

1. Spielüberblick

In den Ruinen der schlummernden Stadt am Grund des Pazifiks warten Schätze darauf, geborgen zu werden. Die Spieler versuchen sich mit Powerkarten zu überbieten, um die Schätze zu erlangen. Doch Vorsicht ist geboten! Die Stärke der Powerkarten wird zu Minuspunkten. Je mehr dunkle Kraft man aufbringt, umso düsterer wird der Schatten, der sich auf die eigene Seele legt. Die Stadt am Meeresgrund flüstert dir leise zu...

2. Inhalt

- 80 Karten
- 60 Powerkarten
- 5 Joker
- 15 Schatzkarten

Powerkarten

Geben eine Stärke in Punkten an und werden benötigt, um Schatzkarten zu erringen. Jeder Spieler benutzt alle Karten einer Farbe. (表面=Vorderseite 裏面=Rückseite)

Joker

Jeder Spieler erhält eine davon. Jede Karte hat einen anderen Effekt.

Schatzkarten

Um diese Karten wird gespielt. Auf der Vorderseite stehen die Siegpunkte auf der Rückseite eine von drei Tiefenstufen (Seicht (浅層), Mittel (中層), Tief (深層)) sowie die Aufteilung der Schatzkarten nach Siegpunkten in der jeweiligen Tiefenstufe.

Bedeutung der Symbole (アイコンの意味)

Siegpunkte: Gibt die Anzahl an Siegpunkten der Karte an

Power: Gibt die Stärke der Karte an, mit der um die Schatzkarten geboten wird

3. Spielvorbereitung

3.1 Karten austeilen

Jeder Spieler nimmt alle 12 Powerkarten einer Farbe und eine **zufällig** gezogene Joker Karte auf die Hand

Bei 4 oder weniger Spielern:

Es werden zufällige Joker Karten in Anzahl der Spieler minus 1 gezogen, mit der Joker Karte „Text von R'lyeh“ gemischt und dann jeweils eine Karte zufällig an die Spieler ausgeteilt.

3.2 Vorbereitung der Schatzkarten

- 1) Es wird verdeckt und zufällig jeweils eine Karte Seicht, Mittel und Tief aus dem Schatzkartenstapel entfernt und zur Seite gelegt (diese werden in diesem Spiel nicht benutzt).
- 2) Die restlichen Karten werden verdeckt gemischt.
- 3) Vom Kartenstapel wird die oberste Karte solange unter den Kartenstapel gelegt, bis die oberste Karte eine „Seicht“ Karte ist.
- 4) Die obersten beiden Karten werden verdeckt rechts neben den Kartenstapel gelegt, die unterste Karte des Stapels verdeckt links daneben.

Achtung:

Die Karte am weitesten Rechts ist die Schatzkarte der laufenden Runde. Die Karte links daneben die Schatzkarte der nächsten Runde. Die Karte links neben dem Kartenstapel ist die Schatzkarte der letzten Runde.

1)除外= entfernen

2) 山札を良く切る=Kartenstapel gut mischen

3)一番上を浅層に= Die oberste Karte muss Seicht sein

4)最後のラウンドの宝物= Schatzkarte der letzten Runde 二番目に上=Zweite von Oben 一番上=Erste von Oben
一番底=Unterste 表向きにする=Aufgedeckt 次のラウンドの宝物=Schatzkarte der nächsten Runde このラウンドの宝物=Schatzkarte der laufenden Runde

3.3 Startspieler festlegen

Der Spieler mit der Jokerkarte „Text von R'lyeh“ zeigt diese offen vor und ist der Startspieler. Er legt die Karte auf die in Schritt 3.2 entfernten Karten. Der Startspieler darf sich als einziger die in 3.2 entfernten Karten anschauen.

4. Spielverlauf

Das Spiel verläuft über 12 Runden in denen immer um eine Schatzkarte gespielt wird.

4.1 Der Startspieler schaut sich die Vorderseite der Schatzkarte der laufenden Runde an und spielt dann verdeckt eine Powerkarte vor sich aus.

4.2 Jeder andere Spieler spielt verdeckt eine Powerkarte (auch Joker, die als Powerkarte gespielt werden können).

4.3 Alle Spieler decken die gespielte Powerkarte auf. Der Spieler mit der stärksten Powerkarte gewinnt den Schatz. Bei Gleichstand gewinnt der Startspieler oder der Spieler der im Uhrzeigersinn am nächsten zum Startspieler sitzt.

Beispiel: Es wurden vom Startspieler ausgehend 14, 8, 15, 11 gespielt. Es gewinnt die 15.

Wenn z.B. 14, 15, 15, 11 gespielt werden, gewinnt Spieler Nummer Zwei, da er am nächsten zum Startspieler sitzt.

4.4 Wahnsinn

Jeder Verlierer der Runde **dreht seine gespielte Powerkarte um, so dass die Rückseite sichtbar ist und legt sie als Wahnsinnskarte quer vor sich**. Besitzt ein Spieler bereits „nicht exorzierte“ Wahnsinnskarten wird die neue Wahnsinnskarte leicht versetzt darauf gelegt, so dass zu sehen ist, wie viele Karten bereits liegen. Jede „nicht exorzierte“ Wahnsinnskarte zählt am Ende des Spiels als ein Minuspunkt.

