

Spielmaterial

❖ Spielplan

- Kultpunkteiste (Siegpunkte)
- Geistige Gesundheits-Leiste
- Magiepunkteiste
- Zugreihenfolge
- Zeitleiste mit Zeitanzeiger
- Gebäude
- Gebäudeplättchen
- Szenario-Feld

❖ Tafeln Große Alte

❖ Angriffsmarker

❖ Karten

- Szenariokarten
- Festivalkarten
- Ermittlerkarten
- Ereigniskarten
- Zauberspruchkarten
 - Übles**: Bessere Beschwörung
 - Tod**: Besserer Kampf
 - Zerstörung**: Kultpunkte und Ressourcen

❖ Ressourcen [unlimitiert: ggf. geeignet ersetzen]

- **Übles**
- **Tod**
- **Zerstörung**

❖ Spieler

- 3 Würfel
- 15 Scheiben
- Zylinder
- Kultmarker
- Übersichtskarte

Spielaufbau

❖ Spielplan

- Gebäudeplättchen offen auf die Gebäude
- Große Alte Tafeln X, 1, ..., 19 um den Spielplan
- Ressourcenwürfel sortiert neben den Plan
- Szenariokarten mischen und 1 offen auf das Szenario-Feld
 - Alle Effekte gelten ständig und haben Vorrang
 - Ggf. Festivalkarte zufällig ziehen und verdeckt unter die Szenariokarte
 - Ereignis wird bei Spielende „gefeiert“
 - Angriffsmarker entsprechend auf die Kalenderfelder

oder

- Blaue Angriffsmarker 1-4 auf die Kalenderfelder 3, 6, 9 und 12
- Ermittlerkarten getrennt mischen und je 1 Karte von jedem Stapel verdeckt neben den Spielplan
 - Rückseite zeigt minimale und maximale Stärke an
- Ereigniskarten mischen und je 1 Karte verdeckt auf jeden Ermittler legen
- Zauberspruchkarten getrennt mischen und drei Stapel verdeckt neben den Spielplan
- Weißen Zeitanzeiger auf Feld 1 des Kalenders

❖ Spieler

- 3 Würfel
- 15 Scheiben
 - 1 Scheibe auf Feld „10“ Geistige Gesundheit
 - 1 Scheibe auf Feld „0“ Magie
- Zylinder auf Feld „0“ Kultpunkte
- Kultmarker
- Übersichtskarte

Spielverlauf

❖ 1. Zugreihenfolge

- Alle würfeln mit 3 Würfeln
- Zugreihenfolge: Niedrigste **Summe** → niedrigster Wert des **höchsten** Würfels → weniger Kultpunkte → auslösen
- Scheiben auf die Reihenfolgeleiste
- 1. [2.] Kultist **kann** 2 [1] Geistige Gesundheit erhalten
 - Wert „6“ ($>=<$) kann relevant sein

❖ 2. Beschwörung

- In Reihenfolge kann jeder einen Großen Alten beschwören oder passen
- Reihum, bis alle gepasst haben
- Jeweils 1, 2 oder 3 Würfel deren Summe exakt der Nummer des Großen Alten entspricht auf diesen legen
 - Oben: Kosten (umgeben von Dornen), unten: Belohnung
- Jeder Große Alte kann pro Runde nur einmal beschworen werden
 - Ausnahme: *Nephren-Ka* (X) darf von **jedem einmal** pro Runde beschworen werden

❖ 3. Belohnung (in Reihenfolge X, 1, ..., 19)

- Kosten zahlen, Belohnung nehmen und Würfel entfernen
 - Belohnungen in **angegebener Reihenfolge** nehmen
 - Falls nicht genügend Geistige Gesundheit ⇒ Geistige Gesundheit auf „0“ und fehlende Geistige Gesundheit mit Kultpunkten bezahlen

❖ 4. Ausbreitung

- Gebäude-Informationen:
 - Stufe**: I-IV
 - Kosten** in Ressourcen: obere Reihe
 - Können **nur** in **dieser** Phase gezahlt werden
 - Belohnung** in Kultpunkten: **sobald** der Kultist dort eine Scheibe setzt
 - Muss die Scheibe **entfernt** werden, werden die Kultpunkte wieder **verloren**
 - Effekt**: Kommen jeweils in bestimmten Phasen zum Tragen
 - Symbole**: Gedankenstütze
- Jeder Kultist kann 1 Scheibe auf genau 1 Gebäude legen – sofern er die Kosten bezahlen kann
- **Erstes** Gebäude (für jeden Kultist): **Haus**
- **Danach**: Ausbreitung entlang der Verbindungslinien
 - Direkte** Verbindung zwischen den beiden Gebäuden
 - I → II, entlang **violettfarbener** Verbindungen
 - II/IV → III, entlang **schwarzer** Verbindungen
 - III → IV, entlang **roter** Verbindungen

❖ 5. Angriff [nur in Runden mit blauem Marker]

- Ereigniskarte umdrehen, vorlesen und durchführen
- Ermittlerkarte umdrehen
- Jeder Kultist muss in Zugreihenfolge einzeln dem Angriff begegnen
 - Stärke des Ermittlers in **rot**

- Stärke des Kultisten: Addition aller Modifikationen durch Zaubersprüche, Gebäude, ...

