

♣ Florian Fay

# GREENVILLE

♣ David Sitbon

## 1989

Greenville, USA, Sommer 1989

Übernehmt die Rollen von Brandon, Julius, Kim, Cindy, Manelle und Marty. Ihr seid ganz normale amerikanische Jugendliche, die ihre Zeit damit verbringen, Rollenspiele zu spielen, zusammen abzuhängen und Filme auf VHS zu schauen. Und heute Abend ist Bowling-Abend! Zumindest war das euer Plan ...

Aber als ihr euch dem Treffpunkt nähert, verändert sich plötzlich die Welt um euch herum! Ihr seid immer noch in Greenville, aber alle anderen Menschen sind verschwunden, und seltsame Dinge geschehen. Jeder von euch ist nun ganz alleine in dieser fremdartigen „Anderswelt“. Anfangs dachtet ihr, das müsse eine Art Albtraum sein, aber je mehr ihr euch umschaut, desto realer erscheint es euch ... Wie seid ihr hierhergekommen? Wo sind eure Freunde? Und wie könnt ihr diesen Ort wieder verlassen?

Während ihr versucht, über einen Ausweg aus dieser Situation nachzudenken, bemerkt ihr, dass ihr die Gedanken eurer Freunde hören und so mit ihnen kommunizieren könnt. Ihr habt keine Zeit zu verlieren und beschließt, euch an einem Treffpunkt zu versammeln, um gemeinsam zu fliehen ...

*Greenville 1989 ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr alle gemeinsam gewinnt oder verliert. Es geht darum, dass jeder von euch eine kurze Geschichte erzählt und dass ihr euch in eure Mitspieler hineinversetzen könnt, um diese Geschichten passend fortzusetzen. Abwechselnd muss einer von euch den anderen Spielern geheim Karten zuweisen, die er für passend hält, um die jeweilige Geschichte fortzusetzen. Dann müssen die anderen überlegen, wem wohl welche Karte zugewiesen wurde. Lasst eurer Fantasie freien Lauf und erfindet – inspiriert durch die düster-schönen Karten – spannende Geschichten, um gemeinsam aus der „Anderswelt“ zu entkommen.*

## SPIELMATERIAL



84 Karten



1 Spielleiter-Plättchen



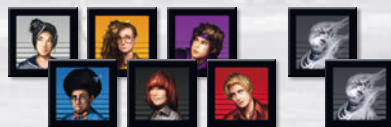
1 Spielplan



6 Spieler-Tafeln



6 Spieler-Plättchen



8 Zuordnungs-Plättchen

(1 je Spielerfarbe und 2x „Ektoplasma“\*)



8 Prüf-Plättchen

(1 je Spielerfarbe und 2x „Ektoplasma“\*)



