarten. Aus diesem Grund zählt das -Symbol auch nicht zu den 5 benötigten Hinweisarten, wenn du einen offenen Fall abschließen möchtest. Sturmkarten sind die einzigen Karten mit dem -Symbol, das für manche Hinweiskarten benötigt wird. Allerdings haben nur 2 der 4 Sturmkarten dieses Symbol.



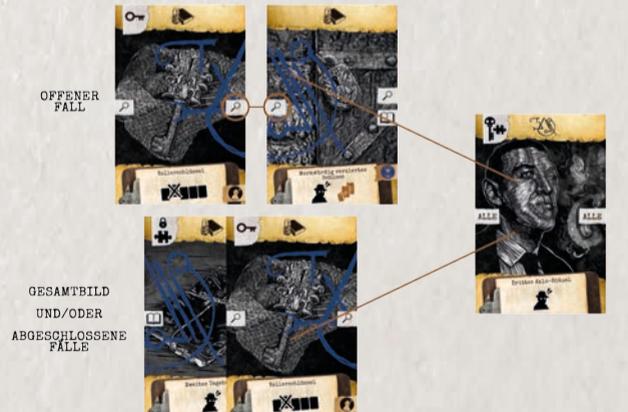
FORMELKARTE

Die Formelkarte *Drittes Akto-Ritual* befindet sich nicht im Zugstapel. Du kannst sie auf 2 unterschiedliche Weisen erhalten:

- Lege 2 Hinweiskarten mit je einer Hälfte des Formelsymbols nebeneinander in der richtigen Reihenfolge an einen offenen Fall an, sodass sie das Formelsymbol ergeben. Handle dann wie gewohnt erst den Effekt der Karte ab und nimm dir dann die Formelkarte.
- Lege beide Hälften des Formelsymbols in das Gesamtbild und/oder zu den abgeschlossenen Fällen.

In beiden Fällen erhältst du die Formelkarte sofort auf die Hand. Sie zählt ebenfalls zu deinem Handkartenlimit von 3. Die Formelkarte ist eine weitere Hinweiskarte. Sie hat jedoch neben dem - und -Symbol als einzige das -Symbol. Diese Karte wird also mitgezählt, wenn du die 5 verschiedenen Hinweisarten zählst, die du für das Abschließen eines Falls benötigst. Du kannst sie aber auch wie gewohnt in das Gesamtbild legen, wo sie als Puzzlekarte für den Sieg zählt.

Eine Hinweiskarte mit erlaubt dir, genau eine Hinweiskarte mit oder an den gleichen offenen Fall anzulegen (der Skelettschlüssel gilt auch als normaler Schlüssel).



c. Wirf die Heiße Spur ab und lege eine Karte von deiner Hand an einen offenen Fall an.

Wirf die Heiße Spur ab (siehe HINWEISKARTEN ABWERFEN) und lege eine Hinweiskarte von deiner Hand nach den üblichen Regeln an einen offenen Fall an.

d. Wirf die Heiße Spur ab und schließe einen offenen Fall ab.

Wirf die Heiße Spur ab (siehe HINWEISKARTEN ABWERFEN) und schließe einen deiner offenen Fälle ab. Ein offener Fall kann nur abgeschlossen werden, wenn in der Reihe mindestens 5 Hinweiskarten mit verschiedenen Hinweisarten liegen. Weder die Opferkarten noch die Sturmkarten gelten als Hinweiskarten.

Du darfst Hinweiskarten mit einem einsammeln, solange danach noch 5 Hinweiskarten mit verschiedenen Hinweisarten in der Reihe liegen. Lege die eingesammelte Karte in den Gesamtbild-Bereich und die restlichen Karten des abgeschlossenen Falls in den Bereich für abgeschlossene Fälle (oberhalb von Übersichtskarte 3). Falls sich eine Sturmkarte unter den Karten des abgeschlossenen Falls befindet, entferne sie aus dem Spiel.

Falls du keine offenen Fälle mehr hast, mische den Ablagestapel und die Karten im Zeitverlustbereich in den Zugstapel. Ziehe dann eine neue Opferkarte.

