

ÜBERLEBEN, OHNE VERRÜCKT ZU WERDEN

SPIELANLEITUNG

Sonderausgabe der Zeitung Brookhaven



EINLEITUNG

Eure Mannschaft ist auf der Suche nach Lieutenant Colonel Percy Fawcett. Ihr seid auf einer Rettungsexpedition und sollt Fawcett sicher nach Hause zurückbringen. Eure Gruppe ist ein bunter Haufen voller Individualisten, und alle haben ein großes Interesse daran aufzudecken, was Fawcett auf der Insel gesucht hat. Das könnte die Entdeckung des Jahrhunderts werden, die euch berühmt und reich macht, aber das sind nicht die einzigen Gründe, warum ihr hier seid. Ihr seid getrieben von abenteuerlustigem Entdeckungsdrang und dem Wunsch, das Unbekannte zu entschleiern. Viele haben vergeblich versucht, euch davon abzuhalten.

Nach einer langen Reise taucht vor euch am Horizont die Küste der geheimnisvollen Insel auf, zu der Colonel Percy Fawcett aufgebrochen ist. Macht euch bereit! Euer Weg, die verschwundene Stadt Z und all ihre Geheimnisse zu finden, beginnt hier!

Mystery Tales ist die zweite große Erweiterung zu *Robinson Crusoe: Abenteuer auf der verfluchten Insel* und enthält 2 verschiedene Spielmodi. Im **Kampagnenmodus** steht eine gruselige Kampagne mit einer verschlungenen Geschichte bereit, deren Szenarien aufeinander folgend abgeschlossen werden müssen. Mit dem neuen **Horrormodus** können das Grundspiel von *Robinson Crusoe* sowie die bekannten Szenarien auf eine ganz neue Weise gespielt werden. Zusätzlich gibt es zwei eigenständige Szenarien; eines davon ist speziell auf den Horrormodus zugeschnitten. Das meiste Spielmaterial in dieser Erweiterung kann für den Kampagnen- und den Horrormodus gleichermaßen benutzt werden, aber manches ist auch **ausschließlich** für die Kampagne vorgesehen.

Für das beste Spielerlebnis empfehlen wir, diese Erweiterung nicht mit anderen zu kombinieren.

SPIELMATERIAL	2
Charaktertafeln und Charakterkarten	3
KAMPAGNENMODUS	5
Übersicht	5
Ziel der Kampagne	5
Aufbau der Kampagne	6
REGELN DER ERWEITERUNG	8
Neue Plättchen und Symbole	8
Wahnsinn / Nervenzusammenbruch / Täuschung	8
Mystische Waffe / Mystischer Kampf	8
Stein / Zusätzlicher Stein / Mystische Gefahr	9
Neue Karten	9
Zustandskarten / Einheimische	9
Ausstattungskarten / Kultistenkarten / Neue Geheimniskarten	10

Änderungen der Spielmechanik und neue Regeln	10
Tod, Verrücktwerden & Misserfolg	11
Expeditionstagebuch / Neue Teile / Neue Würfelleffekte	11
Zusätzliche Späh-Kampf-Aktion / Fallen aufstellen	12
Szenarienabschluss / Spiel für 2-3 Personen / Solospiel	13
HORRORMODUS	14
Steinproduktion und Sammeln	14
Aufbau des Horrormodus	14
ANHANG	16
Schwierigkeitsgrad anpassen	16
Besondere Karteneffekte	16
Kampagne	17
Eigenständige Szenarien	19
SYMBOLE	20

SPIELMATERIAL

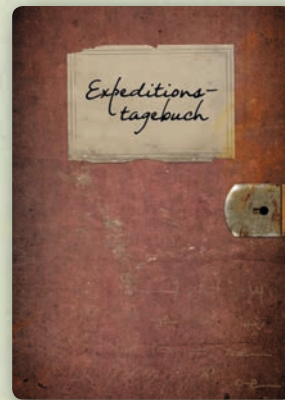
1 Szenariotafel (doppelseitig)



1 Kampagnenbuch



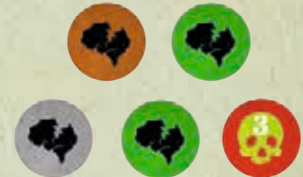
1 Expeditionstagebuch



Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

5 Würfelaufkleber



60 neue Abenteuerkarten

20x Bauen

20x Erforschen

20x Ressourcen
Sammeln

24 Geheimniskarten

6x Fluch, 6x Mystische Bestie,
6x Schriftrolle, 6x Hinweis

9 Charakterkarten

doppelseitig:
Charakter- und NSC-Seite

2 Einheimischenkarten



82 Ereigniskarten

34 Karten für
die Kampagne

48 Karten für
den Horrormodus

1 Karte für das Szenario
Die Ankunft

3 Strandgutkarten

2 Karten für den
Horrormodus

8 Zustandskarten

10 Kultisten-
karten

3 Erfindungs-
karten



27 Irrsinnskarten

9x Bauen

9x Erforschen

9x Ressourcen Sammeln

1 Karte Ortskundiger Führer
doppelseitig
(für 2 und 3 Personen)

17 Ausrüstungs-
karten

5 Nestkarten

9 Verbrecher-
karten



Nur für das Szenario
Verbrecher-jagd

SPIELMATERIAL

4 Charaktertafeln
für die Charakterkarten



10 neue Teile
doppelseitig



3 Wahnsinnsplättchen



3 Zahlenplättchen



4 Entdeckungsplättchen



3 Effektplättchen
Zusätzlicher
Stein



1 Nerven-
zusammenbruchs-



4 Schutz-
bemalungs-



6 Effektplättchen
Mystische
Gefahr



16 weitere Effektplättchen

6x Weiße Farbe 8x Fackel 4x Steinamulett



8 Stein-
plättchen



4 Täuschungs-
plättchen



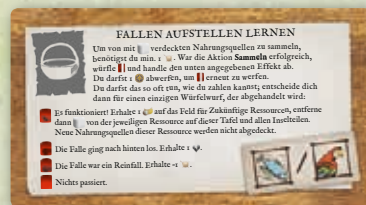
1 Jagdtafel



1 Ressourcen-Sammeln-Tafel
(nur im Horrormodus)



1 Fallentafel



1 Kultistentafel



1 Grüner Marker



8 Ausrüstungsmarker



9 Geistige-Gesundheit-
Marker



8 Aktionssteine der Charaktere



2 Aktionssteine
Ortskundiger Führer



Vor eurem ersten Spiel müsst ihr die Würfel bekleben. Jeder Aufkleber mit einem Symbol muss auf eine beliebige leere Seite des Aktionswürfels in der gleichen Farbe. Lasst den Aufkleber mit dem Symbol in der Spielschachtel, bis euch das Spiel dazu auffordert, ihn auf eine leere Seite des Tierwürfels (rot) zu kleben (siehe Seite 12).



Wenn ihr später das Spiel ohne Erweiterung spielen wollt, behandelt die beklebten Seiten wie leere Seiten.

MYSTERY TALES CHARAKTERTAFELN UND CHARAKTERKARTEN

Statt den üblichen Charaktertafeln gibt es in *Mystery Tales* nun Charakterkarten in Standardgröße. Diese Charakterkarten sind doppelseitig, mit einer Seite für den spielbaren Charakter (horizontal), der auf das neue Charakterspielbrett gelegt wird, und der anderen Seite für den Nicht-Spielbaren-Charakter (NSC, vertikal), der das Team mit Sonderfähigkeiten unterstützt. Jeder Charakter hat auch 3 zugehörige Irrsinnskarten, die in die Abenteuerstapel gemischt werden, wenn der Charakter verrückt wird.

CHARAKTERKARTE – SPIELBARE CHARAKTERSEITE

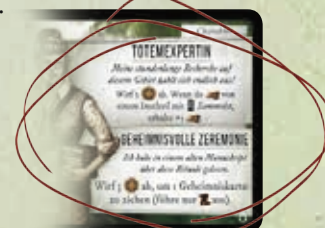


1. Der Charakter

Ein Charakter ist eine spielbare Person, welche Teil der Rettungsexpedition für Lieutenant Colonel Percy Fawcett ist. Auf der Karte befinden sich Name, Beruf und ein Bild. Wenn ein Spieleffekt einen Charakter nennt, so ist damit nur ein spielbarer Charakter (kein NSC) gemeint.

2. Sonderfähigkeiten

Jeder Charakter hat 2 Sonderfähigkeiten, die jederzeit eingesetzt werden können. Wie im Grundspiel muss die angegebene Menge an Entschlossenheitsplättchen () ausgegeben werden, um die Charakterfähigkeit zu nutzen; sie darf nur einmal pro Runde genutzt werden.



SPIELMATERIAL

CHARAKTERKARTE – NSC-SEITE



Die Mitglieder der Rettungsexpedition, die nicht ausgewählt wurden, helfen mit ihren Sonderfähigkeiten als Nicht-Spielbare-Charaktere (NSC).

1. Leiste für Geistige Gesundheit



Geistige Gesundheit ist ein neuer Begriff in dieser Erweiterung. Sowohl Charaktere als auch NSC können von traumatischen Ereignissen betroffen werden, die ihre Geistige Gesundheit beeinträchtigen. Mit den Geistige-Gesundheit-Markern wird der Level an Geistiger Gesundheit auf der Leiste der Charaktere und NSC dargestellt.

Jeder NSC hat eine Leiste für Geistige Gesundheit. Wenn der NSC erleidet, wird der Geistige-Gesundheit-Marker 1 Feld nach rechts bewegt.

Sobald der Geistige-Gesundheit-Marker das letzte Feld () erreicht hat, wird der NSC verrückt und die Karte des NSC wird aus dem Spiel entfernt. Danach werden alle 3 Irrsinnskarten dieses Charakters in die zugehörigen Abenteuerstapel gemischt.

Viele Effekte im Spiel können die Geistige Gesundheit von NSC heilen. Wenn das passiert, wird der Geistige-Gesundheit-Marker 1 Feld nach links bewegt, falls möglich.

2. NSC-Sonderfähigkeit



Jeder NSC hat eine Sonderfähigkeit, die jederzeit eingesetzt werden kann. Es müssen keine dafür ausgegeben werden. **Stattdessen erleidet der NSC immer 1 , wenn seine Fähigkeit genutzt wird.**

Jede NSC-Sonderfähigkeit kann nur einmal pro Runde genutzt werden. Lege 1 grauen Marker auf den NSC, um dies anzuzeigen. Der Marker wird am Ende der Nachtphase entfernt.

CHARAKTERSPIELBRETT



Mit den neuen Charakterkarten erhaltet ihr alle je ein Charakterspielbrett mit einem Feld für eure Charakterkarte.

1. Farbe des Charakterspielbretts



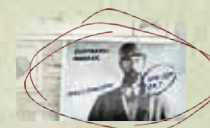
Jedes Charakterspielbrett hat eine andere Farbe. Dazu gehören die gleichfarbigen 2 Aktionssteine.

2. Platz für die Charakterkarte



Eure ausgewählte Charakterkarte legt ihr auf das angezeigte Feld auf dem Charakterspielbrett, mit der spielbaren Charakterseite nach oben (horizontale Position). Dort bleibt die Karte, bis der Charakter stirbt oder verrückt wird.

