

TERRORSCAPE

ANLEITUNG v1.05



INHALT

| | | | |
|--|----|---|----|
| Idee | 3 | Begegnungen und Angriffe | 18 |
| Material | 3 | Sieg der Überlebenden | 19 |
| Material für Varianten | 5 | • Flucht..... | 19 |
| Vorbereitung | 6 | • Auf Rettung warten..... | 19 |
| Überblick | 8 | Zug des Killers | 20 |
| • Ablauf..... | 8 | • Erscheinen..... | 20 |
| Wichtige Konzepte | 9 | • Schnelle Fähigkeiten ⚡ ausführen..... | 21 |
| • Zonen auf dem Spielplan..... | 9 | • 1 Sonderfähigkeit ⚡ ODER 2 Aktionen ausführen..... | 22 |
| • Orte auf dem Spielplan..... | 9 | • 1 langsame Fähigkeit ⚒ ausführen..... | 23 |
| • Besondere Orte auf dem Spielplan..... | 9 | • Ziehe 3 Karten..... | 23 |
| • Stufe und Stärke des Killers..... | 10 | Begegnungen und Angriffe | 24 |
| • Verletzungen und Eliminierung..... | 10 | Häufig gestellte Fragen | 25 |
| • Abwurfstapel durchsuchen..... | 10 | Varianten | 27 |
| • Schlüsselwörter..... | 11 | • Eigenschaftskarten und Schwierigkeitsstufen..... | 27 |
| Zug der Überlebenden | 12 | • Getrennte Wege (nur in Partien zu viert)..... | 28 |
| • Geräusche entfernen und auf Sieg überprüfen..... | 12 | • Überlebensplan..... | 29 |
| • Gegenstände tauschen (optional)..... | 12 | Aufbauhilfe für Sichtschutz und Würfelturm | 30 |
| • Zusatzaktionen (optional)..... | 12 | Zusammenbau der Teile | 34 |
| • 1 der 6 Aktionen ausführen..... | 13 | Würfelturm lagern | 35 |
| • Angstschrei..... | 13 | Einpackhilfe – Sortiereinsätze | 36 |
| • Mit dem Werkzeugkasten reparieren..... | 15 | Mitwirkende | 39 |
| • Rettung rufen!..... | 15 | | |
| • Gegenstandsarten..... | 16 | | |
| • Entdecken..... | 17 | | |
| • Killer hört Geräusche..... | 17 | | |



IDEE

Eine Gruppe Pechvögel wird während einer nächtlichen Wanderung von einem Sturm überrascht und flieht in eine verlassene Villa. Doch unglücklicherweise wartet dort weitaus Schlimmeres als strömender Regen: ein blutrünstiger Killer ...

Terrorscape ist ein teambasiertes Horrorspiel. Ihr spielt entweder die Überlebenden und versucht euch zu verstecken oder gar zu fliehen oder ihr spielt den Killer und jagt die Überlebenden! Im Verlauf der Partie verstecken sich die Überlebenden vor dem Killer, nutzen Gegenstände, um ihre Überlebenschancen zu erhöhen und schlussendlich aus diesem Albtraum zu fliehen. Auf der anderen Seite nutzt der Killer gnadenlos seine Fähigkeiten, um die Überlebenden aufzuspüren. Findet der Killer einen Überlebenden, kommt es zu einem Kampf auf Leben und Tod!

Durch die große Auswahl an Killern und Überlebenden ist jede Partie eine neue Erfahrung. Alle Charaktere haben individuelle Fähigkeiten, Spielstile und Figuren. Killer, genieß die Jagd! Überlebende, spielt klug und vorsichtig, um den Killer zu überlisten!



MATERIAL



1 zusammensetzbarer Sichtschutz mit eingebautem Würfelturm (siehe S. 30–34)



1 Killerspielplan



1 Überlebendenspielplan



5 Überlebendenfiguren und 5 farbige Ringe



6 Killerfiguren (jeweils 2 für jeden Killer)



1 Stufe- & Stärke-Tableau



5 Überlebenden-Tableaus



3 Inventartableaus



3 Killertableaus



5 Überlebenden-Statusplättchen



5 Überlebenden-Informationskarten



2 Übersichtsplättchen



39 Fähigkeitskarten



45 Gegenstandskarten



11 Hilfsplättchen



12 Geräuschplättchen
(nur DIESE Plättchen sind nicht durch ihre Anzahl begrenzt.)



2 Böllerplättchen



1 Rettungszähler



5 Reparaturplättchen



14 Barrikaden



6 Furchtplättchen



1 Stufenzähler



1 Stärkezähler



1 Reparaturfortschrittszähler



2 Schleichplättchen



4 Verteidigungswürfel



1 Fallenplättchen

MATERIAL FÜR VARIANTEN

Variante 1: Eigenschaftskarten und Schwierigkeitsstufen



20 Überlebenden-Eigenschaftskarten

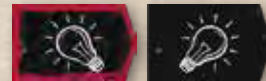


20 Killer-Eigenschaftskarten

Variante 2: Überlebenspläne



16 Plankarten



1 Planplättchen

Variante 3: Getrennte Wege



1 „Getrennte Wege“-Aufsteller



1 „1. Überlebender“-Plättchen

VORBEREITUNG

Allgemein

- 1 Baut den **Sichtschutz** mit integriertem **Würfelturm** wie auf (siehe S. 30–34) beschrieben auf.
- 2 Steckt den Sichtschutz mit dem **Überlebenden-** und dem **Killerspielplan** zusammen.
- 3 Entscheidet, wer von euch den **Killer** spielt. Der Killer sitzt auf der Seite des Killerspielplans. Alle Anderen sitzen ihm gegenüber, auf der Seite des Überlebendenspielplans.
- 4 Beide Seiten nehmen ihre entsprechenden **Sortiereinsätze**. Legt folgendes **Material** hinein:
Killer: Fähigkeitskarten, Überlebenden-Statusplättchen, Überlebenden-Informationskarten, Hilfsplättchen, 1 Schleichplättchen, 1 Reparaturfortschrittszähler, 1 Böllerplättchen, 1 Übersichtsplättchen, 1 Stärkezähler, 1 Stufenzähler, 6 Geräuschplättchen und 7 Barrikaden.
Überlebende: Gegenstandskarten, Überlebendentableaus, 1 Rettungszähler, 1 Böllerplättchen, 1 Schleichplättchen, 5 Reparaturplättchen, 1 Übersichtsplättchen, 1 Fallenplättchen, 6 Geräuschplättchen, 7 Barrikaden und 6 Furchtplättchen.
- 5 Jede Seite wählt gleichzeitig ihre jeweiligen **Charaktere**: 1 Killer oder 3 Überlebende.
Anschließend verkünden beide Seiten ihre Wahl.
- 6 Legt die **Sortiereinsätze** und das **Stufe- & Stärke-Tableau** an ihre jeweiligen Plätze.

Der Killer

- 1 Lege die entsprechenden **Überlebenden-Statusplättchen** auf den Sichtschirm.
- 2 Lege die jeweiligen **Überlebenden-Informationskarten** auf ihre entsprechenden Felder neben deinem Spielplan.
- 3 Nimm das **Killertableau** und den **Kartenstapel** deines gewählten Killers. Mische die Karten, lege den Stapel verdeckt ab und ziehe 2 Karten.
- 4 Lege die **Fähigkeitskarte** mit dem **Schloss** in der linken oberen Ecke auf das gesperrte Feld zu deiner Linken.

