DAS ÄLTERE ZEICHEN™

Spielregeln

Ich weiss, dass man mich aufgrund dessen, was ich vorhabe, für verrückt erklären wird. Aber Sie müssen mir glauben, wenn ich Ihnen sage, dass dieses Museum lebt und ein uraltes Böses darin schwärt. Haben diese teuflischen Mächte sich erst einmal formiert, wird von der Menschheit nichts als ein Häufchen Asche übrig bleiben. Nächtelang habe ich alte Relikte und Artefakte untersucht, todesmutig dem Schrecken die Stirn geboten und so viele Hinweise wie möglich gesammelt. Ich glaube, ich weiss nun, wie man die Apokalypse noch aufhalten kann. Prähistorische Zivilisationen kannten ein merkwürdiges Symbol, mit dem man diese Ungeheuer verbannen kann.

Sie nannten es das ältere Zeichen.

Übersicht

In *Das Ältere Zeichen* schlüpfen 1-8 Spieler in die Rollen von Ermittlern im verzweifelten Kampf gegen die Großen Alten – unermesslich mächtige Kreaturen aus einer Dimension jenseits von Raum und Zeit.

Die Ermittler erleben Abenteuer in und um das Museum, in dem die bevorstehende Ankunft eines Großen Alten grauenhafte Ereignisse ins Rollen gebracht hat. Im Zuge dieser Abenteuer erwerben die Ermittler Belohnungen. Das kostbarste Gut, das sie erlangen können, ist ein Älteres Zeichen, mit dem man den Großen Alten verbannt und das Spiel gewinnt.

Doch es ist ein Wettlauf gegen die Zeit, denn jede Nacht – Um Mitternacht – regt sich der Große Alte in seinem Schlummer und sein Erwachen in unserer Welt, der Untergang der Menschheit, rückt unaufhaltsam näher.

Spielziel

Um *Das Ältere Zeichen* zu gewinnen, müssen die Spieler den Großen Alten verbannen, bevor er erwacht. Wenn dies scheitert, haben sie noch einen letzten verzweifelten Versuch, das Monster in einer fast aussichtslosen finalen Schlacht zu besiegen.

Um den Großen Alten zu verbannen, müssen die Ermittler so viele Ältere Zeichen sammeln, wie auf der Großer Alter-Karte angegeben ist, bevor sich die Verderbenleiste füllt und der Große Alte erwacht.

Wenn der Große Alte erwacht, haben die Ermittler noch eine letzte Chance, das Monster aus unserer Welt zu vertreiben. Man sollte jedoch wissen, dass eine offene Konfrontation mit einem Großen Alten fast immer Niederlage und Tod nach sich zieht.

Spielinhalt

- Diese Spielregel
- Uhr
- Stundenzeiger aus Pappe
- 1 Plastikverbindung (für die Uhr)
- 6 Grüne Würfel
- 1 Gelber Würfel
- 1 Roter Würfel
- 1 Eingangs-Referenzbogen
- 80 übergroße Karten, bestehend aus:
  - 16 Ermittlerkarten
  - 8 Großer Alte-Karten
  - 48 Abenteuerkarten
  - 8 Abenteuerkarten für Andere Welten
- 76 kleine Karten, bestehend aus:
  - 12 einfachen Gegenständen
  - 12 besonderen Gegenständen
  - 12 Zaubern
  - 8 8 Verbündeten
  - 32 Mythoskarten
- 144 Pappmarker, bestehend aus:
  - 16 Ermittlermarkern
  - 30 Markern für Geistige Gesundheit
  - 30 Markern für Ausdauer
  - 15 Hinweismarkern
  - 22 Monstermarkern
  - 5 Maskenmonstermarkern
  - 12 Verderbenmarkern
  - 17 Älteren Zeichen

Beschreibung der Spielkomponenten

Im Folgenden werden die einzelnen Spielkomponenten von *Das Ältere Zeichen* benannt und kurz beschrieben.

Uhr, Stundenzeiger und Plastikverbindung

Mithilfe der Uhr wird markiert, wie viel Zeit im Spiel bereits vergangen ist und wann Mythoskarten gezogen werden. Der Stundenzeiger wird mittels der Plastikverbindung an der Uhr befestigt.

Eingangs-Referenzbogen

Hier sind diverse Aktionen genannt, welche die Spieler in ihrem Zug ausführen können, wenn sie kein Abenteuer bestreiten wollen.

Würfel

Die 6 grünen Würfel werden zum Bestreiten von Abenteuern benötigt. Der gelbe Würfel kann bessere Ergebnisse erzielen und kommt zum Einsatz, wenn man einen einfachen Gegenstand verwendet. Der rote Würfel erzielt die besten Ergebnisse und kommt zum Einsatz, wenn man einen besonderen Gegenstand verwendet.

Großer Alter-Karten

Diese Karten stellen verschiedene Große Alte dar, deren Pläne die Ermittler durchkreuzen müssen.

Ermittlerkarten und –marker

Diese Karten stellen die verschiedenen Ermittler dar, in deren Rollen die Spieler schlüpfen. Zu jeder Ermittlerkarte gehört auch ein passender Ermittlermarker, mit dem der momentane Aufenthaltsort des Ermittlers angezeigt wird.

Abenteuerkarten

Diese Karten stellen diverse Standorte und Ereignisse im Museum dar, welche die Ermittler erforschen müssen, um den Großen Alten aufzuhalten.

Abenteuerkarten für Andere Welten

Diese besonderen Abenteuerkarten stellen fremde Dimensionen dar, welche die Ermittler erforschen müssen, wenn sich ein Tor im Museum öffnet.

Einfache Gegenstände, besondere Gegenstände und Zauber

Diese Karten stellen nützliche Gegenstände und Zaubersprüche dar, die den Ermittlern auf ihren Abenteuern zum Vorteil gereichen können.

einfache Gegenstände

besondere Gegenstände

Zauber

Verbündete

Diese Karten stellen hilfsbereite Menschen (und Tiere) dar, die sich den Ermittlern anschließen können.

Mythoskarten

Immer wenn es zwölf Uhr Mitternacht schlägt, müssen die Spieler eine Mythoskarte ziehen und sie ausführen. Diese Karten stellen das langsame Erwachen des Großen Alten dar, der unserer Welt immer näher kommt und dadurch merkwürdige Ereignisse im Museum auslöst.

Geistige Gesundheit und Ausdauer

Die blauen Marker für Geistige Gesundheit und die roten Marker für Ausdauer werden benutzt, um die psychische und physische Verfassung der Ermittler anzuzeigen.