3. Zustandsfeld



Das Feld für die Zustände funktioniert wie das Feld für spezielle Verletzungen aus dem Grundspiel, aber es gibt keine Felder für bestimmte Körperregionen. Immer wenn ein Spieleffekt ein Plättchen für spezielle Verletzungen verteilt, wird es auf dieses Feld gelegt. Außerdem wird hier das Täuschungsplättchen platziert (s. S. 8 für Details über diese Plättchen).

4. Verwundungsleiste



Wie im Grundspiel wird der Verwundungsmarker um 1 Feld nach rechts bewegt, wenn der Charakter erleidet (wird übersprungen). Wird der Moralpfeil übersprungen, senkt sich die Moral der Gruppe. Um das anzuzeigen, wird der Marker auf der Moralleiste um 1 Feld nach links bewegt, falls möglich. Sobald der Verwundungsmarker das letzte Feld () erreicht hat, stirbt der Charakter sofort. Wenn ein Charakter im Kampagnenmodus oder im Horrormodus stirbt, wird dies immer auf die gleiche Weise abgehandelt und bedeutet nicht das Ende des Spiels (siehe Seite 11).

SPIELMATERIAL

5. Leiste für Geistige Gesundheit



Die Leiste für Geistige Gesundheit funktioniert wie die Verwundungsleiste. Wenn ein Charakter erleidet, wird der Geistige-Gesundheit-Marker 1 Feld nach rechts bewegt (Symbol für Nervenzusammenbruch wird übersprungen). Wenn übersprungen wird, wird ein Nervenzusammenbruchsplättchen () als Erinnerung auf die Nachtphase gelegt. Während der nächsten Nachtphase muss der Effekt des Nervenzusammenbruchs abgehandelt werden. Es wird kein Nervenzusammenbruchsplättchen auf die Nachtphase gelegt, falls sich dort bereits eines befindet.

Charaktere können ihre Geistige Gesundheit heilen. Immer wenn ein Spieleffekt Geistige Gesundheit () heilt, wird der Geistige-Gesundheit-Marker 1 Feld nach links bewegt, falls möglich. Falls dabei übersprungen wird, passiert nichts. Das Nervenzusammenbruchsplättchen wird nicht von der Nachtphase entfernt.

Sobald der Geistige-Gesundheit-Marker das letzte Feld () erreicht hat, wird der Charakter verrückt. Wenn ein Charakter im Kampagnenmodus oder im Horrormodus verrückt wird, wird dies immer auf die gleiche Weise abgehandelt (siehe Seite 11).

KAMPAGNENMODUS

ÜBERSICHT

Die meisten Regeln des Grundspiels *Robinson Crusoe: Abenteuer auf der verfluchten Insel* finden auch Anwendung auf den Kampagnenmodus von *Mystery Tales*. Die veränderten Regeln findet ihr in diesem Regelheft und auf den zugehörigen Szenariotafeln.

Die Szenarien der Kampagne *Die Verschwundene Stadt Z* sollten nicht zufällig ausgewählt werden, da sie nur in aufsteigender Reihenfolge gespielt werden können. Eine komplette Kampagne muss mit derselben Anzahl an mitspielenden Personen beendet werden, mit der sie begonnen wurde. Ein essentieller Bestandteil der Kampagne ist, dass der Fortschritt eines Szenarios auf das nächste übertragen wird.

Zwischen den Szenarien sollte das Spiel auf dem Speicherbogen gespeichert werden. Diesen bekommt ihr nach dem ersten erfolgreichen Szenario. Zusätzliche Seiten gibt es auf unserer Webseite. Damit könnt ihr das Spiel erneut aufnehmen, nachdem ihr verloren habt oder wenn ihr eine Pause machen wollt, um an einem anderen Tag weiterzuspielen. Ihr müsst nicht die komplette Kampagne in einer Sitzung durchspielen.

ZIEL DER KAMPAGNE

Um die Kampagne zu gewinnen, müsst ihr zusammenarbeiten und alle 5 Szenarien im **Kampagnenbuch** erfolgreich abschließen. Jedes Szenario hat individuelle Ziele, so müsst ihr zum Beispiel bestimmte Objekte bauen oder neue Gegenden erkunden, aber dies wird im Laufe der Kampagne auch immer schwieriger. Die Ziele findet ihr immer auf der ersten Seite des Szenarios im Kampagnenbuch (siehe Seite 17 für Details über Szenarien).

Nachdem ihr erfolgreich ein einzelnes Szenario abgeschlossen habt, könnt ihr das Spiel für das nächste Szenario aufbauen. So macht ihr weiter, bis ihr euren letzten Sieg im 5. Szenario erringen könnt!

Falls ihr das Ziel eines einzelnen Szenarios nicht in der vorgegebenen Zeit erfüllt, verliert ihr die gesamte Kampagne.

Im Kampagnenmodus habt ihr die gesamte Rettungsexpedition zur Verfügung.

Das bedeutet, dass ihr das Spiel nicht verliert, wenn ein Charakter stirbt oder verrückt wird, sondern ihr stattdessen mit einem anderen Charakter weiterspielt.

Wenn ihr einen neuen Charakter auswählen müsst, aber keine Charaktere mehr zur Verfügung stehen, ist die Kampagne verloren.








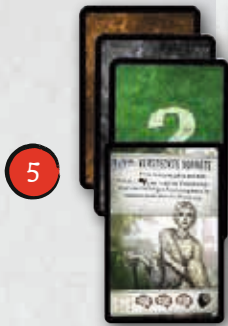
KAMPAGNENMODUS

AUFBAU DER KAMPAGNE

1. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
2. Abhängig vom gespielten Szenario, öffnet das Kampagnenbuch auf der Seite des aktuellen Szenarios und platziert den Rundenstein auf Feld 1 der Rundenleiste.


Im Folgenden wird der Aufbau für das erste Szenario **DIE ANKUNFT** für 4 Personen beschrieben. Anpassungen für 1-3 mitspielende Personen und einige Details des Spielaufbaus für die nächsten Szenarien findet ihr im Regelheft auf Seite 13.

3. Nehmt jeweils ein Charakterspielbrett und legt es vor euch ab. Unbenutzte Charakterspielbretter kommen zurück in die Spielschachtel. Zusätzlich erhaltet ihr:
 - a. 2 Aktionssteine in der zum Charakterspielbrett passenden Farbe.
 - b. 1 Verwundungsmarker , den ihr auf das Startfeld der Verwundungsleiste  der Charaktertafel (ganz links) legt.
 - c. 1 Geistige-Gesundheit-Marker , den ihr auf das Startfeld der Leiste für Geistige Gesundheit  der Charaktertafel (ganz links) legt.**Hinweis:**  werden in 2 Szenarien auch als allgemeine Marker verwendet. Aufgrund ihres Ortes könnt ihr sie aber stets von Geistige-Gesundheit-Markern unterscheiden
4. Zieht nun zufällig eine *Mystery-Tales*-Charakterkarte und legt sie mit der Charakterseite nach oben auf das Charakterspielbrett. Alternativ könnt ihr euch auch eure Charakterkarte aussuchen. Nehmt zusätzlich die 3 Irrsinnskarten, die zum jeweiligen Charakter gehören, und legt sie verdeckt neben das Charakterspielbrett, ohne sie durchzulesen.
5. Legt alle übrigen Charakterkarten mit der NSC-Seite nach oben in Reichweite neben das Spielbrett. Legt die je 3 zugehörige Irrsinnskarten verdeckt unter die jeweiligen Charakterkarten. Auf die Leiste für Geistige Gesundheit ganz links wird ein Geistige-Gesundheit-Marker platziert.
6. Platziert einen weißen Marker auf das Feld 0 der Moralleiste auf dem Spielbrett.
7. Legt 1 grauen und 1 grünen Marker auf das oberste Feld der Leiste für Waffenstärke (Stärke 0). Grau repräsentiert die normale Waffenstärke und grün die Mystische Waffenstärke (siehe Seite 8 für Details über die Mystischen Waffen). Die Leisten für Dach- und Palisadenstärke sowie das Unterschlupffeld erhalten erst im Laufe des Spiels einen grauen Marker.
8. Sortiert die Abenteuerkarten aus dieser Erweiterung entsprechend ihrer Rückseiten in 3 Abenteuerstapel, mischt diese gründlich und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Spielbrett, zusammen mit den je 3 zugehörigen Würfeln (siehe Abb.). **Verwendet keine Abenteuerkarten aus dem Grundspiel.**
9. Es gibt in dieser Erweiterung Kultistenkarten. Diese haben dieselbe Rückseite wie die Tierkarten, aber einen Kultisten auf der Vorderseite. Mischt diese getrennt und legt die Karten als verdeckten Stapel auf die Kultistentafel. Mischt dann die Tierkarten aus dem Grundspiel und legt die Karten als verdeckten Stapel neben den Kultistenstapel.



KAMPAGNENMODUS



10. Sucht alle Hinweiskarten aus den Geheimniskarten dieser Erweiterung heraus, die mit einem  oben markiert sind, und legt sie zurück in die Schachtel. Dann mischt die Geheimniskarten aus dem Grundspiel mit denen aus der *Mystery-Tales*-Erweiterung. Legt die Karten als verdeckten Geheimnisstapel neben das Spielbrett (siehe Seite 10 für Details über die neuen Geheimniskarten).
11. Mischt die Zustandskarten aus dieser Erweiterung und legt die Karten als verdeckten Zustandskartenstapel neben das Spielbrett.
12. Als Nächstes benötigt ihr die 11 Inselteile.
 - a. Sucht das Inselteil mit der Nummer 8 und platziert es offen links auf dem entsprechenden Inselfeld auf dem Spielplan.
 - b. Legt das Lagerplättchen (mit dem X nach oben) auf das Inselteil.
 - c. Mischt die restlichen Inselteile und bildet daraus einen verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.
13. Nehmt euch die 8 Startgegenstände, zieht 2 davon zufällig und legt sie neben das Spielbrett. Platziert jeweils 2 weiße Marker auf jeder Karte (1 für jede Verwendung). Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
14. Nehmt alle Erfindungskarten aus dem Grundspiel, mischt sie und platziert sie neben dem Spielbrett, mit der Erfindungsseite nach oben. Legt alle neuen Erfindungskarten beiseite, bis ihr dazu aufgefordert werdet, sie zu benutzen. **Bereitet keine Erfindungen auf dem Spielbrett vor.**
15. Mischt die Entdeckungsplättchen von *Mystery Tales* mit denen aus dem Grundspiel und platziert sie als verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.
16. Legt alle Ressourcen, die Aktions- und Wetterwürfel, zusätzliche Aktionssteine und alle weiteren Plättchen und Marker neben dem Spielbrett als Vorrat bereit.
17. Jedes Szenario hat einen zugehörigem, vorkonstruierten Ereignisstapel, erkennbar an der Szenari Nummer (erstes Szenario – **1**) in der linken oberen Ecke. Nehmt alle Ereigniskarten des Szenarios, das ihr spielen möchtet, mischt sie und platziert sie als verdeckten Ereignisstapel neben dem Spielbrett.
18. Legt die Jagdtafel über das Feld für den Jagdstapel und die Fallentafel über das Feld für das *Ressourcen Sammeln* (siehe Seite 12 für Details über diese Tafeln und wie sie das Spiel verändern). Legt 2 weiße Marker auf die Fallentafel und überdeckt somit beide Nahrungsquellen.
19. Falls ihr zu viert spielt, legt nun noch die Karte *Lager aufräumen* auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.
20. Überprüft die Szenario-Beschreibung hinsichtlich besonderer Aufbauregeln und führt diese durch, falls nötig.
21. Wer am kürzesten auf der Welt ist, nimmt sich den Startspielermarker.

