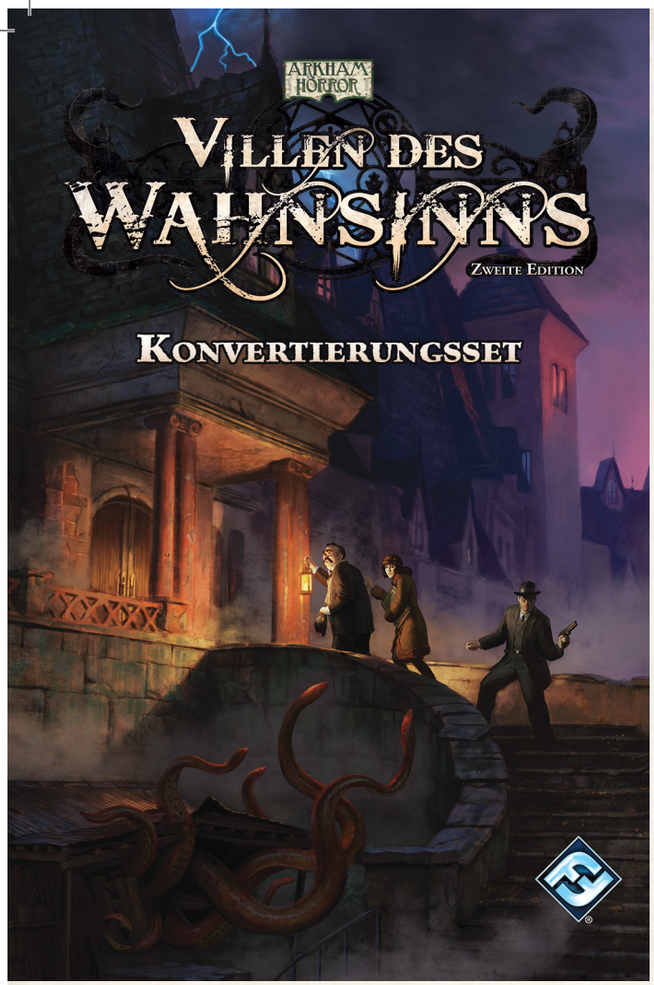

Credits

Autor der zweiten Edition: Nikki Valens

Autor der ersten Edition: Corey Konieczka

Autoren des Konvertierungssets: Nikki Valens mit Daniel Lovat Clark und Nathan I. Hajek

Grafikdesign: WiL Springer mit Evan Simonet

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Testspieler: Brad Andres, Audrey Bailey, Samuel W. Bailey, Dane Beltrami, Chiara Bertulessi, Simone Biga, Ian Birdsall, Forrest Bower, Joseph Bozarth, Nayt Brookes, Frank Brooks, Chris Brown, John D. Curtis, John W. Curtis III, Kathleen Curtis, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Branden Haines, Matt Holland, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Evan Johnson, Justin Kemppainen, James Kniffen, Matthew Landis, Mark Larson, Lukas Litzsinger, Andrea Marmiroli, James Meier, Kathleen Miller, Heather Minke, Maegan Mohr, Michelle McCarthy, Anton Torres, Janie True, Quentin True, Jason Walden, Paul Winchester

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout und grafische Bearbeitung: Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Oliver Kutsch, Fiona Carey, Christian Schepers, Christopher Scharlau, Tim Leuftink, Tanja Masche und Niklas Bungardt

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Mithilfe des Konvertierungssets können alle Ermittlerfiguren, Monsterfiguren (mit Ausnahme des Kultisten, dieser ist in neuer Version in der zweiten Edition enthalten) und Spielplanteile der ersten Edition von *Villen des Wahnsinns* in die zweite Edition übernommen werden. Die Figuren- und Spielplanteile-Sets *Wiederkehrende Albträume* und *Unterdrückte Erinnerungen* benötigen ebenfalls den Inhalt dieses *Konvertierungssets*.

Wer ein oder mehrere Produkte der ersten Edition besitzt, kann die Ermittler aus diesen Produkten spielen und gleichzeitig der App erlauben auf alle Monster und Spielplanteile aus diesen Produkten zurückzugreifen.

Vor der ersten Partie sollte man im Hauptmenü der App auf „Mehr" und dann auf „Meine Sammlung" gehen, um alle vorhandenen Produkte der ersten Edition zu aktivieren.

Dazu wählt man das gewünschte Produkt aus und klickt auf „Deaktiviert".

Inhalt des Konvertierungssets

- 16 Ermittlerkarten
- 33 Monstermarker
- 4 Personenmarker

Das Spielmaterial aus diesem Set funktioniert genau wie das gleichartige Spielmaterial aus der zweiten Edition. Plastikfiguren sind nicht enthalten, da die alten Miniaturen weiterhin verwendet werden können. Das Material aus diesem Set kann nur in Verbindung mit dem entsprechenden Produkt aus der ersten Edition von *Villen des Wahnsinns* verwendet werden.

