

ARKHAM DUELS

Ruiz Machuca

★ EINFÜHRUNG

Arkham Duels ist ein kompetitives Spiel für 2, 3 oder 4 Personen, in dem ihr um die Herrschaft der Portale kämpft, durch die fantastische, von den Werken H.P. Lovecrafts und seiner Mitautoren inspirierte Kreaturen in unsere Welt eindringen wollen.

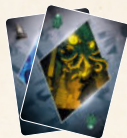
★ INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	2
Material	2
Spielbereich	2
Grundmodus für 2 Personen	6
Vorbereitungsphase	6
Aktionsphase	6
Verfügbare Aktionen	7
Karte ausspielen	7
Passen / Runde überspringen	10
Wertungsphase	12
Fortgeschrittener Modus	13
Auserwählte	14
Spezialkarten	14
Erweiterung „Jenseits des Portals“	15
Modus für 3–4 Personen	17
Zusammenfassung	20

★ MATERIAL



54 Grundkarten



6 Spezialkarten



4 Hilfekarten



20 Portalmodifikatorkarten



1 Startplättchen



33 Punkteplättchen



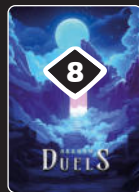
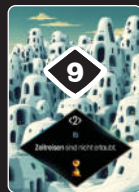
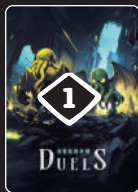
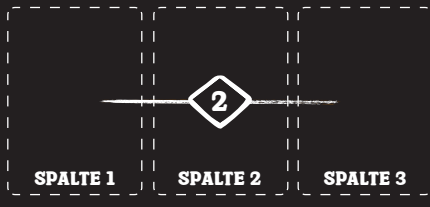
4 Passen-Plättchen



12 Herrschaftsplättchen

★ SPIELBEREICH

- | | | | |
|---|----------------------|----|---|
| 1 | Zugstapel | 7 | Passen-Plättchen |
| 2 | Portalspalten | 8 | Portalmodifikatorstapel (fortgeschrittener Modus) |
| 3 | Herrschaftsplättchen | 9 | Aktiver Modifikator (fortgeschrittener Modus) |
| 4 | Abwurfstapel | 10 | Hilfekarten |
| 5 | Startplättchen | | |
| 6 | Punkteplättchen | | |



● ZUGSTAPEL

Hier legt ihr zu Beginn der Partie alle Grundkarten in einem gemischten und verdeckten Stapel hin. Beginnend mit der Person mit dem Startplättchen zieht ihr zu Beginn jeder Runde jeweils eure Handkarten von diesem Stapel.

● ABWURFSTAPEL

Hier wandern eure Karten hin, die entweder aufgrund von bestimmten Effekten oder weil ihr sie bis zum Ende der Runde nicht ausgespielt habt nicht mehr im Spiel sind.

● PORTALSPALTEN

Eure jeweiligen Spielbereiche sind in 3 Portalspalten eingeteilt. Hier spielt ihr eure Karten aus, um die Herrschaft an euch zu reißen und Punkte zu erzielen.

● HERRSCHAFTSPLÄTTCHEN

Wann immer ihr eine Karte in eine Spalte ausspielt, verschiebt ihr das entsprechende Herrschaftsplättchen in euren Spielbereich oder in die Mitte. Mit diesem Plättchen bestimmt ihr, wer von euch am Ende der Runde die Herrschaft über welche Spalte hat. Die Zahlen 1–3 entsprechen der Nummer der Portalspalte, in der ihr es platziert habt.

● STARTPLÄTTCHEN

Zeigt an, wer von euch die aktuelle Runde beginnt.

● PUNKTEPLÄTTCHEN

Zeigen die Punkte an, die ihr jeweils gesammelt habt.

● PASSEN-PLÄTTCHEN

Zeigen an, wie oft ihr jeweils beschlossen habt, zu passen.





▷ GRUNDKARTEN

Die **54 Grundkarten** bilden die Basis für die **6 verschiedene Fraktionen**. Sie unterscheiden sich durch ihre Illustrationen, Farben und individuellen Symbole.