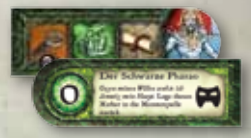
Hinweismarker

Ein Spieler kann in seinem Zug Hinweismarker ausgeben, um einen oder mehrere Würfel neu zu würfeln.

Monstermarker

Diese Marker stellen die verschiedenen Monster dar, die im Museum auftauchen und den Ermittlern das Leben schwer machen.

Maskenmonster



Maskenmonster sind spezielle Monstermarker, die nur in Verbindung mit dem Großen Alten Nyarlathotep genutzt werden.

Verderbenmarker

Diese Marker werden benutzt, um anzuzeigen, wie weit das Erwachen des Großen Alten bereits fortgeschritten ist.

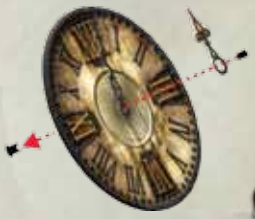
Ältere Zeichen

Diese Marker werden benutzt, um anzuzeigen, wie viele Ältere Zeichen die Ermittler bereits gesammelt haben, um den Großen Alten zu verbannen.

Vorbereitung der ersten Partie

Bevor man mit der ersten Partie von *Das Ältere Zeichen* beginnen kann, müssen die Pappteile vorsichtig aus den Stanzbögen getrennt werden. Kleinkinder und Haustiere sollten davon stets ferngehalten werden.

Dann wird der Stundenzeiger über die Plastikverbindung an der Pappuhr befestigt (siehe Abb. rechts). Die Einzelteile fest zusammendrücken!



Aufbau einer Großer Alter-Karte

1. **Name:** Der unaussprechliche Name des Großen Alten
2. **Verderbenleiste:** Hier werden im Laufe des Spiels Verderbenmarker platziert. Wenn alle Felder mit Verderbenmarkern belegt sind, erwacht der Große Alte.
3. **Maximale Anzahl Älterer Zeichen:** So viele Ältere Zeichen werden benötigt, um den Großen Alten zu verbannen.
4. **Sonderfähigkeit:** Ein besonderer Spieleffekt, der in Partien mit diesem Großen Alten in Kraft tritt.
5. **Angriff:** Dieser Spieleffekt tritt während der Schlacht gegen den Großen Alten in Kraft und ersetzt das Ziehen einer Mythoskarte.
6. **Kampfaufgabe:** Diese Aufgabe muss gelöst werden, um in der Schlacht gegen den Großen Alten 1 Verderbenmarker zu entfernen.

Aufbau einer Ermittlerkarte

1. **Name:** Der Name des Ermittlers.
2. **Maximale Geistige Gesundheit:** Der Startwert an Geistiger Gesundheit. Ein Ermittler darf zu keinem Zeitpunkt mehr Geistige Gesundheit haben, als dieser Wert anzeigt.
3. **Maximale Ausdauer:** Der Startwert an Ausdauer. Ein Ermittler darf zu keinem Zeitpunkt mehr Ausdauer haben, als dieser Wert anzeigt.
4. **Sonderfähigkeit:** Eine individuelle Fähigkeit, die nur vom Spieler dieses Ermittlers verwendet werden kann.
5. **Startausrüstung:** Eine Liste von Gegenständen, mit denen der Ermittler das Spiel beginnt (zur Erklärung der Symbole siehe S. 8).

Spielaufbau

Für den Aufbau einer Partie von *Das Ältere Zeichen* müssen folgende Schritte durchgeführt werden:

1. Uhr und Eingang aufbauen: Die Uhr wird in die Tischmitte gelegt, nachdem der Zeiger auf XII (Mitternacht) gestellt wurde. Dann wird der Eingangs-Referenzbogen daneben gelegt. Auch die 6 grünen, der gelbe und der rote Würfel kommen in die Nähe der Uhr.

2. Großen Alten wählen: Eine Großer Alter-Karte wird zufällig gezogen oder einvernehmlich von den Spielern gewählt. Man legt sie neben die Uhr.

3. Monsterquelle vorbereiten: Sämtliche Monstermarker kommen in den Deckel der Spielschachtel oder in ein anderes undurchsichtiges Gefäß, aus dem man sie zufällig ziehen kann. Dieser Behälter wird als **Monsterquelle** bezeichnet. Wenn Nyarlathotep der Große Alte ist, werden auch die Maskenmonster (Monstermarker, die mit einem Maskensymbol versehen sind) in die Monsterquelle gegeben. Anderenfalls werden die Maskenmonster beiseite gelegt, da sie für diese Partie nicht benötigt werden.

4. Abenteuer auslegen: Der Abenteuerstapel wird (ohne die Abenteuerkarten für Andere Welten) gründlich gemischt und 6 Karten werden offen unter die Uhr gelegt (in zwei Reihen von jeweils 3 Karten). Dann wird der Abenteuerstapel für Andere Welten gemischt. Beide Stapel kommen neben die aufgedeckten Abenteuerkarten. Wenn während des Spielaufbaus eine Abenteuerkarte mit dem Symbol eines gesperrten Würfels auftaucht, kommt der entsprechende Würfel sofort auf diese Karte. (Siehe „Karten und Marker mit dem Symbol eines gesperrten Würfels“ auf S.11)

5. Gegenstände und Hinweise auslegen: Sämtliche Hinweismarker kommen neben die Abenteuerkarten. Dann werden die Stapel der Zauber, Verbündeten sowie der einfachen und besonderen Gegenstände jeweils einzeln gemischt und neben die Hinweismarker gelegt.

6. Ermittler verteilen: Eine Ermittlerkarte kann entweder von jedem Spieler frei gewählt oder zufällig gezogen werden. Zusätzlich erhält jeder Spieler den passenden Ermittlermarker, Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit in Höhe des auf der Ermittlerkarte angegebenen Startwerts sowie sämtliche Gegenstände und Hinweismarker, die auf der Ermittlerkarte als Startausrüstung genannt werden. Alle vergebenen Ermittlermarker kommen auf den Eingangs-Referenzbogen. Dort beginnen die Ermittler das Spiel (auch wenn sie sich in ihrem ersten Zug an einen anderen Ort bewegen können).