- Ergebnis:

- Kultisten-Stärke $\geq 2 \times$ Ermittler-Stärke ⇒ Sieg und **doppelte Belohnung** lt. Karte
- Kultisten-Stärke $>$ Ermittler-Stärke ⇒ Sieg und **Belohnung** lt. Karte
- Kultisten-Stärke = Ermittler-Stärke ⇒ Abwehr und **keine** Belohnung
- Kultisten-Stärke $<$ Ermittler-Stärke ⇒ Niederlage und **Bestrafung** lt. Karte

❖ 6. Zeit

- Zeitanzeiger ein Feld weiter

❖ Spielende (nach Runde 12)

- Festivalkarte aufdecken, vorlesen und auswerten
- **Gewinner**: Meiste Kultpunkte → höhere Geistige Gesundheit → mehr Magiepunkte → gemeinsamer Sieg

Spezielles

❖ Hellsehen

- **Hellsehen**: 1× Ereignis- oder Ermittlerkarte des **nächsten** Angriffs geheim ansehen
- Fähigkeit nach letztem Angriff erhalten ⇒ Festivalkarte ansehen

❖ Zaubersprüche

- Angegebene Kosten bezahlen, **einmal** in angegebener Phase nutzen und ablegen
- **Max. 3 Zauberkarten zur selben Zeit**
 - Bei Überschreitung: Sofort überzählige Karten ohne Effekt abwerfen
- **Übles**: Verbessern die Fertigkeiten des Kultisten bei der Beschwörung
- **Tod**: Erhöhen die Stärke des Kultisten im Kampf gegen die Ermittler
- **Zerstörung**: Ermöglichen Kultpunkte und Ressourcen zu gewinnen

❖ Kultpunkte

- Mehr als 50 Kultpunkte ⇒ Kultmarker auf das „+“-Feld der Leiste

Stufe	Name	<input checked="" type="checkbox"/>	Kosten (in Ressourcen)			Belohnung (Kultpunkte)	Effekt	
			Übles	Tod	Zerstörung		Phase	Auswirkung
I	Haus	<input type="checkbox"/>	-	-	-	-	„einmalig“	1 beliebige Ressource
II	Club	<input type="checkbox"/>	2	-	-	2	Angriff	Ermittler-Stärke < 4 → +2 Stärke
II	Dock	<input type="checkbox"/>	-	2	-	1	Angriff	+1 Stärke
II	Handelskontor	<input type="checkbox"/>	-	1	-	1	Angriff	-1 Magiepunkt → +1 Stärke
II	Ruinen	<input type="checkbox"/>	1	-	1	-	Zugreihenfolge	Würfelsumme > Geistige Gesundheit → Alle Würfel neu werfen
II	Schule	<input type="checkbox"/>	1	1	-	3	Ausbreitung	Scheibe auf Gebäude III/IV → +1 Magiepunkt
III	Bibliothek	<input type="checkbox"/>	-	2	1	4	„Immer“	Maximal 5 Zauberspruchkarten
III	Friedhof	<input type="checkbox"/>	2	2	1	4	Ausbreitung	-1 Magiepunkt → Ressourcenkosten für III/IV-Gebäude -1
III	Heilanstalt	<input type="checkbox"/>	2	-	2	3	Angriff	- [Geistige Gesundheit < 7] → +1 [+2] Stärke
III	Rathaus	<input type="checkbox"/>	2	2	-	4	Beschwörung	-1 Magiepunkt → Gesamtergebnis eines Würfels ± 1
III	Zeitungsverlag	<input type="checkbox"/>	2	1	2	3	Ausbreitung	-1 Magiepunkt → +1 Kultpunkt oder Hellsehen
IV	Kirche	<input type="checkbox"/>	5	2	1	7	Spielende	Je 3 Geistige Gesundheit → 1 Kultpunkt
IV	Krankenhaus	<input type="checkbox"/>	2	2	2	5	Zugreihenfolge	+1 Geistige Gesundheit
IV	Museum	<input type="checkbox"/>	3	-	3	5	Zugreihenfolge	1 Zauberspruch ziehen
IV	Polizeiwache	<input type="checkbox"/>	-	3	2	4	Angriff	+1 Stärke; Kampf gewonnen → +1 Kultpunkt
IV	Theater	<input type="checkbox"/>	3	1	2	6	Zugreihenfolge	+1 Magiepunkt