Arkham Horror®
Das Kartenspiel



Spielregel

Außerhalb von Raum und Zeit ...

Wenn man annimmt, dass ich bei Verstand und wachen Sinnes war, so habe ich ein Erlebnis gehabt, wie es nie zuvor einem Menschen widerfahren ist. Es war überdies eine fürchterliche Bestätigung all dessen, was ich bis dahin als Traum und Mythos hatte abtun wollen.

–H. P. Lovecraft, Der Schatten aus der Zeit

Überblick

Arkham Horror: Das Kartenspiel ist ein kooperatives Living Card Game® (LCG®), in dem ein bis vier Ermittler zusammenarbeiten, um arkane Geheimnisse und Verschwörungen aufzudecken. Währenddessen müssen sie sich gleichzeitig persönlichen Dämonen aus ihrer Vergangenheit stellen.

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Ermittlers und erstellt passend zu den Fähigkeiten dieses Ermittlers ein Deck. Eine Reihe miteinander verbundener Szenarien verwebt sich zu einer erzählenden Kampagne, in der ein größeres Geheimnis enthüllt werden soll. In jedem dieser Szenarien erkunden die Ermittler verschiedene bedrohliche Orte, suchen nach Hinweisen, mit denen sie die Geschichte voranbringen können, und versuchen den hinterhältigen Mächten des Mythos zu entkommen oder sie zu besiegen.

Während sie in der Kampagne vorankommen, erhalten die Ermittler Erfahrung und neue Erkenntnisse, die es den Charakteren ermöglichen, sich in eine Vielzahl verschiedener Richtungen weiterzuentwickeln, indem sie mächtige und neue höherstufige Karten zu ihrem Deck hinzufügen. Doch Vorsicht: Je mehr man mit der arkanen Welt in Kontakt kommt, umso größer ist auch das Risiko, wahnsinnig zu werden. Die Ermittler müssen sich selbst vor dem Griff des Wahnsinns schützen, während sie gleichzeitig versuchen zu überleben und das Geheimnis zu lüften.



Die Verwendung dieser Spielregel

Diese Spielregel ist als Einleitung für neue Spieler von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* gedacht. Sie sollte als Anleitung verwendet werden, während man das Spiel lernt und das erste Mal spielt. Wir empfehlen neuen Spielern die Grundlagen des Spiels anhand des Einführungsszenarios zu lernen und dazu die vorkonstruierten Einsteigerdecks für die Ermittler auf Seite 4 zu verwenden. Am Ende dieses Heftes befinden sich außerdem eine Einführung in das Kampagnenspiel und Regeln für das Erstellen eigener einzigartiger Decks. Außerdem befindet sich auf der Rückseite dieser Spielregel ein Überblick über Schlüsselwörter, Icons und wichtige Symbole.

Die vollständigen Spielregeln befinden sich im „Referenzhandbuch", in dem außerdem weiterführende Themen wie die Interpretation von Kartentexten, das Auflösen von Timing-Konflikten und der detaillierte Ablauf der Phasen behandelt werden. Wir empfehlen neuen Spielern sich mithilfe dieser Spielregel mit dem Spiel vertraut zu machen und die Einzelheiten nur dann im Referenzhandbuch nachzuschlagen, wenn im Spiel Fragen auftreten.

Ein Living Card Game

Arkham Horror: Das Kartenspiel ist ein kooperatives Kartenspiel für ein bis vier Spieler. Ein oder zwei Spieler können mit einer Ausgabe dieses Grundspiels spielen, mit einer zweiten Ausgabe können bis zu vier Spieler das Spiel gemeinsam spielen. Außerdem ist *Arkham Horror: Das Kartenspiel* ein Living Card Game® (LCG®), sodass man das Spiel durch regelmäßig erscheinende Erweiterungen anpassen und noch spannender machen kann. Die Erweiterungen führen neue Ermittler, zusätzliche Szenarien oder Kampagnen und neue Spielerkarten ein, welche die Ermittlerdecks bereichern und mit zusätzlicher Tiefe versehen. Obwohl das Spielerlebnis am größten ist, wenn man eine komplette Kampagne durchspielt, kann man jedes Szenario einer Kampagne auch einzeln spielen. Anders als bei Sammelkartenspielen enthalten alle LCG-Erweiterungen dasselbe Spielmaterial. Sie bestehen nicht aus zufälligen Karten.

Spielmaterial

Im folgenden Abschnitt befindet sich ein exemplarischer Überblick über das Spielmaterial, um die einzelnen Elemente besser identifizieren zu können. Eine komplette Übersicht über den Aufbau der Spielkarten befindet sich auf den Seiten 28–31 des Referenzhandbuches.



44 Chaosmarker



27 Schadensmarker (Wert 1 und 3)



30 Ressourcenmarker



30 Hinweis-/Verderbensmarker (doppelseitig)



18 Horrormarker (Wert 1 und 3)

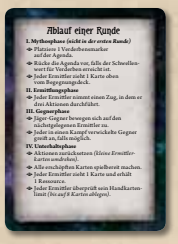


5 Ermittlerkarten



5 kleine Ermittlerkarten

119 Spielerkarten



Referenzkarte



Vorteilskarte



Fertigkeitskarte



Ereigniskarte



Schwächekarte

110 Szenariokarten



Agendakarte



Szenenkarte



Szenarioübersichtskarte





Ortskarte (doppelseitig)



Gegnerkarte



Verratskarte

Vorbereitung des ersten Spiels

Zur Vorbereitung des ersten Spiels werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt. Am besten lernt man das Spiel alleine oder zu zweit.

1. **Ermittler wählen.** Jeder Spieler wählt einen Ermittler und platziert die entsprechende Ermittlerkarte in seine Spielzone. Für das erste Spiel empfehlen wir, dass ein Spieler Roland Banks (Karte 1) verwendet. Falls es einen zweiten Spieler gibt, sollte dieser Wendy Adams (Karte 5) verwenden.
2. **Einen Ermittler als Ermittlungsleiter für dieses Spiel wählen und diesem Spieler den Kampagnenleitfaden geben.**
   - *Der Ermittlungsleiter ist der Spieler, der Gleichstände auflöst und für die Gruppe im Konfliktfall Entscheidungen trifft.*

Einsteigerdecks für die Ermittler

Einsteigerdeck für Roland Banks (Kartennummern in Klammern):

- *Rolands 38er Spezial (6)*
- *Vertuschen (7)*
- *45er Automatik (16)*
- *Körperliches Training (17)*
- *Streifenpolizist (18)*
- *Erste Hilfe (19)*
- *Machete (20)*
- *Wachhund (21)*
- *Beweise! (22)*
- *Ausweichen (23)*
- *Dynamitexplosion (24)*
- *Brutaler Schlag (25)*
- *Vergrößerungsglas (30)*
- *Altes Buch des Wissens (31)*
- *Forschungsbibliothekar (32)*
- *Dr. Milan Christopher (33)*
- *Gesteigerte Aufmerksamkeit (34)*
- *Medizinische Texte (35)*
- *Geist über Materie (36)*
- *Einer Ahnung folgen (37)*
- *Barrikade (38)*
- *Deduktion (39)*
- *2 Kopien von Messer (86)*
- *2 Kopien von Taschenlampe (87)*
- *2 Kopien von Notfall-ausrüstung (88)*
- *2 Kopien von Mumm (89)*
- *2 Kopien von Fingerfertigkeit (92)*
- *Paranoia (97)*

Einsteigerdeck für Wendy Adams (Kartennummern in Klammern):

- *Wendys Amulett (14)*
- *Verlassen und einsam (15)*
- *Springmesser (44)*
- *Einbruch (45)*
- *Taschendiebstahl (46)*
- *41er Derringer (47)*
- *Leo De Luca (48)*
- *Die harte Schule des Lebens(49)*
- *Schwer zu fassen (50)*
- *Stich von hinten (51)*
- *Schleichangriff (52)*
- *Opportunist (53)*
- *Ledermantel (72)*
- *Plündern (73)*
- *Baseballschläger (74)*
- *Hasenpfote (75)*
- *Streunende Katze (76)*
- *Große Anstrengung (77)*
- *Listige Ablenkung (78)*
- *„Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (79)*
- *Glückspilz! (80)*
- *Überlebensinstinkt (81)*
- *2 Kopien von Messer (86)*
- *2 Kopien von Taschenlampe (87)*
- *2 Kopien von Notfallausrüstung (88)*
- *2 Kopien von Überwältigen (91)*
- *2 Kopien von Unerwarteter Mut (93)*
- *Amnesie (96)*

3. **Spielerdecks erstellen und mischen.** Die Karten, die in jedem der vorgeschlagenen Einsteigerdecks für die Ermittler verwendet werden, sind im Kasten „Einsteigerdecks für die Ermittler“ aufgelistet.
   - *Für einige Karten gibt es verbesserte Versionen mit einem oder mehreren weißen Punkten in der linken oberen Ecke der Karte. Diese Karten werden beim Bau der Einsteigerdecks **nicht verwendet**.*

Bei der Zusammenstellung der Einsteigerdecks werden nur Karten, die hier keine weißen Punkte haben, verwendet.



