

ARKHAM RITUAL



Du bist freischaffender Journalist in der Stadt Arkham. Eines Tages erfährst du etwas über ein mysteriöses Ritual, welches im Keller der angesehenen Miskatonic Universität stattfinden soll. Du und dein Team entscheidet euch, hineinzuschleichen und dem Ritual unerkannt auf den Grund zu gehen, in der Hoffnung, die nächste Exklusivstory zu ergattern. Ohne groß darüber nachzudenken betretet ihr den Keller, aber es dauert nicht lange und ihr bereut eure Entscheidung. Der Keller ist ein Schrein für einen uralten Gott und das entsetzliche Ritual zerreißt den Verstand jener, die daran teilnehmen und lässt sie wahnsinnig werden!

In dem dunklen und modrigen Keller kreisen die Anhänger um Artefakte herum. Das Licht ist so schummrig, dass ihr die Artefakte nicht erkennen könnt. Wie auch immer, in der Entfernung könnt ihr nur flüchtig erkennen, was die anderen in ihren Händen halten. Ihr könnt nur errahnen, welchen Effekt diese magischen Artefakte auf ihre Träger haben. Ihr müsst herausfinden, welches ihr tragt, indem ihr die anderen Anhänger beobachtet.

Bewahrt euren Verstand und entkommt dem Ritual lebend!

1. SPIELÜBERSICHT

In Arkham Ritual kannst du deine eigene Karte nicht sehen. Stattdessen siehst du nur die Karten deiner Mitspieler. Du musst also, um herauszufinden welche Karte du besitzt, dir die Karten der Mitspieler genau anschauen und dir merken, welche Karten bereits gespielt wurden.

Das Spiel wird über mehrere Runden, die aus mehreren Zügen bestehen, gespielt. Während jedes Zuges zieht ein Spieler die oberste Karte vom Nachziehstapel, schaut sie sich an und gibt sie einem anderen Spieler. Der Spieler, der die Karte erhält, hat nun zwei Möglichkeiten: a) die bisherige Karte offen auf den Ablagestapel legen und die neue Karte nehmen, ohne sie anzuschauen oder b) die erhaltene Karte einem Mitspieler geben, ohne diese anzusehen. Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist ein anderer Spieler an der Reihe.

Die Runde wird fortgesetzt, bis eine der Bedingungen für das Rundenende erfüllt ist, bei dem alle Spieler ihre Karten aufdecken. Wenn du zu diesem Zeitpunkt eine verfluchte (rote) Karte hast, verdirbt diese deinen Verstand und du verlierst geistige Gesundheit. Hast du eine reine (blaue) Artefaktkarte, ein anderer Spieler jedoch hat die gleiche Artefaktkarte (unabhängig von der Farbe), erzeugen die Artefakte einen widerlichen Klang, sie verderben euren Verstand und ihr verliert geistige Gesundheit. Du überlebst das Ritual nur, wenn du eine einzigartige reine (blaue) Karte hast.

Die Spieler verlieren geistige Gesundheit, indem sie Marker für geistige Gesundheit abgeben. Es werden so viele Runden gespielt, bis ein oder mehrere Spieler ihre komplette geistige Gesundheit verloren haben. Alle Spieler, die noch über geistige Gesundheit verfügen, überstehen das Ritual. Werdet ihr das Ritual erfolgreich untersuchen können und am Ende lebend wieder herauskommen!?

2. SPIELINHALT

- Artefaktkarten - 15 Karten
 - 5 Arten: jeweils 2 reine (blaue) Karten und 1 verfluchte (rote) Karte.
- Ereigniskarten - 5 Karten
 - 5 Arten: jeweils 1 Karte. Dies sind alles reine (blaue)
- Charakterkarten - 4 Karten
 - 4 Arten: jeweils 1 Karte. Dies sind alles reine (blaue)
- „Große Alte“-Karten - 4 Karten
 - 4 Arten: jeweils 1 Karte. Dies sind alles verfluchte (rote)
- „Geistige Gesundheit“-Marker - 30 Stück
 - 16 x Nennwert „1“
 - 14 x Nennwert „3“
- Spielplan
- Spielerhilfen - 7 Karten
- Verderbensanzeige und Marker - jeweils 1x