- 5 Stelle den **Stufenzähler** auf das Feld „1“. Lege den **Stärkezähler** auf das Feld, das der Anfangsstärke deines Killers entspricht.
- 6 Stelle deine **Killerfigur** auf den Ort mit dem **Geheimausgang** (auf dem Spielplan „Villa“ ist das „G5 Garten“).
- 7 Lege den **Reparaturfortschrittszähler** auf das Feld „0“ der **Reparaturfortschrittsleiste**.

Die Überlebenden

- 1 Steckt die **Überlebendenfiguren** in die entsprechenden **farbigen Ringe**.
- 2 Legt 5 **Reparaturplättchen** auf die 5 runden Felder links auf dem **Überlebendenspielplan**.
- 3 Legt die 4 **Verteidigungswürfel** auf die 4 eckigen Felder neben dem Würfelturm.
- 4 Sortiert die **Gegenstandskarten** nach ihrer Rückseite. Mischt die Stapel getrennt und legt sie verdeckt auf ihre entsprechenden Felder.
- 5 Der Stapel der Gegenstandskarten mit der **Lupe** auf der Rückseite ist der **Entdeckungstapel**.
- 6 Der Stapel der Gegenstandskarten mit dem **schwarzen Schlüssel** auf der Rückseite ist der **Suchstapel**. Legt die Gegenstandskarte mit dem **bunten Schlüssel** unter diesen Stapel.
- 7 Stellt eure **Überlebendenfiguren** auf den Ort mit dem **Hauptausgang** (auf dem Spielplan „Villa“ ist das „R1 Eingangshalle“).
- 8 Stellt die **2. Killerfigur** auf den Ort mit dem **Geheimausgang** (auf dem Spielplan „Villa“ ist das „G5 Garten“).
- 9 Nehmt die entsprechenden **Überlebenden-Tableaus** und **Inventartableaus** für eure Überlebenden. Legt sie vor euch. Gebt allen Überlebenden die Gegenstandskarten mit **Rucksack** auf der Rückseite, mit der sie die Partie beginnen. Legt die übrigen Gegenstandskarten mit Rucksack auf der Rückseite in die Schachtel zurück. Stellt sicher, dass die **Überlebenden-Statusplättchen** in derselben Reihenfolge liegen wie die Überlebenden-Tableaus, damit der Killer weiß, wer wen spielt.



ÜBERBLICK

Terrorscape ist ein Spiel, in dem ein Team aus Überlebenden gegen einen Killer spielt. Beide Seiten haben unterschiedliche Vorbereitungen, Regeln und Ziele.

Der Killer

Der Killer spielt allein gegen die Überlebenden. Das ist allerdings kein Problem, denn die Überlebenden sind Dank der Fähigkeiten und Stärke des Killers leichte Beute.

Trotz all seiner Macht weiß der Killer nicht, wo sich die Überlebenden befinden. Um sie zu finden, muss der Killer seine Fähigkeiten nutzen sowie den Geräuschen lauschen, die die Überlebenden machen. Sobald er sie gefunden hat, muss der Killer nur noch entscheiden, wie er die Überlebenden eliminieren will.

Das Ziel des Killers ist es, die Überlebenden zu finden und 1 von ihnen umzubringen.



Die Überlebenden

Treffen die Überlebenden direkt auf den Killer, haben sie schlechte Überlebenschancen, aber der Killer weiß nicht, wo sie sind. Also müssen sie sich vor ihm verstecken und entweder Schlüssel suchen oder das Funkgerät reparieren, um einen Notruf abzusetzen.

Aber sie müssen vorsichtig sein! Machen sie dabei Geräusche, hilft das dem Killer dabei, die Überlebenden zu orten.

Das Ziel der Überlebenden ist es, entweder 5 Schlüssel zu finden, um zu fliehen, oder das Funkgerät zu reparieren, um Hilfe zu rufen.

Ablauf

Die Überlebenden führen den 1. Zug der Partie aus, anschließend ist der Killer am Zug. In dieser Reihenfolge spielt ihr, bis eine der beiden Seiten gewinnt.



WICHTIGE KONZEPTE

Zonen auf dem Spielplan



Jeder Spielplan ist in 3 Zonen aufgeteilt: rot, blau und grün. Manche Fähigkeiten des Killers betreffen nur Überlebende in einer Zone.

Orte auf dem Spielplan



Jeder Ort ist durch seinen Code (z.B. B5) und seinen Namen (z.B. Bankettsaal) gekennzeichnet. Auf jedem Ort dürfen beliebig viele Figuren stehen.

Besondere Orte auf dem Spielplan



Gegenstands-Ort. Nur an diesen Orten können die Überlebenden suchen.



Funkgerät-Ort. Nur an diesem Ort können die Überlebenden das Funkgerät reparieren.



Geheimwege. Hat ein Überlebender eine „Taschenlampe“, darf er Geheimwege nutzen (Sophia darf dies auch mit ihrer Fähigkeit anstatt mit einer „Taschenlampe“). Über einen Geheimweg darf ein Überlebender sich von einem Ort mit Geheimwegsymbol zu einem anderen Ort mit demselben Geheimwegsymbol bewegen. *Auf dem Spielplan „Villa“ also z.B. vom Wohnzimmer auf den Friedhof.*



Wissen-Ort. Nur für die Variante „Überlebensplan“ (siehe S. 29).



Mystischer Ort. Nur für die Variante „Überlebensplan“ (siehe S. 29).



Werkzeug-Ort. Nur für die Variante „Überlebensplan“ (siehe S. 29).

Stufe und Stärke des Killers

Die Stärke des Killers gibt an, wie widerstandsfähig er ist. Die Stufe gibt an, welchen Spezialeffekt der Killer im Lauf der Partie freischaltet. Spezialeffekte der niedrigeren Stufe(n) bleiben weiterhin aktiv. Stufe und Stärke des Killers sind immer für Alle offen ersichtlich und werden bei Änderungen sofort auf dem Stufe- & Stärke-Tableau angepasst. Die maximale Stärke des Killers ist 10.



Verletzungen und Eliminierung

Wird ein Überlebender verletzt, dreht sein Überlebenden-Statusplättchen auf die verletzte Seite. In *Terrorscape* hat jeder Überlebende 2 Lebenspunkte. Wird ein verletzter Überlebender erneut verletzt, wird er stattdessen eliminiert und der Killer gewinnt die Partie.



Verletzt



Verletzt

**Der Überlebende
ist eliminiert.
Der Killer gewinnt.**

Abwurfstapel durchsuchen

Beide Seiten dürfen ihren jeweiligen Abwurfstapel jederzeit durchsuchen.

Schlüsselwörter

N-mal
BEWEGEN

Bewege dich von deinem derzeitigen Ort an einen angrenzenden Ort. Du darfst das N-mal ausführen. Barrikaden verbarrikadieren den Weg für Überlebende. Killer dürfen sich durch Barrikaden bewegen, allerdings entfernt dies die Barrikade.

VERBARRIKADIEREN

Platziere 1 Barrikade auf einer Tür (weiße Rechtecke zwischen Orten) an deinem derzeitigen Ort. Du darfst eine Tür erneut verbarrikadieren, legst dann allerdings keine 2. Barrikade darauf. Als Killer musst du den Überlebenden sagen, welche Tür du verbarrikadiert hast. Willst du eine Tür verbarrikadieren, aber alle Barrikaden sind bereits in Verwendung, musst du zuerst 1 Barrikade von einer Tür entfernen, um eine neue Tür zu verbarrikadieren.

