

ALTE DUNKLE DINGE

Die Geschichte jener hoffnungslosen Expedition ist umwoben von Gerüchten.

Mit einem Flussboot fuhr eine Gruppe Abenteurer in die Tiefen eines entlegenen Dschungels auf der törichten Suche nach Ruhm und Reichtum.

Das zerschlossene Tagebuch des einzigen Überlebenden, welches fantastische Aufzeichnungen über alte Geheimnisse und das Erwachen dunkler Dinge enthalten sollte, verschwand schnell in dem Ofen einer Heilanstalt.

SPIELZIEL

In Alte Dunkle Dinge spielst du einen furchtlosen Abenteurer, der einem finsternen Dschungelfluss seine Alten Geheimnisse (Punkte) entlocken will.

In jedem deiner Spielzüge reist du an einen Schicksalhaften Ort, um dort eine Unheilvolle Begegnung zu bezwingen (für die du Alte Geheimnisse erhältst). Außerdem sammelst du nützliche Sachen (Wertmarken), die dir später dabei helfen werden, noch stärkere Begegnungen zu meistern.

Dazu setzt du eine Kombination aus Würfeln, Wertmarken und Karten ein.

Scheiterst du bei dem Versuch, eine Unheilvolle Begegnung zu bezwingen, erweckst du ein Dunkles Ding, das dir bei der Wertung Punktabzüge beschert.

Nach der Begegnung begibst du dich zum Handelsposten. Dort erwirbst du wertvolle Ausrüstungskarten, die dir fortan bei der Suche nach Geheimnissen helfen werden.

Es gewinnt der Spieler, der beim Eintreten des Namenlosen Ereignisses am Spielende die meisten Alten Geheimnisse gesammelt hat.

SPIELMATERIAL

5 x Basiswürfel (grün)
5 x Glückwürfel (gelb)
2 x Panikwürfel (rot)
2 x Handlungswürfel (blau)

32 x Mutmarken
26 x Schatzmarken
26 x Handlungsmarken
26 x Fokusmarken
6 x Marken "5x"
16 x Marken "Dunkles Ding"
4 x Neuwurfmarken
1 x Marke "Landkarte"
1 x Marke "Zerschlossenes Tagebuch"

37 x Begegnungskarten
36 x Handlungskarten
26 x Ausrüstungskarten
4 x Szenariokarten
4 x Errungenschaftskarten
1 x Promokarte

4 x Charaktertableaus
1 x Spielplan
1 x Spielregel
4 x Charakterscheiben aus Holz inkl. Aufkleber

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIELMATERIAL

Die Charaktere

Mit deiner Charakterscheibe zeigst du während des Spiels an, wo du dich auf dem Spielplan befindest.



Die Charaktertableaus

Dein Charaktertableau zeigt an welchen Charakter du spielst und dient dir während des Spiels als Ablage für deine Marken. Es gibt an, mit welchen Wertmarken du das Spiel startest, sowie einen Überblick über den Spielablauf. Außerdem befindet sich dort die Neuwurfleiste, die festhält, wie oft du neu gewürfelt hast.



Die Wertmarken

Es gibt vier Arten von Wertmarken die dir helfen Begegnungen zu bezwingen, bestimmte Würfel neu zu werfen, Handlungskarten auszuspielen und Ausrüstungskarten zu erwerben. Im einzelnen:



Die grünen **Fokusmarken** setzt du während einer Begegnung ein, um bestimmte Würfel neu zu werfen. Damit erhöht sich deine Chance auf geforderte Würfelkombinationen.



Die gelben **Schatzmarken** kannst du am Ende deines Spielzuges einsetzen, um Ausrüstungskarten im Handelsposten zu erwerben.



Die lilafarbenen **Mutmarken** kannst du verwenden, um mit Hilfe einer Verzweiflungstat eine Begegnung auch ohne den Einsatz von Würfeln zu bezwingen.



Die blauen **Handlungsmarken** erlauben es dir, Handlungskarten aus der Hand zu spielen oder den Wert eines Handlungswürfels um 1 zu erhöhen.



Hast du viele **Wertmarken** einer Sorte auf deinem Tableau liegen, dann kannst du bei Bedarf 5 davon gegen eine graue 5x-Marken eintauschen. Lege dazu die graue Marke auf den entsprechenden Platz auf deinem Tableau.

Die Würfel

Alte Dunkle Dinge unterscheidet zwischen vier Arten von Würfeln, mit deren Hilfe du Begegnungen bezwingen und Wertmarken sammeln kannst.



Die grünen **Basiswürfel** werden bei jeder Begegnung gewürfelt. Du kannst sie bis zu zweimal neu würfeln, und zwar wahlweise "fokussiert" oder "unfokussiert".



Die gelben **Glückwürfel** unterscheiden sich von den grünen Basiswürfeln nur dahingehend, dass du keine Fokusmarken abgeben musst, um sie "fokussiert" neu zu würfeln.



Die roten **Panikwürfel** können weder durch die Abgabe von Fokusmarken noch durch Karteneffekte neu gewürfelt werden.



