

## **Spielhilfe für “Das ältere Zeichen”:**

(Infos und Spielanleitung: [www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de); Original: [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com) )

Diese Spielhilfe ersetzt nicht die Spielanleitung, sondern ergänzt diese und erläutert unklare Beschreibungen

### **Beginn:**

- Spiel gemäß Anleitung aufbauen
- Startspieler bestimmen
- Vor dem ersten Spiel führt der Startspieler eine Mythoskarte aus.

### **Bewegung**

- Ermittler in einen Raum legen und Aufgaben lösen  
oder
- im Eingang bleiben und Trophäen einlösen oder Heilung erlangen

### **Würfeln**

- alle grünen und weitere Zusatzwürfel werfen
- Bei Erfolg: Aufgabe lösen (Würfel auf Aufgabe legen) und mit dem Rest weiterwürfeln.
- Nur eine Aufgabe gleichzeitig lösen
- Bei Misserfolg: einen Würfel ablegen, weitere passende ggfs. per “Konzentration“ / “Unterstützung“/ “Zauber“ liegen lassen,
- Mit dem Rest neu würfeln. Vorgang so lange wiederholen, bis die Aufgabe unlösbar wird.
- Hinweismarker verschaffen mehr Flexibilität beim Würfeln. Der gesamte Wurf kann ganz oder teilweise wiederholt werden.

### **Belohnung oder Sanktion**

- Alle Aufgaben bestanden: Belohnungen auf der Karte unten rechts erhalten und Trophäe einstecken. Ermittler zurück auf Eingang
- Am Abenteuer gescheitert: Sanktionen erhalten. Ermittler bleibt auf dem Abenteuer stehen.
- Alle Würfel zurück in den Pool legen

### **Uhr drehen**

- jederzeit: alle globalen Effekte prüfen und ausführen, wenn neue Abenteuer aufgedeckt werden
- Um Mitternacht alle Effekte spielen, die um Mitternacht eintreten (gesperrte Würfel, Monster usw.)
- Immer um Mitternacht: Mythoskarte aufdecken und ausführen

### **Solospiel:**

Das Solospiel kann so auf dem Tisch gespielt werden, wie auf dem iPad. Es werden 4 Ermittler ausgewählt, die vom Einzelspieler gesteuert werden. Es gelten die Regeln des Basisspiels. Mythoskarten können zur Vereinfachung weggelassen werden.

Sehr hilfreich ist die Verwendung eines zusätzlichen Startspieler - Steins, mit dem man anzeigen kann, welcher Ermittler gerade am Zug ist.

### **Regelerläuterungen:**

#### **Ein Abenteuer bestreiten**

Um ein Abenteuer zu lösen, muss der Spieler die auf den einzelnen Aufgaben abgebildeten Symbole würfeln. Dazu erhält der Spieler die 6 grünen Würfel u. Zusätzlich kann er Fähigkeiten und Gegenstände nutzen, um weitere Würfel zu erhalten und Würfe zu wiederholen. Falls die Ermittler von Mitspielern bereits in demselben Raum aufhalten, kann er sich von ihnen unterstützen lassen. Alle Aktivitäten, auch Zaubersprüche beziehen sich auf das aktuelle Abenteuer. Am Ende des Abenteuers landen alle Würfel wieder im allgemeinen Pool, egal ob das Abenteuer bestanden oder verfehlt wurde.

#### **Der Würfelwurf**

Jede Aufgabe muss einzeln gelöst werden. Ist die Reihenfolge nicht vorgegeben, kann der Spieler selbst entscheiden, welche Aufgabe er zuerst löst. Dem Spieler stehen dazu einer oder mehrere Versuche zur Verfügung. Alle für die Aufgabe benötigten Symbole müssen gleichzeitig vorhanden sein, um die Aufgabe zu lösen. Die verwendeten Würfel werden auf die Aufgabe gelegt und können für die nächste Aufgabe nicht mehr verwendet werden. Alle nicht verwendeten Würfel können nun erneut für die nächste Aufgabe geworfen werden. Auch hier können die Spieler wieder Fähigkeiten und Gegenstände ihrer Charaktere zur Hilfe nehmen.