Beispiel: „Ich habe die Tür zwischen der Küche und dem Lagerraum verbarrikadiert.“

Erscheinen SCHLEICHT der Killer, erscheint er zu Beginn seines nächsten Zuges an seinem derzeitigen Ort (siehe S. 20).

FÜRCHTEN

Platziere 1 Furchtplättchen unterhalb des Überlebenden-Statusplättchens des Ziels. Ist dies das 3. Furchtplättchen für diesen Überlebenden, stößt er einen Angstschrei aus, wodurch er ein Geräusch macht, und seinen Ort preisgibt (siehe S. 13).

HEILEN

Heile 1 verletzten Überlebenden, indem du sein Überlebenden-Statusplättchen auf die unverletzte Seite drehst.

Reichweite N Einige Fähigkeiten der Killer haben eine Reichweite. „Reichweite“ beinhaltet den derzeitigen Ort des Killers sowie alle Orte in Distanz N, die mit diesem Ort über gestrichelte Linien und Türen verbunden sind.

N-mal
SCHLEICHEN

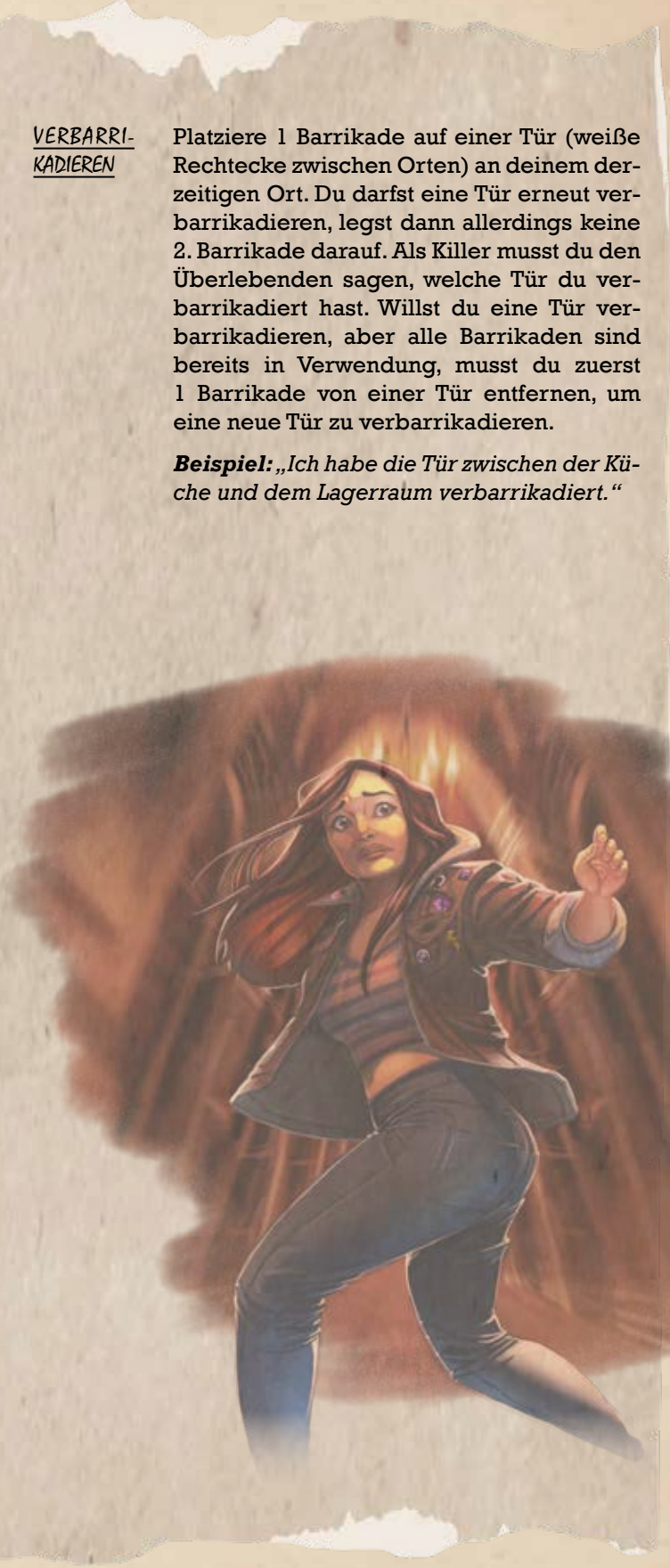
Der Killer bewegt sich zu einem angrenzenden Ort, ohne es den Überlebenden mitzuteilen. Er darf dies N-mal ausführen. Die Überlebenden legen das Schleichplättchen auf den letzten bekannten Ort des Killers und stellen die Killerfigur auf das runde Feld „Schleichen“. Der Killer legt das Schleichplättchen neben seine Figur, um anzuzeigen, dass er gerade schleicht.

SPÜREN

Frage je nach Effekt, ob sich Überlebende in einer Zone, an einem Ort oder in einer Reichweite befinden. Außer Anna müssen alle Überlebenden ehrlich antworten. Als Killer darfst du SPÜREN auch ausführen, falls du dich nicht in der fragten Zone, an dem fragten Ort oder in der fragten Reichweite befindest.

SUCHEN

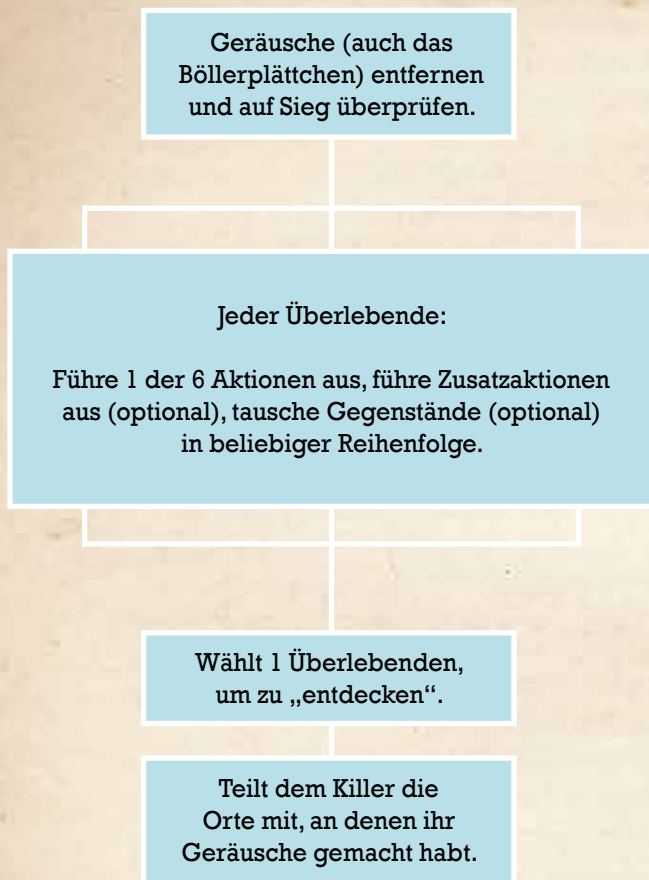
Frage die Überlebenden, ob sie am Ort des Killers stehen. Die Überlebenden müssen ehrlich sein. Antworten sie mit „Ja“, greife sie als Killer an.



ZUG DER ÜBERLEBENDEN

Unabhängig von eurer Anzahl gibt es immer 3 Überlebende. Seid ihr weniger als 4, spielt ihr jeweils mehrere Charaktere. In Partien zu zweit spielt dieselbe Person alle 3 Überlebenden.

Im Folgenden ist eine Übersicht über den Ablauf des Zuges der Überlebenden.