Die blauen **Handlungswürfel** können nicht durch die Abgabe von Fokusmarken "fokussiert" neu gewürfelt werden. Stattdessen kannst du Handlungsmarken abgeben, um den Wert einzelner Würfel um jeweils 1 zu erhöhen.

Die Neuwurfmarken

Mit deiner Neuwurfmarke kannst du auf der Neuwurfleiste deines Charaktertableaus festhalten, wie oft du in deinem Spielzug neu gewürfelt hast.



Die Dunklen Dinge

Immer wenn es dir nicht gelingt, eine Begegnung zu bezwingen, musst du eine Marke "Dunkles Ding" von der Reiseleiste nehmen. Diese kostet dich bei Spielende 0 bis 3 Punkte, die von deiner Punktzahl durch Alte Geheimnisse abgezogen werden. Außerdem endet das Spiel sofort, sobald die letzte Marke von der Reiseleiste genommen wird.



Die Landkarte

Zu Beginn jeder Runde bestimmt der aktuelle Besitzer der Landkarte, wer Startspieler dieser Runde sein soll (sich eingeschlossen). Dieser erhält dann die Landkarte und führt seinen Spielzug aus. Bei Spielende ist die Landkarte 1 Altes Geheimnis wert.



Das Zerschlissene Tagebuch

Der Gewinner des Spiels erhält das Zerschlissene Tagebuch — allerdings nur für einen kurzen Moment, bevor es in einem Ofen verschwindet.



Die Kartenarten

Ausrüstung

Die Ausrüstungskarten repräsentieren deine Ausrüstung und Werkzeuge, mit denen du deine Suche nach Geheimnissen angehst. Jede Ausrüstungskarte nennt dir (A) ihre Kosten in Form von Schatzmarken sowie (B) die Vorteile, die sie dir bringt. Beachte, dass manche von ihnen sogar Alte Geheimnisse bergen.



Handlungen

Die Handlungskarten stehen für die Führungsqualitäten, das Geschick und den Listenreichtum deines Charakters. Jede Handlungskarte nennt dir (A) ihre Kosten in Form von Handlungsmarken sowie (B) ihre Funktion. Immer wenn du eine solche Karte ausspielst, führst du ihre Funktion sofort aus und legst sie dann auf den Ablagestapel für Handlungskarten. Du kannst sie mit Ausnahme der Aufräumphase jederzeit in deinem Spielzug ausspielen. Sobald der Zugstapel für Handlungskarten aufgebraucht ist, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt.



Unheilvolle Begegnungen

Die Begegnungskarten verkörpern die Gefahren und Risiken, die der Dschungel birgt, sei es durch Menschen, Tiere oder andere Dinge. Diese Karten werden vom Zugstapel für Unheilvolle Begegnungen gezogen und neben den einzelnen Orten auf dem Spielplan ausgelegt. Jede Begegnungskarte nennt (A) wie viele Alte Geheimnisse sie wert ist, den Namen und (B) die Art der Begegnung, sowie (C) die erforderliche Würfelkombination, um sie zu bezwingen.



Die Begegnungsarten

Jede Begegnung fällt in eine (oder mehrere) der folgenden Kategorien und bringt an ihrem jeweiligen Ort die angegebenen Wertmarken:



Falle (Fokusmarke) - Der Dschungel ist voller tödlicher Gefahren und Fallen für die Unvorsichtigen.



Schurke (Handlungsmarke) - Wo es böse Mächte gibt, gibt es auch Menschen, die von ihnen profitieren wollen.



Artefakt (Schatzmarke) - Verschollene Orte bergen zuweilen mächtige und legendäre Gegenstände von unschätzbarem Wert.



Schrecken (Mutmarke) - Fürchte um deinen Verstand! Hier begegnest du Dingen, die nicht von dieser Welt sind.

Eine Begegnung kann mehreren Kategorien angehören, wodurch sie an ihrem Ort auch mehrere Wertmarken einbringt.

Szenarien

Auf den Szenariokarten ist abgebildet, mit welchen Würfelkombinationen du während einer Begegnung an Wertmarken gelangen kannst. Das ist allerdings nur mit Würfeln möglich, die du nicht dafür benötigst, eine Begegnung zu bezwingen.



Errungenschaften

Jede Errungenschaftskarte stellt bestimmte Anforderungen an die Spieler. Wer diese zuerst erfüllt, erhält die Karte. Erfüllt später ein anderer Spieler die Anforderung der Karte besser als der derzeitige Besitzer, so kann er sie ihrem derzeitigen Besitzer wegnehmen. Auf den Errungenschaftskarten ist genau angegeben, was man tun muss, um sie zu erhalten bzw. einem anderen Spieler wegzunehmen. Es gibt Ausrüstungskarten mit Begegnungssymbolen, die für die Errungenschaften mitzählen.



SPIELAUFBAU

Spielplan

Breitet den Spielplan zwischen euch aus, so dass alle Spieler leicht darauf zugreifen können.

Unheilvolle Begegnungen und Dunkle Dinge

Zunächst müsst ihr den Kartenstapel der Unheilvollen Begegnungen sowie die Reiseleiste vorbereiten.