Wenn das nächste Szenario in der Kampagne aufgebaut wird, denkt daran, dass alles aus dem vorherigen Szenario übernommen wird. Das bedeutet, dass ihr mit den Wunden in das neue Szenario geht, die ihr im letzten Szenario erhalten habt, und alle Ressourcen behaltet (siehe Seite 13).

REGELN DER ERWEITERUNG

NEUE PLÄTTCHEN UND SYMBOLE

WAHNSINNSPLÄTTCHEN



In *Mystery Tales* können schockierende Dinge passieren und darum gibt es ein neues Symbol auf den Ereigniskarten und den Abenteuerkarten, das Wahnsinnsymbol heißt (👁️ / 👁️ / 👁️). Falls ein Wahnsinnsymbol auf einer Ereigniskarte abgebildet ist oder als Effekt der Abenteuerkarte auftaucht, platziert ein Wahnsinnsplättchen auf dem Abenteuerstapel derselben Farbe (braun, grau, grün); es sei denn, dort befindet sich bereits ein Plättchen, in diesem Fall passiert nichts.

Wenn sich ein Wahnsinnsplättchen auf dem Abenteuerstapel befindet und jemand eine Aktion dieses Typs ausführt, muss diese Person 1 🧠 erleiden, unabhängig davon, ob Aktionswürfel gewürfelt werden oder nicht.

Falls Aktionswürfel gewürfelt werden, ignoriert das Ergebnis 🧠 / 👁️ / 👁️ auf dem Verwundungswürfel, falls 🧠 gewürfelt wird. Nachdem ihr aufgrund dieser Aktion 🧠 erlitten habt, legt das Wahnsinnsplättchen ab. Wichtig: Ihr könnt 🧠 ignorieren, wenn ihr 1 🗑️ vom Feld für Verfügbare Ressourcen abgibt. Das Wahnsinnsplättchen wird dennoch abgelegt.

NERVENZUSAMMENBRUCHSPÄTTCHEN



Das Nervenzusammenbruchsplättchen wird verwendet, wenn ein Charakter 🧠 erleidet und dabei 🌀 auf der Leiste für Geistige Gesundheit übersprungen wird, oder ihr durch einen Karteneffekt 🌀 erhaltet. Das Plättchen sollte immer auf die Nachtphase gelegt und während der nächsten Nachtphase abgehandelt werden. Falls bereits 🌀 auf der Nachtphase liegt, ignoriert den Effekt.

Wenn ein Nervenzusammenbruchsplättchen auf der Nachtphase liegt, hat einer der Charaktere im Lager einen Nervenzusammenbruch und dreht durch. Ihr müsst entscheiden, welche 2 Ressourcen und/oder Plättchen vom Feld für Verfügbare Ressourcen abgeworfen werden, bevor ihr Nahrung verteilt. Falls keine Ressourcen und/oder Plättchen auf dem Feld liegen, erleidet ihr alle 1 🧠 für jede Ressource/Plättchen, das ihr nicht abwerfen könnt. Nachdem der Effekt von 🌀 abgehandelt wurde, legt es von der Nachtphase ab.

TÄUSCHUNGSPÄTTCHEN



Manche Effekte im Spiel können die Charaktere paranoid werden lassen, was bedeutet, dass sie sich so fühlen, als würden sie von etwas Schrecklichem beobachtet, und dass ihre Wahrnehmung verzerrt ist. Wenn ein Charakter einen Täuschungsplättchen erhält, legt 🧠 auf das Charakterspielbrett. 🧠 bleibt dort, bis ein anderer Effekt das Plättchen abwerfen lässt oder der Charakter stirbt/verrückt wird.

Ein Charakter mit 🧠 ist anfälliger für furchterregende Ereignisse und wird somit leichter verrückt. Soll ein Charakter mit 🧠 auf seinem Charakterspielbrett weitere 🧠 erleiden, ignoriert diesen Effekt.

Vorsicht: Nur sehr spezielle Effekte erlauben es euch, diese Plättchen von euren Charakteren abzulegen.

MYSTISCHE WAFFE



Es gibt eine neue Art von Waffe in *Mystery Tales* namens Mystische Waffe. Der grüne Marker auf der Leiste für Waffenstärke zeigt deren Level.

Mystische Waffen werden bei Begegnungen mit 2 neuen Arten von Gegnern gebraucht – Kultisten und Mystische Kreaturen. Diese Gegner können nicht mit Standardwaffen angegriffen werden, deswegen benötigt ihr Mystische Kräfte.

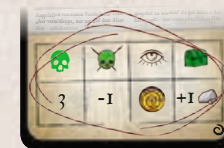
Am Beginn der Kampagne könnt ihr noch keine Mystischen Waffen bauen, aber ihr werdet während des Spiels Karten und Plättchen finden, die euch dies erlauben. Wenn ihr 🧠 erlangt, bewegt den grünen Marker 🟢 auf der Leiste für Waffenstärke um 1, um die Mystische Waffenstärke zu erhöhen.

Abgesehen vom Standardkampf mit Tierkarten aus dem Grundspiel gibt es auch den Mystischen Kampf, der sich sehr ähnlich abspielt.

MYSTISCHER KAMPF

Mystische Kämpfe können während der Aktion *Jagen*, durch eine Ereignis-, Abenteuer- oder Geheimniskarte ausgelöst werden. Hierzu gibt es auch eine Tabelle, aber mit anderen Symbolen, die von links nach rechts auf der Karte abgehandelt werden müssen:

1. Vergleicht die Mystische Waffenstärke des Gegners mit eurem Level an Mystischer Waffenstärke. Falls eure niedriger ist, erleidet euer Charakter im Kampf 🧠 in Höhe der Differenz.
2. Die Mystische Waffenstärke (auf dem Spielbrett) wird um den angegebenen Wert reduziert. Falls das nicht möglich ist, erleidet der Charakter im Kampf 1 🧠 für jeden fehlenden Level.
3. Falls der Charakter im Kampf Täuschung auf seiner Charakterkarte hat, muss der angegebene Effekt ausgeführt werden.
4. Die Belohnung wird auf das Feld für Zukünftige Ressourcen gelegt.



Merke: Manche Mystischen Kämpfe haben verschiedene Anforderungen bezüglich der Waffe (Beispiel: Kultistenkarte *Krieger*). In solchen Fällen vergleicht ihr euren derzeitigen Waffenlevel mit der Stärke des Gegners und senkt den Waffenlevel danach. In diesen Fällen erhaltet ihr 🧠 statt 🧠.

Werft die Karte danach ab, falls nicht anders angegeben.

REGELN DER ERWEITERUNG

STEIN- UND ZUSÄTZLICHER-STEIN-PLÄTTCHEN



Stein (🟢) ist eine neue Ressource in dieser Erweiterung, die unter anderem zum Bauen verwendet wird. Der Effekt des Zusätzlicher-Stein-Plättchens (🟡) hängt, ähnlich wie der des Zusätzliches-Holz-Plättchens (🟢), davon ab, wo es platziert wird.

Falls 🟡 auf dem Aktionsfeld *Bauen* liegt, muss bei der nächsten Aktion *Bauen*, die Stein benötigt, ein zusätzlicher Stein verwendet werden. Legt das Plättchen sowie die zusätzlich benötigten Steine zu den Aktionssteinen, als Erinnerung. **Falls die Aktion erfolgreich war, werft den Marker ab.** Falls die Aktion nicht erfolgreich war, legt 🟡 zurück auf das Aktionsfeld *Bauen*.

Ausnahme: Falls die Aktion mit 🟡 nicht erfolgreich war und eine weitere Aktion *Bauen* in derselben Runde erfolgreich war, wird der Effekt von 🟡 auf diese Aktion angewandt, ein zusätzlicher Stein abgelegt und das 🟡 Plättchen abgeworfen.

Falls 🟡 auf einem Inselteil liegt, generiert dieses 1 zusätzlichen Stein, aber nur, soweit die zugehörige Quelle noch nicht erschöpft ist (mit einem Marker abgedeckt). Falls 🟡 auf demselben Teil wie das Lager liegt, erhaltet ihr einen zusätzlichen Stein in der Produktionsphase. Falls es auf einem anderen Teil liegt, könnt ihr es mit einer erfolgreichen Aktion *Ressourcen Sammeln* auf einer Quelle mit 🟡 erhalten.

Merke: Um den zusätzlichen Stein zu erhalten, müsst ihr die entsprechende Ressource sammeln.

Nach einer erfolgreichen Aktion RESSOURCEN SAMMELN wird der Marker nicht vom Inselteil abgeworfen.

MYSTISCHE-GEFAHR-PLÄTTCHEN



Mystische-Gefahr-Plättchen (🟢) funktionieren ähnlich wie Größere-Gefahr-Plättchen (🔴), und ihr Effekt hängt davon ab, wo sie platziert werden.

Falls dieses Plättchen auf dem Aktionsfeld *Jagen* liegt, wird die Mystische Stärke des Gegners während des nächsten Mystischen Kampfes gegen einen Kultisten um 1 erhöht. Das Plättchen wird danach abgeworfen.

Falls das Plättchen auf einem Inselteil liegt (außer dem Lager), muss der Level der Mystischen Waffenstärke **mindestens** 1 betragen, und zwar für alle Aktionen, die ihr dort durchführen wollt. Andernfalls erleidet der Charakter, der dort eine Aktion durchführen möchte, 1 🍀, wenn ein Aktionsstein gelegt wird (bei einem Stapel nur der oberste Charakter). Das Plättchen wird in diesem Fall **nicht** abgelegt.

Falls sich das Plättchen auf einem Inselteil mit dem Lager befindet, erleidet jeder Charakter, der im Lager eine Aktion durchführen möchte (*Bauen*,

Aufräumen, Ausruhen), 1 🍀 für jede Aktion, es sei denn, der Level für die Mystische Waffenstärke beträgt **mindestens** 1. Das Plättchen wird in diesem Fall auch **nicht** abgelegt.

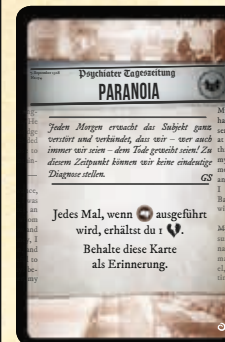
Merke: Wenn sowohl Größere Gefahr als auch Mystische Gefahr auf dem Aktionsfeld *Jagen* liegen, hat jedes davon nur Auswirkungen auf die entsprechende Kampfstärke und wird dann abgelegt. Sollte also ein Kampf mit normaler Waffenstärke beginnen, beeinflusst das Größere-Gefahr-Plättchen den Kampf und Mystische Gefahr wird ignoriert. Genauso wird ein Kampf mit Mystischer Waffenstärke von der Mystischen Gefahr beeinflusst und das Größere-Gefahr-Plättchen wird ignoriert.

Beispiel:

Michael führt eine Aktion *Jagen* aus, während sowohl Größere Gefahr als auch Mystische Gefahr auf dem Aktionsfeld liegen. Er zieht eine Karte vom Jagdstapel – es ist ein Kultistenkrieger, eine besondere Art von Kultist, der normale Stärke verwendet. In diesem Fall erhöht die Größere Gefahr die Stärke des Kultisten um 1 und wird danach abgelegt. Das Mystische-Gefahr-Plättchen wird ignoriert, bis ein Kampf mit Mystischer Waffenstärke aufgedeckt wird.