Die Schritte werden im Folgenden im Detail erklärt.

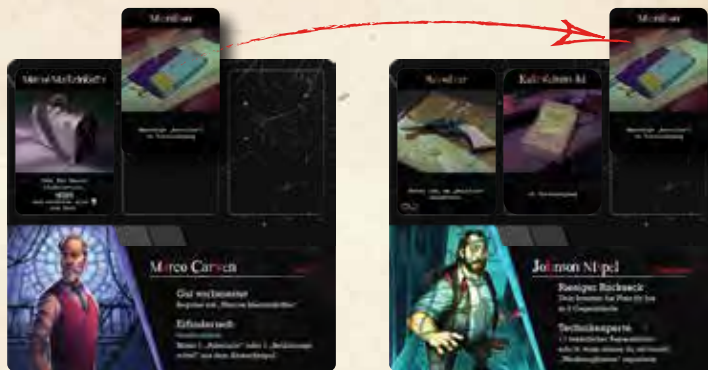
Geräusche entfernen und auf Sieg überprüfen

- Entfernt alle Geräusche (auch das Böllerplättchen) vom Spielplan.
- Rückt den Rettungszähler 1 Feld nach rechts (falls zutreffend). Die Überlebenden gewinnen, sobald er das letzte Feld erreicht.
- Ihr gewinnt, falls alle Überlebenden an dem Ort mit dem Hauptausgang stehen und ihr alle 5 „Schlüssel“ gefunden habt. Um durch den Geheimausgang zu fliehen, benötigt ihr zusätzlich die „Geheimkarte“.

Gegenstände tauschen (optional)

Überlebende am **selben Ort** dürfen untereinander Gegenstände tauschen.

Beispiel: Marco und Johnson stehen am selben Ort (Eingangshalle). Nach einer kurzen Besprechung gibt Marco Johnson die „Munition“, da Johnson den „Revolver“ hat.



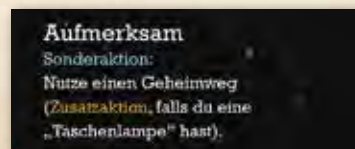
Zusatzaktionen (optional)

Zusätzlich zu deiner Hauptaktion darfst du beliebig viele Zusatzaktionen ausführen.

Steht „Zusatzaktion“ auf einem Gegenstand, darfst du diese Zusatzaktion in deinem Zug ausführen. Wirf den Gegenstand anschließend ab.



Beispiel: Sophias Fähigkeit „Aufmerksam“ wird zu einer Zusatzaktion, sobald sie eine „Taschenlampe“ besitzt.



1 der 6 Aktionen ausführen

Jeder Überlebende führt 1 der 6 folgenden Aktionen aus:

Aktion 1: 1-2-mal BEWEGEN

Bewegung hilft euch nicht nur, vor dem Killer zu fliehen, sondern auch, eure Ziele zu erreichen. Führst du diese Aktion aus, bewegst du dich bis zu 2-mal von einem Ort an einen angrenzenden Ort. Orte sind angrenzend, falls sie durch eine gestrichelte Linie oder ein weißes Rechteck (eine Tür) getrennt sind.

Beispiel:

Anna bewegt sich vom Schuppen auf den Friedhof.



Beispiel:

William bewegt sich vom Esszimmer in die Küche.



DU KOMMST NICHT VORBEI!



Liegt zwischen 2 Orten eine Barrikade, könnt ihr euch nicht hindurchbewegen. Der Killer nutzt Barrikaden, um die Überlebenden während der Jagd in ihrer Bewegung einzuschränken.

HINWEIS: Barrikaden hindern nur eure Bewegung, nicht die Nutzung von Gegenständen, wie z.B. der „Whiskeyflasche“.





Aktion 2: Entferne alle Furchtplättchen




Führst du diese Aktion aus, entferne alle Furchtplättchen von deinem Überlebenden.



Angstschrei



Verursacht der Killer  bei einem Überlebenden, legt 1 Furchtplättchen auf das am weitesten links liegende freie -Feld unterhalb des Überlebenden-Statusplättchens des Überlebenden. Ist es das 3. Furchtplättchen, macht der Überlebende ein Geräusch und ihr legt stattdessen 1 Geräuschplättchen auf den Ort des Überlebenden. Teilt dem Killer sofort den Ort des Geräuschs mit.

Auf jedem Ort kann nur max. 1 Geräuschplättchen liegen, auch falls mehrere Quellen im Zug der Überlebenden dort Geräusche machen.

HINWEIS: Die Gegenstandskarte „Böller“ macht an allen Orten Geräusche und kann somit die Geräusche, die die Überlebenden eigentlich machen, verbergen. Legt auf beiden Spielplänen das Böllerplättchen  auf den Ort des Killers, anstatt Geräuschplättchen auf alle Orte zu legen.

 und  schaden den Überlebenden. Einige Fähigkeiten der Killer nutzen sie sogar, um die Überlebenden zu jagen.

Beispiel:

William entscheidet sich dazu, alle Furchtplättchen von sich zu entfernen, da er beim nächsten Furchtplättchen einen Angstschrei ausstoßen würde.



Aktion 3: Führe 1 Sonderaktion aus

Führst du diese Aktion aus, handle die Sonderaktion ab (und wirf sie ab, falls sie nicht das ∞-Symbol hat).

Beispiele für Sonderaktionen:



Aktion 4: Entferne 1 Barrikade an deinem Ort

Da Barrikaden eure Bewegung hindern, erschweren sie die Flucht vor dem Killer. Führst du diese Aktion aus, entferne 1 Barrikade von deinem derzeitigen Ort.

Teile dem Killer anschließend mit, welche Barrikade du vom Spielplan entfernt hast, damit der Killer sie auch von seinem Spielplan entfernt.


Beispiel: Anna entfernt die Barrikade zwischen der Küche und dem Lagerraum. Anschließend teilt sie dies dem Killer mit, damit auch dieser die entsprechende Barrikade entfernt.



Aktion 5: Repariert das Funkgerät und macht

WICHTIG: Ihr könnt den Reparaturfortschritt nur 1-MAL pro Runde erhöhen.

WICHTIG: Nicht möglich, falls der Killer am selben Ort ist.

Ein Weg, als Überlebende die Partie zu gewinnen, ist es, das Funkgerät zu reparieren, um Hilfe zu rufen und anschließend 5 Runden zu überleben. Jeder Spielplan hat 1 Funkgerät-Ort, gekennzeichnet durch das -Symbol. Auf dem Spielplan „Villa“ ist es das „Wohnzimmer“.

Um das Funkgerät zu reparieren, muss ein Überlebender auf dem Funkgerät-Ort stehen. Das Funkgerät zu reparieren erhöht den Reparaturfortschritt um 1. Legt 1 Reparaturplättchen von einem der entsprechenden Felder auf den Funkgerät-Ort und anschließend 1 Geräuschplättchen auf den Funkgerät-Ort. Liegen alle 5 Reparaturplättchen auf dem Funkgerät-Ort, ist das Funkgerät repariert.




Rettung rufen!

Ist das Funkgerät repariert, stellt den Rettungszähler auf das Feld „5“ der Rettungsleiste auf dem Sichtschirm. Er zeigt an, dass die Rettung in 5 Runden kommt und rückt zu Beginn jedes Zuges der Überlebenden 1 Feld vor. Kommt die Rettung (also erreicht der Rettungszähler das letzte Feld), gewinnen die Überlebenden die Partie.