Mischt die Begegnungskarten und sortiert sie an Hand ihrer Rückseiten (Farben) in drei getrennte Stapel: rot, orange, grün.

Mischt die Marken "Dunkles Ding" verdeckt. Einigt euch darauf ob ihr kürzer oder länger spielen möchtet. Entnehmt dann der folgenden Tabelle (A), wie viele Karten aus jedem Stapel und wie viele Marken "Dunkles Ding" entsprechend eurer Spielerzahl per Zufall gezogen werden.

(A)		
	8x	9x
	12x	13x
	6x	7x
	8x	10x
	4x	5x
	6x	7x

Stapelt die gezogenen Karten verdeckt übereinander, so dass sich die roten ganz unten, die orangefarbenen in der Mitte und die grünen ganz oben befinden. Legt den so entstandenen Stapel auf das vorgesehene Feld auf dem Spielplan (B). Legt die übrigen Begegnungskarten zurück in die Spielschachtel.

Deckt die gezogenen Marken "Dunkles Ding" auf und legt sie auf die Reiseleiste, und zwar von unten nach oben in ihrem Wert steigend (C). Legt die nicht benötigten Marken zurück in die Spielschachtel.

Handlungen

Mischt die Handlungskarten und legt den Stapel auf das vorgesehene Feld auf dem Spielplan (D). Deckt die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie daneben. Sie bildet die erste Karte des Ablagestapels für Handlungskarten (E).

Ausrüstung

Mischt die Ausrüstungskarten und legt den Stapel auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan (F). Deckt die obersten drei Ausrüstungskarten auf und legt sie offen auf die Felder im Handelsposten (G).

Errungenschaften

Legt die Errungenschaftskarten neben den Spielplan, so dass alle Spieler leicht darauf zugreifen können (H).



Aufbau des Spielplans

Würfel und Marken

Legt die 5 grünen Basiswürfel in die Spielplanmitte (I). Legt alle anderen Würfel und Marken griffbereit aus (J).



Spieler

Jeder von euch wählt einen Charakter und nimmt sich das entsprechende Charaktertableau. Es beginnt damit der Spieler, der sich als Letzter dunklen Dingen auf einem Dschungelfluss stellen musste. Wer sich für den Kapitän entscheidet, bekommt die Landkarte. Falls der Kapitän nicht mitspielt bekommt sie der Spieler, der sich als Letzter einen Charakter ausgesucht hat.

Nehmt euch jeweils eine Fokus-, Schatz-, Mut- und Handlungsmarke (K) sowie 3 Handlungskarten (M). Sind auf eurem Charaktertableau weitere Wertmarken angegeben, so bekommt ihr diese zusätzlich (N). Legt außerdem eine Neuwurfmarke auf die Neuwurfliste eures Charaktertableaus (O).



Charakterscheiben

Legt eure Charakterscheiben auf das Flussbootfeld auf dem Spielplan (P) und die nicht benötigten Scheiben zurück in die Spielschachtel.

Szenario

Jeder von euch nimmt sich eine Szenariokarte (Q). Entscheidet gemeinsam, welche Seite der Szenariokarte ihr verwenden möchtet und dreht alle eure Karte auf diese Seite. Eine Seite macht das Spiel einfacher (I), die andere schwieriger (II).



Aufbau des Charaktertableaus



RUNDENABLAUF

Alte Dunkle Dinge wird über mehrere Runden gespielt. Wer zu Beginn einer Runde im Besitz der Landkarte ist, übergibt sie an einen beliebigen Spieler (sich selbst eingeschlossen). Dieser Spieler beginnt die Runde. Wer an der Reihe ist, führt sämtliche Phasen seines Spielzuges aus, bevor der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe kommt. Sobald ihr alle je einmal an der Reihe wart, d. h. sobald sich alle Charakterscheiben im Handelsposten befinden, endet die Runde.

Der Spielzug

Ein Spielzug besteht aus den folgenden 7 Phasen:

1. Flussbootphase
2. Erkundungsphase
3. Verzweiflungsphase
4. Begegnungsphase
5. Erweckungsphase
6. Handelspostenphase
7. Aufräumphase

1. Flussbootphase

Überspringe diese Phase, solange sich noch eine Begegnungskarte an mindestens einem der Schicksalhaften Orte befindet (A).

- Das Spiel endet sofort, wenn der Begegnungskartenstapel zu Beginn dieser Phase leer ist (siehe Abschnitt "Das Namenlose Ereignis").
- Decke für jeden Schicksalhaften Ort eine Begegnungskarte vom Begegnungskartenstapel auf. Fange dazu mit dem Ort mit der kleinsten Nummer an und gehe in aufsteigender numerischer Reihenfolge vor (B).
- Pro Begegnungssymbol auf den gerade gelegten Karten (C) legst du nun eine entsprechende Wertmarke aus dem Vorrat auf den jeweiligen Schicksalhaften Ort (D).



Beispiel: Du legst "Das Buch der Namenlosen Wahrheit" auf den Verfluchten Schrein sowie eine Schatzmarke entsprechend dem Artefakt-Symbol auf der Karte.