IN DEN BEREICH FÜRS GESAMTBILD LEGEN



In diesem Beispiel entscheidet sich der Spieler dazu, diesen offenen Fall abzuschließen, da er 6 verschiedene Hinweisarten enthält, wodurch er einen Stabilitätsbonus erhält. Er sammelt nur die Karte mit (und dem -Symbol) ein, welche er ins Gesamtbild legt. Weitere Hinweiskarten mit kann er nicht einsammeln, da sonst weniger als 5 verschiedene Hinweisarten in diesem Fall liegen würden. Er legt die übrigen Karten, inklusive der Hinweiskarte mit und der Hinweiskarte mit , aber ohne die Sturmkarte (da sie aus dem Spiel entfernt wird), zu den abgeschlossenen Fällen.

STABILITÄTSBONUS

Falls du einen Fall abschließt, in dessen Reihe 6 Hinweisarten liegen (bevor du Karten mit einsammelst), darfst du 1 Karte aus dem Stabilitätsbereich auf die Hand nehmen.

e. **Wirf die Heiße Spur ab und passe.**

Wirf die Heiße Spur ab (siehe HINWEISKARTEN ABWERFEN) und gehe sofort zur Aufräumphase über.

2. AUFRÄUMPHASE

Bevor dein nächster Zug beginnt, musst du alle folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge abhandeln:

a. **Siegbedingung überprüfen**

Liegen im Gesamtbild-Bereich 5 oder mehr Hinweiskarten mit , hast du gewonnen. Falls nicht, geht es weiter mit dem nächsten Schritt.

b. **Stabilitätsverlust überprüfen**

Liegen 5 oder mehr Karten im Stabilitätsbereich, hast du verloren.

c. **Zeitverlust überprüfen**

Liegen 5 oder mehr Karten im Zeitverlustbereich, folge diesen Schritten:

- Ziehe eine neue Opferkarte und lege sie als neuen offenen Fall unter die anderen. Sollte keine Opferkarte übrig sein, wenn du eine ziehen musst, hast du verloren.
- Lege alle Karten im Zeitverlustbereich auf den Ablagestapel.

d. **Spurenreihe auffüllen**

Schiebe alle Hinweiskarten in der Spurenreihe nach links, sodass alle Lücken geschlossen werden. Fülle dann die leeren Plätze in der Reihe von links nach rechts mit Karten vom Zugstapel auf.

10

DIE SPUR ERKALTET

Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt der Zugstapel leer sein, wenn du eine Karte ziehen musst, folge diesen Schritten:

- Ziehe eine neue Opferkarte und lege sie als neuen offenen Fall unter die anderen. Sollte keine Opferkarte übrig sein, wenn du eine ziehen musst, hast du verloren.
- Mische die Karten des Ablagestapels und lege sie als neuen verdeckten Zugstapel bereit.
- Ziehe die benötigten Karten und beginne deinen nächsten Zug.

KONTAKTPERSON

Du kannst zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Partie die Hilfe deiner Kontaktperson in Anspruch nehmen. Führe entweder den Effekt auf der Vorder- oder Rückseite deiner Kontaktperson-Karte als freie Aktion aus und lege die Karte danach zurück in die Schachtel.

- **Randolph Carter, Seite 1:** Skelettschlüssel. Führe eine Stabilitätsprobe durch und lege eine Hinweiskarte mit oder an einen offenen Fall an, selbst wenn dort keine Karte mit oder liegt, welche dir dies erlauben würde.
- **Randolph Carter, Seite 2:** Kartengewinn. Wähle eine Karte aus dem Stabilitäts- oder dem Zeitverlustbereich und nimm sie auf die Hand.



11

SPIELENDE

Eine Partie endet sofort, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Während der Aufräumphase liegen 5 oder mehr Hinweiskarten mit verschiedenen Hinweisarten und im Gesamtbild-Bereich. In diesem Fall gewinnst du.
2. Während der Aufräumphase liegen 5 oder mehr Karten im Stabilitätsbereich. In diesem Fall verlierst du.
3. Du musst 1 Opferkarte ziehen und es sind keine mehr übrig. In diesem Fall verlierst du.

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Mit diesen Anpassungen kannst du die Schwierigkeit verändern. Jede Anpassung kann unabhängig von den anderen durchgeführt werden. In den Spielregeln wird generell von der Standardversion ausgegangen. Passe die Regeln entsprechend der Veränderung an.

Anpassung 1: Siegbedingung

Ändere die Siegbedingung, indem du beim Spielaufbau Übersichtskarte 3 umdrehst.