4. **Markervorrat erstellen.** Die Schadens-, Horror-, Hinweis-/Verderbens- und Ressourcenmarker werden in Reichweite aller Spieler platziert.
   - *Im Markervorrat werden die Marker aufbewahrt, die sich gerade nicht im Spiel befinden.*
5. **Chaosbeutel zusammenstellen.** Die 16 unten dargestellten Chaosmarker werden in einen undurchsichtigen Behälter wie einen Beutel, eine Schüssel oder einen Becher platziert. Dieser Behälter wird „Chaosbeutel“ genannt. Die übrigen Chaosmarker werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
   +1, 0, 0, −1, −1, −1, −2, −2, −3, −4, ☠, ☠, ☗, ☗, ✱, ✱
   - *Im Verlauf des Spiels werden die Ermittler dazu aufgefordert, zufällig Marker aus dem Chaosbeutel zu enthüllen, um ihre Chancen auf Erfolg oder Misserfolg in verschiedenen Situationen zu modifizieren.*
6. **Startressourcen nehmen.** Jeder Ermittler nimmt sich 5 Ressourcen aus dem Markervorrat und platziert sie neben seine Ermittlerkarte. Dies ist der Ressourcenvorrat des Ermittlers.
   - *Die Ermittler geben Ressourcen aus, um Karten von ihrer Hand zu spielen.*
7. **Starthand ziehen.** Jeder Ermittler zieht 5 Karten von seinem Deck. Falls während dieses Schrittes eine Schwächekarte gezogen wird, wird sie beiseitegelegt, statt sie der Hand hinzuzufügen. Eine zusätzliche Karte wird gezogen und dann die Schwächekarte zurück ins Deck gemischt.
   - *Jeder Spieler kann in diesem Schritt einen Mulligan nehmen, falls er möchte. Dazu legt er bis zu 5 gerade gezogene Karten beiseite, zieht genau so viele Karten neu und mischt die beiseitegelegten Karten zurück ins Deck. Es wird empfohlen, den Mulligan zu nutzen, falls eine zu schlechte Starthand gezogen wurde. Zum Beispiel wäre eine Starthand ohne Vorteilskarten ein guter Grund für einen Mulligan.*

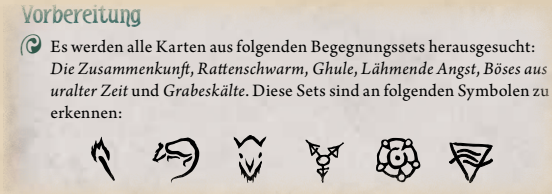
Szenariovorbereitung

Die folgenden Schritte beziehen sich auf die Inhalte des ersten Szenarios *Die Nacht des Zeloten*.

8. **Szenarioeinleitung für „Die Zusammenkunft“ lesen.** Die Einleitung für dieses Szenario ist der kursiv gedruckte Stimmungstext auf Seite 2 im Kampagnenleitfaden *Die Nacht des Zeloten*, zu finden unter „Teil I: Die Zusammenkunft“.

- *Die Szenarioeinleitung ist ein kurzer Text, der die Spieler atmosphärisch in die Geschichte einführen soll. Diese Erzähltexte sollte sich jeder genau anhören, egal ob sie aus dem Kampagnenleitfaden stammen oder als Stimmungstext auf Karten zu finden sind, da sie wichtige Informationen enthalten können, auf deren Grundlage man später im Spiel Entscheidungen trifft.*

9. **Szenariokarten für „Die Zusammenkunft" heraussuchen.** Die Begegnungssets, die in diesem Szenario verwendet werden, sind (Kartennummern in Klammern): *Die Zusammenkunft* (Karte 104–119), *Rattenschwarm* (Karte 159), *Ghule* (Karten 160–162), *Lähmende Angst* (163–165), *Böses aus uralter Zeit* (166) und *Grabeskälte* (167–168). Die Karten jedes Begegnungssets sind an ihrem Begegnungsset-Symbol erkennbar. Im Kampagnenleitfaden sieht diese Information wie folgt aus:


Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Zusammenkunft*, *Rattenschwarm*, *Ghule*, *Lähmende Angst*, *Böses aus uralter Zeit* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

- *Beim Heraussuchen der Begegnungskarten werden alle Kopien von jeder im Begegnungsset angegebenen Karte herausgesucht. Die Begegnungssetnummern (#/#) unten auf jeder Begegnungskarte dienen dabei als Referenz.*

10. **Agendadeck erstellen.** Das Agendadeck wird (in numerischer Reihenfolge mit der Karte „Agenda 1a" oben, „Agenda 2a" an zweiter Stelle, usw.) aus den Agendakarten der Begegnungssets aus Schritt 9 zusammengestellt. Nun wird der Stimmungstext auf Agenda 1a vorgelesen.
    - *Das Agendadeck steht für den Fortschritt der dunklen Mächte des Mythos. Normalerweise wollen die Ermittler **nicht** im Agendadeck vorrücken.*
11. **Szenendeck erstellen.** Das Szenendeck wird (in numerischer Reihenfolge mit der Karte „Szene 1a" oben, „Szene 2a" an zweiter Stelle, usw.) aus den Szenenkarten der Begegnungssets aus Schritt 9 zusammengestellt. Nun wird der Stimmungstext auf Szene 1a vorgelesen.
    - *Das Szenendeck steht für den Fortschritt, den die Ermittler bei der Lösung des Geheimnisses oder dem Erreichen ihrer Ziele im Szenario machen können. Normalerweise **wollen** die Ermittler im Szenendeck vorrücken.*



12. **Die Szenarioübersichtskarte „Die Zusammenkunft" (Karte 104a) wird neben das Agendadeck platziert.** Für dieses Einführungsspiel wird die Seite „Einfach/Normal" verwendet.
    - *Auf dieser Karte kann jedes Mal, wenn ein ☠-, ▲- oder ◐-Marker aus dem Chaosbeutel enthüllt wird, nachgelesen werden, welchen Einfluss dieser Marker auf den Spielstatus hat.*
13. **Arbeitszimmer (Karte 111) ins Spiel bringen.** Sobald ein Ort ins Spiel gebracht wird, kommt er mit der **VERHÜLLTEN** Seite nach oben ins Spiel. Die verhüllte Seite eines Ortes erkennt man an dem Schlüsselloch-Symbol unter dem Kartennamen (siehe Bild).
    - *Nun wird der Stimmungstext auf der verhüllten Seite des Arbeitszimmers gelesen.*



14. **Alle übrigen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.** Es handelt sich um die Karten Flur, Dachboden, Keller und Wohnzimmer (Karten 112–115).
    - *Sobald man angewiesen wird Begegnungs- oder Spielerkarten „beiseitezulegen", werden diese Karten nicht sofort verwendet. Sie werden in greifbarer Nähe bereitgelegt, da sie möglicherweise zu einem späteren Zeitpunkt im Szenario benötigt werden.*
15. **Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Arbeitszimmer.** Die kleinen Ermittlerkarten jedes Ermittlers werden neben das Arbeitszimmer platziert, um anzuzeigen, dass sich alle Ermittler im Arbeitszimmer befinden.
    - *Sobald ein Ermittler einen Ort betritt (oder dort das Spiel beginnt), wird dieser Ort auf seine **ENTHÜLLTE** Seite gedreht. Die enthüllte Seite eines Ortes kann man daran erkennen, dass sie Werte für Schleier und Hinweise hat. Sobald ein Ort enthüllt wird, werden Hinweise in Höhe des Hinweiswertes auf den Ort platziert. Im Falle des Arbeitszimmers sind dies 2 Hinweise pro Ermittler.*



Schleierwert *Hinweiswert*

16. **Die Karten Ghulpriester (Karte 116) und Lita Chantler (Karte 117) werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.**
17. **Begegnungsdeck erstellen.** Alle übrigen Karten aus Schritt 9 (d. h. die Karten, die in Schritt 10–16 nicht bereits verwendet wurden) werden zusammengemischt. Sie bilden das Begegnungsdeck.
    - *Während des Spiels ziehen die Ermittler Karten von diesem Deck. Sie stehen für die Gefahren, die Monster, den Wahnsinn und andere Heimsuchungen, die sie für den erfolgreichen Abschluss des Szenarios überwinden müssen.*

Auf der folgenden Seite befindet sich ein Bild des vorgeschlagenen Aufbaus der Spielzone.

Das Spiel kann nun beginnen.

Wendys Vorteilskarten

Ermittlerkarte



Wendys Deck

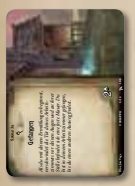


Wendys Ablagestapel

Wendys Spielzone

Szenarioübersichtskarte





Szenen-deck



Agenda-deck

Begegnungszone



Begegnungs-deck

Begegnungs-Ablagestapel

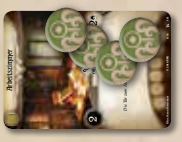
Wendys Bedrohungszone
(In einen Kampf verwickelte Gegner, Flüche, Verletzungen und andere Heimsuchungen kommen hier hin.)