2. Erkundungsphase

- Lege deine Charakterscheibe auf einen Ort, an dem sich eine Begegnungskarte befindet.
- Nimm die Wertmarke(n) von diesem Ort und lege sie in deinen Vorrat (E).
- Wenn du möchtest, kannst du nun die Aktion des Ortes ausführen (F). (Für weitere Informationen siehe den Abschnitt "Ortsaktionen".)



Beispiel: Du begibst dich zum Verfluchten Schrein (1) und erhältst die dort liegende Schatzmarke (2). Nun kannst du die Ortsaktion durchführen (3), die es dir erlaubt, eine weitere Fokusmarke oder Handlungsmarke zu nehmen.

3. Verzweiflungsphase

- In dieser Phase hast du die Möglichkeit die Begegnung an deinem Ort mit einer Verzweiflungstat unter Einsatz von Mutmarken zu bezwingen (G). Das kostet dich so viele Mutmarken, wie die Begegnung an Alten Geheimnissen wert ist. Wenn du das machst hast du die Begegnung automatisch bezwungen und kannst sie in deinen Wertungsstapel legen (H).



Beispiel: Es kostet 8 Mutmarken, um "Das Buch der Namenlosen Wahrheit" mit einer Verzweiflungstat zu bezwingen.



Wertungsstapel

RUNDENABLAUF	
1. Flussboot	Auslassen, wie dem Spielplan - Begegnungen
2. Erkundung	Ort, wo Begegnung und Wertmarken, Ortsaktion
3. Verzweiflung	Mutmarken für Verzweiflung
4. Begegnung	Würfeln, um die Begegnung zu erhalten. 2 Würfel möglich
5. Erweckung	Wenn Begegnung auf dem 'Dunklen Ding' (Spielplan) ist
6. Handelsposten	Zum Handelsposten, Ausübungen
7. Aufräumen	Ungedreht & wieder zurück, Handlungskarte nachziehen

4. Begegnungsphase

In der Begegnungsphase würfelst du und setzt deine Würfel ein, um die Begegnung an deinem Ort zu bezwingen und/oder um Wertmarken zu sammeln. Bezwingst du die Begegnung, legst du die Karte in deinen Wertungstapel. Scheiterst du dabei, erweckst du in der nächsten Phase ein Dunkles Ding. (Anmerkung: Hast du die Begegnung bereits in der vorherigen Phase durch eine Verzweiflungstat bezwungen, würfelst du in der Begegnungsphase trotzdem und kannst Wertmarken sammeln.)

Würfeln

- Dein sogenannter "Würfelpool" besteht zunächst aus den 5 grünen Basiswürfeln.



- Nun kannst du Ausrüstungs- und Handlungskarten einsetzen, um zusätzliche Würfel in deinen Würfelpool zu bekommen bzw. um einzelne grüne Basiswürfel in deinem Würfelpool durch andere Würfelarten zu ersetzen (wie Glück-, Handlungs- oder Panikwürfel).
- Danach würfelst du deinen Würfelpool auf dem Spielplan.
- Du darfst deine Würfel bis zu zweimal neu würfeln.

Bei jedem Neuwurf musst du entscheiden, ob du einen "fokussierten" oder "unfokussierten" Wurf tätigst.

Fokussiert neu zu würfeln heißt, du wählst bestimmte Würfel aus, die du neu würfeln möchtest, und bezahlst pro solchem Würfel eine Fokusmarke. Dann würfelst du die gewählten Würfel. (Anmerkung: Gelbe Glückwürfel kannst du ohne den Einsatz von Fokusmarken neu würfeln. Rote Panikwürfel kannst du nie neu würfeln.)



Unfokussiert neu zu würfeln heißt, einfach alle Würfel neu zu würfeln. (Ausnahme: die roten Panikwürfel kannst du nicht neu würfeln.)

Während deines Zuges (vor der Aufräumphase) kannst du eine oder mehrere der folgenden Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge durchführen:

Eine Handlung durchführen: Spiele eine Handlungskarte aus der Hand und bezahle ihre Kosten in Form von Handlungsmarken. Führe die Funktion der Karte sofort aus und wirf sie danach ab. Kannst du die Aktion auf der Handlungskarte nicht ausführen, hat sie keinerlei Auswirkung.

Ausrüstung einsetzen: Nutze eine deiner nicht umgedrehten Ausrüstungskarten und führe ihre Funktion aus. Gegebenenfalls kostet dich das Wertmarken und ist in diesem Fall auf der Karte angegeben. Anmerkung: Fordert dich die Ausrüstungskarte auf sie dazu umzudrehen, dann drehe sie um.

Wichtig: Nach deinem ersten Wurf in einer Runde kannst du keine Handlungs- oder Ausrüstungskarten einsetzen, die Würfel aus deinem Würfelpool gegen andere austauschen würden. Allerdings kannst du Karten spielen, durch die du weitere Würfel in deinen Würfelpool bekommst (wie z. B. "Letztes Gefecht").

