

NETFLIX

STRANGER THINGS

RETTET HAWKINS

VERFOLGE DEIN GEHEIMES ZIEL
UND TÄUSCHE ALL DEINE FREUNDE!

LAROUSSE



ZIEL DES SPIELS

Stranger Things: Rettet Hawkins ist ein semi-kooperatives Blu spiel für 4 bis 6 Personen. Ihr spielt die Helden aus *Stranger Things* und versucht gemeinsam, eure Stadt zu retten. Aber Vorsicht! Einige von euch könnten vom Mind Flayer verdorben werden, der in den Tiefen der Finsternis lauert. Dann werden sie besessen und wenden sich gegen ihre Freunde!

Ihr könnt also nicht alles glauben, was die anderen erzählen, müsst sie aber manchmal davon überzeugen, euch blind zu vertrauen ... denn Freunde lügen sich laut Mike ja niemals an!

Um zu gewinnen, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Erreiche dein Ziel vor allen anderen.
- Die Helden dürfen die Finsternis nicht erreichen.
- Der Demogorgon darf die Schule nicht erreichen.



SPIELMATERIAL



1 Spielplan

1 Helden-Figur



1 Demogorgon-Figur

50 Aktionskarten



12 Zielkarten/Verderbnisleisten



Diese Spielanleitung



6 Charakterkarten

SPIELVORBEREITUNG

- 1) Legt den Spielplan in die Tischmitte. Stellt die *Helden*-Figur auf das Feld *Schule* und die *Demogorgon*-Figur auf das Feld *Finsternis*.
- 2) Jeder von euch erhält 1 **Charakterkarte**, die ihr euch durchlest und o en vor euch legt. Die restlichen Charakterkarten könnt ihr zurück in die Schachtel legen.
- 3) Jeder von euch erhält 2 **Zielkarten**. Wähle eine davon aus, die du **geheim** hältst. Lege deine nicht gewählte Zielkarte **verdeckt** zurück in die Schachtel. Nachdem du dir dein Ziel angesehen hast, schiebst du die Karte verdeckt, also mit der Verderbnisleiste nach oben, **unter** deine Charakterkarte, sodass nur der Bereich *O Verderbnis* zu sehen ist. Du stellst deinen Verderbnisgrad dar, indem du die Bereiche während der Partie auf- bzw. abdeckst.
- 4) Jeder von euch erhält 2 **Aktionskarten**. Die restlichen Aktionskarten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- 5) Der oder die Jüngste von euch beginnt.

VARIANTEN

Da ihr die verschiedenen Ziele in den ersten Partien noch nicht so gut kennt, könnt ihr auch einfach an alle jeweils nur ein verdecktes Ziel austeilen.

Auch eure Charakterkarten könnt ihr auf verschiedene Weise zuteilen. Ihr könnt alle reihum eure Charaktere wählen oder sie wie die Zielkarten zufällig austeilen.



SPIELABLAUF

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug führst du die folgenden **3 Phasen** nacheinander durch:

- 1) Ressourcen:** Beginnend mit dir ziehen alle im Uhrzeigersinn eine Aktionskarte vom Nachziehstapel. Außerdem machst du deine Charakterkarte mit deiner Sonderfähigkeit wieder bereit.
- 2) Geheimnisse:**
 - A)** Alle außer dir legen eine Aktionskarte von ihrer Hand verdeckt in die Tischmitte und erklären, warum du sie wählen solltest (oder nicht), ohne zu sagen, was genau sich darunter verbirgt.
 - B)** Du wählst 2 der angebotenen Karten aus, ohne sie dir anzusehen, und mischst sie. Dann deckst du sie auf und handelst ihre Effekte in der Reihenfolge deiner Wahl ab. Die nicht ausgewählten Karten werden auf einen verdeckten Ablagestapel abgelegt.
- 3) Erschöpfung:** Du legst eine Aktionskarte von deiner Hand verdeckt auf den Ablagestapel.

Hinweis: Sobald der Nachziehstapel leer ist, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

VORSICHT, BLUFFGEFAHR!

Während der Geheimnisse-Phase versuchen dich die anderen davon zu überzeugen, ihre Karte auszuwählen oder lieber eine andere zu nehmen. Dabei dürfen sie dir erzählen, was sie wollen, nur nicht, was genau auf ihrer Karte steht. Meistens werden durch die Karten die *Helden*- und die *Demogorgon*-Figur bewegt. Da ihr alle unterschiedliche Ziele habt, kann es sein, dass dir diese Bewegungen helfen oder aber in die falsche Richtung führen.

Also musst du versuchen, die anderen zu durchschauen. Wenn dich nämlich jemand schon einmal dazu überredet hat, seine Karte zu nehmen, obwohl sie negative Effekte hatte, solltest du es dir beim nächsten Mal vielleicht doppelt überlegen, ob du demjenigen glauben sollst. Aber hat er wirklich dem Mind Flayer geholfen oder nur sein eigenes Ziel verfolgt? Kannst du ihm noch einmal vertrauen und glaubst ihm jetzt, wenn er dir rät, seine Karte dieses Mal lieber nicht zu nehmen? Es kann auch passieren, dass dir jemand immer wieder gute Karten anbietet, um dein Vertrauen zu gewinnen, nur um dich später zu betrügen.

Beobachte genau, welche Karten im Laufe der Partie aufgedeckt werden, dann kannst du vielleicht erkennen, welche Ziele die anderen verfolgen. Doch du kannst dir nie wirklich sicher sein ...



SONDERFÄHIGKEITEN

Du darfst die auf deiner Charakterkarte beschriebene Fähigkeit 1 Mal pro Runde nutzen, und zwar wann immer du möchtest. Dann drehst du deine Charakterkarte (einschließlich deiner Verderbnisleiste) um 90 Grad, um anzuzeigen, dass du sie eingesetzt hast. In der Ressourcen-Phase zu Beginn deines nächsten Zugs drehst du sie wieder gerade und machst deine Fähigkeit bereit. Die Bonusse auf den Charakterkarten beziehen sich auf den fettgedruckten Text.

Beispiel: Kurz vor der Geheimnisse-Phase von Mike beschließt du als Dustin, deine Sonderfähigkeit zu nutzen. Du drehst deine Charakterkarte samt Verderbnisleiste um 90 Grad, sodass alle sehen können, dass du sie benutzt hast. Da die *Helden-Figur* auf einem Hausfeld steht, siehst du dir die 3 obersten Karten vom Ablagestapel an. Du entdeckst, dass jemand eine Karte abgeworfen hat, die den Verderbnisgrad aller Charaktere um 2 verringern würde: Ist ein Verräter unter euch? Du beschließt, eine Karte zu wählen, die die *Helden-Figur* schnell in die Nähe des *Labors* bringt, um dein Ziel bald zu erreichen. Dann wirfst du die anderen beiden Karten, die du dir angesehen hast, sowie eine weitere von deiner Hand ab. Du kannst deine Sonderfähigkeit nun erst wieder nutzen, nachdem du deine Charakterkarte in deiner nächsten Ressourcen-Phase wieder bereit gemacht hast.



FIGUREN BEWEGEN

Die *Helden-Figur* beginnt auf dem Feld *Schule* und die *Demorgorgon-Figur* auf dem Feld *Finsternis*.

Wenn du am Zug bist, bewegst du die Figuren auf dem Spielplan, wie es auf den in deiner Geheimnisse-Phase aufgedeckten Aktionskarten angegeben ist. Die Reihenfolge, in der du die Bewegungen ausführst, kannst du selbst wählen.

Hinweis: Es ist möglich, eine Figur vom Dusterwald zur Burg Byers zu bewegen, allerdings nicht andersherum.

Beispiel: Du spielst als Elf und hast in deiner Geheimnisse-Phase zwei Karten von deinen Mitspielenden ausgewählt. Du mischst sie, bevor du sie dir ansiehst. Eine der Karten bringt die *Helden-Figur* um 2 Felder in Richtung *Finsternis*, während die andere Karte sie um 3 Felder in Richtung *Schule* bewegt. Deine Zielkarte *Besiege den Demohund* erfordert, dass du die *Helden-Figur* zuerst in die Schattenwelt und dann zurück zu einem Hausfeld bewegst. Das passt perfekt! Du führst also zuerst die Karte mit der 2-Felder-Bewegung aus und ziehst die *Helden-Figur* auf das Portalfeld in der Schattenwelt. Dann ziehst du die Figur mit der zweiten Karte um 3 Felder zurück und bleibst auf dem Feld *Wills Haus* stehen.

Du hast dein Ziel erfüllt und die Partie gewonnen!



VERDERBNIS

Immer wenn du Verderbnis erleidest oder verlierst, bewegst du die Verderbnisleiste auf der Rückseite deiner Zielkarte so unter deiner Charakterkarte, dass dein neuer Verderbnisgrad sichtbar ist. Du bist vom Mind Flayer besessen, sobald der rote Bereich auf der Karte sichtbar ist. Wer im eigenen Zug besessen ist, ist dies mindestens bis zum Ende dieses Zugs.

Wenn Karten aufgedeckt werden, die den Verderbnisgrad steigern oder verringern, sind alle davon betroffen, außer es ist anders angegeben.

Falls du besessen bist, führst du keine Bewegungen der *Helden-Figur* in Richtung Schule aus.

Falls die *Helden-* und die *Demogorgon-Figur* zu Beginn deines Zugs auf demselben Feld stehen, erleidest du +1 Verderbnis.

Falls die *Helden-Figur* zu Beginn deines Zugs auf einem Feld in der Schattenwelt steht, erleidest du +1 Verderbnis.

Beispiel: Du spielst als Lucas und beginnst deinen Zug, während die *Helden-Figur* in der Schattenwelt steht. So ein Pech, du erleidest +1 Verderbnis und wirst damit besessen. Du führst deinen Zug wie gewohnt durch und deckst in der Geheimmisse-Phase Karten auf. Eine der Karten verringert deinen Verderbnisgrad um 1: Du gehst zurück auf Stufe 4 und bist nicht länger besessen, doch das tritt erst nach Ende deines Zugs in Kraft. Du kannst also in diesem Zug die *Helden-Figur* noch nicht in Richtung Schule bewegen. Das ist schade, denn damit hättest du das Feld *Wills Haus* erreichen und dein Ziel erfüllen können.



SPIELENDE

Um die Partie zu gewinnen, musst du dein Ziel erfüllen. Dies kannst du allerdings erst, nachdem alle einmal an der Reihe waren, also erst ab der zweiten Runde.

Die Partie endet, sobald eines dieser Ereignisse eintritt:

- Jemand erfüllt das eigene Ziel im eigenen Zug. Alle mit diesem Ziel gewinnen gemeinsam die Partie.
- Die *Helden*-Figur erreicht das Feld *Finsternis*. Alle verlieren, mit einer Ausnahme: Falls jemand das Ziel *Diene dem Mind Flayer* hat und mindestens ein Charakter besessen ist, gewinnt er oder sie alleine die Partie.
- Die *Demogorgon*-Figur erreicht das Feld *Schule*. Alle verlieren die Partie.

Es kann passieren, dass die Bedingungen deines Ziels zu Beginn oder zu einem anderen Zeitpunkt deines Zugs erfüllt sind. Dann endet die Partie sofort und du führst deinen Zug nicht mehr vollständig aus.

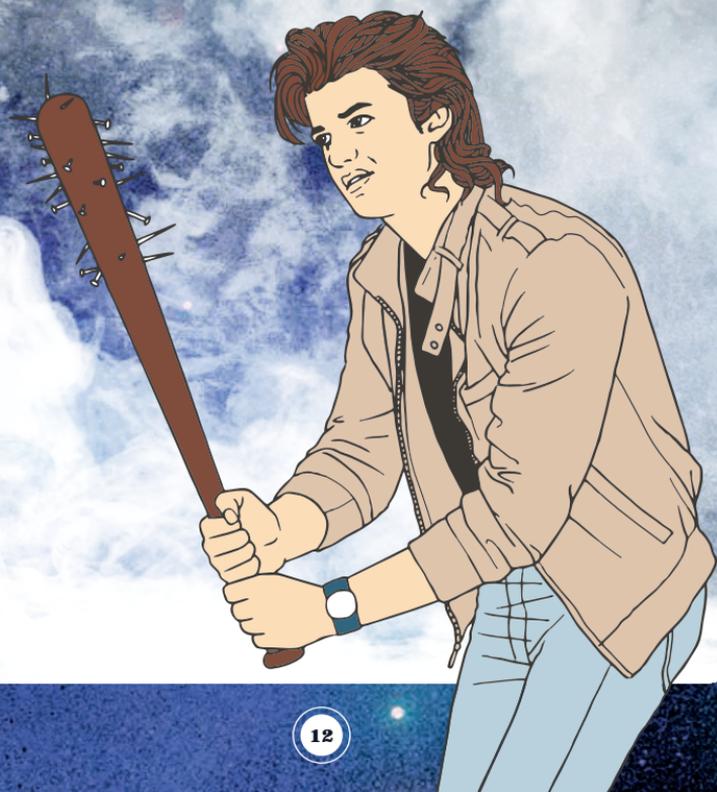
Beispiel: Du spielst als Max und machst den ersten Zug. Nach der Ressourcen-Phase beginnst du deine Geheimnisse-Phase. Deine Mitspielerin rechts neben dir sagt, dass ihre Karte die *Helden*-Figur in eine Richtung bewegen wird, die „Max, der Draufgängerin“ gefallen wird. Dein Mitspieler daneben sagt, dass es besser ist, seine Karte zu ignorieren, da sie „echt uncool“ ist. Die letzte in eurer Runde sagt: „Ehrlich gesagt ist das nicht die beste Karte, aber manchmal muss man eben ein kleines Opfer für das Wohl der Gruppe erbringen.“

Du entscheidest dich, den anderen zu glauben, und nimmst die erste und dritte Karte. Die „echt uncoole“ Karte legst du verdeckt auf den Ablagestapel, dann mischst du deine gewählten Karten und deckst sie auf. Die eine bewegt die



Die eine Figur direkt auf das Feld *Düsterwald*, während die andere sie 2 Felder in Richtung *Finsternis* sowie den *Demogorgon* 2 Felder in Richtung *Schule* bewegt und die Verderbnis für alle um +2 Stufen steigert.