2-1. Kartenbeschreibung

- Kartentypensymbol
 - Gibt an, zu welcher Kartenart die Karte gehört.
 - ▲ Artefaktkarte
 - ▼ Ereigniskarte
 - ◆ Charakterkarte
 - ♁ „Großer Alter“-Karte



- Kartenname
 - Name dieser Karte
- „Verfluchtes Artefakt“-Kartensymbol
 - Verfluchte (rote) Artefaktkarten haben ein -Symbol
- Kartenfarbe
 - Reine Karten haben einen blauen Hintergrund.
 - Verfluchte Karten haben einen roten Hintergrund.

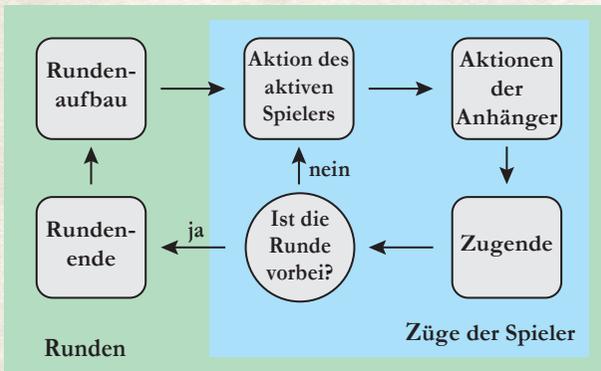
3. SPIELAUFBAU

- Jeder Spieler erhält **7 geistige Gesundheit** aus dem Vorrat und legt sie, für alle sichtbar, vor sich aus.
- Nehmt die 22 Karten, **die nicht mit einem -Symbol** markiert sind. Die Benutzung der Karten mit einem -Symbol wird in Abschnitt 10 erklärt.
- Übrige Spielsteine und Karten werden in die Schachtel zurückgelegt und werden für den Rest des Spieles nicht mehr benötigt.
- Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.

4. SPIELABLAUF

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus mehreren Zügen. Am Ende jedes Zuges wird geprüft, ob die Runde vorbei ist. Ist dies nicht der Fall, wird die Runde fortgesetzt.

Wenn die Runde vorbei ist, vergleichen die Spieler ihre Handkarten und ermitteln, wer geistige Gesundheit verliert. Es werden solange neue Runden gespielt, bis 1 oder mehrere Spieler all ihre geistige Gesundheit verloren haben.



5. RUNDENAUFBAU

Dieser Aufbau wird vor jeder Runde durchgeführt.

- Mischt alle 22 Karten. Jeder Spieler erhält verdeckt **eine Karte**. Die übrigen Karten bilden den Nachziehstapel und werden in die Mitte des Spielfeldes gelegt.
- Jeder Spieler nimmt die erhaltene Karte und hält sie so, dass **alle anderen Spieler sie sehen können** (in anderen Worten, **du siehst nur die Karten aller anderen Spieler**).

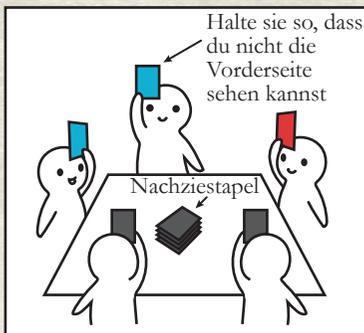


Abbildung 1: Runden-aufbau



Während der Runde darfst du dir niemals die Vorderseite deiner Karte ansehen!

5-1. Den Startspieler bestimmen

Ist dies die **erste Runde** des Spieles:

- Der Spieler, der die Regeln am besten verstanden hat, wird der aktive Spieler. Wenn alle den Ablauf des Spieles gleich gut verstanden haben, wird der Startspieler zufällig gewählt.