Würfel einsetzen

Wenn du mit dem Würfeln fertig bist, kannst du deine Würfel einsetzen, um die Begegnung zu bezwingen und/oder um Wertmarken zu erhalten. Dabei darfst du jeden Würfel nur einmal verwenden. Folgende Aktionen kannst du beliebig durchführen, bis du keine verwertbaren Kombinationen mehr mit deinen übrigen Würfeln bilden kannst:

- **Die Begegnung bezwingen**

Wähle die Würfel aus, mit denen du die auf der Karte geforderte Würfelkombination erfüllst, und entferne sie vom Spielplan. Nimm die Begegnungskarte an dich und lege sie in deinen Wertungstapel.



- **Wertmarken erhalten**

Wähle die Würfel aus, mit denen du eine Würfelkombination von deiner Szenariokarte erfüllst, und entferne sie vom Spielplan. Nimm dir die angegebenen Wertmarken für diese Kombination aus dem Vorrat. Diese Aktion kannst du ggf. mehrfach durchführen.



Siehe Beispiele auf den Seiten 10 und 11.

Neuwurfleiste:

In jedem Spielzug darfst du nur zweimal **neu würfeln**. Im Spielverlauf kann es aber vorkommen, dass du eine oder mehrere Karten ausspielst, durch die du einzelne oder mehrere Würfel **noch einmal würfeln** kannst. Solche Würfel sind zusätzliche Würfel, die nicht als "neu würfeln" zählen. Damit du dabei nicht den Überblick verlierst, wie oft du bereits neu gewürfelt hast, kannst du auf deinem Charaktertableau die Neuwurfleiste und eine Neuwurfmarke benutzen. Rücke jedes Mal, wenn du neu würfelst, die Marke auf deiner Neuwurfleiste um ein Feld nach unten. In der Aufräumphase setzt du die sie zurück auf das Feld "2" der Neuwurfleiste.



5. Erweckungsphase

- Scheiterst du (oder entscheidest dich dagegen) die Begegnung zu bezwingen, erweckst du ein Dunkles Ding. Lege dazu die Begegnungskarte auf das Gerüchtfeld auf dem Spielplan und nimm dir eine Marke "Dunkles Ding" von der Reiseleiste. Marken werden immer von unten nach oben von der Reiseleiste genommen.
- Wenn am Ende dieser Phase keine Marken mehr auf der Reiseleiste liegen, endet das Spiel sofort. Siehe dazu den Abschnitt "Das Namenlose Ereignis".



6. Handelspostenphase

- Lege deine Charakterscheibe auf den Handelsposten.
- Du kannst eine beliebige Karte im Handelsposten auf den Altwarenstapel legen und durch eine neue Karte vom Zugstapel ersetzen.
- Dann darfst du beliebig viele der offen ausliegenden Ausrüstungskarten im Handelsposten (einschließlich der obersten Karte des Altwarenstapels) kaufen, indem du die angegebenen Kosten (A) in Form von Schatzmarken bezahlst.
- Für 2 Schatzmarken darfst du bis zu 3 der offen ausliegenden Karten auf den Altwarenstapel legen und durch die gleiche Zahl neuer Karten vom Zugstapel ersetzen. Das ist in dieser Phase jederzeit und mehrfach möglich.
- Wenn du mit dem Kaufen von Ausrüstung fertig bist, fülle die frei gewordenen Felder mit neuen Karten vom Zugstapel auf.



7. Aufräumphase

- Ziehe so viele Karten vom Zugstapel für Handlungskarten, bis du wieder drei davon auf der Hand hast.
- Drehe alle umgedrehten Ausrüstungskarten wieder zurück.

Damit endet dein Spielzug. Befinden sich alle Charakterscheiben im Handelsposten, endet die Runde. In diesem Fall kommen alle Charakterscheiben zurück auf das Flussbootfeld und es beginnt die nächste Runde.

DAS NAMENLOSE EREIGNIS

Mit dem Namenlosen Ereignis endet das Spiel. Der Sieger überlebt die verfluchte Expedition und über die anderen Spieler wird nie wieder ein Wort verloren.

Das Namenlose Ereignis tritt sofort ein, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- In der Erweckungsphase befindet sich auf der Reiseleiste keine Marke "Dunkles Ding" mehr.
- Zu Beginn der Flussbootphase befinden sich keine Begegnungskarten mehr auf dem Spielplan, weder auf den Orten noch im Begegnungskartenstapel.

Nun ermittelt jeder von euch den Gesamtwert seiner Alten Geheimnisse, die er insgesamt gesammelt hat. Dazu zählen:

- die Begegnungskarten im eigenen Wertungsstapel
- die Alten Geheimnisse durch bestimmte Ausrüstungskarten
- die Landkarte

Davon abgezogen werden die Werte der Marken "Dunkles Ding" im eigenen Vorrat. Das Ergebnis ist die Gesamtpunktzahl an Alten Geheimnissen.