NEUE KARTEN

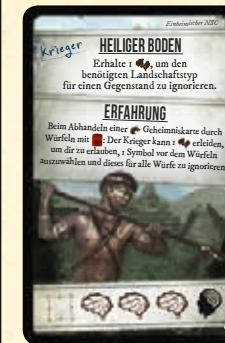
ZUSTANDSKARTEN



Manche Spieleffekte geben euch Zustandskarten. Diese Zustände sind schlecht für die Charaktere. Ihr solltet verhindern, eine Zustandskarte zu erhalten oder versuchen, sie so schnell wie möglich loszuwerden. Jeder Charakter **kann nur 1 Zustandskarte zugeteilt bekommen.** Falls ihr eine weitere Zustandskarte für einen Charakter mit einer Zustandskarte zuteilen sollt, ignoriert diesen Effekt.

Wenn eine Zustandskarte abgelegt wird (durch Spieleffekt, Tod/Verrücktwerden eines Charakters), mischt diese Karte zurück in den Zustandskartenstapel.

EINHEIMISCHE



Während des Spiels könnt ihr Einheimischen auf der Insel begegnen, die euch im weiteren Spiel helfen könnten. Wenn ein Spieleffekt euch dazu auffordert, eine Einheimischenkarte zu nehmen, legt sie zu den zusätzlichen NSC und legt einen Geistige-Gesundheit-Marker auf die Leiste ganz links. Behandelt diese Karte nun wie einen NSC, außer dass sie nicht als neuer Spielbarer Charakter gewählt werden kann, falls euer Charakter stirbt oder verrückt wird (siehe Seite 11 für Details).


Im Horrormodus empfehlen wir diese Karten zu verwenden, um euch das Spiel einfacher zu machen.

REGELN DER ERWEITERUNG

AUSRÜSTUNGSKARTEN



Diese Karten unterstützen die Charaktere in der Kampagne und können **nur** während des ersten Szenarios erlangt werden. Behaltet dies stets im Hinterkopf, denn diese Karten könnten auf eurer weiteren Reise sehr nützlich sein.

Sobald ihr eine Ausrüstungskarte erhaltet, legt sie zu den verfügbaren Erfindungen auf dem Spielbrett. Ihr könnt die Ausrüstungskarten jederzeit nutzen, falls nicht anders angegeben. Falls eine Ausrüstungskarte eine Verwendungsleiste hat, legt einen Ausrüstungsmarker  auf den höchsten Wert. Diese Leiste gibt an,

wie oft die Ausrüstung benutzt werden kann. Wenn ihr sie verwendet, passt den Ausrüstungsmarker auf der Verwendungsleiste sofort an. Falls der Ausrüstungsmarker auf dem letzten Feld ist und die Ausrüstung verwendet wird, entfernt den Marker und legt die Karte ab, falls nicht anders angegeben. Ausrüstungskarten ohne Verwendungsleiste haben einen dauerhaften positiven Spieleffekt und bleiben im Spiel, bis sie durch einen Spieleffekt abgelegt werden.

Beispiel zur Verwendung einer Ausrüstungskarte:

Amanda entscheidet, den Revolver in einem Kampf gegen ein Tier einzusetzen, um kurzzeitig den Waffenlevel auf 3 zu erhöhen. Der Revolver hat nur 1 Verwendung übrig, aber es ist eine volle Munitionskarte verfügbar. Es ist daher unerheblich, ob sie den Ausrüstungsmarker auf der Munitionskarte oder auf der Revolverkarte bewegt. Sie entscheidet, den Marker auf dem Revolver zu bewegen, und entfernt daher den Ausrüstungsmarker dort. In der Beschreibung auf der Karte steht, dass die Ausrüstung im Spiel bleibt und später weiterhin mit Munition genutzt werden darf.

KULTISTENKARTEN



Die neuen Karten mit derselben Rückseite wie die Tierkarten, aber mit Charakteren auf der Vorderseite, heißen Kultistenkarten. Wenn ihr diesen Karten begegnet, beginnt ein Mystischer Kampf (siehe Seite 8). Diese Karten werden separat von den Tierkarten gelegt, aber manche Spieleffekte werden euch dazu auffordern, eine Kultistenkarte in den Jagdstapel zu mischen. Ihr könnt nicht zwischen Tierkarten und Kultistenkarten unterscheiden, wenn ihr *Jagen* möchtet. Das kann eure Pläne zunichtemachen, wenn ihr für Futter und Pelz jagen möchtet, aber dann einen Kultisten trifft. Dafür gibt es die neue *Späh-Kampf-Aktion*, die auf Seite 12 beschrieben wird.




NEUE GEHEIMNISKARTEN



Es gibt 4 neue Typen von Geheimniskarten in dieser Erweiterung, die zusätzlich zu denen aus dem Grundspiel benutzt werden. Neue Spieleffekte werden euch dazu auffordern, diese Geheimniskarten zu ziehen. Wenn das passiert, deckt so lange Geheimniskarten auf, bis ihr eine Geheimniskarte des richtigen Typs gezogen habt. Die neuen Typen sind:



Mystische Bestie

In manchen Fällen werdet ihr hier Mystische Kämpfe abhandeln müssen. In anderen Fällen müsst ihr  werfen, um zu sehen, was passiert.



Fluch

Diese gefährlichen Spieleffekte werden eure Charaktere in Bedrängnis bringen. Am besten vermeidet ihr sie um jeden Preis.



Schriftrollen

Mächtige, einmalige Fähigkeiten. Wenn ihr diese erhaltet, könnt ihr sie auf das Feld für Zukünftige Ressourcen legen, falls nicht anders angegeben. Sobald sie verfügbar werden, könnt ihr sie jederzeit nutzen, aber seid vorsichtig! Mächtige Magie hat oft ihren Preis.



Hinweise

Werden in speziellen Szenarien auftauchen. Sie helfen euch, verborgenes Wissen zu enthüllen.

ÄNDERUNGEN DER SPIELMECHANIK UND NEUE REGELN

Eine Spielrunde besteht immer noch aus 6 Phasen, die in derselben Reihenfolge abgehandelt werden:


1. Ereignisphase
2. Moralphase
3. Produktionsphase
4. Aktionsphase
5. Wetterphase
6. Nachtphase

WICHTIG! Außer beim ersten Szenario (mehr dazu im Kampagnenbuch) wird die Ereignisphase in der ersten Runde **nicht übersprungen**.


REGELN DER ERWEITERUNG

TOD, VERRÜCKTWERDEN & MISSEFOLG

Die *Mystery-Tales*-Kampagne ist gespickt mit Dingen, die euren Charakter töten oder verrückt werden lassen. Zum Glück hat diese Rettungsexpedition viele Mitglieder, die nicht so leicht aufgeben. Das bedeutet, dass das Spiel nicht verloren ist, wenn ein Charakter stirbt oder verrückt wird. Diese Expedition wird so lange fortgeführt, wie genug Charaktere verbleiben!



Tote oder verrückte Charaktere werden ähnlich abgehandelt. Sobald ein Verwundungsmarker das letzte Feld auf der Verwundungsleiste  erreicht, stirbt der Charakter und ihr müsst die folgenden Schritte abhandeln:

1. Entfernt die Charakterkarte zusammen mit den Irrsinnskarten und legt sie in die Schachtel zurück. Sie kommen in dieser Kampagne nicht mehr zurück.
2. Falls der Charakter eine Zustandskarte hatte, mischt sie wieder unter die Zustandskarten, dann werft alle Marker und Plättchen von dem Charakter ab (Entschlossenheit, Täuschung, besondere Wunden, etc.).
3. Wählt einen NSC als euren neuen Charakter. Seine derzeitige Geistige Gesundheit betrifft euch nicht; es kann also sinnvoll sein, einen Charakter zu wählen, der sehr viel Wahnsinn erlitten hat, sodass dieser nicht verrückt wird und eure Auswahl an NSC zu schnell einschränkt. Ihr dürft auch die Vorderseite der Charakterkarte ansehen, um ihre Fähigkeiten zu lesen, aber passt dabei auf, dass ihr den Geistige-Gesundheit-Marker auf das richtige Feld zurücklegt, falls ihr den Charakter doch nicht nehmt.
4. Legt den ausgewählten Charakter auf euer Charakterspielbrett, legt den Geistige-Gesundheit-Marker des NSC zurück zu den anderen Markern und Plättchen, legt die Irrsinnskarten neben euer Charakterspielbrett und platziert die Verwundungs- und Geistige-Gesundheit-Marker auf ihr Startfeld (jeweils ganz links auf der Leiste).
5. Bewegt den Moralmarker um 2 Felder nach links, falls möglich.

Sobald ein Geistige-Gesundheit-Marker das letzte Feld auf der Leiste für Geistige Gesundheit  erreicht, wird der Charakter verrückt. Ihr müsst dieselben Schritte wie beim Tod ausführen, aber mit 2 Ausnahmen: Statt die Irrsinnskarten in die Schachtel zu legen, mischt sie in die passenden Abenteuerstapel. Diese Karten repräsentieren den verrückt gewordenen, herumstromernden Charakter, der eure Expeditionspläne durchkreuzen will. Außerdem wird Schritt 5 ignoriert und der Moralmarker bleibt, wo er ist.

NSC können auch verrückt werden. Wenn das passiert, legt die NSC-Charakterkarte zurück in die Schachtel, zusammen mit dem Geistige-Gesundheit-Marker. Dann mischt die Irrsinnskarten in die passenden Abenteuerstapel.

Wird eine Abenteuerkarte abgehandelt, wird sie auf einen separaten Ablagestapel gelegt (sodass es leichter wird, Irrsinnskarten während des Szenarios zu ziehen). Alle Karten werden vor Beginn eines neuen Szenarios wieder hineingemischt. Alle Irrsinnskarten im Abenteuerstapel bleiben bis zum Ende der Kampagne dort.

Charaktere können in vielen Situationen sterben oder verrückt werden, auch in verschiedenen Rundenphasen. Während der Aktionsphase beendet ihr jedoch die Phase, als wäre der Charakter lebendig und nicht verrückt, ignoriert weitere  und , die ihr während dieser Phase erhaltet, ebenso wie alle Effekte, die Wunden oder Geistige Gesundheit dieses Charakters heilen würden. Wenn die Aktionsphase vorbei ist, handelt den Charaktertod oder das Verrücktwerden ab.

Falls ein Charakter stirbt oder verrückt wird und keine weiteren NSC zur Auswahl verfügbar sind, ist die Expedition gescheitert und das Spiel ist verloren.

EXPEDITIONSTAGEBUCH

Im Expeditionstagebuch könnt ihr viele Absätze mit verschiedenen Ereignissen, Situationen und Orten finden, auf die die Expedition während der Kampagne trifft. Manche Spieleffekte werden euch dazu auffordern, einen bestimmten nummerierten Absatz zu lesen. Nehmt dann das Expeditionstagebuch und sucht diesen Absatz.

Jeder Eintrag sollte von euch laut vorgelesen werden, am besten von der Person, deren Charakter das Ereignis ausgelöst hat. Falls etwas automatisch ausgelöst wird (beispielsweise durch die Ereignisphase), liest die Person vor, welche den Startspielermarker momentan besitzt. Alternativ könnt ihr euch auch darauf einigen, dass immer dieselbe Person vorliest, die die richtige Stimmung schafft.

Manchmal gibt es am Ende des Absatzes eine Entscheidung. Ihr könnt darüber diskutieren, welche Option am besten ist, aber die Entscheidung trifft die Person, deren Charakter das Ereignis ausgelöst hat, oder die den Startspielermarker besitzt, falls das Ereignis automatisch ausgelöst wurde. Das sollte dann auch die Person sein, die von den Effekten betroffen ist.

Merke: Es ist wichtig, den richtigen Absatz vorzulesen. Wenn ein Absatz mit 2X markiert ist und das Inselteil eine zweistellige Zahl hat, dann muss die gesamte zweistellige Zahl in den Code übernommen werden.

Merke: Abhängig vom Inselteil kann X einen einstelligen oder zweistelligen Wert haben. Versucht beim Vorlesen nicht auf die anderen Absätze zu schauen, um euch den Spielspaß nicht zu verderben.

NEUE TEILE – TEMPEL UND STADT





In dieser Erweiterung gibt es neue doppelseitige Teile, die in der Kampagne verwendet werden. Das Kampagnenbuch wird euch anweisen, welche Seite (Tempel oder Stadt) verwendet wird. Die Teile mit den Standard-Inselteilbildern heißen Tempelteile, während die roten mit den 3 Symbolen auf der Vorderseite Stadtteile heißen.



NEUE WÜRFELEFFEKTE

Wahnsinn erhalten






Jeder Verwundungswürfel hat nun mindestens 1 Seite mit einem  Sticker. Das bedeutet, dass die Charaktere schrecklichen Visionen ausgesetzt werden, die sie selbst bei einfachen Arbeiten verfolgen.

Wenn  bei einem Aktionswürfelwurf gewürfelt wird, verliert der Charakter 1 Geistige Gesundheit. Der Geistige-Gesundheit-Marker muss auf der Leiste für Geistige Gesundheit um 1 Feld nach rechts bewegt werden.





Wichtig: Ihr könnt  nach dem Würfelwurf ignorieren, wenn ihr 1  vom Feld für Verfügbare Ressourcen abwerft.



REGELN DER ERWEITERUNG


Ausnahme: Ignoriert  auf dem Würfel, falls ein Wahnsinnsplättchen auf dem Abenteuerstapel des Typs liegt, dessen Aktion gerade ausgeführt wird, da ihr dann ohnehin 1  nehmen müsst. Ihr könnt auch hier 1  vom Feld für Verfügbare Ressourcen abwerfen, um diesen Effekt zu ignorieren und das Wahnsinnsplättchen abzulegen.

Mystische Begegnung




Während der Kampagne werdet ihr dazu aufgefordert, einen Sticker  auf  zu kleben. Sobald das passiert, wird  als eine mystische Begegnung mit einer Mystischen Waffenstärke von 3 behandelt werden. Falls die Mystische Waffenstärke niedriger als 3 ist, erleidet der Charakter  in Höhe der Differenz.

Alle Spieleffekte, die euch  werfen lassen – beispielsweise Geheimniskarten oder Fallen (siehe rechts auf dieser Seite) – ignorieren diese neue Würfelseite. Behandelt  dann wie eine leere Seite.

Merke: Wenn ihr das Spiel ohne diese Erweiterung spielt, behandelt  wie eine leere Seite. Wenn ihr diese Kampagne oder den Horrormodus spielt, behandelt diese Seite je nach Schwierigkeitsgrad anders (siehe Seite 16).

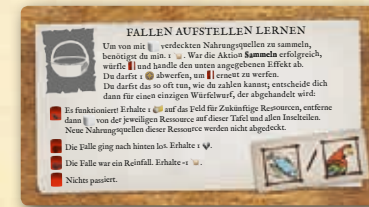
ZUSÄTZLICHE SPÄH-KAMPF-AKTION





Die neue Jagdtafel überdeckt das Aktionsfeld *Jagen* mit einer neuen Option: Aktion *Späh-Kampf* . Falls ihr 3 Aktionssteine zuweist, wird der Charakter mit dem obersten Aktionsstein eine normale Aktion *Jagen* mit einem zusätzlichen Späh-Effekt durchführen: Statt die oberste Tierkarte vom Tierstapel zu ziehen und einen Kampf zu beginnen, zieht ihr stattdessen 2 Karten und entscheidet, welcher Karte ihr begegnen möchtet. Die andere Karte wird entweder in den Jagdstapel zurückgemischt oder abgeworfen – die Person, deren Charakter gerade die Aktion durchführt, entscheidet.



FALLEN AUFSTELLEN














Zu Beginn der Kampagne werden die Charaktere lernen müssen, wie man Fallen in der neuen Umgebung aufstellt oder sie werden hungern, falls sie keine andere Nahrungsquelle finden.




Die Fallentafel wird über das Aktionsfeld *Ressourcen Sammeln* gelegt; sie zeigt zwei Nahrungsquellen:  und . Zu Beginn der Kampagne sind diese Felder mit weißen Markern abgedeckt, daher nicht verfügbar. Alle nicht verfügbaren Nahrungsquellen derselben Art auf der Insel müssen ebenfalls mit Markern abgedeckt werden. Überprüft dazu alle Nahrungsquellen, wenn ein neues Teil aufgedeckt wird (auch während des Spielaufbaus), auf ihre Verfügbarkeit. Falls eine Nahrungsquelle mit einem weißen Marker abgedeckt ist, wird dort keine Nahrung produziert, aber ihr könnt die Aktion *Ressourcen Sammeln* darauf ausführen.

Um die Nahrungsquellen verfügbar zu machen, müsst ihr lernen, wie man Fallen aufstellt. Die Waffenstärke muss mindestens 1 betragen und es muss eine Aktion *Ressourcen Sammeln* auf demselben Feld wie eine nicht verfügbare Nahrungsquelle ausgeführt werden. Jede Art von Nahrungsquelle muss separat auf dieselbe Art verfügbar gemacht werden.

Wichtig: Falls das Lager auf einem Teil mit nicht verfügbaren Nahrungsquellen liegt, könnt ihr mit einer Aktion *Ressourcen Sammeln* versuchen, das Fallenstellen zu lernen. Andernfalls produziert diese Nahrungsquelle keine Nahrung.

Nachdem eine erfolgreiche Aktion *Ressourcen Sammeln* auf einem Feld mit  oder  durchgeführt wurde, würfelt , um die Falle auszuprobieren:

-  Die Falle funktioniert prächtig! Erhalte 1  auf das Feld für Zukünftige Ressourcen, entferne dann  von der jeweiligen Ressource auf der Fallentafel und allen Inselteilen mit dieser Nahrungsquelle. Diese Nahrungsquelle ist nun verfügbar.
-  Die Falle ging nach hinten los. Erhalte 1 .
-  Die Falle war ein Reinfall. Erhalte -1 .
-  Nichts passiert.

Du darfst  nochmal würfeln, falls dir das Ergebnis nicht gefällt. Jeder neue Wurf kostet 1  und kann immer wieder wiederholt werden, solange 1  für jeden neuen Wurf bezahlt wird. Merke dir dabei, welche Ergebnisse gewürfelt wurden, denn nach dem letzten Wurf musst du entscheiden, welcher Effekt von allen gewürfelten Ergebnissen einmal ausgeführt wird.


REGELN DER ERWEITERUNG

SZENARIENABSCHLUSS

Falls das Szenario ein Misserfolg war, könnt ihr die Kampagne neu beginnen oder vom letzten Speicherpunkt ab weiterspielen, falls ihr einen im Speicherbogen eingetragen habt. Wenn ihr das Szenario erfolgreich zu Ende gebracht habt und es nicht das letzte Szenario in der Kampagne war, befolgt die folgenden Schritte, bevor ihr das nächste Szenario aufbaut, oder wenn ihr das Spiel speichern wollt:

- Wenn es einen Jagdstapel mit Tierkarten und Kultistenkarten gibt, trennt diese Karten wieder in die zugehörigen Stapel.
- Setzt den Moralmarker wieder auf 0 zurück.
- Entfernt alle Marker und Plättchen von Inselteilen, Aktionsfeldern und Aktionsstapeln.
- Nehmt alle Insel-, Tempel- oder Stadtteile vom Spielbrett und mischt sie mit dem Stapel der übrig gebliebenen Teile. Legt sie neben das Brett.
- Alle besonderen Entdeckungsplättchen kommen zurück in den Vorrat, auch wenn sie nicht genutzt wurden.
- Legt alle speziellen Verletzungen ab.
- Nehmt den Ereignisstapel (bestehend aus Ereigniskarten und Abenteuerkarten) und die Karten von den Bedrohungsfeldern und sortiert sie auseinander. Die Abenteuerkarten aus dem Stapel werden gemeinsam mit den abgeworfenen Abenteuerkarten in die jeweiligen Stapel gemischt. Die Ereigniskarten werden entweder erneut verwendet (beim Wiederholen des Szenarios) oder ihr macht mit dem nächsten Szenario weiter und benutzt den nächsten vorgefertigten Stapel.



Alles Übrige wird für das nächste Szenario behalten, bitte denkt beim Aufbau daran. Das Folgende ändert sich nicht. Ihr behaltet also:

- Alle Ressourcen und Marker auf dem Feld für Verfügbare Ressourcen.
- Alle Marker und Karten, die euch gehören, wie , etc.
- Die Marker für Wunden und Geistige Gesundheit; sie bleiben auf ihrer aktuellen Position auf den Charaktertafeln.
- Die Marker für Geistige Gesundheit auf NSC; sie bleiben auf ihrer aktuellen Position.
- Alle Karten im Bereich zur Ablage der Erfindungskarten und auch ihre Marker; sie bleiben auf ihrer Position (Startgegenstände, Ausrüstungskarten, Schätze, etc.)
- Die aktuelle Waffenstärke und Mystische Waffenstärke.
- Das Unterschlupfplättchen, wenn der Unterschlupf bereits gebaut wurde.
- Die aktuelle Dach- und Palisadenstärke.

Wichtig: Denkt beim Aufbau des nächsten Szenarios (insbesondere nach einer Pause) daran, dass ihr das Spiel auf dem Stand nach dem vorherigen Szenario fortsetzen müsst. Benutzt den Speicherbogen, den ihr nach dem ersten erfolgreichen Szenario erhaltet, um alle eure Daten und Positionen festzuhalten. Zu Beginn des nächsten Szenarios sollte das Spielfeld genauso aussehen wie nach dem Aufräumen am Ende des vorherigen Szenarios. Dann erst sollten die veränderten Aufbauregeln (Vorbereitungen) angewendet werden.

Merke: Wenn das Spiel gespeichert wird, denkt daran aufzuschreiben, ob ein Charakter gestorben oder verrückt geworden ist, damit die Irrsinnskarten wieder in die zugehörigen Stapel gemischt werden können. Falls ihr euch nicht daran erinnern könnt, welcher Charakter gestorben und welcher im aktuellen Szenario verrückt geworden ist, schaut in der Spielschachtel nach, ob sich darin nur eine Charakterkarte oder auch Irrsinnskarten befinden.