7. Startspieler wählen: Ein Spieler wird zufällig oder einvernehmlich zum Startspieler bestimmt.

8. Erste Mythoskarte ausführen: Der Startspieler mischt den Mythosstapel und legt ihn neben die Großer Alter-Karte. Dann zieht er eine Mythoskarte und führt sie aus. (Siehe „Mythoskarten ausführen“ auf S. 9). Wenn während des Spielaufbaus eine Mythoskarte mit dem Symbol eines gesperrten Würfels auftaucht, kommt der entsprechende Würfel sofort auf diese Karte. (Siehe „Karten und Marker mit dem Symbol eines gesperrten Würfels“ auf S. 11).

Übersicht über einen Spielzug

Das Ältere Zeichen wird über mehrere Runden gespielt. Der Startspieler beginnt, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird als **aktiver Spieler** bezeichnet. Jede Runde besteht aus folgenden Phasen:

1. Bewegung: Der aktive Spieler legt seinen Ermittlermarker auf eine Abenteuerkarte oder auf den Eingangs-Referenzbogen.

2. *Entweder* ein Abenteuer bestreiten *oder* am Eingang warten: Der aktive Spieler kann würfeln, um die auf einer Abenteuerkarte genannten Aufgaben zu lösen. Wenn er sich auf dem Eingangs-Referenzbogen befindet, kann er stattdessen eine der darauf genannten Aktionen ausführen.

3. Die Uhr stellen: Der aktive Spieler stellt den Stundenzeiger der Uhr um 3 volle Stunden vor. Immer wenn die Uhr dadurch zwölf schlägt, muss er außerdem eine Mythoskarte ziehen und ausführen.

Im Folgenden werden diese drei Phasen genauer erklärt:

Bewegung

Der aktive Spieler nimmt seinen Ermittlermarker und legt ihn entweder auf eine offen ausliegende Abenteuerkarte oder auf den Eingangs-Referenzbogen. Wenn er seinen Marker auf eine Abenteuerkarte legt, muss er dieses Abenteuer in der nächsten Phase bestreiten. Wenn er seinen Marker auf den Eingangs-Referenzbogen legt, muss er in der nächsten Phase am Eingang warten. (Siehe „Am Eingang warten“ auf S. 8 für weitere Informationen).

Ein Abenteuer bestreiten

Wenn der Ermittlermarker des aktiven Spielers auf einer Abenteuerkarte liegt, wirft er die 6 grünen Würfel, um eine der auf der Abenteuerkarte genannten Aufgaben zu lösen. Hinweis: Der Ermittler kann auch den gelben, den roten oder sogar beide Würfel verwenden, wenn ein Spieleffekt dies erlaubt. Üblicherweise geschieht dies durch den Einsatz eines einfachen oder besonderen Gegenstands.

Wenn ein Würfel gesperrt ist (siehe „Karten und Marker mit dem Symbol eines gesperrten Würfels“ auf S. 11) darf man ihn an dieser Stelle nicht verwenden. So kann es passieren, dass man weniger als 6 grüne Würfel zur Verfügung hat.

Aufgaben

Auf jeder Abenteuerkarte ist mindestens eine Reihe mit Symbolen abgebildet. Jede dieser Reihen stellt eine **Aufgabe** dar, die man lösen muss, um das Abenteuer zu bestehen.

Beispiel für eine Aufgabe

Jedes Symbol repräsentiert eine bestimmte Bedingung für das Lösen der Aufgabe.

Die Würfel zeigen so viele Ermittlungssymbole, wie am unteren Rand des Symbols angegeben.

Ein Würfel zeigt ein Wissenssymbol.

Ein Würfel zeigt ein Gefahrensymbol.

Ein Würfel zeigt ein Terrorsymbol.

Ein Doppelsymbol. Damit diese Bedingung erfüllt ist, muss ein Würfel eines der beiden Symbole zeigen.

Wenn alle von dieser Aufgabe geforderten Würfelergebnisse vorhanden sind, muss der aktive Spieler die Uhr um drei volle Stunden vorstellen, um die Aufgabe zu lösen (siehe "Die Uhr stellen" auf S. 9 für weitere Informationen).

Wenn alle von dieser Aufgabe geforderten Würfelergebnisse vorhanden sind, muss der aktive Spieler die angegebene Anzahl an Geistiger Gesundheit ablegen, um die Aufgabe zu lösen.

Wenn alle von dieser Aufgabe geforderten Würfelergebnisse vorhanden sind, muss der aktive Spieler die angegebene Anzahl an Ausdauer ablegen, um die Aufgabe zu lösen.

Sobald dieses Symbol auf einem Monstermarker, einer Abenteuerkarte oder einer Mythoskarte erscheint, wird ein Würfel der entsprechenden Farbe gesperrt (siehe „Karten und Marker mit dem Symbol eines gesperrten Würfels" auf S. 11 für weitere Informationen).

Der Würfelwurf

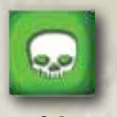
Wenn der aktive Spieler ein Abenteuer bestreitet, wirft er zunächst die 6 grünen Würfel, sofern kein Spieleffekt etwas Gegenteiliges besagt. Ein grüner Würfel verfügt über folgende Symbole:

1 Ermittlung

2 Ermittlungen

3 Ermittlungen

Wissen



Gefahr

Terror

4 Ermittlungen

Der gelbe Würfel wird in der Regel nur dann geworfen, wenn ein Spieler einen einfachen Gegenstand verwendet (siehe „Zauber und Gegenstände verwenden" auf S. 9 für weitere Informationen). Der gelbe Würfel entspricht weitestgehend dem grünen, verfügt aber über eine Seite mit 4 Ermittlungssymbolen statt einem Terrorsymbol.

Joker

Der rote Würfel wird in der Regel nur dann geworfen, wenn ein Spieler einen besonderen Gegenstand verwendet (siehe „Zauber und Gegenstände verwenden" auf S. 9 für weitere Informationen). Der rote Würfel entspricht weitestgehend dem gelben, verfügt aber über ein Jokersymbol statt einem Ermittlungssymbol. **Der Joker kann als ein 4er Ermittlungs-, Wissens-, Gefahren- oder Terrorsymbol verwendet werden.**

Nach dem Würfelwurf vergleicht der Spieler seine Würfelergebnisse mit den Bedingungen aller Aufgaben der Abenteuerkarte, auf der sich sein Ermittlermarker befindet. Wenn er alle Bedingungen einer bestimmten Aufgabe erfüllen kann und will, gilt diese Aufgabe als gelöst. Kann oder will er dies nicht, **scheitert er an der Aufgabe.**

Eine Aufgabe lösen

Um eine Aufgabe zu lösen, **legt der Ermittler auf jedes geforderte Würfelergebnis einen Würfel, der das entsprechende Ergebnis zeigt**. Ein solcher Würfel kann in dieser Spielphase nicht neu gewürfelt werden. Wenn die Aufgabe außerdem vom Spieler verlangt, die Uhr vorzustellen oder Geistige Gesundheit bzw. Ausdauer zu verlieren, muss er dies nun tun.