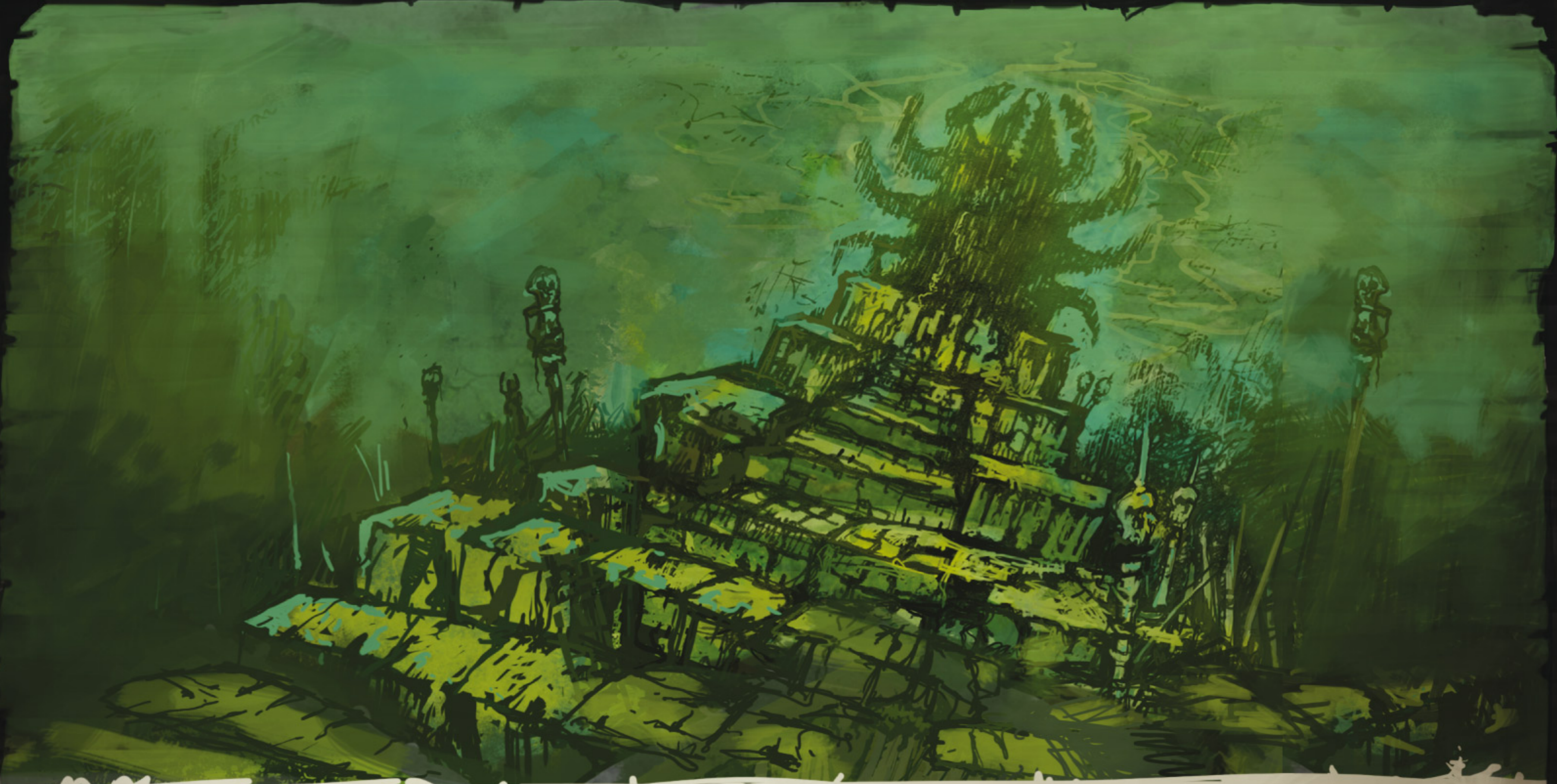


Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der Marken "Dunkles Ding" im eigenen Vorrat (je weniger, desto besser). Bei erneutem Gleichstand entscheidet die Zahl der Handlungsmarken im eigenen Vorrat (je mehr, desto besser). Gibt es auch hier einen Gleichstand, werdet ihr alle verrückt und es gibt keinen Sieger.

Der Sieger ist der einzige Überlebende der Expedition und erhält für einen kurzen Augenblick das Zerschlossene Tagebuch als Siegestrophäe, bevor es in dem Ofen einer Heilanstalt verschwindet.



Das Ende.



DIE ORTSAKTIONEN

Es gibt sechs Schicksalhafte Orte auf dem Spielplan. Jeder Ort bietet eine eigene Aktion, die du dort durchführen kannst:

Verfluchter Schrein

Die Aktion des Verfluchten Schreins bringt dir eine zusätzliche Fokus- oder Handlungsmarke aus dem Vorrat.



Schlucht des Grauens

Die Aktion der Schlucht des Grauens erlaubt es dir, beliebig viele Handlungskarten aus deiner Hand abzuwerfen, um dafür ebenso viele neue Handlungskarten vom Zugstapel zu ziehen.



Unheimliches Anwesen

Die Aktion des Unheimlichen Anwesens erlaubt es dir, eine eigene Wertmarke gegen eine Wertmarke von einem deiner Mitspieler zu tauschen. Die Marken "Dunkles Ding" sind von diesem Tausch ausgeschlossen.