Wendys Ressourcenvorrat

Wendys kleine Ermittlerkarte





Ort (Arbeitszimmer)



Rolands kleine Ermittlerkarte



Markervorrat

Rolands Bedrohungszone
(In einen Kampf verwickelte Gegner, Flüche, Verletzungen und andere Heimsuchungen kommen hier hin.)

Rolands Ressourcenvorrat



Rolands Spielzone

Rolands Vorteilskarten



Ermittlerkarte



Rolands Deck

Rolands Ablagestapel

Wichtige Spielkonzepte

In diesem Abschnitt befinden sich einige grundlegende Konzepte, die für das Lernen und Spielen des Spiels wichtig sind.

Die Goldene Regel

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zum Regeltext steht (entweder dem Text in diesem Heft oder im Referenzhandbuch) gilt der Text der Karte. Falls es möglich ist, sowohl den Kartentext als auch den Regeltext zu befolgen, wird beides befolgt.

Entscheidungen und Konflikte

Falls die Spieler eine Entscheidung zwischen zwei oder mehr gleichrangigen Möglichkeiten treffen müssen (*z. B. falls sich ein Monster zum „nächstgelegenen Ermittler" bewegen muss und zwei Ermittler in Frage kommen*), entscheidet der Ermittlungsleiter zwischen den Möglichkeiten.

Falls man nicht in der Lage ist, eine Regel zu finden oder einen Timing-Konflikt zu lösen, wird der Konflikt auf die für die Spieler ungünstigste Alternative aufgelöst. Dann geht das Spiel weiter. Dies wird „Die Galgenregel" genannt. Mithilfe der Galgenregel können die Spieler weiterspielen, ohne bei jedem Konflikt die Regeln zu Rate ziehen zu müssen.

Gewinnen und Verlieren

Während die Spieler im Szenario vorrücken, gelangen sie möglicherweise zu einer Auflösung. Einige dieser Auflösungen sind vorteilhaft für die Spieler (und können als „Siege" betrachtet werden); andere sind weniger vorteilhaft und bringen die Ermittler in eine deutlich unangenehmere Situation.

Das Szenendeck steht für den Fortschritt, den die Ermittler in einem Szenario machen können. Das vorrangige Ziel der Spieler ist es, Hinweise zu sammeln und sie zu verwenden, um im Szenendeck vorzurücken, bis eine (hoffentlich vorteilhafte) Auflösung erreicht wird.

Das Agendadeck steht für den Fortschritt und die Ziele der bösen Mächte, denen die Ermittler in einem Szenario gegenüberstehen. Sollte das Agendadeck zu seinem Abschluss kommen, kommt es zu einer Auflösung (die üblicherweise deutlich finsterer ist).

Sobald eine Begegnungskarte eine Auflösung auslöst – erkennbar an dem Text „(→**A#**)" – haben die Spieler das Szenario beendet und sollten die Auflösung mit der entsprechenden Nummer im Kampagnenleitfaden lesen, um herauszufinden, was als Nächstes passiert.

Sollten alle Ermittler während eines Szenarios aus dem Spiel ausscheiden, wird der Abschluss „falls keine Auflösung erreicht wurde" im Kampagnenleitfaden verwendet.

„In Spielerreihenfolge"

Der Ausdruck „In Spielerreihenfolge" wird angewendet, um die Reihenfolge festzulegen, in der die Spieler einen Spielschritt abhandeln oder ausführen. Sobald die Spieler etwas „in Spielerreihenfolge" tun müssen, beginnt der Ermittlungsleiter und die übrigen Ermittler sind im Uhrzeigersinn nach ihm an der Reihe.

Pro Ermittler (🎩)

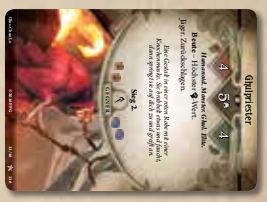
Das Symbol 🎩 neben einem Zahlenwert bedeutet, dass dieser Wert mit der Anzahl der Ermittler zu Beginn des Szenarios multipliziert wird. Die Anzahl der Hinweise, die auf einen Ort platziert werden, und die Anzahl der Hinweise, die nötig sind, um in der aktuellen Szene vorzurücken, enthalten oft dieses Symbol.

Spielbereit und Erschöpft

Karten kommen spielbereit ins Spiel (aufrecht, sodass der Kartentext von links nach rechts zu lesen ist). Um einige Fähigkeiten von Karten zu verwenden, muss die Karte erschöpft werden, was dadurch angezeigt wird, dass sie um 90° (zur Seite) gedreht wird. Eine Karte in der erschöpften Position kann so lange nicht erschöpft werden, bis sie wieder spielbereit ist (was entweder durch einen Spielschritt oder durch eine Kartenfähigkeit erreicht werden kann).



spielbereit



erschöpft

Orte

Orte stehen für verschiedene Plätze, welche die Ermittler während eines Szenarios auf der Suche nach Hinweisen aufsuchen. Jeder Ort hat zwei Seiten: eine enthüllte Seite und eine verhüllte Seite. Die enthüllte Seite eines Ortes hat einen Wert für Schleier und einen Wert für Hinweise. Die verhüllte Seite hat diese Information nicht und ist an einem Schlüsselloch-Symbol unter dem Kartennamen zu erkennen.

Ein Ort kommt immer mit der verhüllten Seite nach oben ins Spiel. Sobald ein Ermittler zum ersten Mal einen Ort betritt, wird dieser Ort enthüllt (auf die enthüllte Seite gedreht) und es werden Hinweise in Höhe des Hinweiswertes für diesen Ort aus dem Markervorrat auf der Ortskarte platziert. Dazu kann es auch während der Vorbereitung des Spiels kommen, falls die Ermittler das Spiel an einem Ort beginnen oder falls die Vorbereitungsanweisungen die Spieler auffordern einen Ort zu enthüllen.



Verhüllt



Enthüllt

Fertigkeiten und Fertigkeitsproben

Jeder Ermittler besitzt vier Fertigkeiten: Willenskraft (), Intellekt (), Kampf () und Beweglichkeit (). Je höher der Wert des Ermittlers in einer bestimmten Fertigkeit ist, desto besser ist der Ermittler, wenn er Handlungen mithilfe dieser Fertigkeit durchführt.

In vielen Situationen muss ein Ermittler eine **Fertigkeitsprobe** ablegen. Bei diesen Fertigkeitsproben wird mit dem Wert eines Ermittlers in einer bestimmten Fertigkeit gegen einen Schwierigkeitswert angetreten, der durch die Fähigkeit oder den Spielschritt festgelegt wird, durch die oder den diese Probe initiiert wurde. Um eine Fertigkeitsprobe durchzuführen, enthüllt der Spieler einen zufälligen Chaosmarker aus dem Chaosbeutel, der seinen Fertigkeitswert modifiziert. Falls der modifizierte Fertigkeitswert der Schwierigkeit der Probe entspricht oder höher ist, gelingt dem Ermittler diese Probe. Die Konsequenzen von Erfolgen oder Misserfolgen bei Fertigkeitsproben können der Karte oder der Aktion, welche die Probe initiiert hat, entnommen werden.

Den Fertigkeitswert für Fertigkeitsproben modifizieren

Vor dem Ziehen eines Chaosmarkers für eine Fertigkeitsprobe *darf* der Ermittler seinen Fertigkeitswert erhöhen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

Zunächst darf der Ermittler gültige Karten von seiner Hand zu der Probe beitragen. Eine gültige Karte enthält ein oder mehrere Symbole, die mit der Fertigkeit der Fertigkeitsprobe übereinstimmen. Ein Joker-Symbol (?) stimmt mit allen Fertigkeiten überein. Jedes übereinstimmende Symbol, das zu einer Probe beigetragen wird, erhöht den Fertigkeitswert des Ermittlers für diese Probe um 1. Der Ermittler, der die Probe ablegt, darf eine beliebige Anzahl Karten von seiner Hand zur Probe beitragen. Jeder *andere* Ermittler am selben Ort darf 1 Karte von seiner Hand beitragen, um zu helfen.



Fertigkeitssymbol

Die Ressourcenkosten einer Karte werden nicht gezahlt, wenn die Karte zu einer Probe beigetragen wird.

Außerdem darf der Ermittler (freie ausgelöste) Fähigkeiten verwenden, um seine Fertigkeit für eine Probe zu modifizieren.

Effekte von Chaosmarkern

Jeder Chaosmarker hat ein Symbol oder einen Zahlenwert, der das Ergebnis der Fertigkeitsprobe beeinflusst. Die Effekte jedes Chaosmarkers werden im Folgenden beschrieben:

, , , : Verweisen auf die Szenarioübersichtskarte und der entsprechende Effekt auf ihr wird abgehandelt.

: Verweist auf die Ermittlerkarte und die -Fähigkeit auf ihr wird abgehandelt.

: Steht für einen automatischen Misserfolg der Fertigkeitsprobe.