Jede Fraktion hat 9 verschiedene Karten **mit den Zahlen 1–9** (1 Karte pro Zahl).

Jede Fraktion löst beim Ausspielen ihrer Karten einen einzigartigen Effekt aus. Diese Effekte nutzt ihr in Partien im fortgeschrittenen Modus (siehe „Fortgeschrittener Modus“ auf S. 13). Ihr nutzt sie nicht in Partien im Grundmodus (siehe „Grundmodus“ auf S. 6).

↔ Fraktionen ↔



Ermittler



Beschützer



Sammler



Schatten



Verweigerer



Wagemutige

GRUNDMODUS FÜR 2 PERSONEN

Dieser Modus bietet sich für die ersten paar Partien an. Sobald ihr bereit für eine schwierigere Herausforderung seid, wechselt über zum fortgeschrittenen Modus oder fügt die Erweiterung „Jenseits des Portals“ hinzu.

▷ ABLAUF

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1. **Vorbereitungsphase:** In dieser Phase zieht ihr jeweils 7 Karten und nehmt sie auf die Hand.
2. **Aktionsphase:** In dieser Phase handelt ihr abwechselnd beliebige verfügbare Aktionen ab.
3. **Wertungsphase:** In dieser Phase erhaltet ihr Punkte entsprechend der Position der Herrschaftsplättchen und eurer jeweils ausgespielten Karten.

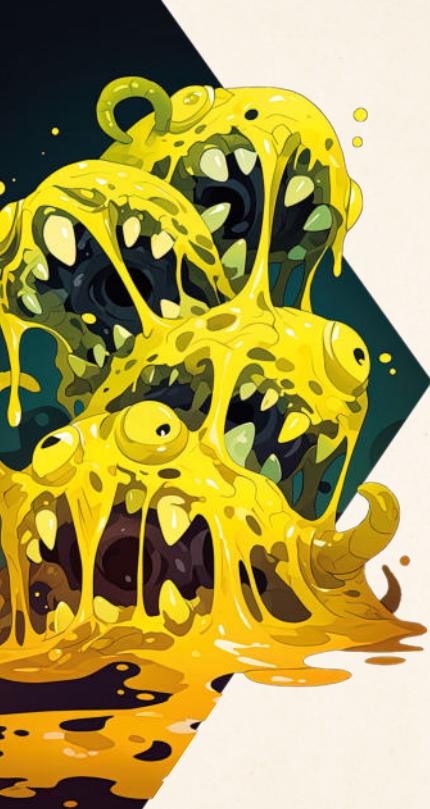
● VORBEREITUNGSPHASE

Lasst den Zufall entscheiden, wer von euch vor dem 1. Zug der Partie das Startplättchen erhält. Danach gebt ihr das Startplättchen zu Beginn jeder neuen Runde an die jeweils andere Person weiter. Die Person mit dem Startplättchen zieht jetzt Karten vom Zugstapel, bis sie 7 auf der Hand hat. Danach zieht die andere Person 7 Karten. Ist der Zugstapel aufgebraucht, mischt ihr den Abwurfstapel und bildet daraus einen neuen Zugstapel.

● AKTIONSPHASE

Die Person mit dem Startplättchen handelt 1 verfügbare Aktion ab (siehe „Verfügbare Aktionen“ auf S. 7). Danach handelt die andere Person 1 ihrer verfügbaren Aktionen ab, und so macht ihr weiter, bis ihr beide keine verfügbaren Aktionen mehr habt oder beide beschlossen habt, zu passen (siehe „Passen / Runde überspringen“ auf S. 10).

In der 1. Runde muss die Person mit dem Startplättchen ihre 1. Karte in 1 der 3 Portalspalten in ihren Spielbereich ausspielen, die 2. Person muss ihre 1. Karte in 1 der 2 Portalspalten ohne Karte in ihren Spielbereich ausspielen.