Ermittlungssymbole werden häufig in mehrfacher Ausführung gefordert. In diesem Fall kommt ein Würfel mit einem oder mehreren Ermittlungssymbolen auf die Bedingung selbst. Die übrigen geforderten Würfel mit Ermittlungssymbolen werden daneben gelegt.

Hinweis: Mit jedem Würfelwurf kann maximal **eine** Aufgabe gelöst werden, auch wenn die Würfelergebnisse die Bedingungen von 2 oder mehr Aufgaben erfüllten. **Ein Spieler kann keine Bedingung erfüllen, die seine Ausdauer bzw. Geistige Gesundheit auf 0 oder weniger reduzieren würde.**

Nachdem ein Spieler eine Aufgabe gelöst hat, nimmt er, sofern die Abenteuerkarte noch ungelöste Aufgaben zu bieten hat, alle übrigen Würfel – d.h. alle Würfel, die er nicht auf die Aufgabe gelegt hat, um diese zu lösen – und würfelt sie erneut. Diese neuen Würfelergebnisse können verwendet werden, um eine weitere Aufgabe zu lösen.

Sobald alle Aufgaben auf einer Abenteuerkarte gelöst wurden, hat der Ermittler das Abenteuer bestanden und führt folgende Schritte durch:

1. Der Ermittler erhält die am unteren Rand der Karte angegebenen Belohnungen (siehe „Belohnung und Sanktion“ auf S. 8).
2. Alle Ermittlermarker auf dieser Karte werden auf den Eingangs-Referenzbogen gesetzt.
3. Sämtliche Würfel werden von der bestandenen Abenteuerkarte entfernt. Der Ermittler erhält die Karte als Trophäe (siehe „Trophäen ausgeben“ auf S. 9).
4. Eine neue Abenteuerkarte wird gezogen, um die soeben bestandene zu ersetzen. Dann geht der Spieler zur nächsten Spielphase über, in der er die Uhr um 3 volle Stunden vorstellt.

An einer Aufgabe scheitern

Wenn ein Ermittler an einer Aufgabe scheitert und mindestens einer der geworfenen Würfel ein Terrorsymbol zeigt, treten sämtliche Terroreffekte der Abenteuerkarte bzw. der aktuellen Mythoskarte in Kraft (siehe „Mythoskarten ausführen“ auf S.9).

Beispiel für einen Terroreffekt

Ganz gleich ob Terroreffekte ausgelöst wurden oder nicht, nun bieten sich dem aktiven Spieler 2 Möglichkeiten (außer der Terroreffekt verhindert dies):

1. Er wiederholt den Lösungsversuch.
2. Er scheitert am gesamten Abenteuer.

Wenn der aktive Spieler den Lösungsversuch wiederholen will, muss er 1 Würfel aus seinem vorherigen Versuch wählen und beiseite legen. Für den wiederholten Versuch darf dieser Würfel nicht verwendet werden.

Dann kann er freiwillig einen anderen Würfel aus seinem vorherigen Versuch wählen und ihn auf seinen Ermittlermarker legen, um sich zu **konzentrieren.** Oder er legt den Würfel auf einen anderen Ermittlermarker auf derselben Abenteuerkarte, um diesen um **Unterstützung** zu bitten (siehe „Konzentration und Unterstützung auf S. 10).

Beispiel für das Lösen einer Aufgabe

Der Spieler bestreitet ein Abenteuer. Zunächst wirft er die 6 grünen Würfel und erzielt folgendes Ergebnis:

Er vergleicht das Würfelergebnis mit den Aufgaben auf der Abenteuerkarte.

Mit diesem Würfelergebnis könnte der Ermittler theoretisch beide Aufgaben lösen. Er muss jedoch eine auswählen. Er entscheidet sich für die zweite Aufgabe und legt die entsprechenden Würfel darauf.

Anmerkung: Obwohl die Aufgabe nur 3 Ermittlungssymbole fordert, muss der Spieler insgesamt 4 Ermittlungssymbole aufwenden, um die Bedingung zu erfüllen. Das überschüssige Symbol verfällt. Der Spieler kann dann die übrigen 3 grünen Würfel erneut werfen, um sich an der anderen Aufgabe des Abenteuers zu versuchen.

Schließlich nimmt er alle übrigen Würfel aus seinem vorherigen Versuch und würfelt sie erneut, um eine Aufgabe zu lösen.

Wenn die Lösung einer Aufgabe mit den verbleibenden Würfeln nicht mehr möglich ist, scheitert er automatisch an diesem Abenteuer.

Wenn ein Spieler an einem Abenteuer scheitert, erleidet er die auf der Karte angegebenen Sanktionen (siehe „Belohnung und Sanktion“ auf der nächsten Seite für weitere Informationen) und entfernt sämtliche Würfel von der Karte, die nicht auf einem Symbol für gesperrte Würfel liegen. Dann geht der Spieler zur nächsten Spielphase über, in der er die Uhr um drei volle Stunden vorstellt.

Belohnung und Sanktion

Wenn ein Spieler ein Abenteuer bestanden hat, erhält er die Belohnungen, die im grünen Feld rechts unten auf der Karte angegeben sind. Scheitert er jedoch, erleidet er die Sanktionen, die im roten Feld links unten auf der Karte angegeben sind. Anm.: Manchmal kann eine Belohnung dem Spieler zum Nachteil gereichen, während eine Sanktion ihm gelegentlich sogar nutzen kann. Belohnungen und Sanktionen können Folgendes enthalten:

Beispiel für Belohnungen

Beispiel für Sanktionen

Einfacher Gegenstand: Für jedes dieser Symbole zieht man 1 einfachen Gegenstand vom Stapel.

Besonderer Gegenstand: Für jedes dieser Symbole zieht man 1 besonderen Gegenstand vom Stapel.

Zauber: Für jedes dieser Symbole zieht man 1 Zauber vom Stapel.

Hinweis: Für jedes dieser Symbole erhält man 1 Hinweismarker.

Verbündeter: Für jedes dieser Symbole zieht man 1 Verbündeten vom Stapel.

Älteres Zeichen: Für jedes dieser Symbole kommt 1 Älteres Zeichen neben die Großer Alter-Karte. Wenn die Summe der Älteren Zeichen neben dieser Karte das angegebene Maximum erreicht (siehe „Aufbau einer Großer Alter-Karte“ auf S. 4), haben die Ermittler das Spiel gewonnen.