SPIEL FÜR 2-3 PERSONEN

Im Spiel zu zweit oder zu dritt solltet ihr einen zusätzlichen Charakter verwenden: den Ortskundigen Führer. Wenn das Spiel aufgebaut wird, dreht den Ortskundigen Führer auf die Seite mit der richtigen Anzahl an Personen und legt die angegebene Anzahl an Aktionssteinen darauf (hängt von der Seite der Karte und damit von der Anzahl der Mitspielenden ab). Im ersten Szenario der Kampagne legt den Verwundungsmarker auf die Verwundungsleiste. Falls der Ortskundige Führer in den folgenden Szenarien noch am Leben ist, bleibt der Verwundungsmarker dort auf der Leiste, wo er am Ende des Szenarios stand. Der Ortskundige Führer funktioniert wie Freitag aus dem Grundspiel, mit einer zusätzlichen Regel: Falls bei der Aktion des Ortskundigen Führers  auf dem Verwundungswürfel gewürfelt wird, erleidet er stattdessen 1 .

SOLOSPIEL

Für das Solospiel gelten dieselben Regeln wie im 2-Personen-Spiel. Zusätzlich hat der einzelne Charakter neben dem Ortskundigen Führer noch den Hund zur Verfügung. Die Karte Hund wird neben das Spielbrett gelegt und ein lila Aktionsstein darauf gelegt.

Wenn der Ortskundige Führer im Solospiel stirbt, lege das Nervenzusammenbruchplättchen auf die Nachtphase, lege den Verwundungsmarker auf das Startfeld und lege einen Aktionsstein auf die übernächste Runde (stirbt er während der 3. Runde, lege den Aktionsstein auf die 5. Runde). Falls er in der vorletzten oder letzten Runde stirbt, lege ihn einfach für den Rest des Szenarios zur Seite. Dieser Aktionsstein ist nicht verfügbar bis zu der Runde, auf der der Aktionsstein liegt, sodass der Ortskundige Führer schwächer ist. So kann der Ortskundige Führer im Solospiel niemals sterben, aber er kann deine Vorräte aufbrauchen und deine Expedition in den entscheidenden Momenten schwächen, also sei vorsichtig!

Die Kosten für Unterschlupf, Dach und Palisade sind dieselben wie im 2-Personen-Spiel.

Der einzelne Charakter hat immer den Startspielermarker. (Weder der Ortskundige Führer noch der Hund können Startspieler werden.)

Außerdem wird die Moral zu Beginn jeder Moralphase um 1 erhöht, bevor der Effekt abgehandelt wird. Der Charakter ist glücklich, noch am Leben zu sein.



HORRORMODUS


Der Geruch von Rauch reißt dich aus dem Schlaf. Zunächst willst du es nur ignorieren, aber plötzlich fällt dir ein, woher dieser Rauch kommen muss. Du springst auf und rennst zum Strand. Was du siehst, lässt dir das Blut in den Adern gefrieren! Der Stapel mit Holz, den du seit Tagen angesammelt hast, um ein vorübergehendes Schiff zu alarmieren, ist zu Asche verbrannt. Wie konnte das passieren? Du hattest doch Vorkehrungen getroffen, um das zu verhindern! Du eilst weiter, um die Reste zu retten, bleibst aber wie angewurzelt stehen, als du eine dunkle Gestalt neben den Flammen siehst, die ihre Hände gen Himmel reckt, als würde sie etwas anbeten.



Das ist nicht möglich. Du hast die Insel gründlich abgesucht und warst dir sicher, dass du hier allein bist. Es war niemand hier! Plötzlich siehst du, dass die Gestalt nicht allein ist. Etwas sitzt neben ihr. Etwas, das du nicht beschreiben kannst. Etwas, das nur in Albträumen und in Gruselgeschichten auftauchen sollte. Als die Gestalt dich bemerkt, spricht sie einen Befehl in einer Sprache aus, die du nicht verstehst, und das Ding stürmt auf dich zu. Du kannst dich nicht bewegen. Du stehst da und schließt deine Augen und hoffst, dass es nur ein weiterer Albtraum ist!

Neue Herausforderungen erwarten euch im Horrormodus! Mit dem Spielmaterial aus dieser Erweiterung könnt ihr eure Lieblingsszenarien auf eine neue, spannende Weise erleben. Das Spiel wird mit den Regeln aus dem Grundspiel gespielt, mit neuen Regeln aus dem Kampagnenmodus für die Charakterkarten und neuen Plättchen, etc. Außerdem gibt es eine neue Regeln für Steine und wie ihr sie erhalten könnt.

STEINPRODUKTION UND SAMMELN

Ihr könnt von nun an Steine  als Ressource von Inselteilen mit dem Landschaftstyp  sammeln, indem ihr Aktionssteine auf das Bergsymbol legt. Wenn ihr Aktionssteine so zuordnet, könnt ihr die Effekte der Aktion *Ressourcen Sammeln* wie üblich anwenden.

Falls sich das Lager auf einem Inselteil mit  befindet, wird in der Produktionsphase Stein produziert.

Falls ihr eine Ressource erschöpfen müsst, während ihr beim Sammeln auf einem  Inselteil eine Abenteuerkarte ausführt, müsst ihr das Symbol wie üblich mit einem grauen Marker abdecken. Das bedeutet, dass ihr nicht nur die  Quelle verliert, sondern auch keinen Zugang mehr zu diesem Landschaftstyp habt (außer es gibt ihn noch auf einem anderen Inselteil).

Zur Erinnerung!





Wie im Kampagnenmodus endet das Spiel nicht, wenn ein einzelner Charakter stirbt oder verrückt wird. Ihr ersetzt ihn einfach durch einen verfügbaren NSC wie in der Kampagne. Falls ihr einen neuen NSC benötigt, aber keiner mehr zur Auswahl steht, ist das Spiel verloren.





AUFBAU DES HORRORMODUS

1. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
2. Abhängig vom gespielten Szenario legt die Szenariotafel neben das Spielbrett und legt den Rundenstein auf das erste Feld der Rundenleiste.

Im Folgenden wird der Aufbau für 4 mitspielende Personen beschrieben. Anpassungen für 1 bis 3 mitspielende Personen finden sich im Regelheft auf Seite 13.











3. Nehmt euch je ein Charakterspielbrett und legt es zusammen mit 2 Aktionssteinen in der zugehörigen Farbe vor euch ab. Unbenutzte Charakterspielbretter kommen zurück in die Spielschachtel. Zusätzlich erhaltet ihr:
 - a.) 1 Verwundungsmarker , der auf das Startfeld der Verwundungsleiste  der Charaktertafel (ganz links) gelegt wird.
 - b.) 1 Geistiger-Gesundheit-Marker , der auf das Startfeld der Leiste für Geistige Gesundheit  der Charaktertafel (ganz links) gelegt wird.
4. Zieht nun zufällig eine *Mystery-Tales*-Charakterkarte und legt sie mit der Charakterseite nach oben auf das Charakterspielbrett. Alternativ könnt ihr euch auch eure Charakterkarte aussuchen. Nehmt zusätzlich die 3 Irrsinnskarten, die zum jeweiligen Charakter gehören, und legt sie verdeckt neben das Charakterspielbrett, ohne sie durchzulesen.
5. Wählt von allen übrigen *Mystery-Tales*-Charakterkarten 2 aus und legt sie in Reichweite mit der NSC-Seite nach oben neben das Spielbrett. Legt die zugehörigen Irrsinnskarten verdeckt unter die jeweiligen Charakterkarten. Auf die Leiste für Geistige Gesundheit ganz links wird ein Geistige-Gesundheit-Marker platziert.

Hinweis: Die Erbin kann nicht als NSC ausgewählt werden.

6. Nehmt alle Erfindungskarten.
 - a. Sucht die 9 Standard-Erfindungskarten heraus (zu erkennen an den 2 Pfeilen neben ihrem Namen und dem helleren Hintergrund hinter dem Namen  ) sowie die 3 *Mystery-Tales*-Erfindungskarten Steinamulett, Mystischer Speer und Weiße Farbe heraus und platziert sie in beliebiger Reihenfolge mit der Erfindungsseite nach oben auf dem für sie vorgesehenen Bereich des Spielbretts.
 - b. Mischt dann die restlichen Erfindungskarten und legt sie neben dem Spielbrett als Erfindungsstapel bereit.
 - c. Zieht die obersten 5 Karten vom Erfindungsstapel und legt diese, ebenfalls mit der Erfindungsseite nach oben, neben die anderen, bereits ausgelegten Erfindungskarten.
 - d. Legt zuletzt 1 grauen Marker auf die Standard-Erfindungskarte Schaufel, sodass der Landschaftstyp der Karte (Strand) überdeckt ist; tut das nicht, falls das Szenario nicht am Strand beginnt.
7. Platziert einen weißen Marker auf das Feld 0 der Moralleiste auf dem Spielbrett.
8. Legt 1 grauen und den grünen Marker auf das oberste Feld der Leiste für Waffenstärke (Stärke 0). Grau repräsentiert die normale Waffenstärke und grün die Mystische Waffenstärke (siehe Seite 8 für Details über die

HORRORMODUS

Mystischen Waffen). Die Leisten für Dach- und Palisadenstärke sowie das Unterschlupffeld erhalten erst im Laufe des Spiels einen grauen Marker.

9. Sortiert die *Mystery-Tales*-Abenteuerkarten entsprechend ihrer Rückseiten in 3 Abenteuerstapel, mischt diese gründlich, und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Spielbrett, zusammen mit den zugehörigen Würfeln. **Verwendet keine Abenteuerkarten aus dem Grundspiel.**
10. Mischt die neuen Kultistenkarten und legt die Karten als verdeckten Stapel auf die Kultistentafel. Zieht 6 zufällige Kultistenkarten und mischt sie ungesehen in den Tierkartenstapel.
11. Sucht alle Hinweiskarten aus den Geheimniskarten dieser Erweiterung heraus, die mit einem  oben markiert sind, und legt sie zurück in die Schachtel. Dann mischt die Geheimniskarten aus dem Grundspiel mit denen aus der *Mystery-Tales*-Erweiterung. Legt die Karten als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.
12. Mischt die *Mystery-Tales*-Zustandskarten und legt die Karten als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.
13. Als Nächstes benötigt ihr die 11 Inselteile.
 - a. Sucht das Inselteil mit der Nummer 8 und platziert es offen links auf dem entsprechenden Inselfeld auf dem Spielplan.
 - b. Legt das Lagerplättchen (mit dem X nach oben) auf das Inselteil.
 - c. Mischt die restlichen Inselteile und bildet daraus einen verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.
14. Nehmt euch die 8 Startgegenstände, zieht 2 davon zufällig und legt sie neben das Spielbrett. Platziert jeweils 2 weiße Marker auf jeder Karte (1 für jede Verwendung). Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
15. Mischt die *Mystery-Tales*-Entdeckungsplättchen mit denen aus dem Grundspiel und platziert sie als verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.
16. Legt alle Ressourcen, die Aktions- und Wetterwürfel, zusätzliche Aktionssteine und alle weiteren Plättchen und Marker neben dem Spielbrett als Vorrat bereit.
17. Sucht die *Mystery-Tales*-Ereigniskarten mit einem  in der oberen linken Ecke:
 - a. Sortiert diese Horrorkarten in 2 Stapel: 1 Stapel mit allen Karten mit dem Buchsymbol () und 1 Stapel mit allen Karten mit Abenteuer- oder Wahnsinnsymbol ( /  /  /  /  /  / ) in allen 3 Farben.
 - b. Mischt die Stapel getrennt und zieht jeweils so viele Karten aus jedem Stapel, wie zahlenmäßig der Hälfte der Rundenzahl des ausgewählten Szenarios entsprechen (aufgerundet).
 - c. Mischt die gezogenen Karten zusammen, ohne sie anzusehen. Legt sie dann auf das Spielbrett, um so den Ereignisstapel zu bilden. Die übrigen Karten kommen in die Schachtel zurück.
18. Legt die Jagdtafel über das Feld für den Jagdstapel und die Ressourcen-Sammeln-Tafel über das Feld für das *Ressourcen Sammeln*.
19. Falls ihr zu viert spielt, legt nun noch die Karte *Lager aufräumen* auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.
20. Überprüft die Szenario-Beschreibung auf besondere Aufbauregeln und führt diese durch, falls nötig.
21. Wer am kürzesten auf der Welt ist, nimmt sich den Startspielermarker.