● VERFÜGBARE AKTIONEN

KARTE AUSSPIELEN

Bist du an der Reihe, wähle 1 Karte aus deiner Hand aus und lege sie in 1 der 3 Portalspalten in deinem Spielbereich. Hat die ausgespielte Karte nicht denselben Wert wie die deines Gegenübers in dieser Spalte, verschiebe das Herrschaftsplättchen in deinen Spielbereich (sofern es nicht bereits dort ist), um anzuzeigen, dass du diese Spalte beherrschst. Haben beide Karten denselben Wert, musst du das Herrschaftsplättchen in die Mitte verschieben, um einen Gleichstand anzuzeigen. Um eine Karte in eine Spalte auszuspielen, in der bereits eine Karte liegt, müssen die folgenden Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Liegt in der Spalte eine Karte von deinem Gegenüber und nicht von dir, muss der Wert deiner Karte mind. **2 Punkte** höher oder niedriger sein als der Wert der vorhandenen.
2. Liegt in der Spalte eine Karte von dir und nicht von deinem Gegenüber, muss die Karte **einen anderen Wert** haben als die vorhandene.
3. Liegt in der Spalte eine Karte von dir und von deinem Gegenüber, dann muss die neue Karte einen Wert haben, der **zwischen den Werten der beiden Karten oder gleich dem Wert von der Karte deines Gegenübers** ist.

Manche Karten lösen Zusatzeffekte aus, die die allgemeinen Voraussetzungen verändern.



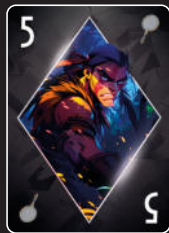
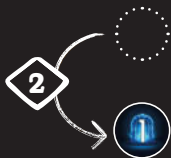
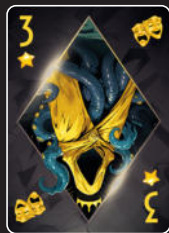
Spielst du eine Karte in eine Spalte aus, in der bereits eine Karte von dir liegt, wird die neue Karte deine aktive Karte. Die andere Karte bleibt zwar im Spielbereich liegen, verliert jedoch ihren Effekt.

Person A (mit Startplättchen) und Person B haben bereits Karten in verschiedene Spalten ausgespielt.

*Person A spielt nun eine Karte in Spalte 3 aus, in die sie noch keine Karte ausgespielt hat. Die Spalte wird aktuell von Person B beherrscht, die hier eine Karte mit einem Wert von 5 ausgespielt hat. Person A muss jetzt eine Karte in ihren Spielbereich ausspielen, deren Wert gleich oder höher als 7 oder gleich oder niedriger als 3 ist. Sie spielt also eine 3 von ihrer Hand aus und verschiebt das Herrschaftsplättchen in ihren Spielbereich **1**.*

*Person B beschließt nun, eine Karte in Spalte 1 auszuspielen, in die sie bereits eine Karte mit dem Wert 6 und Person A eine Karte mit dem Wert 8 ausgespielt hat. Sie kann keine 6 ausspielen (da sie nicht denselben Wert in dieser Spalte ausspielen kann). Da auch Person A bereits eine Karte in dieser Spalte ausgespielt hat, muss sich Person B für eine Karte entscheiden, deren Wert zwischen den beiden letzten in der Spalte ausliegenden Karten liegt oder den gleichen Wert wie die Karte von Person A hat. Person B wählt die 7 aus. Danach verschiebt sie das Herrschaftsplättchen in ihren Spielbereich **2**, was bedeutet, dass sie die Herrschaft über diese Spalte übernommen hat.*

PERSON A



PERSON B



PASSEN / RUNDE ÜBERSPRINGEN

Du kannst im Laufe einer Runde max. 2-mal passen. Beim 1. Mal schnappst du dir ein Passen-Plättchen und legst es mit dem -Symbol nach oben in deinen Spielbereich. Dein Gegenüber muss dann eine verfügbare Aktion abhandeln.

Hast du keine Karten mehr auf der Hand, musst du ebenfalls passen. Beim 2. Mal Passen, drehst du das Passen-Plättchen um, sodass das -Symbol nach oben zeigt. Das bedeutet, dass du **die Runde überspringst** und bis zum Beginn der nächsten Runde keine Karten mehr ausspielen kannst.