Um ein Produkt der ersten Edition zu konvertieren, nimmt man alle Ermittlerfiguren, Monsterfiguren und Spielplanteile aus dem alten Produkt und fügt sie zusammen mit den passenden Ermittlerkarten und Monstermarkern aus diesem Set zum jeweiligen Spielmaterial der zweiten Edition hinzu. Besitzer der Erweiterung *Ruf der Wildnis* nehmen außerdem die vier Personenmarker hinzu.

Produktsymbole

Jedes Spielmaterial aus dem *Konvertierungsset* ist mit einem von drei Produktsymbolen markiert. Dies kennzeichnet das Produkt, in dem es ursprünglich erschienen ist.

- *Villen des Wahnsinns (Grundspiel der ersten Edition)*
- *Verbotene Alchemie (Erweiterung)*
- *Ruf der Wildnis (Erweiterung)*

Innen- und Aussenräume

Jeder Raum ist entweder ein Innen- oder ein Außenraum und gibt diese Eigenschaft an alle seine Felder weiter. Bei Spielplanteilen der zweiten Edition erkennt man Innen- und Außenräume an der Farbe ihrer Namensplaketten.

Büro	Straße 2
Innenraum	*Außenraum*

Bei der ersten Edition gab es diese Unterscheidung noch nicht. Daher folgt eine alphabetische Auflistung aller alten Räume, sortiert nach Innen- und Außenräumen:

Innenräume: Abgrund, Abort, Abstellkammer, Badezimmer 1, Badezimmer 2, Bibliothek, Büro, Dachbodentreppe, Dachspeicher, Dachstube, Eckiger Flur 1, Eckiger Flur 2, Eingangsbereich, Flur 1, Flur 2, Flur 3, Flur 4, Flur 5, Folterkammer, Foyer, Galerie, Garderobe, Gästezimmer, Gefängniszelle, Geheimgang, Geheimlabor, Generatorraum, Gewächshaus, Heizungsraum, Höhle 1, Höhle 2, Höhle 3, Höhlenbiegung, Kapelle, Kartoffelkeller, Kellerflur, Kellertreppe, Kerkerhöhle, Kerkerzelle, Kinderzimmer, Kontrollraum, Krypta, Küche, Kühlkammer, Laboratorium, Lagerraum im Keller, Lagerschuppen, Leichenhalle, Medikamentenlager, Operationssaal, Quarantäneraum, Ritualraum, Sägemühle, Schauoperationssaal, Scheune, Schlafgemach des Hausherren, Speisesaal, Studierzimmer, Treppe zum Turm, Turmzimmer, Überdachte Brücke, Überwachungsraum, Verfallene Veranda, Verlassene Hütte, Vorratskammer, Windfang, Wintergarten.

Außenräume: Alte Eiche, Alter Brunnen, Dachterrasse, Der alte Apfelhain, Der alte Wald, Dunkler Pfad, Fichtenhain, Flussbiegung 1, Flussbiegung 2, Friedhof, Friedhof 2, Furt 1, Furt 2, Garten, Gartenweg, Hinterer Gartenweg, Hinterhof, Höhleneingang, Hügelkuppe, Lagerplatz, Mühlenhof, Mühlrad, Ritualplatz, Scheunenhof, Schweinepferch, Stromschnellen 1, Stromschnellen 2, Sumpf, Teich, Terrasse, Verfallener Pfad, Vogelscheuche, Vorgarten, Waldrand.

© 2016 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and/or foreign countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Mansions of Madness, Arkham Horror, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Asmodee GmbH. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Made in China. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger.

www.Asmodee.com

www.FantasyFlightGames.com

ELDRITCH HORROR

Globale Mysterien und entsetzlicher Horror in einem Brettspiel für 1–8 Spieler!

Eldritch Horror ist ein Brettspiel über den globalen Schrecken dieser Welt. In fesselnden Abenteuern übernehmen die Spieler die Rolle von Ermittlern, die durch die gesamte Welt reisen, um gemeinsam Hinweise zu sammeln, Mysterien zu lösen und die Welt vor dem Schrecken zu schützen, der nicht aus dieser Welt stammt.

Mit 12 einzigartigen Ermittlern, 250 Markern und über 300 Karten, ist *Eldritch Horror* ein episches Spiel, das die Spieler immer wieder in seinen Bann zieht. Bist du mutig genug dich dem Bösen zu stellen?

WWW.ASMODEE.COM
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. *Eldritch Horror* and *Arkham Horror* are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc.