

Spielmaterial

❖ Altar-Spiel-Brett

- 6 Lokationen
 - Astral-Reihe
- Abyss

❖ Spieler-Lodge

- Platz für (max.) 3 *bereite* Sprüche
- Name
- Einzigartige *Dark Gift*
- Gebiet für *Kultisten* (und *Investigators*)
- Beschwörungs-Kreis

❖ Karten

- 8 Älteste Götter
 - Name
 - Symbol für min. Spieleranzahl
- Referenz
 - Zug
 - Astral-Lokationen
- Spell
 - Rückseite: Astral-Symbol
 - Offen für jeden
 - Vorderseite:
 - Kosten für Bereitstellung
 - Astral-Symbol der Rückseite
 - Name
 - Fähigkeit
- Curse
- Artefact
- Gate

❖ Plättchen

- Summon-Track-Marker
- Elder-Sign
- Winter-Squall (Bö)

❖ Figuren

- Fate Piece
- Kultisten
- Investigator

❖ Fate-Würfel

Spielaufbau

❖ Spieler

- Älteste Götter mischen und 2 an jeden Spieler
 - Jeder wählt 1 Gott aus
 - Zugehörige Lodge und Referenz-Karten
 - Farbe auswählen und Summon-Marker aufs Sternen-Symbol (Position 0)
 - Zugehörige Kultisten platzieren:
 - 7 in die Lodge
 - 7 in den Abyss
 - Je 1 in jede Lokation
- Startspieler durch Mischen und Ziehen der Ältesten Götterkarten bestimmen und Karten ablegen

❖ Altar-Brett

- Je einen Spell verdeckt an jeden Ort in die Astralspalte – im Uhrzeigersinn, beginnend bei *Other Worlds Location*
- Restliche Spells verdeckt neben *Library Location*
- Artefaktkarten mischen, 2 offen und den Rest verdeckt dahinter neben *Museum Location*
- Gate-Karten neben *Ceremony Location*
- Curse-Karten mischen und verdeckt neben das Spielbrett
- Je 1 Investigator in jede Lokation
- Restliche Investigators als Vorrat neben das Spielbrett
- Fate-Piece in *Other Worlds Location*
- Elder-Signs neben das Spielbrett
- Fate-Würfel neben das Spielbrett

Spielziel/-Ende

❖ Ende durch Sieg

- Sobald ein Spieler seinen Summon-Marker auf „9“ vorgerückt hat **und** sofern **kein** Curse ausgelöst wurde ⇒ **endet das Spiel sofort und der Spieler gewinnt**

❖ Ende durch Verlust

- Sobald **10** Elder-Signs auf dem Beschwörungskreis eines Spielers liegen ⇒ **Das Spiel endet sofort und der Spieler verliert**
- **Gewinner:** Wenigste Elder-Signs → Höchster Summon-Wert → Geteilter Sieg

❖ Fluch des Elder-Signs

- Sobald das Elder-Sign **auf** ein Feld mit Summon-Marker bewegt wird ⇒ Curse, aber nur **einmalig**

Spielablauf

❖ 0. Spielzug

- Nacheinander führt jeder seinen Zug – bestehend aus 4 Phasen – aus, danach beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn

❖ I. Vorbereitung

- Spell-Fähigkeiten **ggf.** vor der Bewegung ausführen
- Benutzte Artefakte erneuern (gerade drehen)

❖ II. Bewegung

■ 1. Fate-Piece bewegen

- Jede **Spellrückseite** zeigt ein Astral-Symbol, das mit einem Symbol einer Lokation übereinstimmt
- Um Fate-Piece zu bewegen, spielt man entweder [1 Spell | 2 beliebige aber gleiche Spells | 1 Gate] aus der Hand verdeckt neben die Lokation mit Fate-Piece (zu den anderen dort liegenden Spells) und bewegt die Figur zu [der neuen Lokation mit dem gleichen Symbol | zu einer beliebigen **anderen** Lokation | zu einer beliebigen **anderen** Lokation]

■ Investigators zur Lodge bewegen

- Falls in der neuen Lokation mit Fate-Piece **3+** Investigators stehen ⇒ Alle Investigators in die eigene Lodge stellen

■ Kultist- und Investigator-Platzierung

- 1 Kultist von der Lodge **und** 1 Investigator aus dem Vorrat in die neue Lokation mit Fate-Piece
 - **Kein Kultist in der Lodge**
 - 2 Kultisten aus dem Abyss nehmen und 1 in die eigene Lodge, 1 in

die Altar-Lokation stellen und als Strafe 1 Elder-Sign nehmen

● **Kein Investigator im Vorrat**

- Raid für **alle** Spieler (siehe **Raid**), anschließend 1 Investigator in die Altar-Lokation

❖ III. Aktivierung

- Die Basis-Aktion **muss**, die Kontroll-Aktion **kann** ausgeführt werden

■ **Basis-Aktion ausführen**


- Siehe **Lokations-Aktionen**

■ **Kontroll-Aktion ausführen**

- **Kontrolle**

- Voraussetzung: **3+** eigene Kultisten **und** die **Mehrheit** an Kultisten

- **Zeitweise Kontrolle**

- Falls keine Kontrolle ⇒ 1 Schicksalswürfel werfen und zeitweise Kontrolle falls  geworfen

❖ IV. Abschluss

■ 1. Spell bereitstellen (**optional**)

- Ein Spell **kann** bereitgestellt (*make ready*) und jederzeit (durch Umdrehen auf die Vorderseite) ausgeführt werden

- Einige Spells dürfen nur unter bestimmten Bedingungen gespielt werden

- Spell aus der Hand, deren Astral-Symbole mit denen der Astral-Spalte (**inkl.** des Lokations-Symbols **sowie** der Symbole, der bereits bereitgestellten Spells) übereinstimmen, auswählen und allen Spielern die **oberste** Spalte der Karte zeigen

- Gate-Karten sowie das Symbol der *Other Worlds Location* sind dabei Joker
- Zwei gleiche Karten sind **kein** Joker

- Karte **verdeckt** oberhalb der Logen-Karte ablegen

- **Alle** Karten der Astral-Spalte ablegen

- Falls eine **vierte** Karte bereitgestellt werden soll, **entweder diese** sofort ausführen oder eine **vorhandene** ohne Effekt **abwerfen**

- Um einen Spell (jederzeit) auszuführen, diesen umdrehen, ausführen und abwerfen

- Der normale Spielfluss wird so lange unterbrochen

■ 2. Spellkarten ziehen

- 1 Spellkarte ziehen und dann so lange Spellkarten ziehen, bis 3 auf der Hand sind

- Es gibt kein Hand-Limit

- Gate-Karten zählen **nicht** als Spruchkarten

- Ggfs. abgelegte Karten mischen

■ 3. Raid durch Investigators

- Falls 5+ Investigators in der Lodge ⇒ **Raid**

Altar-Lokationen

❖ Library

■ Basis

- Zieh 3 Spells; zusätzlich darfst du 1 zusätzlichen Spell in der Abschlussphase bereitstellen
- Der zweite bereitgestellte Spell darf dieselben Symbole wie der erste nutzen
- Astral-Symbole werden **nicht** abgelegt

■ Control

- 1 Kultist aus der Library opfern, um 1 Spell **ohne Kosten** bereitstellen

❖ Museum

■ Basis



- 1 offene oder die oberste verdeckte Artefakt-Karte nehmen und neben deine Lodge legen
- **Alle offen** liegenden Artefakte neben dem Museum werden abgelegt
- 2 neue Artefakte umdrehen
- **Maximal 3** Artefakt-Karten, nach Aufnahme der vierten, eine ablegen
- Einige Artefakte können *erschöpft* (seitlich drehen nach Ausführung) oder *zerstört* werden
 - Nach Erschöpfung kann die Karte erst nach der Vorbereitungs-Phase wieder genutzt werden

■ Control

- Vor der Basis-Aktion darfst du die beiden offenen Artefakte ablegen und zwei neue offenlegen, dann darfst du bis zu 3 Kultisten opfern (in den Abyss) und für jeden 1 Elder-Sign in einer bel. Lodge zerstören

❖ Other Worlds

■ Basis

- 1 Fate-Würfel pro Kultist werfen und für jeden  /  1 Kultist in den Abyss setzen und den Summon-Marker um 1 weiterrücken

■ Control

- Für jeden  1 Kultist vom Abyss in die Lodge

❖ Streets of Arkham

■ Basis

- 1-2 Investigator von deiner Lodge und/oder vom Vorrat in eine oder zwei unterschiedliche Lodges stellen und anschließend für **alle**

anderen Spieler mit 1+ Investigator einen **Raid** durchführen

■ Control

- 1 Kultist opfern (Abyss), um 1 Investigator – nach dem Raid – in **jede andere** Lodge stellen

❖ The Ceremony

■ Basis

- Nimm 1 Gate-Karte und aktiviere anschließend die *Dark Gift* deines Ältesten Gottes
 - Maximal 1 Gate zu **jeder** Zeit, ggf. darf keine genommen werden

■ Control

- Opfer 2 Kultisten und ziehe deinen Summon-Marker 1 Feld weiter

❖ The Gathering

■ Basis

- Stell 3 Kultisten aus dem Abyss in deine Lodge, dann darfst du 1 Kultist zu einer anderen Lokation bewegen

■ Control

- Beweg bel. viele deiner Kultisten zu einer oder mehreren anderen Lokation(en)





Curse

❖ Ausführung

- Falls man einen Curse nehmen muss, zieht der **rechts** sitzende Spieler verdeckt eine Curse-Karte, liest den Text (für sich) und aktiviert ihn, sobald deren Bedingung eingetroffen ist
- Mehrere Curses sind möglich
- Der Curse bleibt so lange aktiv, bis er ausgelöst wurde

Raid

❖ Ausführung

- Pro Investigator mit einem Fate-Würfel werfen und die Resultate in dieser Reihenfolge ausführen:
 -  1 Elder-Sign nehmen, 1 Investigator bleibt in der Lodge
 -  1 Elder-Sign nehmen, 1 Investigator zurück in den Vorrat
 -  /  1 Investigator zurück in den Vorrat