ANHANG

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

Falls euch das Spiel zu schwer oder zu einfach vorkommt, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad anpassen. Es ist euch überlassen, wie viele und welche Anpassungen ihr vornehmen möchtet. Ihr könnt eine aussuchen oder alle übernehmen.

IM KAMPAGNENMODUS

Um das Spiel einfacher zu machen:

- Während des Aufbaus von jedem Szenario wählt ihr 1 Strandgutkarte und legt sie auf das Bedrohungsfeld. Überspringt die Ereignisphase in der ersten Runde.
- Benutzt die Karte Hund.
- Benutzt den Ortskundigen Führer auf einer beliebigen Seite.
- Nehmt euch zu Beginn der Kampagne mehr Startgegenstände.
- Behandelt 🍄 auf dem roten Würfel, als wäre es eine leere Seite.

Um das Spiel anspruchsvoller zu machen:

- Nehmt nur 1 Startgegenstand zu Beginn der Kampagne, oder gar keinen.
- Spielt die Kampagne mit weniger NSC.
- Verwendet während des 2-Personen-Spiels oder während des Solospiels den Ortskundigen Führer auf der 3-Personen-Seite, wodurch er nur 1 weißen Aktionsstein hat.

IM HORRORMODUS

Um das Spiel einfacher zu machen:

- Nehmt mehr NSC ins Spiel. Mit jedem NSC habt ihr mehr Fähigkeiten, aber ihr könnt auch öfter sterben.
- Benutzt die Karte Hund.
- Benutzt den Ortskundigen Führer auf einer beliebigen Seite.
- Nehmt mehr Startgegenstände.
- Mischt weniger Kultisten in den Tierstapel.
- Behandelt 🍄 auf dem roten Würfel, als wäre es eine leere Seite.
- Wählt 1 verfügbare Horrormodus-Strandgutkarte und legt sie auf das rechte Bedrohungsfeld. Überspringt die Ereignisphase in der ersten Runde.

Um das Spiel anspruchsvoller zu machen:

- Nehmt nur 1 Startgegenstand, oder gar keinen.
- Nehmt keine NSC.



- Verwendet während des 2-Personen-Spiels oder während des Solospiels den Ortskundigen Führer auf der 3-Personen-Seite, wodurch er nur 1 weißen Aktionsstein hat.
- Mischt mehr Kultisten in den Tierstapel.

BESONDERE KARTENEFFEKTE

Ausrüstungen:

Kochutensilien - Du kannst nur verderbliche Nahrung nutzen und herstellen.

Erste-Hilfe-Koffer - Du musst in der Aktionsphase 1 Aktionsstein auf diese Karte zuordnen, um sie zu verwenden. Ein einzelner Aktionsstein kann die Ausrüstung nur einmal verwenden, aber es dürfen mehrere Aktionssteine zugeordnet werden. Nur die ausführende Person darf geheilt werden.


Munition - Diese Karte kann mit jeder  verwendet werden, sie kann also in der gleichen Runde verwendet werden, um verschiedene Arten von  zu benutzen.



Whiskey - Diese  dürfen jederzeit und von allen verwendet werden.





Überlebensausrüstung 1 & 2 - Diese Karten stellen nur Symbole von anderen Spieleffekten zur Verfügung, aber sie stellen KEINE echten Erfindungen und deren Vorzüge dar, als wären sie gebaut.

Zelt - Es kann 2 verschiedenen Charakteren Unterschlupf während jeder Nachtphase gewähren.




Zustände:



Paralyse durch Analyse - Wenn ein Spieleffekt dir erlaubt, diesen Zustand abzuwerfen, entferne auch  von deiner Spezialfähigkeit. Sie ist wieder verfügbar.




Selbstverstümmelung - Egal, wie viel  du erhältst, du erhältst immer nur 1 .

Hämatophobie - Egal, wie viele  du erhältst, du legst immer nur 1  ab. Falls du kein  hast, nimm stattdessen 1  (Unerfüllbarer Bedarf).


Kultisten:




Schamane - Falls du dich mit  in diesen Mystischen Kampf begibst, musst du auch 1 Geheimniskarte (nur 1  wird ausgeführt) ziehen. Falls du den Schamanen besiegst, lege 1  auf das Feld für Zukünftige Ressourcen.




Hexerin - Falls du dich mit  in diesen Mystischen Kampf begibst, musst du deinem Charakter auch eine Zustandskarte zuordnen. Falls du die Hexerin besiegst, ziehe 1 Geheimniskarte (nur  wird ausgeführt).

Krieger - Falls du dich mit  in diesen Mystischen Kampf begibst, musst du auch 1  abwerfen. Falls du kein  hast, erleidest du eine 1 Wunde. Außerdem benutzt der Krieger eine Standard-Waffe, also musst du die Standard-Waffenstärke verwenden und anpassen, obwohl dies als Mystischer

ANHANG



Kampf zählt. Wenn du ihn besiegst, lege 1  auf das Feld für Zukünftige Ressourcen.

Kind - Falls du dich mit  in diesen Mystischen Kampf begibst, musst du auch 2  erleiden. Wenn du es besiegst, lege 1  auf das Feld für Zukünftige Ressourcen.

Akolyth - Falls du dich mit  in diesen Mystischen Kampf begibst, lege  auf die Nachtphase. Wenn du ihn besiegst, lege 1  auf das Feld für Zukünftige Ressourcen.

Charaktere:



Antiquitätenhändlerin (NSC-Seite) Wertvolle Kenntnisse - Wenn eine Erfindungskarte auf das Spielbrett gelegt wird, lege sie mit der Erfindungsseite nach oben. Die andere gezogene Karte wird zurück in den Stapel gemischt. Falls keine Erfindungskarten mehr übrig sind, mische den Ablagestapel und erstelle einen neuen Erfindungskartenstapel.

Erbin (NSC-Seite) Versteckte Vorräte - Kann für eine  verwendet werden, die keine Verwendungen mehr übrig hat. In diesem Fall lege  zurück auf die Karte.

Geheimnis:

Geheime Instruktionen (Schutzmalereien) - Wenn ihr die Waffenstärke/ Mystische Waffenstärke um mehr als 1 Level senken müsst, senkt sie um 1 weniger.

Abenteuer:


Papageien - Falls sich kein  oder  auf dem Teil befindet, wo du gerade Ressourcen sammelst, passiert nichts.

Weißes Tal - Senke den Level der Mystischen Waffenstärke, auch wenn die Aktion misslingt.


Ereignisse:

Zusammenbruch - Ihr könnt die Spezialfähigkeit des nicht verfügbaren NSC nicht nutzen und Spieleffekte betreffen diesen NSC nicht. Falls der NSC am Ende des Szenarios immer noch nicht verfügbar ist, legt ihn zusammen mit seinen Irrsinnskarten zurück in die Schachtel, ohne weitere Effekte auszuführen (kein Charaktertod und kein Verrücktwerden).

Auslöschung - Falls das Lager an weniger als 3 Teile angrenzt, wählt und verdeckt 1 einzelne Quelle auf jedem benachbarten Teil.

Dichter Nebel - Falls das Lager an weniger als 3 Teile angrenzt, legt  auf jedes benachbarte Teil.

Horrormodus-Ereignisse:


Geschenk - Ihr dürft alle dabei helfen, die Anzahl der gezogenen Karten zu verringern, indem ihr 1  pro Karte abwerft.

KAMPAGNE

DIE VERSCHWUNDENE STADT 7

I. Die Ankunft



Um das Ziel dieses Szenarios zu erfüllen, müsst ihr die Dörfer suchen und *Erforschen* und dort Hinweise auf Colonel Percy Fawcett erhalten. Sobald ihr 3 verschiedene Teile mit  entdeckt und **in aufsteigender Reihenfolge Erforscht** habt, gewinnt ihr das Spiel.

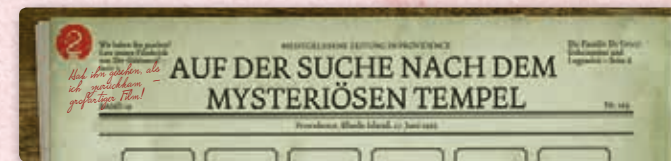
Entdeckungsplättchen: Nest mit Eiern

Dieses Plättchen muss sofort am Ende der Aktionsphase abgeworfen werden, um 1 Nahrung auf das Feld für Verfügbare Ressourcen zu legen.

Spezielle Aktion: Die Fracht Entladen

Da die spezielle Aktion *Bauen* auf dem Teil, das euer Schiff repräsentiert, ausgeführt wird, kann sie wie üblich ausgeführt werden, wenn das Lager zum Schiff benachbart ist. Sobald das Lager weiter weg bewegt wird, müsst ihr daran denken, dass es mehr Aktionssteine benötigt, genauso wie beim *Ressourcen Sammeln* und *Erforschen* auf Teilen, die nicht zum Lager benachbart sind.

2. Auf der Suche nach dem mysteriösen Tempel



In diesem Szenario müsst ihr 2 Ziele erfüllen. Das erste ist nicht allzu schwer – ihr müsst 5 Fackeln bauen und sie im Feld für Verfügbare Ressourcen haben. Das zweite ist etwas schwieriger – ihr müsst Teile in einer bestimmten Form zusammenlegen, um Percy Fawcetts Weg nachzubilden. Es ist nicht wichtig, in welcher zeitlichen Reihenfolge ihr das tut, aber sie müssen am Ende alle in einer bestimmten örtlichen Reihenfolge verbunden sein: Berge neben Bergen, die zweiten Berge neben Hügeln und benachbart zu den Hügeln die Steppe. Die speziellen Aktionen, die in diesem Szenario verfügbar sind, helfen euch dabei. Sobald beide Ziele erfüllt sind, gewinnt ihr das Spiel am Ende dieser Runde.

Spezielle Erfindung: Fackel

Dieser Gegenstand kann mehrfach gebaut werden, auch in derselben Runde.

ANHANG

3. Der Tempel



In diesem Szenario müsst ihr die 3 Teile der Karte finden, die von den Geheimniskarten repräsentiert werden. Sie werden zu Beginn des Szenarios mit anderen Karten in besondere Tempelstapel gemischt. Ihr müsst zuerst die Tempelteile (neu in diesem Szenario) *Erforschen*, die zeigen. Danach könnt ihr mit der speziellen Aktion *Erkunde die Ruinen* diese Tempelstapel durchsuchen. Nachdem ihr alle 3 Teile der Karte gefunden habt, gewinnt ihr das Spiel am Ende dieser Runde.

Vorbereitungen

Wenn du ein neues Tempelteil erforschst und ziehst, ziehe dasjenige unter dem abdeckenden Inselteil als Sichtschutz heraus und lege es mit der richtigen Seite nach oben. Lege das Inselteil als Sichtschutz zurück auf den Stapel.