- 5 Hinweiskarten mit verschiedenen Hinweisarten und (Standard und Einfach)
- 5 Hinweiskarten mit verschiedenen Hinweisarten und , von denen eine die Hinweiskarte *Uraltes vergessenes Wesen* sein muss. (Schwierig)

Anpassung 2: Anzahl der Opferkarten

Beim Aufbau in Schritt B anpassen.

- 4 Opferkarten (Schwierig)
- 5 Opferkarten (Standard)
- 6 Opferkarten (Einfach)

Anpassung 3: Stabilitäts- und Zeitlimit

Ändere die Limits, indem du beim Spielaufbau Übersichtskarte 4 umdrehst.

- Limit von 5 (Standard und Schwierig)
- Limit von 6 (Einfach)

12

DANKSAGUNGEN

Der Autor möchte sich bei den Spielern von Arkham Noir bedanken, die sehr geduldig waren. Außerdem möchte er sich bei den Autoren bedanken, deren Geschichten ihn immer wieder inspirieren. Ein Dank geht wie immer an die Game Artisans of Canada, insbesondere an Sean Ross und Graeme Jahns, die sich um dieses Projekt gekümmert haben, und an Al Leduc, dessen Freundschaft und Unterstützung jedes Projekt überdauern.

Ludonova möchte sich bei Antonio Varela, David Ferrero und Paco Cantarero für ihre Zusammenarbeit bei den Testpartien bedanken.

CREDITS

Spielidee: Yves Tourigny

Illustrationen: Yves Tourigny

Grafikdesign und Layout: David Prieto

Regelblatt: Juan Luque und Rafael Sáiz

Entwicklung: Juan Luque und Rafael Sáiz

Deutschsprachige Ausgabe: Simon Blome, Sebastian Klinge und Christian Kox

Ludonova SL - San Pablo 22 · Córdoba · Spanien

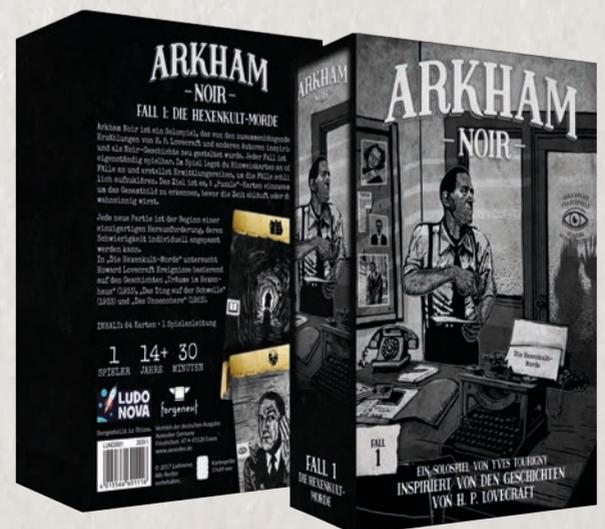
www.ludonova.com

© Ludonova 2018

ÜBERSICHT DER KARTENEFFEKTE

EFFEKT	BESCHREIBUNG	ANZAHL	ART
	Nimm 1 Karte aus der Spurenreihe	9	Freiwillig
	Nimm 1 Karte aus dem Ablagestapel	4	Freiwillig
	Nimm 1 Karte von den abgeschl. Fällen	2	Freiwillig
	Nimm 1 Karte aus dem Stabilitätsbereich	2	Freiwillig
	Nimm 1 Karte aus dem Zeitverlustbereich	4	Freiwillig
	Durchsuche Zugstapel, nimm 1 Karte, mischen	2	Freiwillig
	Mische den Ablagestapel in den Zugstapel	2	Freiwillig
	Tausche 1 Handkarte mit 1 Karte aus einem Verlustbereich	1	Freiwillig
	Decke die 1. Sturmkarte auf und spiele sie	1	Freiwillig
	Wirf 1 Karte von deiner Hand ab	4	Verpflichtend
	Wirf 1 Karte aus der Spurenreihe ab	5	Verpflichtend
	Führe eine Stabilitätsprobe durch	20	Verpflichtend

14



SOLLTE DIESER FALL DEIN EINSTIEG IN DIE SERIE GEWESEN SEIN, VERPASSE NICHT DEN ERSTEN FALL:

ARKHAM NOIR – FALL 1: DIE HEXENKULT-MORDE



13

15