

VILLEN DES WAHNSINNS

ZWEITE EDITION

GRAUENVOLLE REISEN

Das leise, rhythmische Klackern von Agnes' Halskette ließ Jim aufhorchen. Sie war schon wieder nervös. „Gleich haben wir's geschafft“, hallte seine Stimme. Er konnte kaum ausmachen, wo Agnes und Trish neben ihm in der Frachtkiste kauerten.

„Danke Jim“, flüsterte Agnes und ihre feuchte Hand tastete im Dunkeln nach seiner. „Ich bin es nicht gewohnt zu reisen, vor allem nicht so. Velma's Diner ist ziemlich weit weg.“

„Ja, so fühlt es sich an“, entgegnete Jim. Außerhalb der Kiste waren schwere Schritte zu hören, die lauter wurden und plötzlich anhielten. Trish zog ihre Waffe.

Ein lautes Krachen zerriss die Stille, als die vordere Wand der Kiste eingetreten wurde. Trish sprang heraus und rammte die Mündung ihrer Waffe dem Unbekannten in die Rippen. „Halt, langsam“, rief eine raue, vertraute Stimme.

Jim ließ Agnes' Hand los und kroch nach draußen. „Trish! Trish, das ist Silas. Der Matrose, von dem ich dir erzählt habe. Der, auf den wir gewartet haben.“

„Sie sind acht Minuten zu spät“, sagte Trish, ohne ihre Waffe zu senken. „Also, was genau sollen wir uns hier ansehen?“

Hinter Silas erschien eine groteske Hand aus dem Nichts. Sie fuhr durch die Luft und hinterließ dabei einen Spalt, der zu einem sonderbaren Ort zu führen schien. Je weiter sich der Spalt ausdehnte, desto deutlicher sah Jim das schlurfende Wesen, das sich durch die Öffnung zwängte. Es hatte einen humanoiden Körper, der in einem Chitinpanzer steckte, und es stank wie eine alte Leiche. Trish richtete ihre Waffe neu aus und drückte zwei Mal schnell hintereinander ab.

Die Gestalt stolperte rückwärts in die fremdartige Landschaft und Silas entfuhr ein Seufzer. „Einer weniger. Los jetzt, wir haben nicht mehr viel Zeit. Auf zur Brücke.“

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten und Spielplanteile aus dieser Erweiterung sind mit dem Symbol von *Grauenvolle Reisen* markiert, damit sie sich vom Spielmaterial des Grundspiels unterscheiden.



ÜBERBLICK ÜBER DIE ERWEITERUNG

Grauenvolle Reisen ist eine Erweiterung für *Villen des Wahnsinns, Zweite Edition*, in der die Ermittler fernab der Heimat mit tödlichen Gefahren konfrontiert werden. Entlang der idyllischen Eisenbahnstrecken von Neuengland zersetzt sich die Realität. Im Himmel über dem Atlantik wird ein Zeppelin zum Schauplatz eines okkulten Rituals. Auf einem Luxusliner mitten auf hoher See stellt eine plötzliche Explosion alles infrage, was die Ermittler zu wissen glaubten. Egal wohin die Reise führt, am Ende wird niemand mehr sein wie zuvor.

Mit dieser Erweiterung werden drei neue Szenarien, viele neue Mythosereignisse und ein neues Rätsel für die App freigeschaltet. Außerdem gibt es eine neue Kartenart, Agendakarten, und eine neue Art von Requisitenmarker, den Spalt- / Wassermarker. Darüber hinaus enthält die Erweiterung neue Spielplanteile, Monster, Ermittler und Karten für noch spannendere Fälle.



INHALT

Die Erweiterung *Grauensvolle Reisen* enthält folgendes Spielmaterial:

- 18 Spielplanteile
- 4 Ermittlerkarten mit passenden Figuren
- 7 Monstermarker mit passenden Figuren
- 6 Agendakarten
- 13 Karten für einfache Gegenstände
- 7 Karten für besondere Gegenstände
- 15 Zauberkarten
- 8 Zustandskarten
- 4 Schadenskarten
- 4 Horrorkarten
- 6 Personenmarker
- 43 Spalt- / Wassermarker
- 4 Türmarker

ZUSAMMENBAU DER MONSTER

Das Formlose Gezücht wird zuerst zusammengesteckt und dann auf die große Basis geklebt, alle anderen Figuren werden auf kleine Basen gesteckt. Für das Kleben empfehlen wir Sekundenkleber. Bitte beachtet die Gebrauchsanweisungen aller Klebstoffe und anderer Bastelmaterialien, die ihr für den Zusammenbau verwendet.