Werden nicht alle Symbole einer Aufgabe gewürfelt, kann der Spieler einen erneuten Versuch unternehmen. Er wählt einen beliebigen Würfel und legt ihn beiseite, Dieser Würfel wird nicht mehr verwendet. Zudem kann er ein Ergebnis, das er für die Aufgabe benötigt, "speichern", indem er "Konzentration" oder "Unterstützung" nutzt oder einen Zauberspruch verwendet.

Ergebnisse von Würfeln können durch Gegenstände / Fähigkeiten modifiziert werden, bevor sie auf einem Zauber oder einen Ermittler platziert werden, aber nicht hinterher. Mit den nun noch vorhandenen Würfeln würfelt der Spieler erneut. Sollte er auch hier nicht das gewünschte Ergebnis erhalten, wiederholt er den Vorgang: einen Würfel aus dem Spiel nehmen, Fähigkeiten nutzen und erneut werfen. Dies kann er so lange wiederholen, bis er keine Würfel mehr zur Verfügung hat.

#### **Eine Aufgabe lösen vs. Ein Abenteuer bestehen**

Wichtig ist die Unterscheidung von "Abenteuer" und "Aufgaben". Aufgaben werden einzeln gelöst, das Abenteuer ist erst bestanden, wenn ALLE Aufgaben inklusive Monster gelöst sind.

#### **Terror – Effekte**

Wenn das Abenteuer einen Terror Effekt hat, wird dieser immer dann ausgelöst, wenn ein Terrorsymbol gewürfelt wird und eine Aufgabe nicht bestanden ist. Terrorsymbole gelten immer nur für das Abenteuer, auf dem sie abgedruckt sind. Sie sind nicht global.

## **Monster**

ein Monster wird auf einen freien, weiß umrandeten Bereich einer Abenteuerkarte gelegt.  
- Sind keine Bereiche frei wird das Monster auf eine leere Abenteuerkarte gelegt, gleichmäßig verteilt.

## **Belohnungen und Sanktionen**

Neben den Belohnungen und Sanktionen werden alle Würfel zurück in den Pool gelegt, auch die Würfel, die noch auf Ermittlern oder Zaubern liegen. Der nächste Spieler fängt wieder mit sechs grünen Würfeln an und kann den gelben und roten Würfel zur Hilfe nehmen sofern diese nicht gesperrt sind.

## **Andere Welten**

“unter” die sechs normalen Abenteuerkarten legen bedeutet, dass sie zusätzlich zu den vorhanden sichtbar ausgelegt werden, nicht etwa unter eine vorhandene Karte.

## **Zauber und Gegenstände**

Zauber und Zaubersprüche, die Würfel halten, werden gespielt, nachdem ein Spieler gewürfelt hat, nicht vorher. Durch Gegenstände oder Fähigkeiten erworbene Würfel stehen für das gesamte Abenteuer zur Verfügung, nicht nur für eine Aufgabe. Manchmal ist es sinnvoll, zusätzlich Würfel erst nach Lösen der ersten Aufgabe zu aktivieren. Dies ist erlaubt. Die Würfel stehen dann bis zum Ende des Abenteuers zur Verfügung.

## **Zauber**

Der Satz “Ein Würfel kann beliebig viele Runden auf einem Zauber liegen” ist so, wie er in der Anleitung steht, irreführend. Der Würfel bleibt maximal bis zum Ende des Spielzugs des aktiven Spielers dort liegen. Dann kommen die Würfel zurück in den Pool und die Karte wird abgelegt.  
Ein Spieler darf sich entscheiden, einen Würfel von einem Zauber zu nehmen, um ihn zu werfen. In diesem Fall wird die Karte sofort abgelegt.

Würfel auf einer Zauberkarte dürfen nicht ausgetauscht werden. Wird ein Würfel gesperrt, der auf einem Zauber liegt, muss der Zauber abgelegt werden.

## **Mitternacht**

Ereignisse, die um Mitternacht eintreten, gehören nicht zu einem Spielzug. Die Fähigkeit von Kate Winthrop verhindert daher hier nicht das Erscheinen eines Monsters um Mitternacht.