

ALTE DUNKLE DINGE

ZEIN NEUES KAPITEL

— ERWEITERUNG —

“Alte Dunkle Dinge: Das verschollene Kapitel” ist eine Erweiterung zum Pulp-Horror-Würfelspiel “Alte Dunkle Dinge”, die viele neue Dinge einführt:

5 Besessenheiten - auf jeden der Charaktere einzigartig ausgerichtete Flüche, die es aufzuheben gilt.

16 neue Begegnungen, darunter 3 neue Begegnungsarten: Offenbarungen, Warnungen und Ereignisse.

4 Errungenschaftskarten.

8 Ausrüstungskarten.

14 Handlungskarten.

1 Charaktertableau und -scheibe (inkl. Aufkleber) für den 5. Spieler.

Zusätzlich befinden sich in dieser Erweiterung die 6 Schicksalhaften Orte des Grundspiels, das Flussboot, der Handelsposten und die Reiseleiste in Kartenformat, was zusammen mit der Schachtel und dem Würfeltableau "Alte Dunkle Dinge" zum kompakten Reisespiel macht.

Spielmaterial

5 Besessenheitskarten

16 Begegnungskarten

14 Handlungskarten

8 Ausrüstungskarten

4 Errungenschaftskarten

6 Karten "Schicksalhafte Orte" für Reisen

1 Flussbootkarte

1 Handelspostenkarte

1 Reiseleiste

1 Charaktertableau

1 Aufkleberbogen

1 Holzspielstein

3 violette Offenbarungswürfel

1 Würfeltableau

DIE NEUEN KARTEN

Besessenheiten

Als Variante kann jeder Spieler mit der Besessenheit anfangen, die seinem Charakter zugeordnet ist. Jede dieser Karten nennt die Bedingungen, unter denen der Effekt der Besessenheit aktiviert wird und beschreibt, wie man die Karte los wird. Am Ende des Spieles zählt jede Besessenheit, die noch im Besitz eines Spielers ist, Minuspunkte in Form von "Dunklen Dingen".



Begegnungsart "Offenbarung"

Wer sich einer Begegnung dieser Art stellt, darf seinem Würfelpool einen violetten Offenbarungswürfel hinzufügen. Dieser darf nur dafür eingesetzt werden, die Begegnung zu bezwingen, d. h. der Offenbarungswürfel generiert grundsätzlich keine Wertmarken. Der Offenbarungswürfel kann mittels Fokusmarken neu gewürfelt werden.



Begegnungsart "Warnung"

Wer gegen eine solche Begegnung scheidert, bekommt keine Marke "Dunkles Ding". Trotzdem wird eine Marke "Dunkles Ding" von der Reiseleiste entfernt und aus dem Spiel genommen. Dafür sind diese Begegnungen weniger Alte Geheimnisse wert als vergleichbare Begegnungen des Grundspiels.



Begegnungsart "Ereignis"

Begegnungskarten dieser Art ersetzen die Ortsaktion des Schicksalhaften Ortes, auf dem sie liegen. Einige von ihnen besitzen permanente Effekte, die das gesamte Spielgeschehen beeinflussen können. Sobald ein Spieler seine Charakterscheibe auf einen Ort mit Ereignis zieht, wird der Effekt der Karte noch in der Erkundungsphase durchgeführt und das Ereignis anschließend vom Spielplan entfernt.



NEUE TERMINOLOGIE

Einen Handel vorschlagen

- Wenn euch eine Karte erlaubt, einen Handel vorzuschlagen, könnt ihr mit einem Mitspieler eurer Wahl genau einen Tausch durchführen. Gegenstand des Tausch dürfen sein: Alte Geheimnisse (z. B. bereits bezwungene Begegnungen), Wertmarken oder Ausrüstungsgegenstände - in beliebiger Kombination und Menge.
- Errungenschafts- und Handlungskarten können nicht getauscht werden.
- Tauscht ihr eine umgedrehte Ausrüstungskarte, bleibt sie bis zum Ende der Runde umgedreht.
- Ihr dürft euch vor dem Tausch nicht absprechen. Entweder nimmt der Mitspieler den Tausch so an, wie vorgeschlagen, oder eben nicht. Beide Parteien dürfen nichts am vorgeschlagenen Tausch verändern. Außerdem kann der Tausch nicht rückgängig gemacht werden.

Begegnungen reservieren

Über eure Besessenheiten könnt ihr bestimmte Begegnungen für euch reservieren. Dadurch seid ihr an genau diese Begegnung gebunden und müsst euch ihr stellen, sobald ihr wieder an der Reihe seid, es sei denn ein Mitspieler kommt euch zuvor. Um dir eine Begegnung zu reservieren, legst du deine Charakterscheibe darauf. Stellt sich ein anderer Spieler dieser Begegnung, bevor du wieder an die Reihe kommst, legst du deine Charakterscheibe zurück aufs Flussboot. Zusätzlich kannst du diesem Spieler eine zufällige deiner Marken "Dunkles Ding" geben. Die Reservierung dieser Begegnung ist damit aufgehoben.