Ist dies **nicht die erste Runde** des Spieles:

- Der Spieler mit der **geringsten geistigen Gesundheit** wird der aktive Spieler. Bei Gleichstand wird derjenige aktiver Spieler, der im Uhrzeigersinn neben dem letzten aktiven Spieler sitzt.

Der aktive Spieler nimmt den Nachziehstapel und legt ihn vor sich. Die Runde kann nun beginnen.

6. ZÜGE DER SPIELER

Eine Runde besteht aus mehreren Zügen. Jeder Zug beginnt mit der Aktion des aktiven Spielers, gefolgt von Aktionen der Anhänger. Am Ende jedes Zuges wird der nächste aktive Spieler bestimmt und ein neuer Zug beginnt.

Es werden so lange Züge durchgeführt, bis eine der Bedingungen für das Rundenende eintritt (für Einzelheiten siehe [Abschnitt 6-3](#) „Ende einer Runde“).

6-1. Aktion des aktiven Spielers

- 1) Der aktive Spieler kündigt den Beginn eines Zuges an. Alle anderen Spieler **legen eine Hand auf den Tisch** (diese Spieler werden „**Anhänger**“ genannt).
- 2) Der aktive Spieler zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel und **schaut sie sich im Geheimen an** (kein anderer Spieler darf die Karte sehen).
- 3) Der aktive Spieler gibt die Karte **verdeckt** irgendeinem Anhänger.

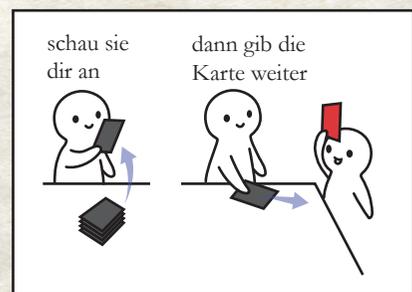


Abbildung 2: Aktion des aktiven Spielers



Der aktive Spieler muss die Karte einem Anhänger geben. Er darf diese Karte nicht behalten!

6-2. Aktionen der Anhänger

Wenn ein Anhänger eine Karte erhält:

- **Nimmt er seine Hand vom Tisch.**
- Dann entscheidet der Spieler, **ohne sich die Karte anzusehen**:
 - a) die Karte zu nehmen (siehe [Abschnitt 6-2-1](#)) -oder-
 - b) die Karte weiterzugeben (siehe [Abschnitt 6-2-2](#))

6-2-1. Die Karte nehmen

Wenn sich der Spieler dazu entscheidet, die Karte zu nehmen, dann:

- 1) Wirft er seine aktuelle Karte, die er **hochhält**, in die Mitte des Spielfeldes ab. Ist es eine Artefaktkarte, wird diese auf dem Spielplan auf den dafür vorgesehenen Platz gelegt. Ansonsten wird diese für alle sichtbar neben den Spielplan gelegt.
- 2) Nimmt er die neue Karte in die Hand, **ohne sie sich anzusehen** und hält sie für alle gut sichtbar vor sich.
- 3) War die abgeworfene Karte eine Ereigniskarte, wird der Spezialeffekt der Karte ausgeführt (siehe [Abschnitt 10-2](#) „Ereigniskarten“).

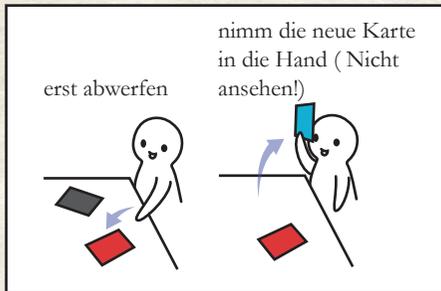


Abbildung 3: ein Anhänger nimmt die Karte



Vergewissere dich jedes Mal, wenn du die Karte weiter gibst oder sie in die Hand nimmst, dass du sie nicht anschaust!