Deine Zielkarte *Versteck dich* erfordert, dass die *Helden*-Figur auf dem Feld *Düsterwald* oder *Burg Byers* steht, während niemand einen Verderbnisgrad höher als 3 hat. Da dies jedoch die erste Runde ist, kannst du dein Ziel noch nicht erfüllen. Du musst bis zu deinem nächsten Zug warten und dann das Feld *Düsterwald* erreichen. Du führst also die Karten in der Reihenfolge aus, in der du sie aufgedeckt hast, und hebst dir deine Sonderfähigkeit für später auf, falls du sie brauchst. Dann endet dein Zug und der oder die Nächste im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.



HÄUFIGE FRAGEN

**Wenn ich besessen werde,
bin ich das dann dauerhaft?**

Nein. Dein Verderbnisgrad kann durch Karten in deinem oder während der Züge der anderen wieder gesenkt werden. Wenn du in deinem Zug besessen bist oder wirst, gilt das mindestens bis zum Ende dieses Zugs. Wenn du zwischen deinen Zügen besessen wirst, aber dein Verderbnisgrad schon vor deinem nächsten Zug wieder gesenkt wird, bist du nicht mehr besessen, wenn du wieder an der Reihe bist (außer dein Verderbnisgrad steigt wieder so weit an).

**Kann ich meine Sonderfähigkeit direkt vor meinem
Zug einsetzen?**

Ja. Wenn du sie einsetzt, drehst du deine Charakterkarte um 90 Grad und drehst sie in der Ressourcen-Phase zu Beginn deines Zugs direkt wieder gerade.

**Kann ich meine Sonderfähigkeit einsetzen, während
jemand anderes am Zug ist?**

Ja. Du kannst deine Sonderfähigkeit zwischen zwei Phasen eines fremden Zugs, zwischen dem Aufdecken von zwei Karten in der Geheimnisse-Phase oder zwischen den Zügen einsetzen.

**Kann ich mit Elfs Sonderfähigkeit zwei verschiedene
Figuren auswählen?**

Ja, je nachdem, wie viele Bewegungen Elf mit ihrer Sonderfähigkeit verhindern kann. Du kannst die Bewegungen der *Helden*- und der *Demogorgon*-Figur von der gleichen oder verschiedenen Karten verhindern oder sogar nur die Bewegungen der *Demogorgon*-Figur von beiden Karten. Falls du weitere Bewegungen verhindern kannst, bist du nicht verpflichtet, dies auch zu tun.

Kann ich mit Wills Sonderfähigkeit Karten mit mehreren Mitspielenden tauschen?

Ja. Je nachdem, wie viele Karten du tauschen darfst, darfst du je eine Karte von mehreren Mitspielenden nehmen oder auch mehrere Karten von einer Person.

Du musst anschließend genausoviele Karten von deiner Hand zurückgeben.

Kann ich mit Mikes Sonderfähigkeit den Verderbnisgrad mehrerer Charaktere verringern?

Nein, du kannst mit Mikes Sonderfähigkeit immer nur einen Charakter heilen.

Wenn mein Ziel besagt, dass eine Figur auf einem bestimmten Feld stehen muss, nachdem sie woanders gewesen ist, muss das im selben Zug passieren?

Nein, es genügt, wenn sie irgendwann im Laufe der Partie dort gewesen ist und danach auf dem richtigen Feld steht.





Ein Spiel von Fabien Fernandez

Der Autor bedankt sich bei Heloise Bares, Charlotte Bousquet, Gaetan Domalain, Tony Godin, Lauriane Pirodon und den Spielerinnen und Spielern ihrer Teams für die Testspieleunden.

Herausgegeben von: Isabelle Jeuge-Maynard und Ghislaine Stora

Redaktionelle Leitung: Émilie Franc

Redaktion: Marion Dellapina

Gestaltung der Schachtel: Valentine Antenni

Künstlerische Leitung: Géraldine Lamy

Grafische Gestaltung und Layout: SKGD-Création

Produktion: Donia Faiz

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung und Lektorat: Sophia Keßler, Veronika Stallmann, Jessica Ullrich

STRANGER THINGS: TM / © Netflix 2021.

Mit Genehmigung verwendet.

Vollständige oder teilweise Vervielfältigungen oder Veröffentlichungen des Texts und/oder der Namen in dieser Ausgabe sind nicht erlaubt. Der Text und die Namen in dieser Ausgabe sind ausschließliches Eigentum des Herausgebers.

© Larousse 2021