Mit dem „Werkzeugkasten“ reparieren



Nutzt ihr den „Werkzeugkasten“, um das Funkgerät zu reparieren, erhöht das den Reparaturfortschritt um 2 (3, falls Johnson repariert) anstatt um 1. Allerdings macht das trotzdem 1  und ihr könnt den Reparaturfortschritt trotzdem nur 1-mal pro Runde erhöhen.

DER KILLER HÄLT EUCH DAVON AB!



Vergesst nicht, dass ihr das Funkgerät nicht reparieren könnt, falls der reparierende Überlebende mit dem Killer an demselben Ort steht!




Aktion 6: Durchsucht den -Ort.

WICHTIG: Nicht möglich, falls der Killer am selben Ort ist.

WICHTIG: Nicht möglich, falls der Suchstapel leer ist.

Um euer Überleben zu sichern, nutzt ihr alle möglichen Gegenstände. Führt diese Aktion aus, um Gegenstände zu finden.

Um nach Gegenständen zu suchen, musst du auf einem -Ort stehen. Führt du die Aktion aus, ziehe 1 Gegenstand vom Suchstapel. Du darfst ihn behalten oder abwerfen.





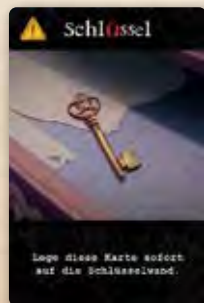
Ziehst du einen „Schlüssel“, lege ihn sofort auf die Schlüsselwand (auf dem Sichtschirm).



Ist es kein „Schlüssel“, füge den Gegenstand deinem Inventar hinzu. Jeder Überlebende (abgesehen von Johnson) kann max. 3 Gegenstände im Inventar haben. Hat ein Überlebender jemals mehr als 3 Gegenstände im Inventar, muss er sofort bis auf 3 Gegenstände abwerfen.



Hat die Gegenstandskarte oben links , musst du 1 Geräuschplättchen auf deinen derzeitigen Ort legen, sobald du den Gegenstand ziehst (**Beispiele:** „Werkzeugkasten“ und „Schlüssel“). Du machst auch dann 1 , falls du die Gegenstandskarte abwirfst.



DER KILLER HÄLT EUCH DAVON AB!



Vergesst nicht, dass ihr nicht nach Gegenständen suchen könnt, falls der suchende Überlebende mit dem Killer an demselben Ort steht!



Gegenstandsarten


In *Terrorscape* gibt es unterschiedliche Arten von Gegenständen. Hat die Gegenstandskarte das ∞-Symbol (wie z.B. der „Revolver“), dürft ihr den Gegenstand beliebig oft nutzen.

Hat eine Gegenstandskarte dieses Symbol nicht (wie z.B. der „Werkzeugkasten“), müsst ihr den Gegenstand nach 1-maliger Nutzung abwerfen und aus dem Spiel entfernen.

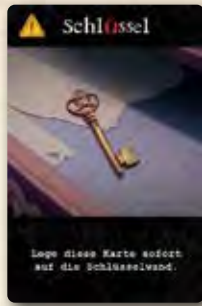
„Schlüssel“ sind eine eigene Gegenstandsart. Zieht ihr einen „Schlüssel“, legt ihn sofort auf die Schlüsselwand (auf dem Sichtschirm) anstatt in das Inventar des Überlebenden. Liegen bereits 5 „Schlüssel“ auf der Schlüsselwand, dürft ihr weitere „Schlüssel“ trotzdem nehmen. Legt sie einfach auf die anderen „Schlüssel“.



Entdecken

Nachdem alle Überlebenden ihre Aktionen ausgeführt haben, wählt 1 Überlebender, der 2 Karten vom Entdeckungsstapel zieht. Der Überlebende darf 1 Karte behalten und wirft die andere ab. Manche Gegenstände machen 1 , egal, ob der Überlebende sie behält oder abwirft.



HINWEIS: Es gibt nur 2 „Schlüssel“ im Entdeckungsstapel. Ihr müsst also auf jeden Fall zusätzlich Orte durchsuchen, um alle finden und fliehen zu können!




Ist nur noch 1 Karte im Entdeckungsstapel, zieht nur diese 1 Karte.

Ist der Entdeckungsstapel zu Beginn dieses Schrittes leer, verlieren die Überlebenden die Partie, außer sie haben bereits Rettung gerufen. Befindet sich der Rettungszähler bereits auf der Rettungsleiste und der Entdeckungsstapel ist zu Beginn dieses Schrittes leer, überspringt diesen Schritt.

Killer hört Geräusche

Am Ende des Zuges der Überlebenden sagt ihr dem Killer, an welchen Orten ihr Geräusche  gemacht habt. Der Killer weiß nicht genau, wo die Überlebenden sind, weswegen er sich anhand der Geräusche  orientiert, um sie zu finden. Bei diesen Angaben müsst ihr ehrlich sein.

HINWEIS: Die Gegenstandskarte „Böller“ macht an allen Orten Geräusche und kann somit die Geräusche, die die Überlebenden eigentlich machen, verbergen. Legt auf beiden Spielplänen das Böllerplättchen  auf den Ort des Killers, anstatt Geräuschplättchen auf alle Orte zu legen.



Als Killer darfst du die verschiedenfarbigen Seiten der Geräuschplättchen nutzen, um anzuzeigen, welche Geräusche diese und welche letzte Runde gemacht wurden.

BEGEGNUNGEN UND ANGRIFFE

Der Killer darf in seinem Zug SUCHEN. Tut er das, müssen die Überlebenden überprüfen, ob sie am selben Ort wie der Killer stehen und dem Killer sagen, welche Überlebenden das sind. In diesem Fall kommt es zu einer Begegnung. Bei einer Begegnung greift der Killer die Überlebenden an seinem Ort solange an, bis 1 Überlebender erfolgreich verteidigt oder alle Überlebenden erfolglos verteidigt. Handelt Angriffe wie folgt ab:

1 Angriffskarte ✕ (optional)

Für jeden Angriff darf der Killer 1 Angriffskarte ✕ nutzen. Tut er das, zeigt er sie den Überlebenden und erklärt den Effekt. Ändert sie seine Stärke, passt er sie auf dem Stufen- & Stärke-Tableau an.

2 Überlebende für Verteidigung wählen

Die Überlebenden wählen 1 Überlebenden am Ort des Killers, der den Angriff des Killers verteidigt.

3 Gegenstand nutzen (optional)

Der verteidigende Überlebende darf 1 Gegenstand nutzen, um die Verteidigung zu erhöhen (nutzt er den „Revolver“, darf er auch 1 „Munition“ nutzen).

4 Verteidigungswürfel werfen

Der verteidigende Überlebende wirft eine Anzahl an Verteidigungswürfeln. Die Anzahl entspricht 4 minus der Anzahl an Furchtplättchen des Überlebenden.

5 Ergebnis des Angriffes

Zählt das Wurfresultat und die Verteidigung des genutzten Gegenstandes zusammen, um den Verteidigungswert zu erhalten.

HINWEIS: Liegt an dem Ort der Begegnung eine Falle, werft sie ab und erhöht die Verteidigung um 2.

Ist der Verteidigungswert gleich oder höher als die Stärke des Killers, verteidigt der Überlebende den Angriff erfolgreich. Führt anschließend folgende Schritte aus:

- Der Killer wirft die obersten 2 Karten von seinem Stapel ab.
- Die Begegnung endet sofort, auch falls weitere Überlebende an dem Ort stehen, die noch nicht angegriffen wurden.