Falls der enthüllte Chaosmarker (oder der Effekt, auf den sich ein Chaosmarker bezieht) einen numerischen Wert hat, wird dieser Wert in dieser Probe auf den Fertigkeitswert des Ermittlers angewendet.

Eine Fertigkeitsprobe abschließen

Falls der modifizierte Fertigkeitswert dem Schwierigkeitswert der Probe entspricht oder höher ist, gelingt dem Ermittler die Probe. Ansonsten misslingt sie ihm. Die Konsequenzen von Erfolgen und/oder Misserfolgen bei Fertigkeitsproben können der Fähigkeit oder dem Spielschritt, die/der die Probe initiiert hat, entnommen werden.

Einige Fertigkeitskarten haben eine Fähigkeit, die abgehandelt wird, sobald eine Fertigkeitsprobe abgelegt worden ist, falls diese Karte zu der Probe beigetragen hat.

Beim Abschluss einer Fertigkeitsprobe werden alle Ermittlerkarten abgelegt, die zu dieser Probe beigetragen haben, und der enthüllte Chaosmarker wird zurück in den Chaosbeutel gemischt.

Beispiel für eine Fertigkeitsprobe

*Wendy Adams zieht die Begegnungskarte Packende Hände, mit dem Text „**Enthüllung** – Lege eine -Probe (3) ab. Für jeden Punkt, um den die Probe misslingt, nimmst du 1 Schaden.“*

Wendys Beweglichkeitswert ist 4 und die Schwierigkeit dieser Probe ist 3. Wendy hat wenig Ausdauer, sodass sie bei dieser Probe unbedingt Erfolg haben muss! Wendy hat keine Karten mit Symbolen auf der Hand, die zu der Probe beitragen können. Ihr Partner Roland befindet sich am selben Ort und entscheidet sich eine Karte zu der Fertigkeitsprobe beizutragen, die 1 -Symbol hat. Dadurch erhält Wendy für diese Probe einen Bonus von +1 auf ihren Beweglichkeitswert.

Nun zieht Wendy einen zufälligen Chaosmarker aus dem Chaosbeutel und enthüllt dabei den Wert „–2“ . Dieser Modifikator wird für diese Probe auf Wendys Beweglichkeitswert angewendet. Ihr Wert beträgt nun: 4 (Grundwert) +1 (durch die von Roland beigetragene Karte) –2 (durch den Chaosmarker), also insgesamt 3. Da Wendys modifizierter Fertigkeitswert der Schwierigkeit der Fertigkeitsprobe von 3 entspricht, gelingt ihr die Probe!

Da Wendy die Probe gelungen ist, werden nun die Ergebnisse der Fertigkeitsprobe angewendet. Die Karte Packende Hände hat keinen Effekt (da ihr die Probe nicht misslungen ist). Rolands beigetragene Karte wird nun abgelegt und der Chaosmarker wird zurück in den Chaosbeutel gemischt.

Schwächekarten

Eine Schwächekarte ist eine Karte im Deck eines Ermittlers, die negative Effekte hat, sobald sie gezogen wird. Diese Karten sind am Text „Schwäche“ oder „Grundschwäche“ unter dem Kartennamen oder dem Kartenbild zu erkennen. Sobald eine dieser Karten gezogen wird, muss der Ermittler, der die Karte gezogen hat, sofort deren „**Enthüllung** –“-Fähigkeit abhandeln (siehe „Schwäche“ auf Seite 18 des Referenzhandbuchs für mehr Informationen über Schwächekarten).

Ablauf einer Runde

Arkham Horror: Das Kartenspiel wird über mehrere Runden gespielt. Während einer Runde treffen die Ermittler auf die furchterregenden Mächte des Mythos, bewegen sich durch geheimnisvolle Orte und erforschen diese, wehren gefährliche Gegner ab und beziehen in Erwartung der nächsten Runde Stellung.

Jede Runde ist in die folgenden vier Phasen unterteilt:

1. Mythosphase (wird in der ersten Runde des Spiels übersprungen)
2. Ermittlungsphase
3. Gegnerphase
4. Unterhaltsphase

Wichtiger Hinweis: In der ersten Runde des Spiels wird die Mythosphase übersprungen und man geht sofort in die Ermittlungsphase über. Die Mythosphase wird auf Seite 13 beschrieben.

Sobald alle vier Phasen abgeschlossen sind, ist die Runde vorbei und das Spiel geht in die Mythosphase der nächsten Runde über. Jede Phase wird im Folgenden genau beschrieben.

Die Ermittlungsphase

In der Ermittlungsphase stehen die Ermittler im Mittelpunkt. Ihre Entscheidungen hängen stark von den aktuellen Umständen und dem jeweiligen Ermittler ab.

Während dieser Phase hat jeder Ermittler seinen eigenen Zug. Die Ermittler entscheiden als Gruppe, welcher Ermittler den ersten Zug nimmt. Sobald der Zug eines Ermittlers endet, wird ein Ermittler gewählt, der den nächsten Zug nimmt, und es wird so lange weitergespielt, bis jeder Ermittler seinen Zug genommen hat.

Jeder Ermittler hat in seinem Zug drei Aktionen, mit denen er eine Vielzahl an Handlungen durchführen kann. Ein Ermittler darf jede der folgenden Handlungen so oft er will und in beliebiger Reihenfolge durchführen, solange er noch Aktionen hat, mit denen er für die Handlung zahlen kann. Während seines Zuges darf ein Ermittler eine Aktion verwenden, um folgende Handlungen durchzuführen:

- **Ziehen:** 1 Karte ziehen.
- **Ressource:** 1 Ressource erhalten.
- **Aktivieren:** Eine ➠ (aktionsausgelöste) Fähigkeit aktivieren.
- **Verwickeln:** Einen Gegner an seinem aktuellen Ort in einen Kampf verwickeln.
- **Ermitteln:** An seinem aktuellen Ort ermitteln.
- **Bewegen:** Sich auf einen verbundenen Ort bewegen.
- **Spielen:** Eine Vorteils- oder Ereigniskarte von seiner Hand spielen.
- **Entkommen:** Versuchen einem Gegner, der mit ihm in einen Kampf verwickelt ist, zu entkommen.
- **Kämpfen:** Gegen einen Gegner an seinem aktuellen Ort kämpfen.

Falls ein Ermittler mit einem oder mehreren spielbereiten Gegnern in einen Kampf verwickelt ist, führt das Durchführen einer anderen Aktion als **Entkommen** oder **Kämpfen** oder das Aktivieren einer Aktion, die mit **Verhandlung** oder **Aufgeben** gekennzeichnet ist, dazu, dass jeder dieser Gegner den Ermittler angreift. (Siehe „Die Gegnerphase“ auf Seite 12.) Diese Art von Angriff nennt man **Gelegenheitsangriff**.

Ein Ermittler darf seinen Zug vorzeitig beenden, falls er keine weiteren Aktionen durchführen möchte. Um anzuzeigen, dass der Zug eines Ermittlers vorbei ist, dreht er seine kleine Ermittlerkarte auf ihre schwarzweiße Seite. Nicht verwendete Aktionen sind verloren und können nicht für spätere Züge aufgespart werden. Nachdem jeder Ermittler seinen Zug beendet hat, wird das Spiel mit der Gegnerphase fortgesetzt.

Tipps für das Einführungsszenario

Zu Beginn des Spiels sind die Ermittler im Arbeitszimmer gefangen. Wie sollen sie weiter vorgehen? In dieser Situation sind einige Aktionen geeigneter als andere.

Falls ein Ermittler Vorteilskarten auf der Hand hat, die nützlich erscheinen, sollte dieser Ermittler in Erwägung ziehen, die Aktion Spielen zu verwenden, um eine oder zwei dieser Karten auszuspielen – damit stellt er sicher, dass er auf unerwartete Herausforderungen oder auftauchende Gegner vorbereitet ist. Außerdem gibt es Hinweise im Arbeitszimmer. Die Ermittler sollten sich überlegen die Aktion Ermitteln zu verwenden, um zu versuchen, diese Hinweise zu finden, damit sie im Szenendeck vorrücken können. Auch die Aktionen Ziehen oder Ressource könnten einem Ermittler dabei helfen, Karten und Ressourcen für einen späteren Zeitpunkt im Spiel anzusammeln.

Jede der Aktionen wird in den folgenden Abschnitten genau erklärt.

Ziehen

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, zieht die oberste Karte von seinem Deck.

Ressource

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, erhält eine Ressource aus dem Markervorrat.

Aktivieren

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, handelt eine ➠ (aktionsausgelöste) Fähigkeit auf einer Karte unter seiner Kontrolle, einer Begegnungskarte an seinem Ort oder auf der aktuellen Szenen- oder Agendakarte ab.

In einen Kampf verwickeln

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, verwickelt einen Gegner an seinem Ort in einen Kampf. Um einen Gegner in einen Kampf zu verwickeln, platziert der Ermittler diesen in seine Bedrohungszone.

Strategischer Hinweis: Diese Aktion darf verwendet werden, um einen Gegner in einen Kampf zu verwickeln, der aktuell in keinen Kampf oder in einen Kampf mit einem anderen Ermittler am selben Ort verwickelt ist.