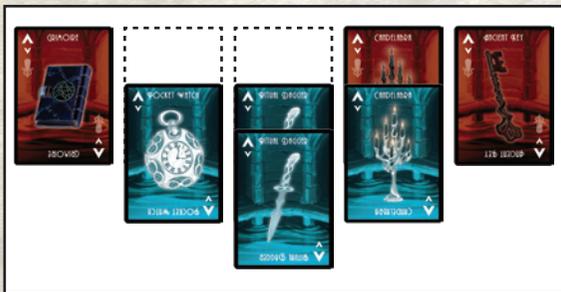


Abbildung 4: die abgeworfenen Karten sollen für alle sichtbar sein

6-2-2. Die Karte weitergeben

- Möchte der Spieler die Karte nicht nehmen, gibt er sie, **ohne sich anzusehen**, einem anderen Spieler, der seine **Hand noch auf dem Tisch** hat.
- Wenn alle Spieler die Karte weitergegeben haben (mit anderen Worten, keiner der Spieler hat seine Hand noch auf dem Tisch), wird die Karte abgeworfen, ohne ihren Effekt auszulösen und **die Runde endet** (siehe [Abschnitt 6-3](#) „Bedingungen für das Rundenende“).



Abbildung 5: ein Anhänger gibt die Karte weiter

6-3. Zugende

Am Ende jedes Zuges wird geprüft, ob die Runde vorbei ist, bevor der nächste Zug ausgeführt wird.

Bedingungen für das Rundenende

- 1) Alle Spieler haben die Karte weitergegeben (siehe [Abschnitt 6-2-2](#))
- 2) Spezialeffekt einer Ereigniskarte (siehe [Abschnitt 10-2](#))
- 3) Im Nachziehstapel sind keine Karten mehr

Ist die Runde vorbei, fährt mit [Abschnitt 7](#) „Rundenende“ fort.

Bereitet ansonsten den nächsten Zug vor.

- Der aktive Spieler **gibt den Nachziehstapel an den ersten Spieler im Uhrzeigersinn, der seine Hand noch auf dem Tisch hat**. Hat niemand seine Hand auf dem Tisch, erhält der Spieler links vom aktiven Spieler den Nachziehstapel.
- Der Spieler, der den Nachziehstapel erhält, ist der **neue aktive Spieler**.
- Der neue aktive Spieler kündigt das Ende dieses Zuges an. **Jeder Spieler nimmt seine Hand vom Tisch**.
- Geht zurück zu [Abschnitt 6-1](#) „Aktion des aktiven Spielers“, um einen neuen Zug zu beginnen.



Beispiel 1: Den Nachziehstapel weitergeben

Spieler A ist der aktive Spieler und der Zug ist gerade beendet worden. Spieler B hat seine Hand nicht auf dem Tisch. Spielerin C hat ihre Hand auf dem Tisch. Daher gibt Spieler A den Nachziehstapel an Spielerin C und sie wird die neue aktive Spielerin.

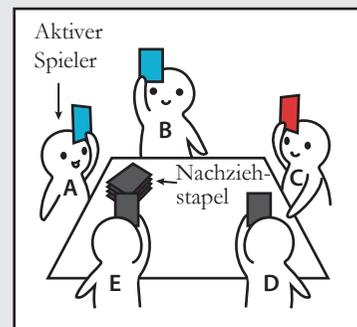


Abbildung 6: Den nächsten Zug vorbereiten

7. RUNDENENDE

Am Ende einer Runde decken alle Spieler ihre Karten auf. Jeder Spieler vergleicht seine mit den Karten der anderen Spieler, um herauszufinden, wer das Ritual erfolgreich überstanden hat. Hast du das Ritual überstanden, behältst du deine geistige Gesundheit, wenn nicht, verlierst du geistige Gesundheit.

7-1. Bestimmen, wer übersteht

Du übersteht das Ritual erfolgreich, wenn:

- du eine **reine (blaue) Karte** hast -und-
- du eine Artefaktkarte hast, **die kein anderer Spieler hat**, unabhängig von der Farbe der Karte.