Besondere Regel: Dunkelheit

Wurde das Lager auf ein Tempelteil mit Kostensymbol gelegt, müssen diese Kosten für Aktionen auf diesem Teil nicht bezahlt werden. Nur die Aktionen, die auf den Tempelteilen selbst ausgeführt werden, verlangen diese Zusatzkosten (*Ressourcen Sammeln* und spezielle Aktion *Erkunde die Ruinen*).

4. Klopfen am Stadttor



In diesem Szenario müsst ihr eine erfolgreiche Aktion *Erforschen* auf Teil Nr. 24 ausführen (um den Eingang der Verschwundenen Stadt Z zu finden). Aber zuerst müsst ihr euch euren Weg dorthin durch die Standardregeln beim *Erforschen* bahnen. Habt ihr auf Teil Nr. 24 eine erfolgreiche Aktion *Erforschen* ausgeführt, markiert das für euch (beispielsweise mit einem weißen Marker). Außerdem müsst ihr mindestens 4 verschiedene spezielle Erfindungen Bauen, die in diesem Szenario zur Verfügung stehen und/oder die auf Geheimniskarten verfügbar sind. Spezielle Erfindungen können zu Beginn des Szenarios nicht gebaut werden und werden verfügbar, nachdem ihr die Absätze gelesen habt, die mit der Regel *Gemeinsam mit den Einheimischen* ins Spiel kommen. Sobald beide Ziele erfüllt sind, müsst ihr trotzdem alle 6 Runden abschließen.

Geheime Instruktionen

Falls ihr Geheime Instruktionen bereits in einem vorangegangenen Szenario gebaut habt, zählt es zur Erfüllung eures Ziels hinzu.

5. Das Ritual



In diesem Szenario müsst ihr eine spezielle Erfindung namens Heiliger Kreis auf dem Teil mit dem Gedankenschmarotzer-Nest bauen, das erst gefunden werden muss. Ihr könnt versuchen, das Nest mit der speziellen Aktion *Suche das Nest* zu finden. Sobald der Heilige Kreis gebaut wurde, lest Absatz 58, den Höhepunkt der gesamten Kampagne, Endkampf. Seid gewarnt: Es ist entscheidend, den Inhalt dieses Absatzes zu überleben. Bereitet euch gut darauf vor!

Vorbereitungen

Erforschst du ein neues Stadtteil und ziehst, ziehe dasjenige unter dem als Sichtschutz dienenden Inselteil heraus und lege es mit der richtigen Seite nach oben.

Die Kultisten werden stärker

Wenn ein Kampf abgehandelt wird, handle alle Plättchen desselben Typs ab, die sich auf dem Aktionsfeld *Jagen* befinden. Plättchen mit demselben Kampftyp erhöhen die Stärke oder Mystische Stärke des Kultisten oder Tieres um 1 für jedes Plättchen. Lege alle Plättchen am Ende desselben Kampftyps ab, nachdem der Kampf abgehandelt wurde.

Jagd!

Einen Kultisten in der Nachtphase zu bekämpfen zählt als Standard-Kampf und gibt alle Belohnungen. Alle oder (abhängig vom Kultisten), die auf dem Aktionsfeld *Jagen* liegen, werden auch hier angewendet und danach abgeworfen.

Spezielle Aktion: Suche das Nest

Diese spezielle Aktion *Erforschen* kann auf jedem Stadtteil ausgeführt werden. Ihr solltet sie immer wieder ausführen, um das Nest zu finden (und dabei alle Kosten bezahlen, falls welche auf dem Teil verlangt werden) und den Heiligen Kreis zu bauen. Weil Nestkarten, die nicht den Symbolen auf dem Teil entsprechen, zurück in den Stapel gemischt und neue Nestkarten gezogen werden, kann es passieren, dass ihr das Nest auf einem Teil findet, auf dem ihr es zuvor nicht gefunden habt.


Der Spieleffekt, der euch für jedes falsche Symbol 1 auf das Aktionsfeld *Jagen* legen lässt, bedeutet, je mehr ihr sucht, je wütender werden die Kultisten, und desto gefährlicher werden sie im nächsten Kampf.

Spezielle Aktion: Gespräch mit den Einheimischen

Wenn ihr einen Aktionsstein für diese Aktion verwendet, legt ihn auf das Nummernplättchen auf dem Teil. Diese Aktion kann euch helfen, das Nest schneller zu finden, indem ihr Nestkarten aufdeckt. Wenn ihr eine Nestkarte aufdecken sollt, wählt eine der 3 verdeckten Karten (falls noch welche verdeckt sind). Falls ihr so die letzte Nestkarte aufgedeckt habt, legt sofort als Nest-Marker auf das Stadtteil mit den richtigen Symbolen. Andernfalls müsst ihr weiter das Stadtteil suchen, indem ihr weiter Erforscht und neue Teile hinzufügt. Sobald das richtige Stadtteil aufgedeckt wird, legt darauf.

ANHANG

Spezielle Erfindung: Heiliger Kreis

Er kann nur auf einem Teil mit  gebaut werden. Wenn ihr also euer Lager auf dem Nestteil oder benachbart dazu habt, könnt ihr wie üblich 1 oder 2 Aktionssteine verwenden. Falls euer Lager weiter entfernt ist, müsst ihr mehr Aktionssteine verwenden wie auch beim *Ressourcen Sammeln* oder *Erforschen* von Teilen, die nicht benachbart zum Lager sind.

EIGENSTÄNDIGE SZENARIEN

Szenario 12: Verbrecher-Jagd





In diesem Szenario müsst ihr 11 Tage (Runden) überleben und dabei gefährliche Verbrecher festnehmen oder töten. Aber zunächst müsst ihr sie finden! Sie können sich überall auf der Insel befinden, also müsst ihr erst einiges *Erforschen*. Ihr gewinnt das Spiel nach der Nachtphase in der 11. Runde, wenn alle Verbrecherfelder belegt sind.

Verbrecher mit Nahrung versorgen

Falls ein Verbrecher verhungert, ändert  in , um zu kennzeichnen, dass er/sie nicht mehr lebt.





Spezielle Erfindung: Fackeln

Sobald sie gebaut sind, könnt ihr jedes Mal eine Karte ignorieren, wenn ihr ein Nummernplättchen auf einem Teil mit sowohl  als auch  abhandelt.

Verbrecherkarte

Toter Schurke - Kein Effekt (als wäre er getötet worden oder verhungert).

Totems und Teil Nr. 2

Teil Nr. 2 hat sowohl  als auch , was bedeutet, dass beim Aufdecken 2 Nummernplättchen auf dieses Teil gelegt werden müssen. (Ihr könnt wählen, welches Zahlenplättchen als  und welches als  abgehandelt wird.)





Szenario 13: Im Bauch der Bestie



In diesem Szenario werdet ihr nach Nestern suchen, in welchen ihr Kultisten und mystische Kreaturen bekämpft. Sobald ihr 5 Nester zerstört habt, gewinnt ihr sofort das Spiel. Aber seid gewarnt: Die Kreaturen, die ihr bekämpft, um die Nester zu zerstören, sind äußerst tödlich!


Spezielle Erfindung: Hammer der Hexerin

Sobald er gebaut ist, erlaubt er euch, eine Würfelseite zu ignorieren, wann immer ihr eine  Geheimniskarte abhandelt. Wenn eine andere  Geheimniskarte abgehandelt wird, könnt ihr ein anderes Symbol wählen, das ihr ignoriert.

Spezielle Aktion: Besiege die Kultisten

Die spezielle Aktion *Erforschen* wird auf einem Teil mit einem Zahlenplättchen ausgeführt.

Spezielle Aktion: Zerstöre die Nester

Die spezielle Aktion *Erforschen* wird auf dem Nestfeld ausgeführt. Nachdem ihr 1  Geheimniskarte abgehandelt habt, legt das Zahlenplättchen in die Spielschachtel oder neben das Spielbrett, um euch daran zu erinnern, wie viele Nester ihr bereits zerstört habt. Sobald das fünfte Nest zerstört wurde, gewinnt ihr das Spiel!

Autoren: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka

Regeln: Matt Dembek

Künstlerischer Leiter: Rafał Szyma

Produktionsleiter: Grzegorz Polewka

Titelbild: Vincent Dutrait

Illustrationen: Mateusz Bielski, Maciej Janik, Barbara Trela-Szyma

Schachtel-Design: Maciej Mutwil

Bilder und Symbol-Design: Maciej Mutwil, Ewa Kistorz

Copyright Bilder: Wellcome Library, London

Spielmaterial-Design: Maciej Mutwil, Rafał Szyma

Grafikdesign: Maciej Mutwil

Englische Text-Redakteure: Zara & Luke Otfinowski

Englische Lektoren: Robert Deninis, Arek Maj, Ben Nicholson, Vitruvian Gamer

Spielertester: Gloomy, Jagódka, Basia, Artur, Piotr, Szymon, Merry, Matt

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung: Veronika Sigl, Corinna Spellerberg (Board Game Circus)

Grafikdesign: Rebecca Lebrecht, Daniel Theuerkauf (Board Game Circus)

Realisation: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz
von Portal Games. © 2019 Pegasus Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

SYMBOLE

NEUE RESSOURCE	
	Stein 
	Quelle für Steine, produziert  (im Horrormodus produzieren auch  Steine)
NEUE ERFINDUNGEN	
	Steinamulett 
	Weißer Farbe  (erlaubt  von einem Verwundungswürfel oder von einem Wahnsinnsplättchen zu ignorieren)
	Fackel 
GEISTIGE GESUNDHEIT	
	Geistige-Gesundheit-Marker
	Wahnsinn, verliere 1 Geistige Gesundheit
	Heile 1 Geistige Gesundheit
	Nervenzusammenbruch 
WÜRFEL	
	Symbol, bei dem man 1 Geistige Gesundheit verliert (im Grundspiel behandelt diese Seite wie eine leere Seite)
	Mystischer Kampf gegen ein Tier mit Stärke 3 (im Grundspiel behandelt diese Seite wie eine leere Seite)

KULTIST	
	Kultistenkarte
	Mystische-Gefahr-Plättchen (+1 auf die Mystische Waffenstärke eines Kultisten)
	Handelt den spezifischen Effekt ab, wenn der kämpfende Charakter  hat
	Schatz, den ihr nach dem Besiegen eines Kultisten erhaltet
MYSTISCHE WAFFE	
	Marker für Mystische Waffenstärke
	Mystische Stärke des Kultisten
	Mystische Waffe (Mystischer-Waffenstärke-Level) +/-1  erhöhe/senke Mystischer-Waffenstärke-Level um 1
KARTENRÜCKEN	
	Zustandskarten
	Ausrüstungskarten
	Kultistenkarten mit denselben Rückseiten wie Tierkarten – lege sie zur Unterscheidung auf die Kultistentafel: 
	Nestkarten (für die Kampagne <i>Die Verschwundene Stadt Z</i>)
	Verbrecherkarten (für das Szenario <i>Verbrecher-Jagd</i>)
	Einheimischenkarten (zusätzliche NSC)

ÜBRIGE PLÄTTCHEN	
	Täuschungsplättchen
	Wahnsinnsplättchen
	Zusätzliche Zahlenplättchen
	Zusätzlicher-Stein-Plättchen
	Für die Kampagne <i>Die Verschwundene Stadt Z</i>
	Ausrüstungsmarker
NEUE GEHEIMNISKARTEN	
	Mystisches Biest
	Fluch
	Schriftrolle
	Hinweis (für die Kampagne <i>Die Verschwundene Stadt Z</i>)