Person A ist an der Reihe. Da sie keine geeignete Karte zum Ausspielen auf der Hand hat, muss sie sofort passen  und ein Passen-Plättchen nehmen. Da das ihr 1. Mal in dieser Runde ist, ist nun Person B an der Reihe. Person B spielt eine Karte aus  und Person A ist wieder am Zug. Sie muss eine Aktion abhandeln, kann aber immer noch keine Karte ausspielen und muss erneut passen. Sie dreht ihr Passen-Plättchen um  und kann in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Ab sofort hat sie also die Runde übersprungen.

Person B hat noch verfügbare Karten, sie dürfte also weitere ausspielen, bis sie keine mehr ausspielen kann oder mag und ebenfalls passt.

PERSON A

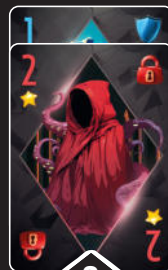
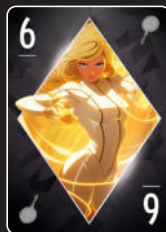
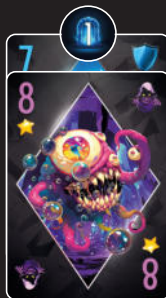
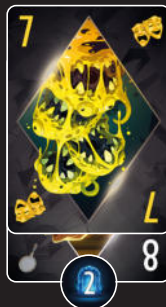
1



ICH PASSE!



3



PERSON B

Sobald ihr beide die **Runde übersprungen habt**, endet die Aktionsphase.

Falls ihr beide nacheinander passt, habt ihr beide automatisch die Runde übersprungen und beendet somit die Aktionsphase.

● WERTUNGSPHASE

In dieser Phase zählt ihr jeweils die Punkte der Spalten, in denen ihr die Herrschaft übernommen habt. Ihr beginnt mit Spalte 1, und die Person, die die Herrschaft über diese Spalte hat, erhält den Differenzwert der beiden in dieser Spalte ausgespielten aktiven Karten in Punkten, danach handelt ihr Spalte 2 ab usw. Liegt in einer Spalte nur 1 Karte, erhält die dominierende Person 5 Punkte ungeachtet des Wertes der ausgespielten Karte.

Sobald jemand von euch mind. 10 Punkte angesammelt hat, hat diese Person sofort gewonnen und die Partie ist vorbei.

Hat niemand von euch mind. 10 Punkte erreicht, dann wandern alle von euch in dieser Runde ausgespielten Karten auf den Abwurfstapel und ihr beginnt eine neue Runde mit der Vorbereitungsphase.



★ FORTGESCHRITTENER MODUS

Dieser Modus ist strategischer als der Grundmodus, da hier die Fertigkeiten auf den Grundkarten, die Auserwählten jeder Fraktion und die Spezialkarten zum Einsatz kommen. Jede Fraktion hat einen Spezialeffekt, der beim Ausspielen der Karte angewendet wird.

Nur der Effekt der letzten von euch in den jeweiligen Spalten ausgespielten Karte zählt.

Hier folgen die unterschiedlichen Fraktionen, Fertigkeiten und Symbole:



ERMITTLER: Zeige auf 1 Karte auf der Hand deines Gegenübers. Diese Karte muss für dich bis zum Ausspielen oder Abwerfen durchgehend sichtbar sein.



SAMMLER: Ziehe nach dem Ausspielen dieser Karte 1 Karte vom Zugstapel und nimm sie auf die Hand. Wirf danach 1 Karte von deiner Hand ab.



VERWEIGERER: Wende die Effekte der Karte deines Gegenübers in dieser Spalte nicht an.



BESCHÜTZER: Angrenzende Spalten gewähren dir jeweils 1 Zusatzpunkt, falls du die Herrschaft über sie hast. Andernfalls gewähren sie deinem Gegenüber jeweils 1 Punkt weniger.



SCHATTEN: Du kannst diese Karte auf eine Karte mit demselben Wert ausspielen.