Wer sich einer reservierten Begegnung stellt, führt wie gewohnt die Ortsaktion durch und kann Würfel für Wertmarken einsetzen.

Eure Besessenheit gibt an, welche Begegnungen ihr euch reservieren könnt: dazu müsst ihr einem Mitspieler, der gegen eine solche Begegnung scheidet, "zu Hilfe eilen". Das bedeutet, der Mitspieler wird vor dem Nehmen einer Marke "Dunkles Ding" verschont. Dafür müsst ihr euch dieser Begegnung stellen, indem ihr sie reserviert (s. o.). Die Wertmarken, die der gerettete Spieler von der Begegnung genommen hatte, muss er - wenn möglich - wieder zurück auf die Begegnungskarte legen.

Altwarenstapel

So heißt der Ablagestapel für Ausrüstungskarten.

Stapel

Marken sammelst du in fünf Stapeln auf deinem Charaktertableau: ein Stapel mit den Marken "Dunkles Ding" und jeweils ein Stapel pro Wertmarkenart. [5x]-Marken stellen dabei 5 Wertmarken der entsprechenden Art dar. Wird von der Höhe eines Stapels gesprochen, ist damit die effektive Anzahl an Marken gemeint und nicht die tatsächliche. Dabei zählen [5x]-Marken eben wie 5 einzelne.



ALTE DUNKLE DINGE ALS REISEDITION

Alte Dunkle Dinge wurde in den Dschungeln von Südostasien erfunden. Vielleicht möchte der eine oder andere ja dieses Spiels an ebenso exotischen und merkwürdigen Orten spielen. Dazu beinhaltet diese Erweiterung 9 Ortskarten sowie ein Würfeltableau, womit sie zu einer kompakten und reisefreundlichen Version dieses Spiels wird. Perfekt für alle, die nur das Nötigste in einem alten Rucksack (oder einer staubigen Umhängetasche) mit auf die Reise nehmen möchten!



FÜNFTER SPIELER

Diese Erweiterung führt einen fünften spielbaren Charakter ein: **die Prophetin**. Sie beginnt das Spiel mit 2 Alten Geheimnissen.



Spielaufbau für 5 Spieler

Entnehmt der folgenden Tabelle, wie viele Begegnungskarten aus jedem Stapel und wie viele Marken "Dunkles Ding" per Zufall gezogen werden (kurze oder lange Variante).

	⏳		⏳
🗄️	15x 11x	16x 16x	

VERGESSENE GEHEIMNISSE

Das Solospiel

Spielaufbau

- Entferne aus dem Handlungskartenstapel alle Karten mit violettem Hintergrund.
- Entferne den Nachschlüssel aus dem Ausrüstungskartenstapel.
- Die Besessenheitskarten werden nicht verwendet.
- Erstelle einen Begegnungskartenstapel, der aus 18 Begegnungskarten besteht (4 grüne, 6 orange, 8 rote).
- Mische die Marken "Dunkles Ding" und lege 5 davon auf die Reiseleiste.
- Wähle einen Charakter und rüste ihn mit einer Wertmarke jeder Art sowie seiner charakterabhängigen Startmarke aus.

Spielziel

Im Solospiel versuchst du jede der drei Runden mit einem leeren Gerüchtstapel, einer positiven Zahl Alter Geheimnisse sowie mindestens einer Marke "Dunkles Ding" auf der Reiseleiste abzuschließen. Anmerkung: Im Solospiel endet eine Runde erst, wenn keine Begegnungen mehr auf den Orten liegen."

Im Mehrpersonenspiel gibt es keine Möglichkeit, Karten aus dem Gerüchtstapel zu entfernen. Das Solospiel führt eine neue Regel ein, die es dir erlaubt, Alte Geheimnisse aus deinem Wertungsstapel zu "vergessen" (d. h. aus dem Spiel zu nehmen), um im Gegenzug

Begegnungen im Gerüchtestapel zu "vergessen" (also ebenfalls aus dem Spiel zu nehmen).

Am Ende jeder Runde musst du doppelt so viele Alte Geheimnisse abgeben, wie der Gesamtwert der Begegnungen im Gerüchtestapel entspricht.

Dadurch wird der gesamte Gerüchtestapel aus dem Spiel entfernt.