Tor: Für jedes dieser Symbole wird 1 Abenteuerkarte für Andere Welten gezogen (siehe unten) und unter die 6 normalen Abenteuerkarten gelegt.

Geistige Gesundheit: Für jedes dieser Symbole verliert man 1 Geistige Gesundheit.

Ausdauer: Für jedes dieser Symbole verliert man 1 Ausdauer.

Monster: Für jedes dieser Symbole erscheint ein Monster.

Verderben: Für jedes dieser Symbole kommt ein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste (siehe „Die Verderbenleiste“ auf S. 11).

Andere Welten

Abenteuerkarten für Andere Welten stellen gefährliche aber auch lohnenswerte Unterfangen dar, die nur durch Belohnungen mit Torsymbolen ins Spiel kommen. Wenn eine Abenteuerkarte für Andere Welten ins Spiel kommt, wird sie unter die 6 normalen Abenteuerkarten gelegt. Es können beliebig viele Abenteuerkarten für Andere Welten gleichzeitig im Spiel sein, allerdings werden sie nicht durch neue ersetzt, nachdem ein Spieler sie bestanden hat.

Aufgabenreihenfolge

In der Regel können die Aufgaben auf einer Abenteuerkarte in beliebiger Reihenfolge gelöst werden. Die einzige Ausnahme wird durch einen kleinen Pfeil an der linken Kante der Abenteuerkarte markiert. Dieser Pfeil bedeutet, dass die Aufgaben auf dieser Karte in der angegebenen Reihenfolge gelöst werden müssen. Man beginnt mit der obersten Aufgabe und arbeitet sich nach unten durch, wobei man keine Aufgabe überspringen darf.

Beispiel für eine Abenteuerkarte mit Pfeil

Am Eingang warten

Wenn der Ermittlermarker des aktiven Spielers nach der Bewegungsphase am Eingang liegt, kann er einen der drei auf dem Referenzbogen genannten Orte aufsuchen - die Erste Hilfe-Station, das Fundbüro oder den Souvenirshop - und die Sonderfähigkeit des jeweiligen Orts ausführen.

Erste Hilfe-Station: Der Spieler wählt eine (nicht mehr!) der folgenden Möglichkeiten: Er erhält kostenlos 1 Ausdauer oder 1 Geistige Gesundheit, er gibt 2 Trophäen aus, um entweder Ausdauer oder Geistige Gesundheit auf den Maximalwert aufzufüllen, oder er gibt 4 Trophäen aus, um sowohl Ausdauer als auch Geistige Gesundheit auf die jeweiligen Maximalwerte aufzufüllen.

Das Fundbüro: Der Spieler wirft einen grünen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit der Tabelle auf dem Eingangs-Referenzbogen, um zu sehen, was er findet.

Der Souvenirshop: Der Spieler kauft einen (nicht mehr!) der aufgeführten Gegenstände und gibt dafür Trophäen aus (siehe unten).

Trophäen ausgeben und verlieren

Nachdem ein Spieler erfolgreich ein Abenteuer bestanden oder die Aufgaben eines Monstermarkers gelöst hat, darf er in der Regel die betreffende Spielkomponente an sich nehmen und sie zu einem späteren Zeitpunkt als Trophäe ausgeben (beispielsweise, um am Eingang ein Souvenir zu kaufen). Auf jeder Abenteuerkarte und jedem Monstermarker ist eine Zahl aufgedruckt, die deren Wertigkeit als Trophäe angibt.

Diese Abenteuerkarte ist 2 Trophäen wert

Dieser Monstermarker ist 1 Trophäe wert.

Hinweis: Es kann dazu kommen, dass ein Ermittler 1 Trophäe ausgeben will oder muss, jedoch nur Abenteuerkarten bzw. Monstermarker mit einer Wertigkeit von 2 oder höher besitzt. Dementsprechend könnte er auch 2 Trophäen ausgeben wollen oder müssen, jedoch nur Abenteuerkarten bzw. Monstermarker mit einer Wertigkeit von 3 oder höher besitzen. In diesen Fällen kann man überbezahlen. Die überschüssigen Trophäen verfallen jedoch ohne Auswirkung.

Die Uhr stellen

Nachdem der aktive Spieler ein Abenteuer bestritten oder am Eingang gewartet hat, muss er die Uhr um drei volle Stunden vorstellen. Wenn beispielsweise der Stundenzeiger zuvor auf XII Uhr stand, stellt ihn der aktive Spieler auf III Uhr. Wichtig: Der Zeiger kann immer nur auf III Uhr, VI Uhr, IX Uhr oder XII Uhr stehen. Nachdem die Uhr vorgestellt wurde, endet der Zug des aktiven Spielers und der Mitspieler zu seiner Linken ist an der Reihe.

Hat der aktive Spieler die Uhr auf Mitternacht (XII Uhr) gestellt, treten nun, nach seinem Zug, sämtliche Spieleffekte mit dem Zusatz **„Um Mitternacht“** in Kraft. **Mitternacht** findet nie während des Zuges eines Spielers statt. Der aktive Spieler zieht dann eine neue Mythoskarte und führt sie aus. Danach legt er sie auf die bisherige Mythoskarte neben den Stapel. Mythoskarten werden immer nur dann gezogen und ausgeführt, wenn die Uhr in diesem Spielzug auf Mitternacht gestellt wurde.

Die **Um Mitternacht**-Effekte von ausliegenden Abenteuern werden ausgeführt, unabhängig davon, ob sich dort ein Ermittler befindet oder nicht.

Ist der Große Alte erwacht, werden keine **Um Mitternacht**-Effekte mehr ausgeführt.

Mythoskarten ausführen

Mythoskarten bestehen aus zwei Hälften, einem unmittelbaren Effekt und einem dauerhaften Effekt. Der unmittelbare Effekt findet sich auf der oberen Kartenhälfte und tritt in Kraft, sobald die Karte gezogen wird. Im Normalfall bewirkt er, dass der aktive Spieler einen Verderbenmarker auf die Verderbenleiste legen oder einen Monstermarker ziehen muss (siehe „Monster“ auf S. 11).

Der dauerhafte Effekt findet sich auf der unteren Kartenhälfte und enthält Sonderregeln, welche das Spiel so lange beeinflussen, bis ein Spieler die Uhr erneut auf Mitternacht stellt und sämtliche Spieleffekte mit dem Zusatz „Um Mitternacht“ in Kraft treten. Danach wird eine neue Mythoskarte gezogen.

