

ARKHAM NOIR

FALL 1 „Die Hexenkult-Morde“

Yves Tourigny

Spieleranzahl: 1 Spieler

Dauer: 30 Minuten

Alter: ab 14 Jahren

EINLEITUNG

Die Walpurgisnacht, der Vorabend des ersten Mai, ist seit jeher ein Altraum im von Hexen heimgesuchten Arkham. Es geschehen finstere Dinge und häufig verschwinden ein oder zwei Kinder spurlos. Dieses Jahr tauchten die Leichen einiger Studenten der Miskatonic-Universität auf, die sich mit okkulten Studien beschäftigt hatten. Die Polizei hat dich aufgrund deiner außergewöhnlichen Expertise gebeten, dieser Angelegenheit nachzugehen. Doch die Zeit drängt. Am Ende der Walpurgisnacht wird die Spur erkalten und die Täter werden sich in die Schatten zurückziehen - bis zum nächsten Hexensabbat, wenn ein neuer Todeszyklus beginnt. Als Privatdetektiv Howard Lovecraft untersuchst du mysteriöse Ereignisse, die auf den Geschichten „Träume im Hexenhaus“ (1933), „Das Ding auf der Schwelle“ (1933) und „Das Unnennbare“ (1923) basieren.

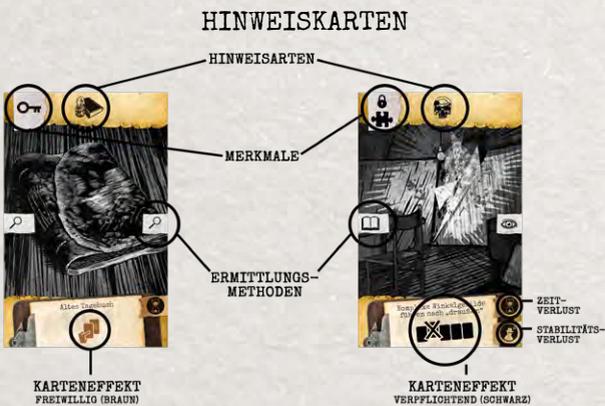
ZIEL DES SPIELS

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
- 3 Spielhilfe-Karten

1



HINWEISARTEN



ERMITTLUNGSMETHODEN

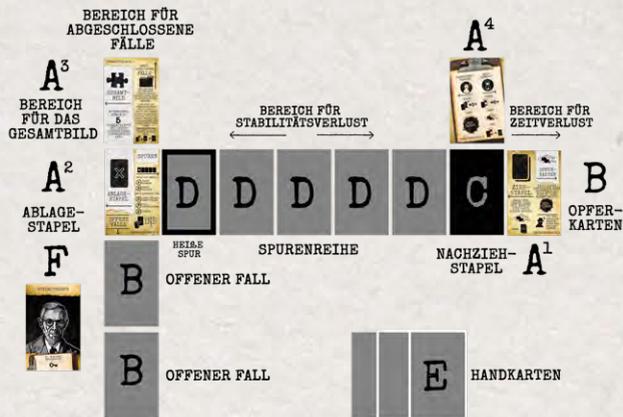


MERKMALE



2

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 Nachziehstapel.
- Ziehe 5 Hinweiskarten und lege sie aufgedeckt, von rechts nach links in eine Reihe links neben den Nachziehstapel. 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 Karte mit der Kontaktperson links neben deine offenen Fälle. Solltest du mehr als eine Kontaktperson-Karte haben (von anderen Fällen dieser Spielereihe), darfst du dir eine beliebige davon für diesen Fall aussuchen.

3

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 Aufräumschritten 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.

4

SCHLÖSSER, SCHLÜSSEL UND ANDERE BEDINGUNGEN

Manche Hinweiskarten haben ein Schloss- oder ein Minimum-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.



5

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 Nachziehstapel und schaust 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 Hinweiskarte 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 des Regelblatts erklärt.

c. Wurf 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. Wurf 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. Die Opferkarte gilt nicht als Hinweiskarte.

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).

6

IN DEN BEREICH FÜRS GESAMTBILD LEGEN



AUF DEN STAPEL MIT ABGESCHLOSSENEN FÄLLEN LEGEN

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

STABILITÄTSBONUS

Falls du einen Fall abschließt, in dessen Reihe alle 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 Nachziehstapel auf.

DIE SPUR ERKALTET

Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt der Nachziehstapel 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 Nachziehstapel bereit.
- Ziehe die benötigten Karten und beginne deinen nächsten Zug.

KANN NICHT GESAMMELT WERDEN



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.

- **Dr. Armitage, Seite 1:** Schlüssel. Du kannst in diesem Zug eine Hinweiskarte mit **+** an einen offenen Fall anlegen, als läge in der Reihe bereits eine Karte mit **+**.
- **Dr. Armitage, Seite 2:** Kartentausch. Tausche eine Karte von deiner Hand mit einer Karte aus dem Zeitverlust- oder dem Stabilitätsbereich.



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 verändert 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)
- 6 Hinweiskarten mit verschiedenen Hinweisarten und **+** (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)

DANKSAGUNGEN

Dieses Spiel verdankt seine intellektuellen Einflüsse dem Schriftsteller Howard Phillips Lovecraft, dessen Kurzgeschichten bei genauer Betrachtung diesen Fall maßgeblich inspiriert haben. Weitere Einflüsse gehen auf andere Spieleautoren zurück, die sich dem Stoff auf ihre eigene Weise gewidmet haben, darunter Charlie Krank (Mythos CCG, 1996) sowie Robin D. Laws und Kenneth Hite (Trail of Cthulhu RPG, 2008). Viele Privatdetektive haben dieses Spiel getestet und die Entwicklung beeinflusst. Darunter Dominick Lauzon, Jean Rivière, Sean Ross, Graeme Jahns, Jasen Robillard, Louis-Nicolas Dozois, Thomas Girard, Stéphane Gerard, Mike Young, Martin Ethier und Gaëtan Beaujannot.

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

CREDITS

Spielidee: Yves Tourigny

Illustrationen: Yves Tourigny

Grafikdesign und Layout: David Prieto

Spielanleitung: Juan Luque und Rafael Sáiz

Entwicklung: Juan Luque und Rafael Sáiz

Texte der deutschen Ausgabe: Simon Blome, Christian Kox und Veronika Stallmann Satz und Layout: Kristina Lanert

Ludonova SL · San Pablo 22 · Córdoba

www.ludonova.com

© Ludonova 2017



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 Zeitverluststapel	4	Freiwillig
	Durchsuche Ziehstapel, nimm 1 Karte	2	Freiwillig
	Mische den Ablagestapel in den Nachziehstapel	2	Freiwillig
	Wirf 1 Karte von deiner Hand ab	3	Verpflichtend
	Wirf 1 Karte aus der Spurenreihe ab	5	Verpflichtend
	Führe eine Stabilitätsprobe durch	19	Verpflichtend