Ermitteln

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, erforscht seinen aktuellen Ort, um Hinweise zu finden. Dieser Ermittler legt eine Intellekt (🧠)-Probe gegen den Schleierwert dieses Ortes ab:



Schleierwert

Falls ihm die Probe gelingt, war der Ermittler erfolgreich und entdeckt einen Hinweis an diesem Ort. Sobald ein Ermittler einen Hinweis an einem Ort entdeckt, nimmt er den Hinweis von dem Ort und platziert ihn auf seine Ermittlerkarte.

Falls ihm die Probe misslingt, werden keine Hinweise entdeckt.

Im Szenendeck vorrücken

Das Szenendeck steht für den Fortschritt, den die Ermittler in einem Szenario machen können. Im Allgemeinen können die Ermittler im Szenendeck vorrücken, indem sie als Gruppe eine entsprechende Anzahl Hinweise ausgeben. Ausgegebene Hinweise werden von den Ermittlerkarten in den allgemeinen Markervorrat gelegt. In einer Szene vorzurücken kostet keine Aktion und kann während des Zuges eines beliebigen Ermittlers gemacht werden. Die benötigte Anzahl Hinweise, um zur nächsten Szene vorzurücken, befindet sich unten im Textfeld der aktuellen Szenenkarte.

Falls die aktuelle Szene eine fettgedruckte „**Ermittlungsziel** –“-Anweisung enthält, ersetzt diese Anweisung den oben beschriebenen Weg, um im Szenendeck vorzurücken.

Um im Szenendeck vorzurücken, wird die aktuelle Szenenkarte auf die Seite „b“ gedreht, die Anweisungen auf der Rückseite befolgt und die Karte als nicht im Spiel befindlich zur Seite gelegt. Die nächste Karte im Szenendeck wird nun zur aktuellen Szene. Beim Vorrücken im Szenendeck bleiben sämtliche Hinweise, welche die Ermittler erhalten (aber nicht ausgegeben) haben, in deren Spielzone.

Entkommen

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, versucht einem Gegner, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, zu entkommen. Dieser Ermittler legt eine Beweglichkeits (🤸)-Probe gegen den Entkommenwert des Gegners ab:



Entkommenwert des Gegners

Falls die Probe gelingt, ist der Ermittler dem Gegner erfolgreich entkommen. Der Gegner wird erschöpft und die beiden sind nicht länger in einen Kampf verwickelt. Der Gegner wird aus der Bedrohungszone des Ermittlers zum aktuellen Ort des Ermittlers bewegt, um anzuzeigen, dass er nicht länger mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist.

Falls die Beweglichkeitsprobe misslingt, ist der Ermittler dem Gegner nicht entkommen und dieser ist weiterhin mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt.

Strategischer Hinweis: Es kann von entscheidender Bedeutung sein, einem Gegner zu entkommen. Erschöpfte Gegner verwickeln Ermittler nicht automatisch in einen Kampf, erhalten keine Gelegenheitsangriffe und greifen während der Gegnerphase nicht an. Falls man unbewaffnet ist oder sich einen tödlichen Gegner vom Hals schaffen will, sollte man in Betracht ziehen, ihm zu entkommen, statt einen sinnlosen Angriff durchzuführen.

Bewegen

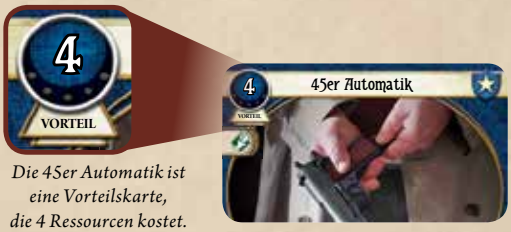
Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, bewegt sich auf einen verbundenen Ort. Die kleine Ermittlerkarte wird auf einen anderen Ort mit einer Markierung verschoben, die anzeigt, dass der Ort mit dem aktuellen Ort des Ermittlers verbunden ist (siehe unten). Die Verbindungen eines Ortes werden durch Symbole unten auf der Ortskarte angezeigt, die jeweils einem Symbol bei den Kartennamen von jedem verbundenen Ort entsprechen.
Falls der verbundene Ort verhüllt ist, wird der Ort auf seine enthüllte Seite gedreht, sobald sich ein Ermittler darauf bewegt. Sobald dies geschieht, muss man daran denken, auch die angegebene Anzahl Hinweise auf den Ort zu platzieren (siehe „Orte“ auf Seite 7).



Ein Ermittler darf sich vom Flur zum Keller bewegen.

Spielen

Sobald ein Ermittler diese Aktion verwendet, sucht er eine Vorteils- oder Ereigniskarte auf seiner Hand aus, zahlt die Ressourcenkosten und spielt sie. Die Ressourcenkosten einer Karte und ihr Kartentyp befinden sich in der linken oberen Ecke.



Die 45er Automatik ist eine Vorteilskarte, die 4 Ressourcen kostet.

Um die Ressourcenkosten zu bezahlen, muss der Ermittler, der die Karte spielt, den Kosten entsprechend viele Ressourcen aus seinem Ressourcenvorrat in den allgemeinen Markervorrat verschieben.

Folgende Regeln gelten für das Spielen der verschiedenen Kartentypen:

- Falls die gespielte Karte eine **Ereigniskarte** ist, werden ihre Effekte abgehandelt und sie wird danach auf den Ablagestapel ihres Besitzers platziert.
- Falls die gespielte Karte eine **Vorteilskarte** ist, wird sie in die Spielzone des Ermittlers, der sie spielt, platziert und bleibt im Spiel, bis eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt dafür sorgt, dass sie das Spiel verlässt.
- **Fertigkeitskarten werden nicht gespielt.** Damit ihre Fähigkeiten und Symbole genutzt werden können, müssen diese Karten von der Hand eines Spielers zu Fertigkeitsproben beigetragen werden (siehe Seite 8).

Karten mit dem Schlüsselwort Schnell kosten zum Spielen keine Aktion.

Slots

Slots begrenzen die Anzahl Karten einer bestimmten Kategorie, die ein Ermittler gleichzeitig im Spiel haben kann. Falls eine Vorteilskarte ein oder mehrere Slot-Symbole hat, kann sie nur ins Spiel kommen, falls der Spieler, der sie kontrolliert, einen entsprechenden Slot frei hat.

Folgende Slots stehen dem Ermittler zur Verfügung:

- **1 Verbündeter-Slot, 1 Körperslot, 1 Zubehörslot, 2 Handslots und 2 arkane Slots**

Folgende Symbole zeigen an, dass eine Vorteilskarte einen freien Slot des Ermittlers in der entsprechenden Kategorie einnimmt. Falls eine Vorteilskarte kein Slot-Symbol hat, verbraucht sie keinen Slot.


1 Zubehörslot


1 Körperslot


1 Verbündeter-Slot


1 Handslot


2 Handslots


1 arkaner Slot


2 arkane Slots

Falls ein Ermittler eine Vorteilskarte spielen oder die Kontrolle über sie übernehmen will, die einen Slot benötigt, auf dem sich bereits eine andere Vorteilskarte befindet, muss der Ermittler eine oder mehrere Vorteilskarten, die er kontrolliert, wählen und ablegen, um Platz für die neu erworbene Vorteilskarte zu schaffen.

Kampf

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, greift einen Gegner an, der sich an seinem aktuellen Ort befindet. Der Ermittler legt eine Kampf (⚔)-Probe gegen den Kampf-Wert dieses Gegners ab:



Kampf-Wert des Gegners

Ausdauer des Gegners

Falls die Kampf-Probe erfolgreich ist, ist auch der Angriff erfolgreich und der Ermittler **fügt dem angegriffenen Gegner 1 Schaden zu**. Einige Waffen, Zaubersprüche und andere Spezialangriffe können die Menge des zugefügten Schadens modifizieren. Pro zugefügtem Schaden platziert man 1 Schadensmarker auf den Gegner. Falls ein Gegner Schaden in Höhe seiner Ausdauer (oder mehr) hat, ist dieser Gegner besiegt und wird auf den Begegnungs-Ablagestapel platziert. Falls ganz unten im Textfeld des Gegners ein Siegpunktewert angegeben ist, wird diese Karte auf den gemeinsamen Siegpunktestapel platziert, statt sie abzulegen.

Falls die Kampf-Probe misslingt, wird dem angegriffenen Gegner kein Schaden zugefügt. Falls aber einem Ermittler eine Kampf-Probe gegen einen Gegner misslingt, der mit einem anderen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist, wird der Schaden dieses missglückten Angriffes stattdessen dem Ermittler zugefügt, der mit dem Gegner in einen Kampf verwickelt ist.

Ein kooperatives Spiel

Es gibt eine Vielzahl möglicher Entscheidungen während der Ermittlungsphase. Die Ermittler werden ermutigt zusammenzuarbeiten und vorauszuplanen, was sie in jeder Runde erreichen wollen. Die Reihenfolge, in der die Ermittler ihre Züge nehmen, und die Aktionen, die jeder Ermittler in seinem Zug durchführt, können den entscheidenden Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg bedeuten.