In anderen Worten, du übersteht das Ritual nicht, wenn:

- du eine **verfluchte (rote) Karte** hast -oder-
- du die gleiche Artefaktkarte wie ein anderer Spieler hast, unabhängig von der Farbe der Karte.



Beispiel 2: Rundenende

Die Spieler haben bei Rundenende folgende Karten:



Spieler A Spieler B Spieler C Spieler D Spieler E

Spieler D und E haben jeweils eine verfluchte (rote) Karte, also haben sie das Ritual nicht überstanden (sie verlieren geistige Gesundheit). Spieler B hat eine reine (blaue) Karte, es ist jedoch das gleiche Artefakt, welches Spieler E hat (beide haben den Armleuchter [eng. Candelabra]). Daher hat auch Spieler B das Ritual nicht überstanden und verliert geistige Gesundheit. Spieler A und C haben jeweils eine reine (blaue) Karte und niemand sonst hat die gleiche Karte. Daher haben diese beiden Spieler das Ritual überstanden!

7-2. Ausnahmeregelung: der Kultist

Hat irgendein Spieler am Ende der Runde die Kultistenkarte (eng. Cultist), werden die **Regeln aus Abschnitt 7-1** wie folgt **geändert**.

Du übersteht das Ritual erfolgreich, wenn:

- du eine **verfluchte (rote) Karte** hast -und-
- du eine Artefaktkarte hast, die kein anderer Spieler hat, unabhängig von der Farbe der Karte.

In anderen Worten, du übersteht das Ritual nicht, wenn:

- du eine **reine (blaue) Karte** hast -oder-
- du die gleiche Artefaktkarte wie ein anderer Spieler hast, unabhängig von der Farbe der Karte.



Der „Kultist“ selbst ist eine reine (blaue) Karte, sodass ihr Besitzer das Ritual garantiert nicht übersteht.



Beispiel 3: Kultist

Die Spieler haben bei Rundenende folgende Karten:



Spieler A Spieler B Spieler C Spieler D Spieler E

Da Spieler C die Kultistenkarte hat, übersteht niemand das Ritual, der eine reine (blaue) Karte hat. Spieler A, B und C haben reine (blaue) Karten und überstehen das Ritual daher nicht. Spieler E hat zwar eine verfluchte (rote) Karte, es ist jedoch die gleiche Artefaktkarte, die Spieler B hat. Deswegen übersteht auch Spieler E das Ritual nicht. Spieler D ist der einzige, der eine verfluchte (rote) Karte hat, die nicht mit der Artefaktkarte eines anderen Spielers übereinstimmt. So ist Spieler D der einzige, der das Ritual übersteht!

7-3. Geistige Gesundheit verlieren

Wenn du das Ritual nicht übersteht, verlierst du geistige Gesundheit. Kennzeichne den Verlust deiner geistigen Gesundheit, indem du „Geistige Gesundheit“-Marker ablegst.

- Alle Spieler, die das Ritual nicht überstehen, müssen „Geistige Gesundheit“-Marker **in Höhe der Anzahl an Spielern, die das Ritual nicht überstehen**, ablegen.



Beispiel 4: Geistige Gesundheit verlieren

In Beispiel 3 war Spieler D der einzige, der das Ritual überstanden hat. Da 4 Spieler das Ritual nicht überstanden haben (Spieler A, B, C und E), verlieren diese jeweils 4 geistige Gesundheit.

8. SPIELENDENDE

Es werden weitere Runden gespielt, bis **ein oder mehr Spieler ihre komplette geistige Gesundheit verloren haben**. Haben alle Spieler ein oder mehr geistige Gesundheit übrig, beginnt eine neue Runde, wie in Abschnitt 5 „Rundenaufbau“ beschrieben.

Haben ein oder mehr Spieler keine geistige Gesundheit übrig, ist das Spiel zu ende.

- Spieler ohne geistige Gesundheit erliegen dem Ritual und verlieren das Spiel.
- Spieler, die ein oder mehr geistige Gesundheit übrig haben, überstehen das Ritual erfolgreich. Sie sind alle Gewinner des Spiels.