Gähnender Abgrund

Die Aktion des Gähnenden Abgrunds erlaubt es dir, eine Verzweiflungstat gegen eine beliebige ausliegende Begegnungskarte durchzuführen. Das kostet so viele Mutmarken, wie der Wert der Begegnungskarte angibt, die du auf diese Art bezwingen möchtest. Lege die so bezwungene Karte in deinen Wertungsstapel und lege die Wertmarke(n) von dem Ort, von dem du sie genommen hast, zurück in den Vorrat. (Anmerkung: Danach kannst du in der Verzweiflungsphase - wie gewohnt - eine Verzweiflungstat gegen die Begegnung auf dem Gähnenden Abgrund durchführen.)



Verrottetes Kanonenboot

Die Aktion des Verrotteten Kanonenboots bringt dir eine zusätzliche Mut- oder Schatzmarke.



Verfallene Ruine

Die Aktion der Verfallenen Ruine erlaubt es dir, die Landkarte an dich zu nehmen.



Würfelnkombinationen

Es gibt 4 Arten von Würfelnkombinationen, die auf der Szenariokarte und den Begegnungskarten verlangt werden:



Hohe Zahlen (einzelne Würfel, die mindestens die angegebene Augenzahl aufweisen)



Zahlenpaare (zwei Würfel mit gleicher Augenzahl, die mindestens der angegebenen entspricht)



Mehrlinge, d. h. Drillinge, Vierlinge usw. (mehrere Würfel mit gleicher Augenzahl, die mindestens der angegebenen entspricht)



Straßen (mehrere Würfel in lückenloser aufsteigender Folge, wobei die kleinste Augenzahl mindestens der angegebenen entspricht)

Die Karten verlangen immer nur eine **Mindestaugenzahl**. Zum Beispiel:



4er-Drilling: hier reichen drei (oder mehr) 4er, 5er oder 6er.



Drei 4er: hier reichen drei beliebige Würfel, von denen jeder mindestens eine 4 aufweist

Deine Würfelnkombinationen setzt du einzeln und nacheinander ein und entfernst jedes Mal die Würfel vom Spielplan, die du dabei einsetzt. Du kannst die Augenzahlen mehrerer Würfel nicht addieren oder aufteilen. Mehrlinge und Straßen können sich aus drei, vier, fünf oder mehr Würfeln zusammensetzen.

Pro Würfel, den du für eine Würfelnkombination deiner Szenariokarte einsetzt, erhältst du einen Wertmarke der angegebenen Art. (Zum Beispiel bekommst du in Szenario I vier Schatzmarken für eine Straße der Länge vier bzw. fünf Schatzmarken für eine Straße der Länge fünf usw.)



Beispiel für den Ablauf einer Begegnungsphase:

a) Die Spieler verwenden Szenario I. Anna trifft auf das Verdorbene Ei. Zu Beginn ihrer Begegnungsphase wirft sie ihre 5 grünen Basiswürfel und erhält:



b) Um das Verdorbene Ei zu bezwingen, benötigt sie eine Straße der Länge drei, startend mit einer 3 oder höher. Sie riskiert einen Neuwurf aller Würfel und erhält:



c) Für ihren zweiten und letzten Neuwurf entscheidet sie 2 Fokusmarken auszugeben, um die 1 und die 3 neu zu würfeln.



Sie wirft eine 4 und eine 5. Ihr Endergebnis sieht wie folgt aus:



d) Sie verwendet die drei Würfel 4, 5 und 6 um das Verdorbene Ei zu bezwingen und legt die Begegnungskarte auf ihren Wertungsstapel. Die beiden übrigen 5er kann sie laut Szenariokarte gegen zwei grüne Fokusmarken oder gegen 2 blaue Handlungsmarken eintauschen. Sie entscheidet sich für die Handlungsmarken. Damit hat sie alle Würfel verwendet und ihre Begegnungsphase endet.



Beispiel für das Einsetzen von Würfeln:

Du würfelst:



Und kannst:



Du würfelst:



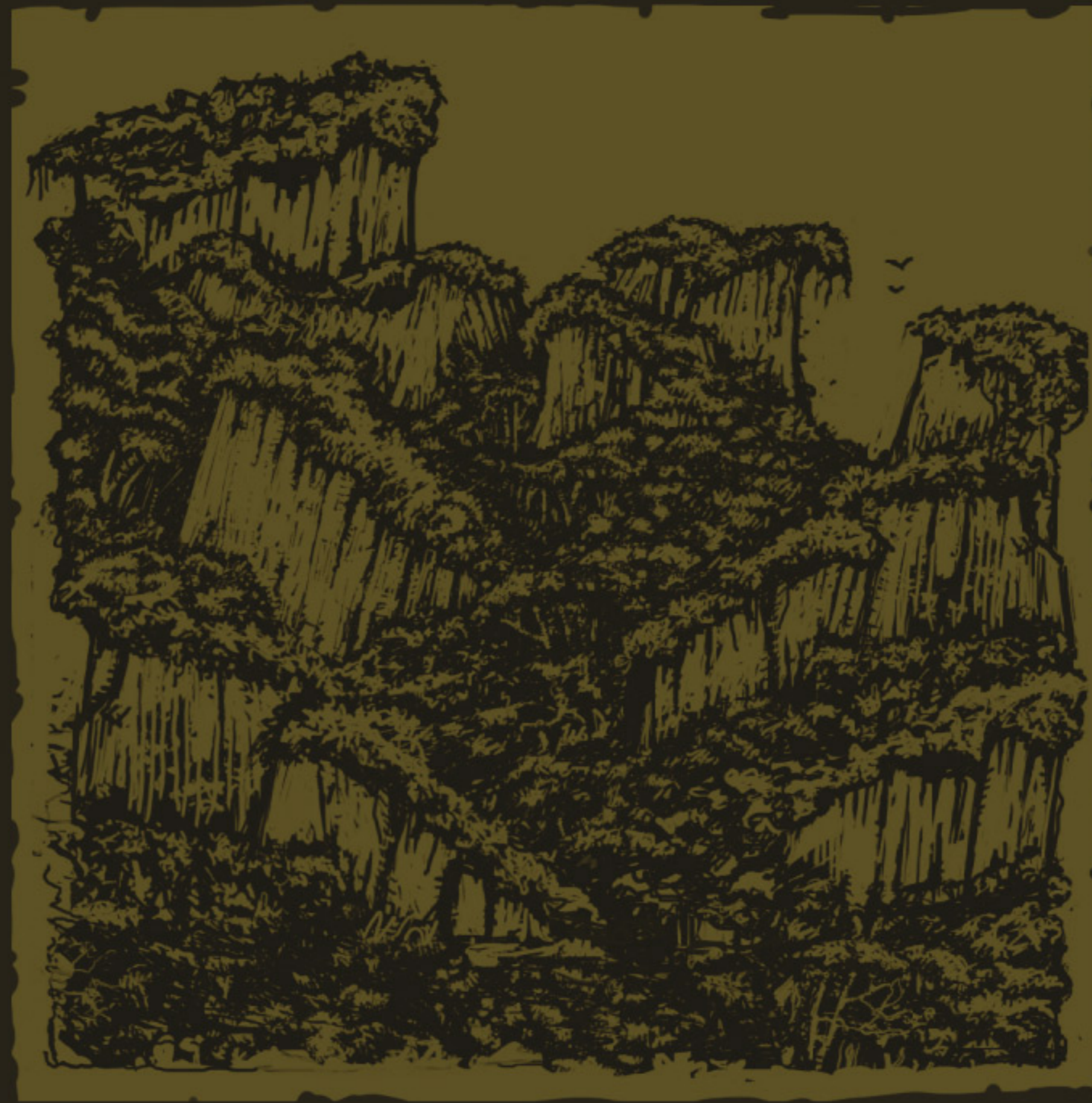
Und kannst:



Begegnung

Szenario





IMPRESSUM

Illustrationen und Graphikdesign: Robert van Zyl

Autor: Simon McGregor

Spielregel: Robert van Zyl, Simon McGregor, John Dunning, Anthony Silverston

Redaktion der Spielregel: Simon McGregor, Robert van Zyl, Anthony Silverston

Lektorat: Josh Yearsley, Anne van Zyl, Robert Nava, Steve Motts, Kevin Colville, Frank Heeren

Deutsche Übersetzung: Grzegorz Kobiela, Frank Heeren

Korrekturleser: Baki Nalincioglu, Sandra Dageroth

Spielentwicklung: Simmy Peerutin, Kevin Colville, Robert van Zyl

Concept Art: Paul Painting, Sky Penderis, Juan Coleman

Weitere Texte: Joseph Soonsin Lee, Andrew McCurry, Jason Hanchett, Joseph Ryan Van Arsdall, Neal Hoffman, Steve Motts

Testspieler: Simon Cross, Neil Muller, Jeremy Thurgood, Kevin Colville, Diane Making, Colin Payne, Anthony Silverston, Nathaniel Virgo, Mike Beaton, Greg Cheetham-Slade, Catherine Hill, Paul van Kan

Herzlichen Dank an die folgenden Personen für ihre Unterstützung, ihren Enthusiasmus und ihre Ideen: Danelle Foerie, Tanya Surtess, Rob Murray, Quinton & Margo Frieslich, Adhil Patel, Jonothan Maingard, Thomas van Heerden, Marvin Hsaio, Desilu Crossman, Neil Muller, Jeremy Thurgood, Kevin Colville, Richard Breese, Paul Painting, Tom Schwarzer, Margaret Jack, Dianne Making, Colin Payne, Kane Croudace, Sevi Spanoudi, Kate Ball, Simon Atwell, Robyn Ormond, Julia Ormond, Ed Ormond, JP Smith, Graham van der Made, Claire Rivera, Jackie Sargent, Paul van Kan, Abhaya Goldberg, Priya Forster, Gavin Williams, Stefan Wessels, Dom Touwen, Hillary Murdock, sowie unsere wundervollen Unterstützer auf Kickstarter und viele andere mehr.

A Pleasant Company Studios Pty(Ltd) product. All rights reserved.