Auch wenn die Ermittler ihre Züge als Gruppe vorausplanen dürfen, hat jeder Spieler die letzte Entscheidungsgewalt darüber, welche Aktionen sein Ermittler ausführt. Weitere Richtlinien für die Kommunikation zwischen den Ermittlern befinden sich im Kasten „Gespräche am Tisch“ auf der folgenden Seite.

Gespräche am Tisch

Arkham Horror: Das Kartenspiel versucht eine Rollenspielerfahrung für die Spieler zu erzeugen, bei der jeder Spieler in die Rolle seines Ermittlers schlüpft. Diese Art des Spiels soll die Spieler zu Zusammenarbeit und Kommunikation ermutigen, aber die Spieler sollten dabei soweit wie möglich innerhalb ihrer Rolle agieren. Die Spielzonen mit verdeckten Informationen (die Karten auf der Hand oder im Deck eines Spielers) existieren, um das Gefühl zu erzeugen, dass jeder Ermittler eine eigenständige Person in der Spielwelt ist und er seine Entscheidungen trifft, ohne genau zu wissen, was jeder Andere weiß oder denkt. Um diese Illusion aufrecht zu erhalten, sollten Karten, die noch verdeckte Informationen darstellen (d. h., sich auf der Hand oder im Deck eines Spielers befinden) nicht benannt, vorgelesen oder sich auf sie bezogen werden.

Beispiel: Wendy möchte, dass ihr Partner Roland eine Ermitteln-Aktion nimmt und sie möchte ihm sagen, dass sie dabei helfen kann. Statt etwa zu sagen: „Nimm eine Ermitteln-Aktion, ich kann zwei Symbole beitragen", sollte Wendy innerhalb ihrer Rolle bleiben und sagen: „Du solltest ermitteln, ich kann dabei helfen!"

Die Gegnerphase

In der Gegnerphase gehen die Gegner auf die Ermittler los und greifen sie an, falls sie es können!

Die folgenden Schritte werden der Reihenfolge nach abgehandelt. Falls keine Gegner im Spiel sind, wird das Spiel mit der Unterhaltsphase fortgesetzt.

1. **Bewegung der Jäger-Gegner.** Einige Gegner haben das Schlüsselwort Jäger. Jeder dieser Gegner bewegt sich ein Mal und zwar auf einen verbundenen Ort in Richtung des nächstgelegenen Ermittlers. Erschöpfte Jäger-Gegner und Jäger-Gegner, die sich an einem Ort mit einem oder mehreren Ermittlern befinden, bewegen sich nicht.

   Falls sich ein Jäger-Gegner zu einem Ort mit einem oder mehreren Ermittlern bewegt, verwickelt dieser Gegner automatisch einen dieser Ermittler in einen Kampf (siehe auch Textfeld „Gegner in einen Kampf verwickeln " auf Seite 13).

2. **Gegner greifen an.** Jeder spielbereite, in einen Kampf verwickelte Gegner führt einen Angriff gegen den Ermittler durch, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist. Die Ermittler handeln die Gegnerangriffe in Spielerreihenfolge ab.

   Sobald ein Gegner angreift, fügt er seinen Schaden und seinen Horror gleichzeitig dem Ermittler zu, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist (siehe Textfeld „Schaden und Horror" rechts).

Die Menge an Schaden und Horror, die durch einen Gegnerangriff zugefügt wird, befindet sich unten im Textfeld des Gegners:



Schaden — *Horror*

Der Angriff des Fleischfressers fügt dem mit ihm in einen Kampf verwickelten Ermittler 1 Schaden und 2 Horror zu.

Nachdem ein Gegner in der Gegnerphase angegriffen hat, wird dieser Gegner erschöpft, um anzuzeigen, dass er angegriffen hat. (Bei Gelegenheitsangriffen werden Gegner nicht erschöpft.)

Schaden und Horror

Einem Ermittler kann während eines Szenarios Schaden und/oder Horror zugefügt werden. Schaden reduziert die Ausdauer, Horror die geistige Gesundheit eines Ermittlers.



Ausdauer — *geistige Gesundheit*

Sobald einem Ermittler Schaden zugefügt wird, platziert man Schadensmarker bis zur maximal möglichen Schadensmenge auf die Ermittlerkarte und/oder auf Vorteilskarten des Ermittlers, die Ausdauer haben. Einer Karte ohne Ausdauerwert kann kein Schaden zugefügt werden.

Sobald einem Ermittler Horror zugefügt wird, platziert man Horrormarker bis zur maximal möglichen Horrormenge auf die Ermittlerkarte und/oder auf Vorteilskarten des Ermittlers, die geistige Gesundheit haben. Einer Karte ohne einen Wert für geistige Gesundheit kann kein Horror zugefügt werden.

Falls sich auf einer Karte Schaden in Höhe ihrer Ausdauer (oder mehr) oder Horror in Höhe ihrer geistigen Gesundheit (oder mehr) befindet, ist diese Karte besiegt. Eine besiegte Vorteilskarte wird abgelegt. Ein besiegter Ermittler scheidet aus dem Spiel aus (siehe „Ausscheiden" auf Seite 4 im Referenzhandbuch).

Die Unterhaltsphase

In der Unterhaltsphase beziehen Helden und Schurken Stellung und bereiten sich auf die nächste Runde vor.

Die folgenden Schritte werden in der angegebenen Reihenfolge abgehandelt:

1. Jeder Ermittler dreht seine kleine Ermittlerkarte auf die Vorderseite.
2. Alle erschöpften Karten werden spielbereit gemacht. Jeder Gegner, der nicht in einen Kampf verwickelt ist und am selben Ort wie ein Ermittler spielbereit gemacht wird, verwickelt diesen Ermittler nun in einen Kampf. (Siehe „Gegner in einen Kampf verwickeln“ im Textfeld rechts.)
3. Jeder Ermittler zieht 1 Karte und erhält 1 Ressource.
4. Jeder Ermittler mit **mehr als 8 Karten auf der Hand** legt so viele Karten seiner Wahl ab, bis er nur noch 8 Karten hat.

Nachdem diese Schritte abgeschlossen sind, ist die Spielrunde beendet. Das Spiel wird mit der Mythosphase der nächsten Spielrunde fortgesetzt.

Die Mythosphase

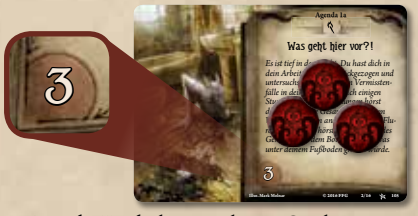
In der Mythosphase versuchen die arkanen Kräfte, denen sich die Ermittler stellen, ihre bösartigen Pläne voranzutreiben.

Die Mythosphase besteht aus folgenden drei Schritten:

1. Ein Verderbensmarker wird auf die aktuelle Agendakarte platziert.
2. Die Gesamtzahl der Verderbensmarker im Spiel (auf der aktuellen Agenda und auf anderen Karten im Spiel) wird mit dem Schwellenwert für Verderben auf der aktuellen Agenda verglichen. Falls die Anzahl der Verderbensmarker im Spiel mindestens so groß ist wie der Schwellenwert für Verderben auf der aktuellen Agenda, wird im Agendadeck vorgerückt. Dafür werden alle Verderbensmarker im Spiel abgelegt, die aktuelle Agendakarte umgedreht, die Anweisungen auf ihrer Rückseite befolgt und die Agendakarte wird aus dem Spiel entfernt. Nachdem die Anweisungen befolgt worden sind, wird die Vorderseite der nächsten Agendakarte im Agendadeck zur aktiven Agendakarte. (**Wichtiger Hinweis:** Dies ist normalerweise der einzige Zeitpunkt, an dem im Agendadeck vorgerückt werden kann, es sei denn, eine andere Karte gibt hierzu ausdrückliche Anweisungen.)



Verderbensmarker



Es sind 3 Verderbensmarker im Spiel, weshalb im Agendadeck vorgerückt wird.

Gegner in einen Kampf verwickeln

Solange eine Gegnerkarte im Spiel ist, ist sie entweder in einen Kampf mit einem Ermittler verwickelt (und wird in die Bedrohungszone dieses Ermittlers platziert) oder sie ist an einem Ort (und wird an diesen Ort platziert). Jeder Gegner in der Bedrohungszone eines Ermittlers gilt als am selben Ort wie dieser Ermittler. Sollte sich der Ermittler bewegen, bleibt der Gegner mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt und bewegt sich ebenfalls zum neuen Ort.

Immer wenn sich ein spielbereiter Gegner, der nicht in einen Kampf verwickelt ist, am selben Ort wie ein Ermittler befindet, verwickelt er den Ermittler in einen Kampf und wird in dessen Bedrohungszone platziert. Falls sich mehrere Ermittler am selben Ort wie ein spielbereiter Gegner befinden, entscheidet der Ermittlungsleiter, welchen dieser Ermittler der Gegner in einen Kampf verwickelt. Einige Gegner haben eine „**Beute** –“-Anweisung, die vorgibt, wen sie im Konfliktfall in einen Kampf verwickeln. (Siehe „Beute“ auf Seite 5 des Referenzhandbuchs.)