Ist der Verteidigungswert niedriger als die Stärke des Killers, kann der Überlebende den Angriff nicht abwehren. Führt anschließend folgende Schritte aus:

- Der verteidigende Überlebende wird verletzt. Ist er bereits verletzt, wird er eliminiert und der Killer gewinnt die Partie.
- Steht noch ein Überlebender an dem Ort der Begegnung, der noch nicht angegriffen wurde, greift der Killer ihn mit einem erneuten Angriff an. Wurden alle Überlebenden an dem Ort der Begegnung angegriffen, endet die Begegnung.

Weglaufen (optional)

Nach der Begegnung dürfen sich alle daran beteiligten Überlebenden 1-mal BEWEGEN.

Beispiel einer Begegnung:

Der Schlächter ist auf Stufe 4, seine Stärke ist 6 und er nutzt keine Angriffskarten, um seine Stärke zu erhöhen.



Findet der Schlächter beim SUCHEN Marco, kommt es zu einer Begegnung. Der Schlächter greift an und Marco muss sich verteidigen.



Marco nutzt den Gegenstand „Kalksteinmehl“ und erhöht seine Verteidigung um 2. Anschließend wirft er alle 4 Würfel, da er keine Furchtplättchen hat.



Mit einem Wurfresultat von 6 erreicht Marco insgesamt einen Verteidigungswert von 8. Die Stärke des Schlächters ist 6, wodurch Marco sich erfolgreich verteidigt.

SIEG DER ÜBERLEBENDEN

Die Überlebenden gewinnen auf 1 von 2 Arten. Die 1. ist die Flucht mit 5 „Schlüsseln“. Die 2. ist der Ruf nach Hilfe über das reparierte Funkgerät.

Art 1: Flucht

Stehen zu Beginn des Zuges der Überlebenden alle 3 Überlebenden an dem Ort mit dem Hauptausgang und liegen mind. 5 „Schlüssel“ auf der Schlüsselwand, gewinnen die Überlebenden die Partie.



Oder

Stehen zu Beginn des Zuges der Überlebenden alle 3 Überlebenden an dem Ort mit dem Geheimausgang, liegen mind. 5 „Schlüssel“ auf der Schlüsselwand und hat ein Überlebender die „Geheimkarte“, gewinnen die Überlebenden die Partie ebenfalls.



Art 2: Auf Rettung warten

Repariert ihr das Funkgerät, stellt den Rettungszähler auf das Feld „5“ der Rettungsleiste auf dem Sichtschirm.

Rückt den Rettungszähler von nun an zu Beginn jedes Zuges der Überlebenden 1 Feld in Pfeilrichtung. Erreicht der Rettungszähler das am weitesten rechts liegende Feld, gewinnen die Überlebenden die Partie.



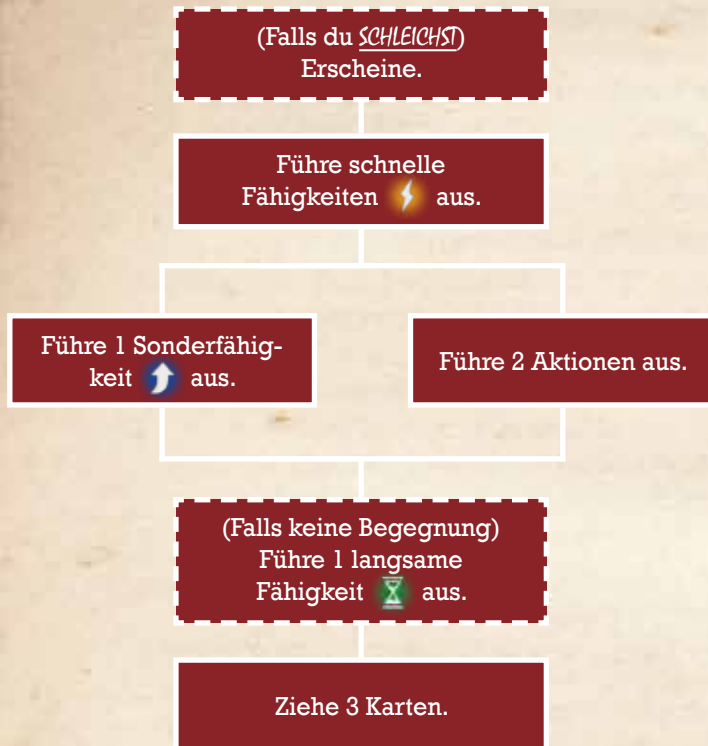
Zeit zu lernen, wie man ein **Killer** wird ...



ZUG DES KILLERS

In *Terrorscape* gibt es immer 1 Killer, der allein gegen die Überlebenden spielt. In eurer 1. Partie empfehlen wir, dass der Killer den Schlichter spielt, da dieser unkompliziert zu spielen ist.

Im Folgenden ist eine Übersicht über den Ablauf des Zuges des Killers.



Die Schritte werden im Folgenden im Detail erklärt.

Empfohlene Vorbereitung des Killertableaus

Lege als Killer deine Handkarten offen unterhalb des Killertableaus aus.



Handkarten des Killers

Erscheinen

SCHLEICHT du als Killer, erscheinst du zu Beginn deines nächsten Zuges an deinem derzeitigen Ort. Führe dazu folgende Schritte aus:

1. Teile den Überlebenden deinen derzeitigen Ort mit. Die Überlebenden stellen ihre Killerfigur auf diesen Ort. Anschließend entfernt ihr die Schleichplättchen.
2. Handle alle Effekte „**Beim Erscheinen**“ auf deiner Fähigkeitskarte ab.
3. **SUCHE** sofort. Dies zählt nicht als Aktion für diesen Zug. Löst das keine Begegnung aus, setze deinen Zug wie üblich fort. Löst es eine Begegnung aus, endet dein Zug nach der Begegnung sofort, indem du 3 Karten ziehst (siehe S. 23).



Beispiel: Das Gespenst führt „In Luft auflösen“ aus. Die Überlebenden legen das Schleichplättchen auf den letzten bekannten Ort des Gespenstes und stellen die Killerfigur auf das Feld „Schleichen“. Das Gespenst legt das Schleichplättchen neben seine Figur, um anzuzeigen, dass es gerade **SCHLEICHT**. Anschließend darf sich das Gespenst bis zu 2-mal **BEWEGEN**, ohne den Überlebenden seinen neuen Ort zu sagen. Das Schleichplättchen der Überlebenden verbleibt somit an dem Ort, an dem das Gespenst vor dem **SCHLEICHEN** stand.



Zu Beginn seines nächsten Zuges erscheint das Gespenst wieder und teilt den Überlebenden seinen derzeitigen Ort mit. Die Überlebenden stellen die Killerfigur auf den genannten Ort und beide Seiten entfernen die Schleichplättchen wieder. Anschließend erleiden alle Überlebenden in Reichweite 1 vom Gespenst 1 Furcht, da das der „Beim Erscheinen“-Effekt von „In Luft auflösen“ ist. Abschließend führt das Gespenst **SUCHEN** aus.



Schnelle Fähigkeiten ⚡ ausführen

In diesem Schritt darfst du beliebig viele ⚡-Fähigkeiten ausführen.

Wirf die ausgeführten ⚡-Fähigkeiten anschließend ab.



Beispiel: „Spüren“ und „Verfolgen“ sind ⚡-Fähigkeiten.

Kosten von Fähigkeiten

Die schwarze Zahl auf weißem Grund unten links auf einer Fähigkeitskarte sind ihre Kosten. Um sie auszuführen, musst du entsprechend viele Karten von deiner Hand abwerfen (die Fähigkeitskarte selbst zählt nicht dazu). Kannst du das nicht, kannst du die Fähigkeit nicht ausführen.