WAGEMUTIGE: Wer von euch diese Spalte beherrscht, erhält die doppelten Punkte (nach Anwenden aller anderen Wertungseffekte). Befinden sich 2 Karten dieser Art in derselben Spalte, vervierfachen sich die Punkte.



▷ AUERWÄHLTE

Spielt ihr im fortgeschrittenen Modus, dann müsst ihr den Effekt des Auserwählten (★) 1 Karte pro Fraktion ebenfalls anwenden.



Die Auserwählten der jeweiligen Fraktionen werden mit diesem Symbol auf der Karte markiert. Während der Wertungsphase erhält die Person, die die Spalte beherrscht, für jeden Auserwählten in der Spalte (egal, ob oberste Karte oder nicht) 1 weiteren Punkt, wobei sie die Auserwählten nicht selbst ausgespielt haben muss.

▷ SPEZIALKARTEN

Diese Karten erkennt ihr daran, dass sie statt Zahlen die Symbole ,  und  aufweisen. Ihr dürft sie also ohne Wertbeschränkung in jede Spalte ausspielen. Mischt sie zu Beginn der Partie zu den Grundkarten. Werft die Spezialkarten ab, sobald ihr den jeweiligen Effekt angewendet habt. Hier folgen die Symbole und Effekte:



ZEITREISE: Nehmt alle jeweils eure in dieser Spalte ausgespielten Karten wieder auf die Hand.



ARCHÄOLOGIE: Du musst passen und dann das Herrschaftsplättchen in einer Spalte, in der bereits eine Karte von dir ausliegt, in deinen Spielbereich verschieben.



FRIEDHOF: Deaktiviere die Spalte, in die du diese Karte ausspielst. Drehe alle Karten um, die bereits in dieser Spalte ausliegen, und verschiebe das Herrschaftsplättchen in die Mitte. Ihr könnt in diese Spalte keine Karten mehr ausspielen. Der Effekt gilt nur in der aktuellen Runde.



★ ERWEITERUNG „JENSEITS DES PORTALS“

Diese Erweiterung kommt mit einer neuen Art von Karten, den Portalmodifikatoren. Mischt die Portalmodifikatorkarten und legt sie als verdeckten Zugstapel bereit.

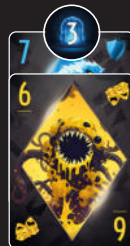
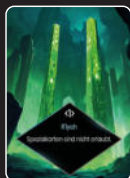
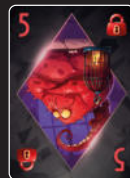
Deckt zu Beginn jeder Runde 1 zufälligen Portalmodifikator auf und sein Effekt gilt in dieser Runde für alle Portalspalten.



- 1 Kartenname:** Beschreibt den Ort der Karte.
- 2 Bedingungen zum Legen:** Dieser Wert ersetzt die Bedingungen der Grundregeln hinsichtlich der 2 Punkte Unterschied, falls ihr die 1. Karte in euren jeweiligen Spielbereich ausspielt und euer Gegenüber bereits eine Karte ausgespielt hat.
- 3 Zusatzeffekte:** Durch diese Karte angewendete Modifikatoren.



PERSON A



PERSON B

Das Aufdecken und Anwenden der Portalmodifikatoren geschieht in der Vorbereitungsphase, nachdem ihr die Karten für die jeweilige Runde vom Zugstapel gezogen habt.

Ist der Zugstapel der Portalmodifikatoren leer, mischt ihr die, die ihr bereits ersetzt habt, und bildet daraus einen neuen verdeckten Zugstapel.