VERWENDUNG DIESER ERWEITERUNG

Um mit *Grauensvolle Reisen* zu spielen, legt man die Spalt- / Wassermarker in den allgemeinen Markervorrat. Wird das Szenario „Verborgene Tiefen“ mit drei oder mehr Spielern gespielt, mischt man den Agendastapel und legt ihn offen auf den Tisch. Andernfalls kommen alle Agendakarten in die Spielschachtel zurück. Alles andere Spielmaterial der Erweiterung kommt in die passenden Stapel bzw. Vorräte aus dem Grundspiel. Vergesst nicht, eure App zu aktualisieren und unter „Meine Sammlung“ die Erweiterung zu aktivieren.

NEUE REGELN

AGENDAKARTEN

Im Szenario „Verborgene Tiefen“ werden die Spieler mithilfe von Agendakarten in geheime Fraktionen aufgeteilt. Agendakarten werden **ausschließlich** bei diesem Szenario verwendet.

➤ Wird „Verborgene Tiefen“ zu zweit gespielt, kommen keine Agendakarten zum Einsatz.

➤ Sobald ein Ermittler eine Agenda erhält, beansprucht er die Karte offen (mit der illustrierten Seite nach oben).

- Jede Agendakarte hat eine vorgeschriebene Spieleranzahl unten rechts auf der Kartentrückseite. Wer eine Agendakarte erhält, die für mehr Spieler gedacht ist, als an der aktuellen Partie teilnehmen, legt diese Karte ab und erhält eine andere Agendakarte.

➤ Ermittler können die Rückseiten der Agendakarten im Stapel nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es ausdrücklich.



offene Seite einer Agenda

SPALT

Ein Spalt ist eine Requisite, die eine Schwachstelle im Gefüge der Realität darstellt.

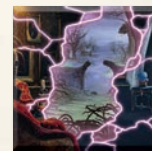
➤ Nachdem ein Ermittler auf einem Feld mit einem Spalt eine andere Aktion als „Bewegen“ durchgeführt hat, wird er, falls immer noch ein Spalt auf seinem Feld ist, verloren in Zeit und Raum (ein neuer Zustand, der mit dieser Erweiterung hinzukommt).

- Immer wenn die Aktion eines Ermittlers verfällt, solange er auf einem Feld mit einem Spalt ist, wird er verloren in Zeit und Raum.

➤ Ein Ermittler darf als Aktion eine Wissensprobe (📖) ablegen, um einen Spalt zu schließen. Für jeden Erfolg darf er einen Spalt von seinem Feld oder einem Feld, auf das er sich im Laufe der Runde bewegen wird, ablegen.

- Auf diese Weise abgelegte Spalte führen nicht dazu, dass der Ermittler verloren in Zeit und Raum wird.

➤ Ein Spalt kann nicht auf ein Feld gelegt werden, das bereits einen Spalt enthält.



Spaltmarker

WASSER

Wasser ist eine Requisite, die Ermittler und Monster am Vorankommen hindert.

➤ Immer wenn ein Ermittler oder Monster sich auf ein Feld mit Wasser bewegt, verfallen sofort seine restlichen Bewegungen.

- Bei Monstern mit der Fähigkeit „Wasserwesen“, „Fliegend“ oder „Phasenverschiebung“ verfallen die restlichen Bewegungen nicht.

- Wird Wasser auf ein Feld mit Feuer gelegt, wird das Feuer von diesem Feld abgelegt.

➤ Feuer und Wasser können nicht auf ein Feld gelegt werden, das bereits Wasser enthält.



Wassermarker

VERBINDUNGSRÄTSEL

Beim Verbindungsrätsel müssen die Ermittler den linken Rand der Rätselfläche mit dem rechten Rand verbinden.