Fähigkeiten ausführen

Wann immer du eine Fähigkeit ausführst, zeige sie den Überlebenden und lies den Effekt laut vor, um die Überlebenden ggf. ihren Spielplan anpassen zu lassen.

Beispiel: BEWEGE dich mit einer Fähigkeit, sage den Überlebenden, wohin du dich BEWEGE, damit diese ihre Killerfigur entsprechend verschieben.

Führst du eine Fähigkeit aus, musst du alle ihre Effekte abhandeln. Du kannst keine Effekte auslassen, außer es kommt zu einer Begegnung (siehe S. 18).



1 Sonderfähigkeit ⚡ ODER 2 Aktionen ausführen

In diesem Schritt führst du ENTWEDER 1 ⚡-Fähigkeit ODER 2 Aktionen aus (1-mal BEWEGEN/SUCHEN).

Option 1: Führe 1 ⚡-Fähigkeit aus

⚡-Fähigkeiten sind sehr mächtig, aber du musst sie mit Bedacht ausführen, da du keine normalen Aktionen mehr ausführen kannst, falls du eine ⚡-Fähigkeit ausführst.

Wirf die ausgeführte ⚡-Fähigkeit anschließend ab.



Beispiel: „Heulende Kettensäge“ und „Vorbeihuschen“ sind ⚡-Fähigkeiten.

Option 2: Führe 2 Aktionen aus

Führst du keine ⚡-Fähigkeit aus, führe stattdessen 2 Aktionen aus (entweder 1-mal BEWEGEN oder SUCHEN).

Du darfst dabei 1 Aktion 2-mal oder beide Aktionen je 1-mal ausführen.

Führst du BEWEGEN aus, BEWEGST du dich von einem Ort zu einem angrenzenden Ort. Dabei darfst du dich durch Barrikaden hindurchbewegen, wodurch du sie entfernst. Wann immer du dich BEWEGST, teile den Überlebenden deinen neuen Ort mit.

Beispiel: „Ich BEWEGE mich vom Arbeitszimmer in die Bibliothek.“



WICHTIG: SCHLEICHEN entfernt Barrikaden NICHT.


Beispiel: Der Schlächter BEWEGT sich mit der 1. Aktion vom Arbeitszimmer in die Bibliothek. Mit der 2. Aktion BEWEGT er sich von der Bibliothek ins Gewächshaus.




Führst du SUCHEN aus, frage die Überlebenden, ob sie auf deinem derzeitigen Ort stehen. Die Überlebenden müssen wahrheitsgetreu antworten. Steht ein Überlebender auf deinem derzeitigen Ort, kommt es zu einer Begegnung und du musst angreifen (siehe S. 18). Steht kein Überlebender auf deinem Ort, fahre mit deinem Zug fort.

1 langsame Fähigkeit ausführen

Kam es in diesem Zug zu keiner Begegnung, darfst du 1 -Fähigkeit ausführen. -Fähigkeiten helfen dir dabei, für die nächsten Züge zu planen.

Wirf die ausgeführte -Fähigkeit anschließend ab.



Beispiel: „Barrikade“ und „HAAALTI!“ sind -Fähigkeiten.

Ziehe 3 Karten

Ziehe 3 Karten und beende deinen Zug. Hast du anschließend mehr als 5 Karten auf deiner Hand, musst du sofort die gerade gezogenen Karten abwerfen, die du über 5 hinaus gezogen hast.

Willst du eine Karte ziehen und dein Zugstapel ist leer, mische deinen Abwurfstapel zu einem neuen Zugstapel und ziehe anschließend von dort. Erhöhe anschließend deine Stufe um 1. Rücke deinen Stufenzähler (und eventuell deinen Stärkezähler) entsprechend vor.

Schaltet die neue Stufe Fähigkeiten frei, füge sie deiner Hand hinzu. Hast du bereits 5 Handkarten, darfst du entscheiden, welche Karte du abwirfst und welche du behältst. Nur in diesem Fall kannst du entscheiden, welche Karte du abwirfst.



BEGEGNUNGEN UND ANGRIFFE

Führst du SUCHEN aus und Überlebende stehen auf deinem Ort, kommt es zu einer Begegnung und du greifst sie an (siehe S. 18).

Du musst nach einer Begegnung deinen Zug beenden!



Beachte, dass du nach einer Begegnung sofort deinen Zug beendest, indem du 3 Karten ziehst (siehe S. 23). Hat eine Fähigkeit einen Effekt, der explizit nach dem SUCHEN ausgeführt wird, überspringe diesen Effekt und beende deinen Zug nach der Begegnung, die durch das SUCHEN ausgelöst wurde.



Suchhilfen

Als Killer musst du herausfinden, wo sich die Überlebenden verstecken. Nutze dazu die Hilfsplättchen in beliebiger Form, um diverse Hinweise mitzufolgen.



Ebenso kennst du den genauen Reparaturstatus des Funkgeräts nicht. Schätze den Status mit Hilfe des Reparaturfortschrittszähler.



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F1. Darf ich als Überlebender 2 Gegenstände nutzen, um die Verteidigung zu erhöhen?

Antwort:

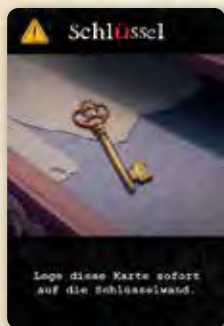
Nein. Überlebende können in einer Begegnung nur 1 Gegenstand nutzen. Allerdings gibt es einen Sonderfall: Hast du den „Revolver“, darfst du ihn dem Killer zeigen und 1 „Munition“ abwerfen, um die Verteidigung zu erhöhen.



F2. Entfernt der Killer beim SCHLEICHEN Barrikaden?

Antwort:

Nein. SCHLEICHEN entfernt keine Barrikaden und der Killer darf durch Barrikaden SCHLEICHEN.



F3. Darf ich einen „Schlüssel“ behalten, obwohl mein Inventar voll ist?

Antwort:

Ja. „Schlüssel“ verbrauchen keinen Platz in deinem Inventar, da du sie sofort auf die Schlüsselwand legst.



F4. Muss ich bei der Nutzung von „Böller“ ein Geräuschplättchen auf jeden Ort legen?

Antwort:

Nein. Lege stattdessen das Böllerplättchen auf den Ort des Killers. Der Killer tut dies ebenfalls. Da auf jedem Ort nur max. 1 Geräuschplättchen liegen kann, verheimlicht „Böller“ alle anderen Geräusche.

F5. Was bedeutet es, dass Anna unsichtbar für SPÜREN ist?

Antwort:

Wann immer der Killer SPÜREN nutzt, muss Anna nicht antworten.

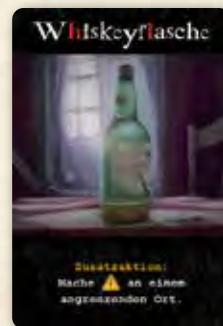
Beispiel: Steht Anna in der roten Zone und der Killer nutzt SPÜREN, um zu erfahren, welche Überlebenden in der roten Zone stehen, lautet die Antwort „Niemand“. Stehen abgesehen von Anna andere Überlebende in der roten Zone (z.B. William und Sophia), lautet die Antwort nur „William und Sophia“. Anna wird niemals GESPÜRT.



F6. Wie funktioniert der Gegenstand „Fallenteile“ genau?