Regelvariante

Solltet ihr ein konkurrenzbetonteres Spiel bevorzugen, ändert die oben genannte Regel wie folgt:

- Der Spieler mit den meisten „Geistige Gesundheit“-Markern ist der Gewinner. Im Falle eines Gleichstands teilen sich diese Spieler den Sieg.

9. ALTERNATIVER SPIELAUFBAU

In Arkham Ritual gibt es 28 Karten, von denen nur 22 zur selben Zeit verwendet werden. Während des Spielaufbaus (siehe [Abschnitt 3](#)) können die Spieler entscheiden, einige Basiskarten mit anderen, die ein -Symbol haben, auszutauschen. Seht unten in [Abschnitt 10](#) „[Detaillierte Kartenbeschreibungen](#)“, welche Karten ihr tauschen könnt.

10. DETAILLIERTE KARTENBESCHREIBUNGEN

Einige Karten haben Spezialeffekte, die die Spielregeln ändern.

10-1. Artefaktkarten (15 im Nachziehstapel)



Für jeden Artefakttyp gibt es zwei reine (blaue) Karten und eine verfluchte (rote) Karte. Es gibt insgesamt 5 verschiedene Typen. Keine dieser Karten hat irgendwelche Spezialeffekte.

Die verfluchten (roten) Karten haben das -Symbol.

10-2. Ereigniskarten (4 im Nachziehstapel)



Diese Karten lösen einen Spezialeffekt aus, wenn sie während eines Zuges von einem Spieler abgeworfen werden (siehe [Abschnitt 6-2-1](#) „[Die Karte nehmen](#)“). Jede dieser Karten ist eine reine (blaue) Karte.



Elder Sign (Älteres Zeichen)

Die Runde endet augenblicklich, wenn diese Karte abgeworfen wird. Siehe [„Bedingungen für das Rundenende“](#) in [Abschnitt 6-3](#) „[Zugende](#)“.



Gate (Das Portal)

Wird diese Karte abgeworfen, während ein Spieler einen Großen Alten vor sich hält, wird der Effekt des Großen Alten sofort ausgeführt (siehe [Abschnitt 10-4](#)). Hat niemand einen Großen Alten, hat das Abwerfen des Portals keinen Effekt.



Die beiden „Portale“ werden **NICHT** als die gleiche Karte betrachtet, wenn bestimmt wird, wer das Ritual übersteht.

Fügt eine dieser Karten dem Nachziehstapel hinzu:



Magical Orb (Magische Kugel)

Der Spieler, der diese Karte abwirft, schaut sich die oberste Karte des Nachziehstapels an. Er hat dann die Wahl, die Karte entweder zurück zu legen oder sie verdeckt aus dem Spiel zu entfernen.



Shining Trapezohedron (Schimmerndes Trapezoeder)

Der Spieler, der diese Karte abwirft, schaut sich die oberste Karte des Nachziehstapels an. Ist es eine reine (blaue) Karte, erhält der Spieler 1 geistige Gesundheit zurück (bis maximal 7). Andernfalls verliert er 1 geistige Gesundheit. Dieser Verlust kann auch zum augenblicklichen Spielende führen, wenn der Spieler dadurch all seine geistige Gesundheit verliert.

10-3. Charakterkarten (2 im Nachziehstapel)



Jede dieser Karten löst einen Spezialeffekt aus, wenn ein Spieler sie am Ende der Runde besitzt, **außer, wenn die Runde durch den Effekt eines Großen Alten beendet wurde**. Jede dieser Karten ist eine reine (blaue) Karte.

Fügt eine dieser Karten dem Nachziehstapel hinzu:



Investigator (Ermittler)

Der Spieler, der diese Karte besitzt, erhält 1 geistige Gesundheit zurück (bis maximal 7), wenn er das Ritual übersteht.



Wary Student (Misstrauischer Student)

Der Spieler, der diese Karte besitzt, übersteht das Ritual niemals. Er verliert jedoch immer nur 1 geistige Gesundheit.