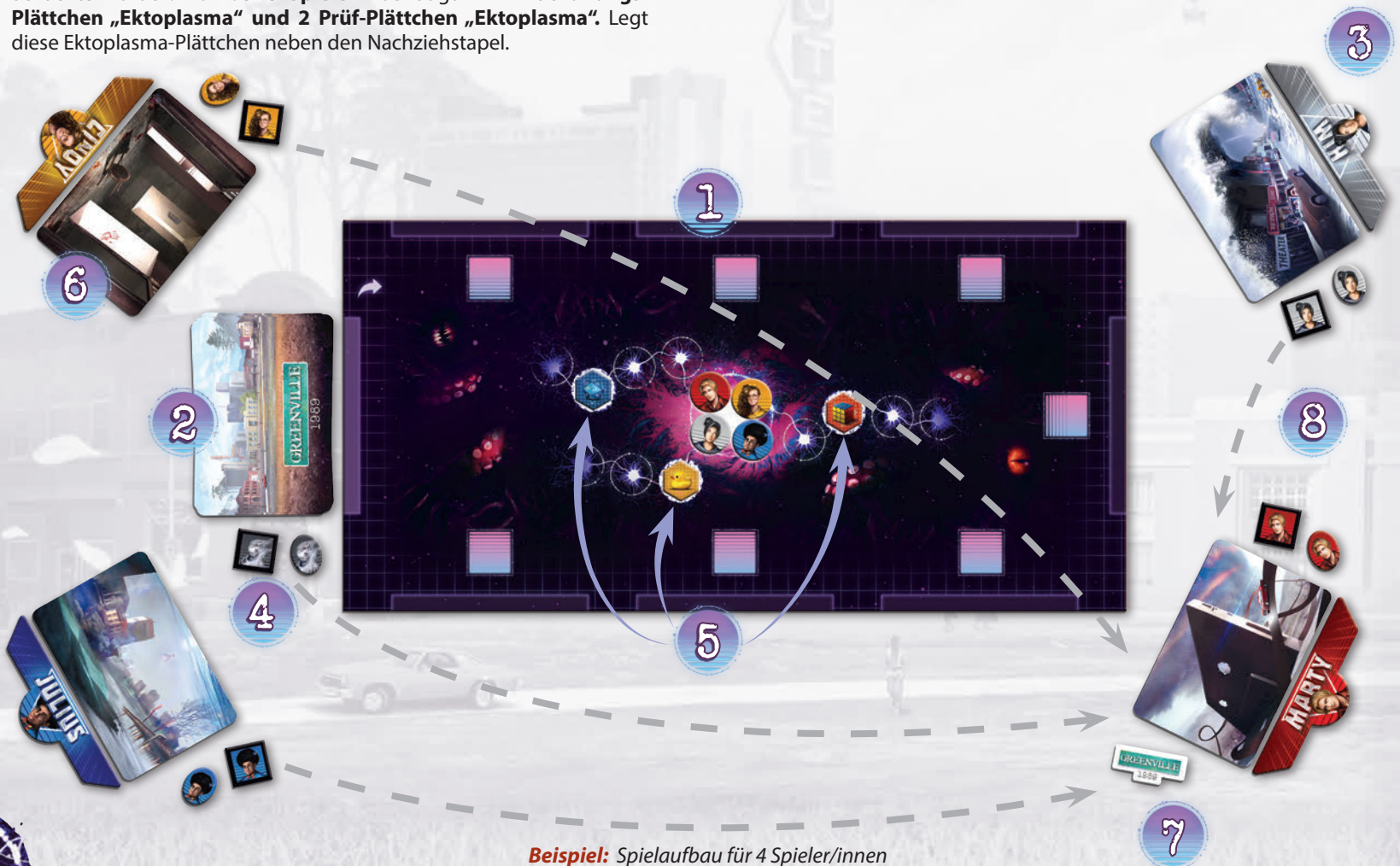
5 Objekt-Plättchen

\* Ektoplasma ist eine mysteriöse Substanz aus der Anderswelt, die euch das Spiel erschweren will. Wie sie das tut, erfahrt ihr auf den weiteren Seiten dieser Spielanleitung.



## SPIELVORBEREITUNG

- 1 Platziert den **Spielplan** in der Mitte des Tisches.
- 2 Mischt die **84 Karten** und legt sie als **verdeckten Nachziehstapel** an die kurze Seite des Spielplans, wo der Pfeil zu sehen ist.
- 3 Jeder von euch wählt einen Charakter und nimmt sich das **zugehörige Spielmaterial: Spieler-Tafel, Spieler-Plättchen, Zuordnungs-Plättchen, Prüf-Plättchen**. Jeder legt sein **Spieler-Plättchen** auf das **große, runde Feld** in der Mitte des Spielplans. Von diesem Feld aus starten die **drei „Pfade in Nichts“**, die aus je 3 oder 4 Feldern bestehen. (Bei **weniger als 6 Spielern** legt ihr das nicht verwendete Spielmaterial zurück in die Schachtel.)
- 4 Je nach Spielerzahl benötigt ihr eine unterschiedliche Anzahl an **Ektoplasma-Plättchen**: Bei **4, 5 oder 6 Spielern** benötigt ihr **1 Zuordnungs-Plättchen „Ektoplasma“** und **1 Prüf-Plättchen „Ektoplasma“**. Die anderen beiden Ektoplasma-Plättchen legt ihr in die Schachtel zurück. Nur **bei 3 Spielern** benötigt ihr **2 Zuordnungs-Plättchen „Ektoplasma“** und **2 Prüf-Plättchen „Ektoplasma“**. Legt diese Ektoplasma-Plättchen neben den Nachziehstapel.
- 5 Wählt aus den **5 Objekt-Plättchen** zufällig **3** aus. Legt diese Objekt-Plättchen auf die drei dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan. Die 2 verbleibenden Objekt-Plättchen benötigt ihr in dieser Partie nicht. Legt sie in die Schachtel zurück.
- 6 Jeder von euch zieht **eine Karte** vom Nachziehstapel und legt sie **offen** vor sich oberhalb seiner Spieler-Tafel ab.
- 7 Wer von euch zuletzt einen Horrorfilm, eine Horror-TV-Serie oder ein **Horror-Buch** gesehen bzw. gelesen hat, wird **Spielleiter** für die erste Runde. Du erhältst das **Spielleiter-Plättchen** und legst es neben deine Spieler-Tafel.
- 8 Jeder Spieler gibt dir nun sein **Zuordnungs-Plättchen (quadratisch)**. Außerdem nimmst du dir das **Zuordnungs-Plättchen „Ektoplasma“**, das neben dem Stapel liegt (bzw. die beiden Zuordnungs-Plättchen „Ektoplasma“ im Spiel zu dritt).



Beispiel: Spielaufbau für 4 Spieler/innen



## SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

- 1 Erzähl-Phase:** Jeder von euch **beschreibt seine aktuelle Karte** sowie seine **Absichten** (z. B. Flucht, Kampf, Suche nach einem Auto, ein Gebäude betreten usw.).
- 2 Spielleiter-Phase:** Der **aktuelle Spielleiter** zieht **neue Karten** vom Stapel und platziert sie um den Spielplan herum an die dafür vorgesehenen Stellen. Dann überlegt der Spielleiter still für sich, welche der neuen Karten die Geschichte welches Spielers **am besten fortführen** würde und platziert entsprechend auf jede Karte **verdeckt** ein **Zuordnungs-Plättchen**.
- 3 Spieler-Phase:** Nun beraten alle **anderen** Spieler **gemeinsam**, welche der neuen Karten die Geschichten der Spieler **am besten fortführen** würden bzw. wie der **Spielleiter** das wohl **eingeschätzt** hat. Dann platzieren sie entsprechend auf jede Karte **offen** ein **Prüf-Plättchen**.
- 4 Überprüfungs-Phase:** Der Spielleiter deckt die von ihm verteilten **Zuordnungs-Plättchen** auf und **vergleicht** sie mit den platzierten **Prüf-Plättchen**. Bei **Übereinstimmung** erhält der Spieler, dessen Charakter auf den Plättchen zu sehen ist, die Karte und legt sie zu seinen Karten oberhalb seiner Spieler-Tafel. **Stimmen** Zuordnungs-Plättchen und Prüf-Plättchen jedoch **nicht überein**, so muss der entsprechende Spieler mit seinem **Spieler-Plättchen** auf dem Spielplan auf einem der drei „**Pfade ins Nichts**“ voranrücken.

**Ziel des Spiels:** Thematisch versucht jeder von euch, den Treffpunkt zu erreichen, um **gemeinsam** der Anderswelt zu entkommen. Dies gelingt euch, wenn **jeder von euch 4 Karten** oberhalb seiner Spieler-Tafel liegen hat. Dann habt ihr das Spiel **gemeinsam gewonnen**. Sollte jedoch während des Spiels einer von euch mit seinem **Spieler-Plättchen** auf dem **letzten Feld** einer der drei „**Pfade ins Nichts**“ landen, habt ihr alle sofort **gemeinsam verloren**.

### 1 Erzähl-Phase

➤ **WICHTIG:** In dieser Phase beschreibt ihr alle nacheinander eure individuellen Geschichten. Währenddessen müssen die anderen Spieler genau aufpassen und auf alle Details achten. Das hilft euch, möglichst gut einzuschätzen, wie die jeweilige Geschichte wohl weitergeht. Nur so könnt ihr das Spiel gewinnen.

Nacheinander im Uhrzeigersinn **beschreibt** jeder von euch seine **zuletzt erhaltene Karte**. Das ist die Karte, die jeweils vor euch am weitesten oberhalb eurer Spieler-Tafel liegt.

Die allererste Karte, die jeder von euch jeweils bei den Spielvorbereitungen erhalten hat, stellt die individuelle Situation eures Charakters zu Beginn des Spiels dar. Beschreibt euren Mitspielern eure individuelle Karte so genau wie möglich, auch wenn die anderen die Karte ja auch sehen können.

Dieses Spiel lebt davon, wie ihr die Motive individuell wahrnehmt, welche Assoziationen ihr damit verknüpft und welche kreativen Ideen euch in den

Sinn kommen, wie die aktuelle Situation in eurer Geschichte weitergehen könnte.

Es gibt viele kleine Details auf den Karten. Vielleicht möchtet ihr diese hervorheben. Beschreibt eure Absichten – das heißt, was euer Charakter als nächstes tun wird.

All das hilft dem Spielleiter, eine passende neue Karte für die Fortsetzung eurer Geschichte auszuwählen.

**TIPP:** Hast du in der letzten Runde keine neue Karte erhalten? Dann beschreibst du dieselbe Karte wie in der letzten Runde. Versuche, dem neuen Spielleiter weitere Informationen zu geben. Baue auf das, was in der letzten Runde in der Spieler-Phase gesagt wurde. Zögere auch nicht, deine Geschichte und die Absichten deines Charakters zu ändern, wenn du denkst, es könnte dann besser zu den Ideen passen, die in der letzten Runde von der Gruppe geäußert wurde.

#### Beispiel:



**Spieler „Julius“ beschreibt Folgendes:** Ich stehe vor einer Villa mit der Hausnummer 13. Ich habe ein bisschen Angst, weil ein seltsames rotes Licht aus den Fenstern des Gebäudes erstrahlt! Im ersten Stock sehe ich einen seltsamen Schatten. Ist das ein Mensch? Ich bin mir nicht sicher ... denn hinter der Villa gibt es zwei gigantische Spinnenbeine, die offenbar ersuchen, die Villa zu umklammern. Am Himmel sehe ich außerdem einen schwarzen Mond mit einem weißen Lichtring, wie bei einer Sonnenfinsternis.

**„Julius“ könnte zudem folgende Absichten äußern:** Ich bin ziemlich neugierig auf diesen Schatten. Vielleicht ist es einer von euch, der nach Hilfe sucht. Ich denke nicht lange nach, springe über den Zaun und gehe in Richtung Villa!

**Oder er könnte stattdessen folgende Absichten äußern:** Diese Riesenspinne ist faszinierend. Ich werde versuchen, um die Villa herumzugehen, um mehr über die Spinne herauszufinden. Also gehe ich in Richtung der Bäume – auf der Suche nach einem versteckten Durchgang.

**Oder aber er könnte folgende Absichten äußern:** Das halte ich hier nicht aus. Keine Chance, dass ich eine Minute länger hierbleibe! Ich habe von diesem fürchterlichen Ort ab und suche ein Fahrzeug, das ich mir „ausleihen“ könnte, um schnell von hier wegzukommen!



## 2 Spielleiter-Phase

➤ **WICHTIG:** Während dieser Phase dürfen die anderen Spieler nicht mit dem Spielleiter über die aufgedeckten Karten und mögliche Assoziationen sprechen. Ihr müsst nicht schweigen, aber ihr dürft nicht über das Spiel sprechen. 😊

### Neue Karten aufdecken

Der Spielleiter zieht eine bestimmte Anzahl an Karten vom Nachziehstapel, deckt sie auf und platziert sie an den dafür vorgesehenen Stellen um den **Spielplan** herum. Die Anzahl der Karten wird bestimmt durch die **Anzahl der Spieler (inklusive Spielleiter) plus 1.** Nur im **Spiel zu dritt** ist es die **Anzahl der Spieler (inklusive Spielleiter) plus 2.**

### Zuordnungs-Plättchen verteilen

Der Spielleiter überlegt sich nun still für sich, welche der neu aufgedeckten Karten am besten zu welcher Geschichte der Spieler passt. Er darf seine Gedanken und Überlegungen jedoch **nicht laut äußern.**

Er muss für jeden Spieler (auch für sich selbst) eine passende Karte finden. Auf das **quadratische Feld** auf dem Spielplan **neben dieser Karte** platziert der Spielleiter **verdeckt** das entsprechende **Zuordnungs-Plättchen des Charakters.**

Es wurde eine Karte mehr aufgedeckt, als es Spieler gibt (im Spiel zu dritt zwei Karten mehr). Auf das quadratische Feld neben dieser überzähligen Karte platziert der Spielleiter **verdeckt** das **Zuordnungs-Plättchen mit dem Ektoplasma.**

Das Platzieren der Zuordnungs-Plättchen muss der Spielleiter beginnend mit der Karte rechts vom Nachziehstapel und dann im Uhrzeigersinn machen. So wird vermieden, dass durch eine individuelle Reihenfolge des Platzierens Hinweise an die Mitspieler gegeben werden (z. B. wenn der Spielleiter sonst immer das Ektoplasma-Plättchen als letztes platzieren würde).

Der Spielleiter trifft seine Wahl, welche Karte er welchem Charakter zuordnet, auf der Grundlage dessen, was seiner Meinung nach die beste Fortsetzung der Geschichte eines jeden Spielers ist. D. h. welche Karte passt seiner Einschätzung nach am besten zu der letzten Karte, die bereits vor jedem Spieler (einschließlich sich selbst) liegt. Natürlich sollte er sich auch davon beeinflussen lassen, was die Mitspieler in der Erzähl-Phase über ihre Gedanken und Absichten zu ihrer Karte geschildert haben.

Nachdem der Spielleiter alle Zuordnungs-Plättchen platziert hat, darf er die Positionen der Plättchen auch noch mal beliebig ändern. Erst wenn er mit seiner Verteilung wirklich **zufrieden** ist, teilt er dies den anderen mit. Dann ist die **Spielleiter-Phase beendet.**

➤ **WICHTIG:** Da es in diesem Spiel wirklich um das Assoziieren und Einschätzen der Mitspieler geht, ist es selbstverständlich **verboten, die Plättchen nur nach einem bestimmten Muster zu platzieren** (z. B. immer als Erstes den linken Sitznachbarn und dann im Uhrzeigersinn oder Ähnliches.)



**Beispiel:** „Marty“ ist Spielleiter in dieser Runde. Er muss die Zuordnungs-Plättchen von „Julius“, „Cindy“, „Kim“, sich selbst und für das Ektoplasma platzieren – jeweils eines auf jeder der 5 Karten, die in dieser Spielleiter-Phase aufgedeckt wurden.

## 3 Spieler-Phase

➤ **WICHTIG:** Während dieser Phase darf der **Spielleiter nicht mit den anderen Spielern über die aufgedeckten Karten und mögliche Assoziationen sprechen.** Er muss nicht schweigen, aber er darf **nicht über das Spiel sprechen.** 😊

### Prüf-Plättchen verteilen

Die Spieler (alle außer dem Spielleiter) diskutieren und entscheiden, welche Karte wohl vom Spielleiter welchem Charakter zugeordnet wurde.

Sie platzieren dazu die **Prüf-Plättchen auf den Karten.**

Das **Prüf-Plättchen mit dem Ektoplasma** (im Spiel zu dritt sind es zwei) platzieren die Spieler auf der Karte, die für sie am wenigsten zu den Geschichten der Charaktere passt.

Die Spieler können weiter diskutieren und ihre Meinung und die Positionen der Prüf-Plättchen noch ändern.



Die **Spieler-Phase ist beendet**, wenn die Spieler alle Zuordnungs-Plättchen platziert haben und nichts mehr an den Positionen verändern wollen. Dann muss auf jeder Karte **genau 1 Prüf-Plättchen** liegen.

**Beispiel:** Beispiel: „Marty“ ist der aktuelle Spielleiter und darf nicht an der Spieler-Phase teilnehmen. „Cindy“, „Julius“ und „Kim“ müssen alleine beraten, welche Karte „Marty“ wohl welchem Charakter zugeordnet hat. Sie machen sich Gedanken, diskutieren und platzieren dann die 5 Prüf-Plättchen (je 1 pro Charakter plus 1 Ektoplasma) wie oben zu sehen auf den 5 Karten. Das Ektoplasma-Plättchen platzieren sie auf der Karte, die für sie am wenigsten zu den Karten der Spieler passt.

#### 4 Überprüfungs-Phase

Der Spielleiter deckt der Reihe nach das **Zuordnungs-Plättchen jeder Karte** auf. Er beginnt bei der Karte, die rechts vom Nachziehstapel der Karten liegt.

**Bei jeder Karte wird sofort überprüft, ob es eine Übereinstimmung von Zuordnungs-Plättchen und Prüf-Plättchen gibt, oder nicht.**

► **Ja, Zuordnungs-Plättchen und Prüf-Plättchen stimmen überein:**

Der Spieler, der den Charakter des Prüf-Plättchens spielt, nimmt sich sowohl **sein Prüf-Plättchen** als auch die **Karte**.

Die Karte legt er **oberhalb** seiner letzten Karte an seiner **Spieler-Tafel** ab. Diese Karte zeigt nun an, wo sich sein Charakter in seiner Geschichte aktuell befinde. In der Erzähl-Phase der nächsten Runde wird der Spieler diese Karte beschreiben.

Sobald ein Spieler **4 Karten oberhalb seiner Spieler-Tafel** liegen hat, hat er **seinen Teil des Spielziels erfüllt**. Er muss jedoch **unverändert weiterspielen**. Er kann auch weitere Karten zu seiner Sammlung hinzugewinnen.

Das Spiel ist aber erst gewonnen, wenn **alle Spieler 4 Karten** oberhalb ihrer Spieler-Tafeln liegen haben.

**Beispiel:** Diese Karte wurde sowohl vom Spielleiter als auch von den Spielern dem Charakter „Cindy“ zugewiesen. Somit erhält „Cindy“ die Karte und legt sie oberhalb ihrer Spieler-Tafel ab. Auch das Prüf-Plättchen geht an „Cindy“ zurück.



➤ **Nein, Zuordnungs-Plättchen und Prüf-Plättchen stimmen nicht überein:**

Die **Karte** kommt aus dem Spiel und wird **in die Schachtel zurückgelegt**.

Der Spieler, der den Charakter des Prüf-Plättchens spielt, nimmt sich **sein Prüf-Plättchen**.

Außerdem muss er mit **seinem Spieler-Plättchen auf dem Spielplan ein Feld vorwärtsziehen**. Muss der Spieler zum ersten Mal sein Spieler-Plättchen vorwärtsziehen? Dann wählt er einen der drei „Pfade ins Nichts“ aus und zieht auf das erste Feld dieses Pfads. Muss der Spieler später wieder vorwärtsziehen, dann bewegt er sein Spieler-Plättchen auf das nächste Feld **dieses „Pfad ins Nichts“**.

**Rückwärtsziehen** oder ein **Wechsel auf einen anderen „Pfad ins Nichts“** ist **niemals möglich!**

Zieht ein Spieler mit seinem Spieler-Plättchen auf ein Feld mit einem Objekt-Plättchen, so nimmt er es sofort zu sich. Dieses **Objekt-Plättchen** darf **ab der nächsten Runde eingesetzt** werden. (Die genauen Regeln zu den Objekt-Plättchen findet ihr **am Ende dieser Anleitung**.)

Es können **sich beliebig viele Spieler-Plättchen auf demselben Feld** eines „Pfad ins Nichts“ befinden

Zieht ein Spieler mit seinem **Spieler-Plättchen auf das letzte Feld** eines „Pfad ins Nichts“? Dann endet das Spiel sofort und ihr habt **alle gemeinsam verloren**.

**Hinweis:** Wenn ein Spieler, der bereits 4 Karten oberhalb seiner Spieler-Tafel liegen hat, keine Übereinstimmung von Zuordnungs-Plättchen und Prüf-Plättchen hat, so muss dieser Spieler sein Spieler-Plättchen **trotzdem vorwärtsziehen** – auch wenn es bedeutet, das Spiel zu verlieren, weil er auf dem letzten Feld eines „Pfad ins Nichts“ landet!



**Beispiel:** Bei „Julius“ gab es keine Übereinstimmung von Zuordnungs-Plättchen und Prüf-Plättchen. Die Karte kommt in die Schachtel zurück. Das Spieler-Plättchen von „Julius“ zieht 1 Feld auf einem „Pfad ins Nichts“ vorwärts. Es ist das erste Mal, dass „Julius“ keine Übereinstimmung hatte. Er zieht auf das erste Feld des „Pfad des Nichts“ unten links. Dort liegt ein Objekt-Plättchen, das er dabei einsammelt.



**Beispiel:** In diesem Beispiel hat „Julius“ zum wiederholten Male keine Übereinstimmung von Zuordnungs-Plättchen und Prüf-Plättchen. Er zieht auf das letzte Feld des „Pfad ins Nichts“. Somit verlieren alle gemeinsam das Spiel.



## RUNDENENDE

Ist keine der Bedingungen für das Spielende eingetreten (siehe Abschnitt „Spielende“)?

Dann folgt eine **weitere Runde**. Der aktuelle Spielleiter gibt das **Spielleiter-Plättchen** an den nächsten Spieler **im Uhrzeigersinn** weiter. Dieser ist nun der Spielleiter für die neue Runde.

Die **Karte** (im Spiel zu dritt die beiden Karten), bei dem das **Zuordnungs-Plättchen Ektoplasma** lag, wird aus dem Spiel entfernt und kommt **in die Schachtel zurück**.

Die neue Runde beginnt mit der Erzähl-Phase usw. Spieler, die in der letzten Runde eine neue Karte erhalten haben, müssen nun diese neue Karte für die anderen beschreiben. Spieler, die keine neue Karte erhalten haben, können ihre alte Karte noch einmal beschreiben oder sie weisen darauf hin, dass sie nichts Neues dazu sagen möchten.



## SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

### Niederlage:

„Jemand verirrt sich in der Anderswelt und ein gemeinsames Entkommen ist nicht mehr möglich.“

**Sobald** ein Spieler-Plättchen auf das letzte Feld eines der drei „Pfade ins Nichts“ gezogen werden muss, haben alle **sofort** verloren.

### Sieg:

„Alle finden den Treffpunkt und gelangen sicher zurück in ihr altbekanntes Greenville.“

**Sobald** alle Spieler jeweils 4 Karten oberhalb ihrer Spieler-Tafel liegen haben, haben alle **sofort** gemeinsam gewonnen.



**Beispiel:** Alle Spieler haben erfolgreich 4 Karten oberhalb ihrer Spieler-Tafel gesammelt. Somit gewinnen sie das Spiel!



## OBJEKT-PLÄTTCHEN

Jedes Objekt-Plättchen darf **nur einmal** eingesetzt werden. Die Spieler (alle außer dem Spielleiter) müssen sich einig sein, dass sie ein Objekt einsetzen möchten. Der Spielleiter darf auch nicht vorschlagen, dass ein Objekt eingesetzt werden sollte.

Sobald ein Objekt eingesetzt wurde kommt es in die Schachtel zurück. In ein und derselben Runde können auch mehrere Objekte eingesetzt werden.



**Plastikente:** Einsetzbar zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Spieler-Phase. Nennt einen der mitspielenden Charaktere und fragt den Spielleiter, zu welcher Karte er dessen Zuordnungs-Plättchen gelegt hat. Anschließend können die Spieler alle Prüf-Plättchen auch noch mal umpositionieren.



**Zauberwürfel:** Einsetzbar in der Spieler-Phase, nachdem alle Prüf-Plättchen auf den Karten platziert wurden. Die Spieler zeigen auf eine der Karten. Dann entscheidet der Spielleiter, ob er das Prüf-Plättchen, das auf dieser Karte liegt, mit einem anderen Prüf-Plättchen austauscht oder ob er es so lässt. Anschließend können die Spieler alle Prüf-Plättchen auch noch mal umpositionieren.



**Farbenspiel:** Einsetzbar in der Spieler-Phase, nachdem alle Prüf-Plättchen auf den Karten platziert wurden. Die Spieler fragen den Spielleiter, wie viele Prüf-Plättchen richtig liegen und der Spielleiter antwortet darauf. Anschließend können die Spieler alle Prüf-Plättchen auch noch mal umpositionieren.



**Gartenzwerg:** Einsetzbar am Ende der Spieler-Phase. In der anschließenden Überprüfungs-Phase reicht es, wenn alle bis auf einen Spieler 4 Karten oberhalb ihrer Spieler-Tafel liegen haben, um das Spiel zu gewinnen. Wurde das Spiel in dieser Runde nicht gewonnen, so ist der Effekt des Gartenzwergs in der nächsten Runde aber nicht mehr aktiv.



**20-seitiger Würfel:** Einsetzbar am Ende der Spieler-Phase. Die Spieler bestimmen eine der drei „Pfade ins Nichts“. Kein Spieler-Plättchen, das sich auf diesem Pfad befindet, wird in der anschließenden Überprüfungs-Phase vorwärtsziehen. Diese Charaktere sind also sicher, auch wenn sie keine Übereinstimmung von Zuordnungs-Plättchen und Prüf-Plättchen haben. In der nächsten Runde ist der Effekt des 20-seitigen Würfels aber nicht mehr aktiv.



## VARIANTE „EINFACHERES SPIEL“

Das Spiel ist noch nicht verloren, wenn ein Spieler-Plättchen das letzte Feld eines „Pfad ins Nichts“ betritt. Erst wenn der Spieler **noch einen weiteren Schritt** machen müsste, ist das Spiel verloren.



## VARIANTE „SCHWIERIGERES SPIEL“

Lasst einfach **alle Objekt-Plättchen weg** und spielt ohne sie.

Florian Fay, David Sitbon und die Verlage danken allen Testspielern und Regellesern.

**Autor:** Florian Fay

**Illustration:** David Sitbon

**Grafik** (dt. Ausgabe): Sensit Communication

**Redaktion** (dt. Ausgabe): Ralph Querfurth

© 2019 Sorry We Are French  
16 rue des rosiers  
FR-92340 Bourg-la-Reine  
sorryweare.fr



© 2020 KOSMOS Verlag  
Pfi erstraße 5-7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 21 91-0  
Fax: +49 711 21 91-199  
info@kosmos.de  
kosmos.de

**KOSMOS**

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY  
Art.-Nr.: 680039