Beispiel: *Nachdem er die Uhr auf Mitternacht gestellt hat, handelt der aktive Spieler sämtliche Spieleffekte mit dem Zusatz „Um Mitternacht“ ab und zieht dann die links abgebildete Mythoskarte. Zuerst tritt der unmittelbare Effekt auf der oberen Kartenhälfte in Kraft. Der aktive Spieler muss also einen Monstermarker ziehen (siehe „Monster“ auf S. 10 für weitere Informationen). Der dauerhafte Effekt wird in diesem Fall erst dann in Kraft treten, wenn die Uhr wieder auf Mitternacht gestellt wird. Alle Ermittler werden dann 2 Ausdauer verlieren.*

Sonstige Regeln

Im Folgenden werden die übrigen Regeln für *Das Ältere Zeichen* erklärt.

Zauber & Gegenstände verwenden

Vor einem eigenen Würfelwurf kann der aktive Spieler 1 oder mehrere Zauber, einfache oder besondere Gegenstände verwenden, falls sein Ermittlermarker auf einer Abenteuerkarte liegt. Immer wenn ein Gegenstand verwendet oder abgelegt wird, kommt er verdeckt unter den passenden Stapel. Die meisten Zauber, einfachen und besonderen Gegenstände sind einander sehr ähnlich. Einige haben jedoch besondere Fähigkeiten, die auf den jeweiligen Karten erklärt werden.

Einfache Gegenstände: Die meisten einfachen Gegenstände werden dazu verwendet, um bei einem Würfelwurf auch den gelben Würfel werfen zu dürfen. Dies wird durch folgendes Symbol dargestellt:

Besondere Gegenstände: Die meisten besonderen Gegenstände werden dazu verwendet, um bei einem Würfelwurf auch den roten Würfel werfen zu dürfen. Dies wird durch folgendes Symbol dargestellt:

Wenn ein Ermittler durch einfache oder besondere Gegenstände Würfel erwirbt, stehen ihm diese so lange zur Verfügung, bis sie zur Lösung einer Aufgabe genutzt werden oder der Ermittler am Abenteuer scheitert. In jedem Fall verliert der Ermittler seine zusätzlich erworbenen Würfel am Ende des Spielzugs.

Zauber: Die meisten Zauber zeigen ein oder mehrere Symbole, auf denen je 1 Würfel abgelegt werden kann. Ein solcher Zauber kann **nach** einem eigenen Würfelwurf ausgespielt werden. Der Spieler wählt 1 Würfelergebnis pro Symbol des Zaubers und legt den Würfel auf das Symbol. Das Ergebnis des Würfelwurfs darf vor dem Platzieren auf der Karte durch Gegenstände oder Fähigkeiten modifiziert werden, aber nicht mehr nachdem der Würfel dort platziert wurde:

Ein Würfel, der auf einem Zauber liegt, bleibt so lange darauf liegen, bis er von einem beliebigen Spieler für das **Lösen einer Aufgabe benutzt** oder entfernt wurde.

Ein Würfel kann beliebig viele Runden auf einem Zauber liegen. Ein aktiver Spieler kann beliebig viele Würfel eines Zaubers vor einem Würfelwurf vom Zauber entfernen, um sie für seinen Wurf benutzen zu können. Sobald ein Zauber keine Würfel mehr hat, wird er verdeckt unter den Zauberstapel gelegt. Es können keine neuen Würfelergebnisse auf einen Zauber gespielt werden und die Würfel können auch nicht ausgetauscht werden.

Verbündete verwenden

Jeder Verbündete verfügt über eine individuelle Fähigkeit, die auf seiner jeweiligen Karte erklärt wird.

Hinweise verwenden

Nachdem ein Spieler gewürfelt hat, um eine Aufgabe zu lösen, kann er einen Hinweismarker ausgeben, um einen beliebigen, mehrere oder alle Würfel seines Wurfes neu zu würfeln. Erst dann wird festgestellt, ob der Spieler eine Aufgabe auf der Abenteuerkarte lösen kann. Er kann beliebig viele Hinweismarker ausgeben, um seinen Würfelwurf zu wiederholen. Ausgegebene Hinweismarker kommen in den Vorrat zurück.

Konzentration und Unterstützung

Nach einem gescheiterten Würfelwurf hat der aktive Spieler die Möglichkeit sich zu konzentrieren **oder** einen anderen Ermittler auf derselben Abenteuerkarte um Unterstützung zu bitten.

In beiden Fällen wählt der aktive Spieler einen Würfel aus seinem missglückten Versuch und legt ihn auf einen Ermittlermarker, ohne das Würfelergebnis zu verändern. Wenn er sich konzentrieren möchte, legt er ihn auf seinen eigenen Ermittlermarker. Will er einen anderen Ermittler auf derselben Abenteuerkarte um Unterstützung bitten, legt er den Würfel auf dessen Ermittlermarker. (Wichtig: Der aktive Spieler muss unabhängig davon einen Würfel beiseitelegen, weil er an der Aufgabe gescheitert ist. Siehe dazu „Eine Aufgabe lösen“ auf S. 6)

Ein Würfel, der auf einem Ermittlermarker liegt, kann nicht neu gewürfelt werden, wenn der Spieler einen weiteren Lösungsversuch unternimmt. Das Würfelergebnis kann jedoch verwendet werden, um die Bedingung einer Aufgabe zu erfüllen. Auf einem Ermittlermarker darf **nie** mehr als 1 Würfel liegen. Der Würfel bleibt so lange darauf liegen, bis er für das Lösen einer Aufgabe genutzt wird, maximal aber bis zum Ende des Spielzugs.

Konzentration und Unterstützung können kombiniert werden. Pro Wurf darf aber nur entweder 1x Konzentration **oder** 1x Unterstützung angewendet werden. Für ein Abenteuer kann insgesamt 1x Konzentration und je 1x Unterstützung durch andere anwesende Ermittler angewendet werden. Wenn der aktive Spieler das gesamte Abenteuer nicht bestehen kann oder will, verlieren alle unterstützenden Ermittler (d.h. alle Ermittler mit Würfel, die nicht der aktive Spieler sind) entweder 1 Geistige Gesundheit oder 1 Ausdauer (nach Wahl).

Hinweis: Wird eine Aufgabe erfüllt, kann weder Konzentration noch Unterstützung angewendet werden.