- Die Teile sind in einem Raster angeordnet und willkürlich gemischt.
- Als Rätselschritt kann ein Ermittler zwei benachbarte Teile vertauschen, indem er das eine über das andere zieht (1), oder er kann ein einzelnes Teil um 90° drehen, indem er es auswählt und dann auf den Drehpfeil in der gewünschten Richtung klickt (2).
- Ein Teil ist benachbart zu einem anderen Teil, wenn es sich direkt darüber, darunter, links oder rechts davon befindet.



- Das Rätsel ist gelöst, sobald es eine durchgehende Verbindung von der linken Seite der Rätselfläche zur rechten Seite gibt (3).



SPIELPLANTEILE BEWEGEN

Spielplanteile können sich im Verlauf des Spiels über den Tisch bewegen.

- Sobald ein Spielplanteil bewegt wird, nimmt man es von seinem gegenwärtigen Standort und legt es, wie in der App gezeigt, in den zentralen Spielbereich.
- Sobald ein Spielplanteil bewegt wird, behalten alle darauf liegenden Karten, Marker und Figuren ihre Position auf dem Spielplanteil bei.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F. Ist ein Ermittler, der verloren in Zeit und Raum ist, von irgendwelchen Effekten betroffen?

A. Spieleffekte haben grundsätzlich keine Auswirkung auf Ermittler, die verloren in Zeit und Raum sind, es sei denn, der Effekt erlaubt es ausdrücklich.

F. Kann ein Ermittler, der verloren in Zeit und Raum ist, das Spiel gewinnen?

A. Ja.

F. Passiert automatisch etwas, wenn ich ein Feld mit einem Spalt betrete?

A. Nein.



CREDITS

Expansion Design and Development: Kara Centell-Dunk with Jim Cartwright, Alex Schlee und Yu-Chi Wang

Proofreading: Allan Kennedy

Board Game Manager: Andrew Fischer

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami, Matthew Newman und Nikki Valens

Story Manager: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Chris Beck

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Jokubas Uogintas

Map Tile Art: Yoann Boissonnet

Interior Art: Justin Adams, Tiziano Baracchi, Dmitri Bielak, Grzegorz Bobrowski, Joshua Cairos, John Cheeseman-Meyer, Alexandre Dainche, Derek Edge II, Gerardo Garza, John Goodenough, John Gravato, Mark Harchar, James Ives, Ian Kirkpatrick, Jesse Mead, Brynn Metheney, Reiko Murakami, John Pacer, Carlos Palma Cruchaga, Shane Pierce, Borja Pindado, Ramon Puasa, Chris Rallis, Jordan Saia, Tadas Sidlauskas, Stephen Somers, Angela Sung und Magali Villeneuve

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Melissa Shetler

Sculpting: Bhushan Arekar, David Ferreira und Rowena Frenzel mit Robert Brantseg und Adam Martin

Sculpting Lead: Cory DeVore

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Software Development: Mark Jones, Paul Klecker und Gary Storkamp

Software Executive Producer: Keith Hurley

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Beaudoin und Megan Duehn

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Playtesters

T.J. Allred, Alex Anderson, Maren Anderson, Judyth Andresino, Dane Bicott, Gardner Brenneisen, Sara Cavazos, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Joseph Eckert, Julia Faeta, Sean Felix, George Fisher, Stephen Graham, Michael Hill, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Kira JD, Kayla Jindrich, Amy Kuller, Tony Maravola, Kestrel McCarthy, Michelle McCarthy, Thomas McPhee, Erik Miller, Lacey Miller, David Morris, Hannah Morris, Al Peffers, Angelic Phelps, Rebekah Phelps, Joe Phelps, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Amy Reuhl, Tom Reuhl, Chad Reverman, Eric Roos, Daniel Running, Shawn Sandhu, Jerry Santos, Becca Scarlett, Sarah Schriber, David Spencer, Andy Stefan, Brett Szudy, Sally Szudy und Matthew Wilcox

Asmodee Germany

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout und Grafische Bearbeitung: Florian Eck

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Niklas Bungardt, Oliver Kutsch und Christopher Bösel

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

© 2018 Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games, Mansions of Madness, Arkham Horror und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Hergestellt in China.

WWW.ASMODEE.DE

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