Ein Gegner verwickelt sofort jemanden in einen Kampf, falls

- er (spielbereit) am selben Ort wie ein Ermittler erscheint.
- er sich (spielbereit) an einen Ort bewegt, an dem sich ein Ermittler befindet.
- ein Ermittler sich an denselben Ort bewegt, an dem sich ein spielbereiter Gegner befindet.
- ein erschöpfter Gegner, der sich am selben Ort wie ein Ermittler befindet, spielbereit gemacht wird.

3. In Spielerreihenfolge zieht jeder Ermittler die oberste Karte des Begegnungsdecks. Die Anweisungen für das Abhandeln jedes Begegnungskartentyps stehen weiter unten.



Verratskarte



Gegnerkarte

Verrat – Sobald eine Verratskarte gezogen wird, wird ihre Fähigkeit abgehandelt und die Karte wird auf den Begegnungs-Ablagestapel platziert.

Gegner – Sobald eine Gegnerkarte gezogen wird, erscheint dieser Gegner und wird mit dem Ermittler, der die Karte gezogen hat, in einen Kampf verwickelt, falls der Gegner keine „**Erscheinen** –“-Anweisung hat. Falls er eine solche Anweisung hat, erscheint der Gegner an dem Ort, der in der Anweisung angegeben ist.

Wie geht es weiter?

Nachdem die Mythosphase abgehandelt worden ist, geht das Spiel wie üblich mit der Ermittlungsphase weiter. Es werden weiter Spielrunden abgehandelt, bis die Spieler eine Auflösung des Szenarios erreicht haben (siehe „Gewinnen und Verlieren“ auf Seite 7).

Nachdem die Spieler das Spiel abgeschlossen haben, wollen sie möglicherweise die Kampagne fortsetzen. Dazu müssen sie den Absatz „Erweiterte Kampagnenregeln“ auf den Seiten 3 und 4 des Kampagnenleitfadens lesen. Es wird mit dem Szenario „Die Mitternachtsmasken“ fortgefahren, indem man die Vorbereitungsregeln auf Seite 27 im Referenzhandbuch verwendet.

Einige Spieler wollen möglicherweise mehr Spielerfahrung sammeln, indem sie verschiedene Ermittler verwenden, ehe sie die Kampagne fortsetzen. Dafür werden die Regeln für den „Deckbau“ weiter unten oder die Einsteigerdecks auf Seite 15 verwendet, um das erste Szenario „Die Zusammenkunft“ erneut zu spielen.

Eine Übersicht über Schlüsselwörter, Icons und wichtige Symbole des Spiels befindet sich auf der Rückseite dieser Spielregel. Außerdem werden im Referenzhandbuch alle komplexeren Regeln des Spiels erklärt. Das Referenzhandbuch sollte regelmäßig konsultiert werden, um das Spiel wirklich meistern zu können.

Deckbau

Das Grundspiel *Arkham Horror: Das Kartenspiel* bietet ein vollständiges Spielerlebnis mit deutlichem Wiederspielwert. Nachdem die Spieler die Grundlagen erlernt haben, wollen sie sich nun vielleicht an den Grundlagen des Deckbaus versuchen.

Warum Deckbau?

Deckbau nennt man den Prozess, in dem ein Spieler sein Deck individualisiert, um Szenarien mit originellen Strategien und Ideen anzugehen. Dies ermöglicht es dem Spieler, das Spiel auf eine neue Art zu erleben; statt seinen Spielstil der Strategie eines Einsteigerdecks anzupassen, kann so jeder Spieler ein Deck erstellen, das so funktioniert, wie er es gerne möchte. Sobald ein Spieler ein eigenes Deck erstellt, nimmt er nicht mehr nur am Spiel teil, sondern gestaltet dessen Spielweise aktiv mit.

Regeln für den Deckbau

Folgende Regeln gelten für den Bau von Ermittlerdecks für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Um noch mehr Möglichkeiten beim Deckbau zu erhalten, kann man separat erhältliche Erweiterungssets erwerben.

- Ein Spieler muss genau 1 Ermittlerkarte wählen.
- Das Ermittlerdeck eines Spielers muss exakt so viele normale Spielerkarten enthalten wie auf der Rückseite der Ermittlerkarte als „Deckgröße“ angegeben ist. Bei jeder Ermittlerkarte im Grundset beträgt dieser Wert 30. Schwächen, ermittlerspezifische Karten und Szenariokarten, die einem Spielerdeck hinzugefügt werden, zählen nicht gegen diesen Wert.
- Jede normale Spielerkarte im Deck eines Spielers muss unter Beachtung der „Deckbau-Optionen“ auf der Rückseite seiner Ermittlerkarte ausgesucht werden.
- Ein Spielerdeck kann nicht mehr als 2 Kopien (gleicher Kartenname) einer Spielerkarte enthalten.
- Jede andere „Deckbau-Voraussetzung“ auf der Rückseite der Ermittlerkarte des Spielers muss ebenfalls beachtet werden.
- Zu Beginn einer Kampagne darf ein Ermittler seinem Deck nur Karten der Stufe 0 hinzufügen (siehe „Kartenstufen“ auf Seite 15).

Zufällige Schwäche

Die meisten Ermittler haben eine Deckbau-Voraussetzung, welche den Spieler anweist seinem Deck eine zufällige Grundschwäche hinzuzufügen.

Eine Grundschwäche erkennt man an folgendem Symbol:



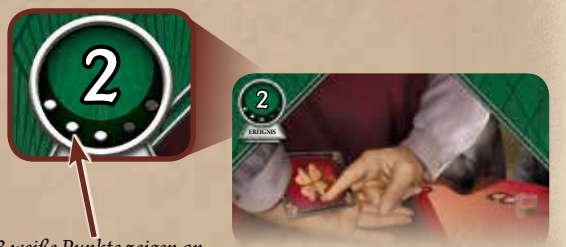
Um eine Grundschwäche auszuwählen, nimmt man ein Set der 10 Grundschwächen in diesem Grundspiel, mischt sie und zieht eine zufällige Grundschwäche, die man seinem Deck hinzufügt. Einige Erweiterungen für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* fügen der Sammlung eines Spielers neue Grundschwächen hinzu. Diese Karten werden einfach den zehn Karten aus diesem Grundspiel hinzugefügt, sobald man eine zufällige Grundschwäche auswählt.

Beispiel: Hans-Werner besitzt zwei Kopien des Grundspiels, eine Kopie der ersten Kampagnenerweiterung und eine Kopie des ersten Mythospacks. Um ein Set der Grundschwächen zu erstellen, nimmt er alle Grundschwächen aus einer Kopie des Grundspiels, aus einer Kopie der ersten Kampagnenerweiterung und aus einer Kopie des ersten Mythospacks und mischt diese zusammen. Dann zieht Hans-Werner seine Grundschwäche zufällig aus diesem Kartenvorrat.

Die Schwäche, die nach oben beschriebener Vorgehensweise ausgewählt worden ist, wird dem Deck des Spielers am Ende des Deckbaus hinzugefügt, nachdem alle anderen Karten für das Deck des Spielers ausgewählt worden sind. Im Kampagnenmodus bleibt die gewählte Schwäche für die gesamte Kampagne Teil dieses Ermittlerdecks, falls sie nicht durch eine Kartenfähigkeit entfernt wird. Zu Beginn der folgenden Szenarien der Kampagne werden dem Deck nicht automatisch neue Schwächen hinzugefügt, aber Kartenfähigkeiten oder Szenarioanweisungen können einen Ermittler dazu anweisen, zusätzliche Schwächen zu erhalten.

Kartenstufen

Die Stufe einer Karte kann man an den weißen Punkten unterhalb ihrer Kosten erkennen. Die Stufe einer Karte entspricht der Anzahl dieser weißen Punkte auf der Karte.



3 weiße Punkte zeigen an, dass dies eine Stufe-3-Karte ist

Im Kampagnenspiel kann ein Ermittler mit Erfahrungspunkten (EP) für das Abschließen eines Szenarios belohnt werden. Diese Punkte dürfen ausgegeben werden, um höherstufige Karten für die Verwendung in seinem Deck in dieser Kampagne zu erwerben. (Siehe „Kampagnenspiel" auf Seite 14 im Referenzhandbuch.)

Einsteigerdecks

Diese Decklisten wurden als Ausgangspunkt für Spieler entwickelt, die jetzt noch kein eigenes Deck nach den Deckbauregeln erstellen wollen. Mit dem Spielmaterial eines Grundspiels können die Spieler zwei dieser Einsteigerdecks gleichzeitig erstellen, dabei sind folgende Kombinationen möglich: Roland und Agnes, Roland und Wendy, Daisy und Skids, Daisy und Wendy oder Agnes und Skids. Durch den Erwerb einer zweiten Ausgabe von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* ist man in der Lage, vier beliebige Einsteigerdecks gleichzeitig zu bauen.