Monster

Immer wenn ein Spieleffekt besagt, dass „ein Monster erscheint“, zieht der aktive Spieler einen zufälligen Monstermarker aus der Monsterquelle und legt ihn auf eine Monsteraufgabe, d.h. eine weißumrandete Aufgabe (mit vollständiger oder teilweiser Umrandung) auf einer Abenteuerkarte.

Eine weißumrandete Aufgabe ohne Bedingungen gilt als leere Monsteraufgabe. Wenn ein Monstermarker auf eine leere Monsteraufgabe gelegt wird, ersetzt er diese. Er wird nun wie eine weitere Aufgabe behandelt, die gelöst werden muss, um das Abenteuer zu bestehen. (Anm.: Leere Monsteraufgaben ohne Monstermarker werden für das Bestehen eines Abenteuers ignoriert.)

Eine leere Monsteraufgabe

Ein Monstermarker auf einer leeren Monsteraufgabe

Eine Monsteraufgabe gilt als vollständig umrandet, wenn der weiße Rand alle Bedingungen umfasst. Wenn ein Monstermarker auf eine vollständig umrandete Monsteraufgabe gelegt wird, ersetzt er diese und wird wie eine neue Aufgabe behandelt, die gelöst werden muss, wenn man das Abenteuer bestehen will.

Eine Monsteraufgabe gilt als teilweise umrandet, wenn einige Bedingungen außerhalb des weißen Randes liegen. Ein Monstermarker

Eine vollständig umrandete Monsteraufgabe

Ein Monstermarker auf einer vollständig umrandeten Monsteraufgabe

kann nur auf die Bedingungen innerhalb der weißen Umrandung gelegt werden. Die Bedingungen außerhalb der weißen Umrandung zählen weiterhin zur Aufgabe hinzu.

Eine teilweise umrandete Monsteraufgabe

Ein Monstermarker auf einer teilweise umrandeten Monsteraufgabe

Wenn mehrere Monsteraufgaben im Spiel sind, entscheidet der aktive Spieler, auf welche der Monstermarker gelegt wird. Befinden sich keinerlei Monsteraufgaben im Spiel, muss der aktive Spieler den Monstermarker unter die unterste Aufgabe einer beliebigen Abenteuerkarte legen. Der Monstermarker zählt dann für dieses Abenteuer als zusätzliche Aufgabe. Hierbei müssen die Monster gleichmäßig verteilt werden. Ein zweites Monster darf also erst unter ein Monster gelegt werden, wenn alle anderen Abenteuerkarten mindestens bereits ein Monster haben.

Wenn ein Ermittler ein Abenteuer mit Monstermarker bestanden hat, entfernt er sämtliche Würfel von dem Marker und nimmt ihn zusammen mit der Abenteuerkarte an sich. Außerdem erhält er sämtliche Belohnungen, die auf der Rückseite des Markers angegeben sind.

Wenn ein Spieler mindestens eine Aufgabe auf einem Monstermarker (oder eine Aufgabe, die einen Monstermarker beinhaltet) gelöst hat, jedoch am gesamten Abenteuer scheitert, erhält er dennoch diesen Monstermarker als Trophäe bzw. die auf der Rückseite genannten Belohnungen, nachdem er sämtliche Würfel davon entfernt hat. Danach erleidet er die Sanktionen für das Scheitern an der Abenteuerkarte.

Hinweis: Karten, die ein Monster besiegen, erlauben einem Spieler, ein beliebiges ausliegendes Monster am Ende seines Zuges als Trophäe zu beanspruchen.

Karten und Marker mit dem Symbol eines gesperrten Würfels

Einige Monstermarker sowie Mythos- oder Abenteuerkarten können das **Symbol eines gesperrten Würfels** aufweisen. Wenn ein solches Symbol auftaucht, muss der aktive Spieler **sofort** einen Würfel der entsprechenden Farbe darauf legen. Im Fall der grünen Würfel kann der aktive Spieler frei entscheiden, welchen grünen Würfel er sperren will. Auch Würfel, die auf Ermittlermarkern oder Zaubern liegen, können gesperrt werden. Sie werden sofort auf das Sperrungssymbol umgelegt Bereits gesperrte Würfel werden nicht umgelegt, wenn sie ein zweites Mal gesperrt würden. Die Sperrung dauert an, bis das betreffende Abenteuer bestanden, die betreffende Mythoskarte nicht mehr im Spiel oder die Aufgabe auf dem betreffenden Monstermarker gelöst ist. Existiert eine weitere Sperrung für den „be-

Ein Symbol eines gesperrten roten Würfels auf einer Abenteuerkarte.

Ein Symbol eines gesperrten grünen Würfels auf einem Monstermarker.

freiten Würfel“, wird der Würfel auf die entsprechende Karte gelegt und bleibt damit gesperrt. Gesperrte Würfel können nicht geworfen und ihr Ergebnis kann nicht zum Lösen von Aufgaben verwendet werden.

Verschlungen werden

Wenn ein Ermittler auf 0 Geistige Gesundheit, 0 Ausdauer oder beides fällt, wird er verschlungen. Dies fügt der Verderbenleiste des Großen Alten 1 Verderbenmarker hinzu. Die Ermittlerkarte wird in die Spielschachtel zurückgelegt und all seine Gegenstände, Verbündeten und Trophäen kommen unter ihre jeweiligen Stapel bzw. in die Monsterquelle zurück. All seine Hinweismarker werden in den Vorrat zurückgelegt.

Dann erhält der Spieler einen neuen Ermittler (der zuvor noch nicht im Spiel war), inklusive Startausrüstung usw., wie in Schritt 6 des Spielaufbaus auf S. 4 der Spielregel erklärt. Der neue Ermittler beginnt mit maximaler Geistiger Gesundheit und Ausdauer und kann ab der nächsten Spielrunde verwendet werden. Wenn der Ermittler des aktiven Spielers verschlungen wurde, muss er trotzdem am Ende seines Zugs die Uhr vorstellen. Alle übrigen Spielphasen werden übersprungen.

Wenn es keine verfügbaren Ermittler mehr gibt, scheidet der betreffende Spieler aus. Er kann das Spiel jedoch noch immer gewinnen, sofern es den übrigen Ermittlern gelingt, ausreichend Ältere Zeichen zu sammeln oder den Großen Alten in der finalen Schlacht zu schlagen.

Die Verderbenleiste

Wenn ein Verderbenmarker auf der Verderbenleiste platziert werden soll, nimmt der aktive Spieler einen Verderbenmarker und legt ihn auf das erste freie Feld der Verderbenleiste. Der erste Verderbenmarker kommt in die obere linke Ecke. Dann werden die Reihen eine nach der anderen von links nach rechts aufgefüllt.