4.5 Der Gewinner der Runde nimmt die Schatzkarte der laufenden Runde und legt sie verdeckt vor sich. Besitzt er „nicht exorzierte“ Wahnsinnskarten, wird die Schatzkarte auf diese gelegt. Wahnsinnskarten unter einer Schatzkarte gelten als exorziert und zählen nicht mehr als Minuspunkte. **Der Gewinner darf sich die Vorderseite der Schatzkarte ansehen.**

Der Gewinner legt dann die gespielte Powerkarte **offen** und leicht versetzt auf die Schatzkarte.

敗者=Verlierer 出したパワーカード=gespielte Powerkarte 裏向きかつ横向き=verdeckt und quer 狂気カードの山=Stapel an Wahnsinnskarten

勝者=Gewinner このラウンドのパワーカード=gespielte Powerkarte 狂気カードの山に重ねる=auf den Stapel der Wahnsinnskarten legen 消滅した狂気カードの山=negierter Stapel an Wahnsinnskarten

4.6 Nächste Runde

Die Schatzkarte der nächsten Runde wird nach rechts geschoben und zur neuen Schatzkarte der laufenden Runde. Die oberste Karte des Kartenstapels wird rechts neben den Kartenstapel gelegt. Hat der Stapel keine Karten mehr, wird die Schatzkarte der letzten Runde zur Schatzkarte der nächsten Runde.

Der Gewinner der Runde wird der nächste Startspieler.

Die letzte Runde

In der letzten Runde wird die Schatzkarte der letzten Runde aufgedeckt, so dass alle Spieler sehen können, um was es sich handelt. Ansonsten wird die Runde wie alle anderen auch gespielt und nach Beendigung der letzten Runde endet das Spiel.

5. Punkteauswertung

Alle Spieler decken ihre Schatzkarten auf und zählen die Punkte nach folgenden Richtlinien zusammen:

- Schatzkarten haben positive Siegpunkte
- Offene Powerkarten haben negative Siegpunkte
- "Nicht exorzierte" Wahnsinnskarten zählen als 1 Minuspunkt
- Eine benutzte „Zeitdroge“ zählt als 2 Minuspunkte

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!

Allerdings...

Der Große Alte erwacht

Hat ein Spieler negative Siegpunkte (0 ist nicht negativ) wird er zum Kultisten. Solange mindestens ein Spieler positive Siegpunkte hat (also nicht zum Kultisten wird), kann er den Plan der Kultisten vereiteln. Haben hingegen alle Spieler negative Siegpunkte, erwacht der Große Alte und es gewinnt der Spieler mit den **meisten negativen Punkten** das Spiel. Der Große Alte bevorzugt die verdorbensten unter seinen Anhängern.

6. Die Joker

Text von R'lyeh

Du erhältst Informationen über den Kult und die Abyssuspolis. Du kannst dir die in Schritt 3.2 entfernten drei Schatzkarten anschauen und wirst zum ersten Startspieler.

Leuchtendes Trapezohedron

Du setzt ein Wesen mit großer Kraft frei. Diese Karte kann in den Phasen 4.1 oder 4.2 als Powerkarte mit der Stärke 17 eingesetzt werden. Sie zählt aber auch -17 Siegpunkte

Altes Zeichen

Dieser Stein hat große Macht und schützt vor dem Großen Alten. Diese Karte kann auf zwei Arten eingesetzt werden. Sie kann in den Phasen 4.1 oder 4.2 als Powerkarte mit der Stärke von 15 eingesetzt werden. **In diesem Fall wird der Text der Karte ignoriert! Sie zählt aber auch -15 Siegpunkte.**

In Phase 4.5 kann die Karte als Talisman eingesetzt werden. Wenn du die Schatzkarte gewonnen hast, kannst du das Alte Zeichen abwerfen, um den gerade gewonnenen Schatz und deine gespielte Powerkarte aus dem Spiel zu entfernen. Dies kann entschieden werden **nachdem** du die Schatzkarte gesehen hast. Die Schatzkarte bleibt weiterhin verdeckt und es werden auch keine Wahnsinnskarten exorziert, da du die Schatzkarte nicht erhältst. Du wirst aber zum Startspieler der nächsten Runde.

Goldenes Met

Öffne deine Augen!

In Phase 4.1 oder 4.2 kann diese Karte als Powerkarte mit der Stärke 0 eingesetzt werden. Wird die Karte so eingesetzt, wird nicht der Gewinner dieser Runde zum Startspieler der nächsten sondern du. Außerdem kannst du dir nach Phase 4.6 die Schatzkarte der laufenden Runde **und** der nächsten Runde anschauen.

Zeitdroge

Du reist durch die Zeit in die Erinnerungen deiner Vorfahren und kannst Magie einsetzen. Du kannst diese Karte in Phase 4.3 einsetzen nachdem die Powerkarten aufgedeckt wurden. Nimm die von dir gespielte Powerkarte auf die Hand zurück und spiele stattdessen eine andere. Die Zeitdroge bleibt bis zum Ende des Spiels vor dir liegen und zählt -2 Punkte.

Impressum

Spieldesign: rerasiu

Überarbeitung, Editorial, Grafik- und Webdesign : BakaFire

Illustrationen: Gun_zi

Spieltester: Izayoi, option, Gaijin, Gayusu, gleipnil, Ryudo Suzuki, souma, TD, Norisuke, BakaFire, rerasiu, Rokirusu

Englische Übersetzung: BakaFire

Übersetzung Unterstützung: Roman Alsevic Flores Ramos, I was game, Yûichi Sakashita

Deutsche Übersetzung: Philip Lindemer

Besonderer Dank: Yûsuke Tokita

Druck: Tachikita Print

Datum: 2015/05/05

Verlag: BakaFire

BakaFire Party all right reserved