Die Kartennummer(n) für jede Karte oder Kartengruppe stehen in Klammern hinter der Karte.

Jedes Einsteigerdeck sollte eine zufällige Grundschwäche aus dem Vorrat der Grundschwächen enthalten (96–103).

Einsteigerdeck für Roland Banks: Roland Banks (1), Rolands 38er Spezial (6), Vertuschen (7), 1 Kopie jeder Wächterkarte der Stufe 0 (16–25), 1 Kopie jeder Sucherkarte der Stufe 0 (30–39), 2 Kopien von Messer (86), 2 Kopien von Taschenlampe (87), 2 Kopien von Notfallausrüstung (88), 2 Kopien von Mumm (89) und 2 Kopien von Fingerfertigkeit (92).

Einsteigerdeck für Daisy Walker: Daisy Walker (2), Daisys Büchertasche (8), Das Necronomicon (9), 1 Kopie jeder Sucherkarte der Stufe 0 (30–39), 1 Kopie jeder Mystikerkarte der Stufe 0 (58–67), 2 Kopien von Messer (86), 2 Kopien von Taschenlampe (87), 2 Kopien von Notfallausrüstung (88), 2 Kopien von Wahrnehmung (90) und 2 Kopien von Fingerfertigkeit (92).

Einsteigerdeck für „Skids" O'Toole: „Skids" O'Toole (3), Auf der Flucht (10), Krankenhausrechnungen (11), 1 Kopie jeder Schurkenkarte der Stufe 0 (44–53), 1 Kopie jeder Wächterkarte der Stufe 0 (16–25), 2 Kopien von Messer (86), 2 Kopien von Taschenlampe (87), 2 Kopien von Notfallausrüstung (88), 2 Kopien von Mumm (89) und 2 Kopien von Überwältigen (91).

Einsteigerdeck für Agnes Baker: Agnes Baker (4), Erbstück aus Hyperborea (12), Dunkle Erinnerungen (13), 1 Kopie jeder Mystikerkarte der Stufe 0 (58–67), 1 Kopie jeder Überlebenderkarte der Stufe 0 (72–81), 2 Kopien von Messer (86), 2 Kopien von Taschenlampe (87), 2 Kopien von Notfallausrüstung (88), 2 Kopien von Wahrnehmung (90), and 2 Kopien von Unerwarteter Mut (93).

Einsteigerdeck für Wendy Adams: Wendy Adams (5), Wendys Amulett (14), Verlassen und einsam (15), 1 Kopie jeder Überlebenderkarte der Stufe 0 (72–81), 1 Kopie jeder Schurkenkarte der Stufe 0 (44–53), 2 Kopien von Messer (86), 2 Kopien von Taschenlampe (87), 2 Kopien von Notfallausrüstung (88), 2 Kopien von Überwältigen (91) und 2 Kopien von Unerwarteter Mut (93).

Credits

Spielautoren: Nate French und Matthew Newman

Redaktion: Patrick Brennan

Lektorat: Brad Andres, Erik Dahlman, Kristopher Fletcher, Kevin Tomczyk, Alexander Hynes und Christine Crabb

Grafikdesign: Mercedes Opheim und Evan Simonet mit Monica Helland und Chris Hosch

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Ignacio Bazán Lazcano

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Abteilungsleitung Kunst: Andy Christensen

Arkham Horror Story Group: Andy Christensen, Matthew Newman, Michael Hurley, Katrina Ostrander und Nikki Valens

Produktionsmanager: Megan Duehn

LCG Manager: Chris Gerber

Abteilungsleiter Kunst: Andrew Navaro

Ausführender Grafikdesigner: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Special thanks to our playtesters–your contributions are too numerous to count, and we could not have made this game without you: Aaron J. Wong, Alan Newman, Alex Filewood, Ali Eddy, Andrea Dell'Agnese, Brad „Rapid Rat Recall" Andres, Brian Schwebach, Caleb Grace, Chris Gerber, Christopher Hosch, Craig „Late to the Party" Bergman, Damon Stone, Daniel Schaefer, Dominic Greene, Erik Dahlman, Gareth Dean, Ian Martin, Jeff Farrell, Jeremy Fredin, Jeremy „Vicious Blow" Zwirn, Julia Faeta, Kathleen Miller, Katrina Ostrander, Lukas Litzinger, Luke „Mining for Clues" Eddy, Mark Anderson, Mark Larson, Matt Pachefsky, Mercedes „Machete" Opheim, Mike „Autofail" Strunk, Mizuho Dahlman, Patrice Mundinar, Patrick Brennan, Paweł Smoczyk, Rick Meyer, Rose Malloy, Sam Bailey, Samuel Langenegger, Sunyi Dean, Teague „They Killed Me Again" Murphy, Zach „I Have Amnesia" Varberg

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Sandra Schmidt

Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer und Marina Fahrenbach

Layout: Thomas Kramer, Fiona Carey und Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Yvonne Distelkämper, Benjamin Fischer, Frank Gerken, Tim Leuftink, Niklas Bungardt, Christian Schepers, Patrice Mundinar, Jasmin Ickes, Marcus Lange Jan Fehrenberg und Christian Kretschmer

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Phasenabfolge

1. Mythosphase
   (diese Phase wird in der ersten Runde des Spiels übersprungen)
2. Ermittlungsphase
3. Gegnerphase
4. Unterhaltsphase

Schlüsselwörter

Ein Schlüsselwort ist ein Attribut, das eine Karte mit besonderen Regeln versehen kann. Der folgende Abschnitt dient als schneller Überblick über die Funktion der einzelnen Schlüsselwörter. Die kompletten Regeln für Schlüsselwörter findet man im Referenzhandbuch.

Anwendungen (X): Das Schlüsselwort Anwendungen erzeugt und definiert eine besondere Marker-Art. Diese Marker werden auf eine Karte platziert, sobald die Karte ins Spiel kommt. Der Wert hinter dem Schlüsselwort gibt eine Anzahl an Ressourcenmarkern an, die auf die Karte platziert werden, um diese spezielle Marker-Art darzustellen. Die Marker werden in Verbindung mit dem Rest der Fähigkeiten dieser Karte verwendet.

Gewaltig: Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig ist mit jedem Ermittler an seinem Ort in einen Kampf verwickelt.

Jäger: Jeder Jäger-Gegner bewegt sich zu Beginn der Gegnerphase einen Ort näher an den nächstgelegenen Ermittler.

Nachrüsten: Nachdem ein Ermittler eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten gezogen und abgehandelt hat, muss dieser Ermittler eine weitere Karte ziehen und abhandeln.

Schnell: Ein Spieler kann eine schnelle Karte spielen, ohne eine Aktion dafür auszugeben.

Wagnis: Sobald ein Ermittler eine Karte zieht, auf der sich das Schlüsselwort Wagnis befindet, kann sich dieser Ermittler während er die Enthüllungsfähigkeit dieser Karte abhandelt oder während die Karte erscheint, nicht mit anderen Spielern beraten oder von diesen Hilfe erhalten.

Zurückhaltend: Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückhaltend verwickelt Ermittler am selben Ort nicht von sich aus in einen Kampf. (Ein Ermittler darf eine Aktion oder Kartenfähigkeit verwenden, um ihn in einen Kampf zu verwickeln.) Ein Ermittler kann einen zurückhaltenden Gegner nicht angreifen, solange dieser Gegner nicht mit ihm in einen Kampf verwickelt ist.

Zurückschlagen: Falls dem Ermittler eine Fertigkeitsprobe misslingt, solange er einen Gegner angreift, der das Schlüsselwort Zurückschlagen hat, führt dieser Gegner (falls er spielbereit ist) seinen Angriff (Schaden und Horror) gegen den Ermittler durch.

Anweisungen

Erscheinen: Gibt an, wo ein Gegner erscheint, sobald er gezogen wird.

Beute: Gibt an, welchen Ermittler ein Gegner in einen Kampf verwickelt (oder auf welchen Ermittler er sich zubewegt, falls er das Schlüsselwort Jäger hat), falls es mehrere Möglichkeiten gibt.

Timing für ausgelöste Aktionen

Aktionsauslöser (➠): Es kostet eine Aktion, um diese Fähigkeit anzuwenden.

Freier Auslöser (➠): Es kostet keine Aktion, diese Fähigkeit anzuwenden.

Reaktionsauslöser (➠): Darf ein Mal verwendet werden, wenn der angegebene Zeitpunkt eintritt. Kostet keine Aktion.

Symbole

Pro Ermittler

Charakterklassen

Wächter

Sucher

Mystiker

Schurke

Überlebender

Fertigkeiten

Willenskraft

Intellekt

Kampf

Beweglichkeit

Joker

Chaosmarker

Bezieht sich auf die Fähigkeit auf der Karte des Ermittlers, der die Probe ablegt.

Die Probe misslingt dem Ermittler automatisch, als ob er einen Fertigkeitswert von 0 hätte.

Bezieht sich auf die Fähigkeit des enthüllten Markers auf der Szenarioübersichtskarte.