Fügt eine dieser Karten dem Nachziehstapel hinzu:



Cultist (Kultist)

Die Regeln für das Überstehen des Rituals werden geändert. Siehe [Abschnitt 7-2](#) „[Ausnahmeregelung: der Kultist](#)“.



Mad Professor (Verrückter Professor)

Zusätzlich zu den normalen Regeln in [Abschnitt 7-1](#) überstehen alle Spieler, die etwas anderes als ein Artefakt besitzen, das Ritual am Ende der Runde nicht (inkl. dem Spieler, der diese Karte besitzt).

10-4. „Große Alte“-Karten (1 im Nachziehstapel)



Die Runde endet sofort, wenn ein Spieler einen Großen Alten besitzt und ein Portal abgeworfen wird. **Überspringt das normale Rundenende** (siehe [Abschnitt 7](#)) und führt stattdessen die „Große Alte“-Karte aus. Jede dieser Karten ist eine verfluchte (rote) Karte.

Fügt eine dieser Karten dem Nachziehstapel hinzu:



Cthulhu

Alle anderen Spieler verlieren geistige Gesundheit in Höhe der Anzahl an Spielern minus 1.



Nyarlatheop

Der Spieler mit der meisten geistigen Gesundheit, **außer der Spieler, der diese Karte besitzt**, übersteht das Ritual nicht und verliert die normale Anzahl an Markern (siehe [Abschnitt 7-3](#)). Bei Gleichstand verlieren alle diese Spieler geistige Gesundheit. Dann erhält der Spieler, der diese Karte besitzt, geistige Gesundheit in Höhe der verlorenen geistigen Gesundheit aller anderen (bis er maximal 7 hat) zurück.



Yog-Sothoth

Alle Spieler, außer der Spieler, mit der geringsten geistigen Gesundheit und der, der diese Karte besitzt, verlieren ihre komplette geistige Gesundheit und erliegen dem Ritual. Gibt es allerdings einen Gleichstand bei der geringsten geistigen Gesundheit, verliert der Spieler, der diese Karte hat alle geistige Gesundheit bis auf 1. Alle anderen Spieler verlieren dann eine geistige Gesundheit.



Hastur

Alle Spieler, die eine Artefaktkarte besitzen, überstehen das Ritual nicht. Sie verlieren die normale Anzahl an geistiger Gesundheit (siehe [Abschnitt 7-3](#)) plus die Anzahl an Spielern mit einer verfluchten Karte (inkl. dieser Karte).

11. TISCHGESPRÄCHE

Während des Spieles sind Tischgespräche willkommen, allerdings gibt es ein paar Einschränkungen:

- Die Spieler dürfen nicht die genaue Karte oder eine Farbe der Karte anderer Spieler benennen.
- Die Spieler dürfen die verdeckte Karte, die weitergegeben wird, nicht aufdecken oder benennen.

Ansonsten ist es euch überlassen, worüber ihr sprecht. Seid kreativ und habt Spaß mit euren Freunden!

12. HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F1: Ich bin der aktive Spieler. Kann ich die Karte selber behalten?

A1: Nein, du musst sie einem anderen Spieler geben.

F2: Ich habe das ältere Zeichen abgeworfen, sodass die Runde endete. Welche Karte vergleiche ich, um herauszufinden, ob ich das Ritual überstehe?

A2: Vergleiche die Karte, die du erhalten hast, als du das ältere Zeichen abgeworfen hast.

F3: Ich habe aus Versehen meine Karte gesehen, als ich es nicht durfte. Was soll ich tun?

A3: Lege deine Karte auf den Nachziehstapel und mische ihn gut. Dann ziehst du die oberste Karte, ohne sie anzuschauen. Anschließend verlierst du eine geistige Gesundheit. Denke daran, dies niemals wieder zu tun!

F4: Ich habe ein Portal abgeworfen und Cthulhu aufgenommen. Wird sein Spezialeffekt ausgelöst?