Dabei kannst du alle Karten abgeben, die Alte Geheimnisse wert sind (Ausrüstungs- und Errungenschaftskarten mit eingeschlossen). Beachte, dass eine abgegebene Errungenschaftskarte komplett aus dem Spiel genommen wird und nicht wiederbekommen werden kann. Du erhältst Errungenschaften auch nur für die Karten, die du tatsächlich noch besitzt - abgegebene Karten zählen nicht. Beachte, dass es Ausrüstungskarten gibt, die eine variable Zahl von Alten Geheimnissen wert sind. Gibst du eine solche ab, bestimmst du vorher ihren aktuellen Wert.

Die Landkarte:

Im Solospiel bekommt die Landkarte einen neuen Effekt, da es ja keine Spielreihenfolge festzuhalten gibt: Immer wenn du gegen eine Begegnung scheiterst und die Landkarte besitzt, kannst du die Landkarte wieder abgeben, um den Spielzug für ungültig zu erklären.

Dadurch bleibt die Begegnungskarte auf ihrem aktuellen Ort liegen (und kommt nicht in den Gerüchtestapel) und du musst keine Marke "Dunkles Ding" nehmen. Außerdem wird die Begegnung erneut mit Wertmarken aus dem Vorrat bestückt. (Im Endeffekt bekommst du also eine zweite Chance.)

Du kannst dir die Landkarte auf den üblichen Wegen wiederholen (z. B. über die Ortsaktion der Verfallenen Ruine).

Änderungen an den Ortsaktionen

Im Solospiel haben manche Orte eine andere Aktion. Diese findest du auf der Rückseite der Ortskarten, die dieser Erweiterung zwecks Reisedition beiliegen. Die geänderten Aktionen im Einzelnen:



Unheimliches Anwesen:

nimm dir eine Wertmarke aus dem Vorrat und gib eine andere dafür zurück in den Vorrat.



Gähnender Abgrund:

gib so viele Mutmarken ab, wie der Wert der obersten Karte des Gerüchtestapels entspricht und nimm diese Karte aus dem Spiel.

Feuerland Spiele dankt den Unterstützern dieser Erweiterung:

Roland Alkemper, Christoph Wieser, Celina & Wesley Link, Stefan Bomhard, Michaela Kowal, Georg Bauer, Kai Tiedge, Martin Hertel, Matthias Lohn, Petra Rubach, Marc Arthur Cecil von Wangenheim, Michael L. Jaegers, Philipp Becker, Ingo Rempel, Michele Matera, Martin Bund, Richard Schmidt, Dirk Muellemann, Alexander Weise, Dirk Quinkert, Nadine Koren, Rainer Bengs, Boris Schust, Jörg Zimmermann, Timur Tug, Ralf Seifert, Marcus Dressler, Petra Dorfmüller, Marko „Bandit“ Juricic, Dr. Martin Glos, Jan Holsten, Helmut Herzog, Thomas Rubenser, Bernd Wiedemuth, Jens Timme, Marc Görling, Jürgen Wilhelm, Ernst Karkulik, Sascha Langenberger, Kurt Györög, Alexander Grosser, Markus Vögeli, Astrid Breitkopf, Christian Müller, Timo Brede, Sven Jankowski, Dany & Ulla Pletz, Martin Simiantkowski, Markus Rippstein, Renate Zimmermann, Cornelius Heinicke, Stefan Tegthoff, Marcel Olkner, Andreas Laederich, Arne Braeuner, Marcus und Steffi Denig, Andreas Besler, Roman Hidalgo Kloske, Simon Urbanski, Martin Scheibner, Fabian Wefers, Michael Van der Molen, Stephanie Pawlowski, Christoph Dolinsky, Michael Lies, Michael Koenig, Santino "Sofa" Frasca, Ernst Milletits, Lucas Schneider, Christian Kremer, Martina Donata Bichler, Thomas Eckert, Angelo Marrantino, Markus Schnese, Michael Wagner, Thomas Deno, Andreas Köhler, Melanie & Björn Dörnhöfer, Stefan Schmitz, Sebastian Bergmann, Robert Vötter, Ekkehardt Bauer, Johannes Mahnke, Christian Nauheimer, Peter Hajdu

Credits

Creative Direction: Robert van Zyl

Game Design: Simon McGregor

Art and Graphic Design: Robert van Zyl

Writing: Robert van Zyl, Simon McGregor

Rulebook Layout: Edward Ormond

Production: Leah Rolando, Anwar McWhite

Additional Writing: Marc Pierre, Alan Stroud, Ross Dunning, Denis Maddalena

Concept Art: Sky Penderis, Paul Painting

Villain Model: Matt Stafford

Playtesting and game development: Kevin Colville, Neil Muller, Simon Cross, Jeremy Thurgood, Adhil Patel, Marvin Hsaio, Catherine McGill, Greg Cheetham-Slade