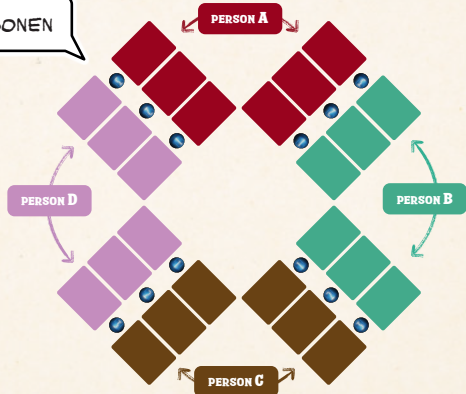
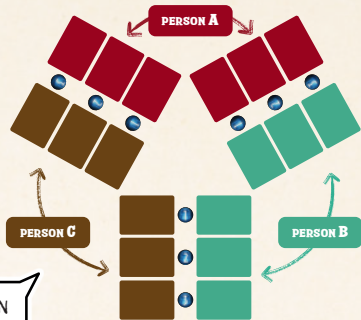
MODUS FÜR 3-4 PERSONEN

Diese Variante ist sowohl mit dem Grund- als auch dem fortgeschrittenen Modus und mit jeder Kombination von Portalmodifikatoren kompatibel. Adaptiert eure Spielbereiche wie hier angegeben:



3 PERSONEN

4 PERSONEN



Während der Vorbereitungsphase für 3–4 Personen zieht ihr jeweils 6 statt 7 Handkarten.

Zu Beginn der Vorbereitungsphase gebt ihr das Startplättchen um 1 Person nach links weiter.

Beim Ausspielen einer Karte wählt ihr jeweils 1 Spalte aus den 6 aus, die euch jeweils zur Verfügung stehen, und so macht ihr mit euren verfügbaren Aktionen im Uhrzeigersinn weiter, bis ihr alle Aktionen aufgebraucht habt.

Nachdem das zum 1. Mal geschehen ist, zieht ihr alle neue Karten, bis ihr jeweils 6 Karten auf der Hand habt. Danach handelt ihr beginnend mit der Person, die jetzt an der Reihe wäre, verfügbare Aktionen ab, bis euch allen erneut keine Aktionen mehr zur Verfügung stehen. Sobald das der Fall ist, endet die Aktionsphase und die Wertungsphase beginnt.

Für den Sieg in einer Partie für 3 und 4 Personen benötigt ihr jetzt 15 Punkte.

Alle anderen Regeln bleiben gleich.



RISE^{OF} MYTHS CTHULHU

Verbessert eure Fähigkeiten in diesem Deckbuilding-Spiel mit jedem Versuch,
während ihr euch den Großen Alten und deren Handlangern stellt,
die es auf euren Körper und euren Verstand abgesehen haben.



Hier erhältlich: www.synergicgames.com/store

© Synergic Games. Alle Rechte vorbehalten



ZUSAMMENFASSUNG

▷ GRUNDMODUS

● VORBEREITUNGSPHASE

Zieht Karten, bis ihr jeweils 7 auf der Hand habt (6 bei einer Partie mit 3–4 Personen).

● AKTIONSPHASE

- Spielt unter Berücksichtigung der Bedingungen der jeweiligen Spalte Karten aus. Verschiebt das Herrschaftsplättchen auf eure Seite oder bei einem Gleichstand in die Mitte.
- Passt, falls ihr keine verfügbaren Aktionen mehr habt/ausführen wollt. Nach dem 2. Passen in einer Runde könnt ihr in der jeweiligen Runde keine Karten mehr ausspielen (bei einer Partie mit 3–4 Personen zieht ihr, sobald alle 2-mal gepasst haben, noch einmal Karten, bis ihr jeweils 6 auf der Hand habt).

● WERTUNGSPHASE

- Wer von euch eine Spalte beherrscht, erhält Punkte in Höhe der Differenz der eigenen Karte und der des Gegenübers. Befindet sich in einer Spalte keine Karte des Gegenübers, erhaltet ihr für das Beherrschen der Spalte 5 Punkte.
- Wer von euch zuerst 10 Punkte erreicht, hat gewonnen (15 bei einer Partie mit 3–4 Personen).

▷ FORTGESCHRITTENER MODUS

- Wendet die Fraktionseffekte der Karten an.
- Jede Fraktion hat 1 Auserwählten ✨, der für die Person, die die Spalte in der Wertungsphase beherrscht, 1 Punkt zählt.

▷ JENSEITS DES PORTALS

Deckt pro Runde 1 Portalmodifikatorkarte auf, die sich auf die jeweilige Runde auswirkt.