Wenn ein Verderbenmarker auf ein Feld mit einem Monstersymbol gelegt wird, erscheint ein Monster (siehe „Monster“ auf S. 11). Wird das letzte Feld mit einem Verderbenmarker belegt, erwacht der Große Alte und die Ermittler müssen sich dem unaussprechlichen Bösen in der finalen Schlacht stellen.

Ein Monstersymbol auf der Verderbenleiste

Anm.: Wenn der Große Alte durch den Tod eines Ermittlers erwacht, erhält der Spieler keinen neuen Ermittler für die Schlacht gegen den Großen Alten und die Uhr wird trotzdem während seines Zug vorgestellt.
Wurden der letzte Verderbenmarker und das letzte Ältere Zeichen gleichzeitig auf den Großen Alten gelegt, haben die Ermittler gewonnen.

Die Schlacht gegen den Großen Alten

Wenn das letzte freie Feld auf der Verderbenleiste mit einem Verderbenmarker belegt wird, erwacht der Große Alte sofort. (Wurde der letzte Verderbenmarker aufgrund einer Belohnung oder Sanktion auf die Verderbenleiste gelegt, handelt man zunächst sämtliche Belohnungen bzw. Sanktionen ab, bevor der Große Alte erwacht). Wenn der Große Alte durch einen Spieleffekt erwacht, bevor die Verderbenleiste voll ist, werden sämtliche leeren Felder mit Verderbenmarkern aufgefüllt.

Unmittelbar nachdem der Große Alte erwacht ist (und seine Verderbenleiste aufgefüllt wurde), werden alle Ermittlermarker auf die Großer Alter-Karte gelegt. Solange sie nicht verschlungen werden, können die Ermittler sich für den Rest des Spiels nicht mehr von dieser Karte fortbewegen. (Anm.: Sobald der Große Alte erwacht, wird die aktuelle Mythoskarte abgelegt, ihr dauerhafter Effekt wird außer Kraft gesetzt.)

Wenn der Große Alte zu einem anderen Zeitpunkt als während des Stellens der Uhr erwacht, geht der aktive Spieler sofort zum Stellen der Uhr über.

Sobald der Große Alte erwacht, ändert sich der Verlauf eines Spielzugs. Er besteht nun aus folgenden Phasen:

1. Den Großen Alten angreifen: Der aktive Spieler würfelt, um die Kampfaufgabe des Großen Alten zu lösen. Gelingt dies, entfernt er einen Verderbenmarker von der Verderbenleiste.

2. Die Uhr stellen: Der aktive Spieler stellt die Uhr um drei volle Stunden vor. Immer wenn der Zeiger dadurch auf Mitternacht rückt, greift der Große Alte an.

Um den Großen Alten anzugreifen, würfelt man ebenso, als würde man ein Abenteuer bestreiten. Auf jeder Großer Alter-Karte ist eine Kampfaufgabe genannt. Immer wenn der aktive Ermittler diese Aufgabe löst, darf er 1 Verderbenmarker von der Verderbenleiste entfernen. Die Ermittler können die Aufgabe beliebig oft pro Runde lösen (aber nie mehr als einmal pro Würfelwurf).

Wenn ein Ermittler an der Aufgabe scheitert, muss er entweder einen Würfel beiseitelegen und einen neuen Versuch starten oder er darf in dieser Runde keinen Verderbenmarker entfernen. Konzentration und Unterstützung sind während der Schlacht gegen den Großen Alten nicht möglich, man darf jedoch Zauber sowie einfache und besondere Gegenstände, Hinweismarker, Verbündete und Ermittlerfähigkeiten verwenden. Wenn ein Spieler keinen Verderbenmarker entfernen kann, erleidet er keinerlei Sanktionen, sondern geht direkt zum Stellen der Uhr über.

Die Uhr wird während der Schlacht gegen den Großen Alten wie gewohnt vorgestellt. Anstatt eine Mythoskarte zu ziehen, müssen die Spieler jedoch Um Mitternacht den Angriff des Großen Alten hinnehmen (wie auf der Großer Alter-Karte angegeben). Ein Spieler, dessen Ermittler im Zuge der Schlacht gegen den Großen Alten verschlungen wird, scheidet aus. Ein Verderbenmarker wird auf die Verderbenleiste gelegt. Hinweis: Die Uhr wird trotzdem vorgestellt, wenn dieser Spieler an der Reihe wäre. Er kann das Spiel jedoch noch immer gewinnen, wenn die übrigen Ermittler den Großen Alten besiegen. Werden alle Ermittler verschlungen, verlieren sie das Spiel.

Beispiel: *Cthulhu, der Große Alte, ist erwacht und der aktive Spieler stellt die Uhr in seinem Zug wieder auf Mitternacht. Daraufhin muss jeder Ermittler entweder seine maximale Geistige Gesundheit oder seine maximale Ausdauer um 1 reduzieren. Dann fügt der aktive Spieler der Verderbenleiste einen Verderbenmarker hinzu. Wenn die Verderbenleiste bereits voll ist, werden keine weiteren Verderbenmarker darauf platziert.*

FANTASY FLIGHT SUPPLY™
2
PROTECTIVE CARD SLEEVES

Spielende

Alle Ermittler, auch jene, die im Zuge der finalen Schlacht verschlungen wurden, gewinnen das Spiel, wenn mindestens so viele Ältere Zeichen gesammelt wurden, wie auf der Großer Alter-Karte vermerkt ist, oder wenn in der finalen Schlacht der letzte Verderbenmarker von der Verderbenleiste entfernt wurde. Wenn alle Ermittler im Kampf gegen den Großen Alten verschlungen wurden, verlieren sie das Spiel.

Credits

Autoren: Richard Launius und Kevin Wilson

Produzenten: Adam Sadler und Tim Uren

Redaktion & Lektorat: Benjamin Marshalkowski

Grafikdesign: Dallas Mehlhoff

Managing Art Director: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Umschlagillustration: Anders Finér

Testspieler: David Gagner, Sally Hopper, Kyle Hough, Adam Sadler, Brady Sadler, Christopher Seefeld

Produktionsmanager: Eric Knight

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Herausgeber: Christian T. Petersen

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe:

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach, Heiko Eller

Redaktion & Lektorat: Heiko Eller

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Julia Schmitt, Christopher Scharlau

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Elder Sign*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China.

www.HDS-Fantasy.de
www.FantasyFlightGames.com

Heidelberger Spieleverlag