A4: Ja, denn du bist nun die körperliche Manifestation von Cthulhu! Du löst den Effekt der Karte aus und jeder andere verliert geistige Gesundheit.

F5: Kann ich jemals mehr als 7 geistige Gesundheit haben?

A5: Nein, du kannst niemals mehr als 7 geistige Gesundheit haben.

13. DIE MINI-ERWEITERUNG „VERDERBENSANZEIGE“

Die Mini-Erweiterung „Verderbensanzeige“ ändert die Art und Weise, wie Spieler geistige Gesundheit verlieren. Die Regeln aus Abschnitt 7-3 „Geistige Gesundheit verlieren“ werden ignoriert und durch die Folgenden ersetzt:

- Startet das Spiel mit dem Verderbensmarker auf dem ersten Feld.
- Am Ende einer Runde verlieren alle Spieler, die das Ritual nicht überstehen, geistige Gesundheit in Höhe des momentanen Feldes des Verderbensmarkers.
- Nachdem die Spieler geistige Gesundheit verloren haben, wird der Verderbensmarker ein Feld weiter gesetzt.

14. REGELN FÜR 3 UND 4 SPIELER

Auch wenn das Spiel am besten mit 5 oder mehr Spielern funktioniert, kann es auch mit 3 oder 4 Spielern gespielt werden.

Bei 3 Spielern gibt es **zwei** „Strohpiuppenspieler“

Bei 4 Spielern gibt es **einen** „Strohpiuppenspieler“

- Jedem Strohpiuppenspieler wird eine aufgedeckte Karte während Abschnitt 5 „Rundenaufbau“ gegeben.
- Ein Strohpiuppenspieler erhält niemals von einem anderen Spieler eine Karte.
- Ein Strohpiuppenspieler wird niemals der aktive Spieler.
- Ein Strohpiuppenspieler verliert keine geistige Gesundheit.
- Am Ende einer Runde, wenn bestimmt wird, wer das Ritual übersteht, vergleicht eure Karten auch mit denen, der Strohpiuppenspieler.
- Zählt die Strohpiuppenspieler als Spieler, wenn die Anzahl an Spielern bestimmt wird (z.B. bei dem Cthulhu-Karten Effekt).



Spieldesign: Hiroki Kasawa

Entwickler: Yirli'kumde, John Smith's Coffin

Illustrator: Emily Ling

Publisher: Dan Kobayashi

Deutsche Übersetzung: Stefanie Schnitzler-Moll und Daniel K. Johannson

Ein spezieller Dank geht an Nathan Trimmer, all unseren Spieletestern und Kickstarter

Karsing Fung, Blue Heron Entertainment LLC, Rodney Goins Jr, Alex G, Allan Lennon, Matthew Bednarick, John Spiher, Kevin Athearn, Leah Watts, Keith Lane, Shane Claridge, Reginald Thomas, Daryl McLaurine Ph.D., Liad Pelled, Heath Price, Smoot, Turskeli, Animyse, @KevinMcConnolly, Christian Gilbert - Weirdguy, Logan Bolitho, Mark W., Carlos Salazar, Carlos "Cato" Fabri, Mickael Beluet, Yap Yong Qie Caryl Tan (Quiche Games), Martin Pilon, 鄭麥扣, Shawn Thiboutot, Gisberto Sanchez, A. Stoddard, David Marin Mercader, HyunGu Shin, Carlos 'K' Ferrari, Michael Keeley, Chatsakhon Tangsamphan, Hengerics Ferenc, SoRM Gaming, Marek, Victorious Secret, Rodolphe Peccatte, Jose Manuel Parra Rodriguez-Correa, Sami Oueini, Andres Van Belle, Madara LLC, Jonathan Mc Gowan

Bitte besucht unsere Website für die neusten Regeln und Errata, bevor ihr spielt.

NINJA STAR
<http://www.ninjastargames.com>

 Yirli'kumde

Copyright © 2017 Ninja Star Games, LLC. All rights reserved.