Antwort:

Du darfst diesen Gegenstand als Sonderaktion ausführen und 1 Fallenplättchen auf deinen Ort legen. Kommt es auf diesem Ort zu einer Begegnung, zeigt ihr beim 1. Angriff nach dem Werfen der Verteidigungswürfel dem Killer das Fallenplättchen. Anschließend erhöht ihr die Verteidigung um 2 und werft das Fallenplättchen ab.

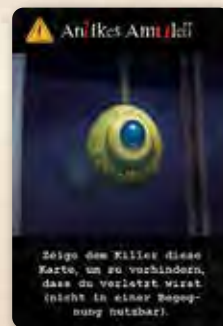


F7. Darf ich eine „Whiskeyflasche“ durch eine Barrikade werfen?

Antwort:

Ja. Barrikaden hindern euch nur beim BEWEGEN, nicht bei der Nutzung von Gegenständen.

Beispiel: Liegt eine Barrikade zwischen der Küche und dem Lagerraum, dürft ihr die „Whiskeyflasche“ trotzdem von einem Raum in den anderen werfen.



F8. Verhindert das „Antike Amulett“ die Fähigkeit „Todesblüte“ des Killers?

Antwort:

Nein.



F9. Darf ich als Killer eine Fähigkeitskarte abwerfen, um ihre eigenen Kosten zu bezahlen?

Antwort:
Nein. Du musst andere Karten abwerfen, um die Kosten zu bezahlen.

Beispiel: Führst du die Karte „Brutaler Wutanfall“ aus, musst du 1 andere Karte abwerfen.

F10. In welcher Reihenfolge werfe ich als Killer Karten ab?

Antwort:
Musst du für die Kosten einer Fähigkeitskarte andere Karten abwerfen, wirst du zuerst die anderen Karten ab. Anschließend führst du den Effekt der ausgeführten Fähigkeit aus und wirfst sie danach ebenfalls ab.

F11. Falls ich als Überlebender etwas tue, was ich dem Killer mitteilen muss (z.B. falls ich eine Barrikade entferne), muss ich das dem Killer selbst sagen?

Antwort:
Nein, das darf auch ein anderer Überlebender mitteilen. Wichtig ist nur, dass es dem Killer mitgeteilt wird. Die Überlebenden dürfen auch einen Überlebenden bestimmen, der dem Killer alle nötigen Mitteilungen macht.

F12. Ähnliche Frage: Falls ich als Überlebender Karten ziehe, dürfen mir die anderen Überlebenden dabei helfen?

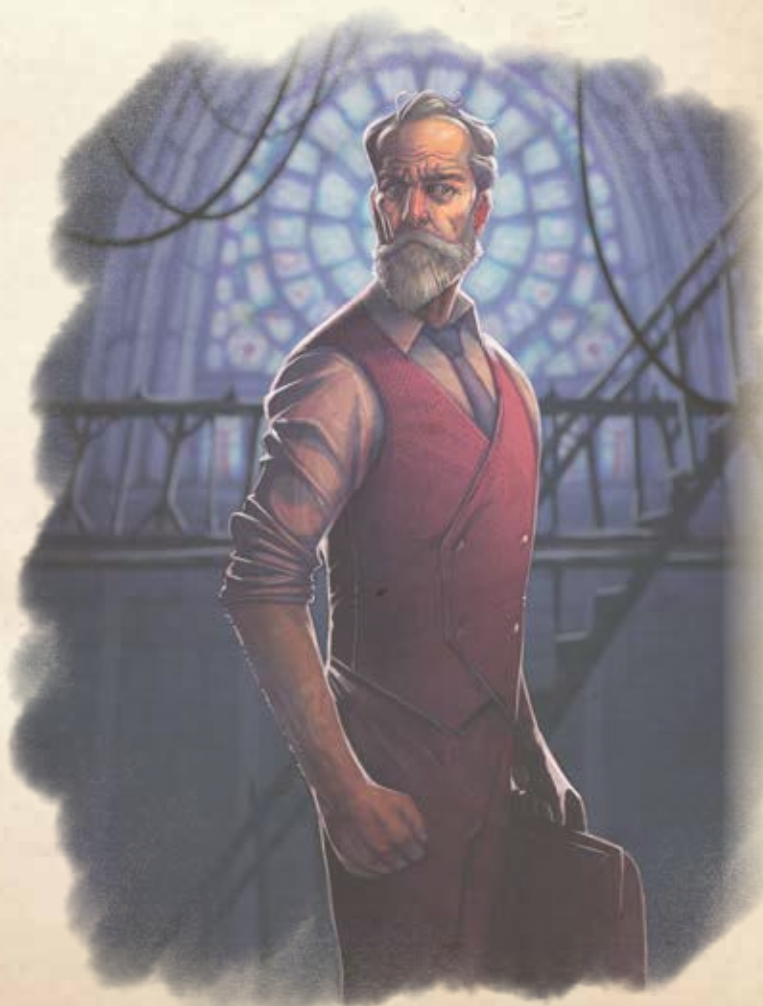
Antwort:
Ja, allerdings müsst ihr 1 Überlebenden bestimmen, der „entdeckt“ und Karten zieht. Auch, falls die anderen Überlebenden die Karten für dich ziehen, kommen die Karten trotzdem in dein Inventar.

F13. Wissen die Überlebenden, wie viele Handkarten der Killer gerade hat?

Antwort:
Nein. Sind die Überlebenden allerdings sehr unerfahren, empfiehlt es sich, dass der Killer ihnen trotzdem immer seine Handkartenanzahl mitteilt.

F14. Ähnliche Frage: Wissen die Überlebenden, wie viele Karten noch im Stapel des Killers sind?

Antwort:
Nein. Also wissen die Überlebenden nicht, wann der Killer eine Stufe aufsteigt.



VARIANTEN

Terrorscape bietet 3 Varianten. Jede Variante bringt Änderungen für die Vorbereitung sowie den Ablauf der Partie und bietet somit ein neuartiges Erlebnis. Entscheidet vor dem Beginn der Partie, mit welchen Varianten ihr spielt (auch mehrere gleichzeitig).

Variante 1: Eigenschaftskarten und Schwierigkeitsstufen

Mit dieser Variante erschwert ihr die Partie für eine Seite. Beispielsweise ist es möglich, die Partie für unerfahrene Überlebende leichter zu gestalten oder dem Killer die Jagd zu erleichtern. Eigenschaftskarten geben den Charakteren zusätzliche Eigenschaften. Wie viele Eigenschaftskarten jede Seite erhält, entscheidet ihr entweder selbst oder ihr entscheidet anhand der Schwierigkeitsstufen (siehe unten).

Vorbereitung:

Bereitet die Partie wie üblich vor. Im Anschluss an die Vorbereitung zieht ihr so viele Eigenschaftskarten, wie ihr entschieden habt oder wie es die Schwierigkeitsstufe vorgibt.

Schwierigkeitsstufen:

Einfach

Jeder Überlebende zieht 2 Eigenschaftskarten und behält 1 davon. Der Killer zieht keine Eigenschaftskarten.

Normal

Jeder Überlebende zieht 2 Eigenschaftskarten und behält 1 davon. Der Killer zieht 2 Eigenschaftskarten und behält 1 davon. Nach der Wahl beider Seiten zeigt der Killer den Überlebenden seine gewählte Eigenschaftskarte. Die Überlebenden dürfen den Killer im Lauf der Partie jederzeit bitten, ihnen seine Eigenschaftskarte erneut zu zeigen.

Schwierig

Jeder Überlebende zieht 2 Eigenschaftskarten und behält 1 davon. Der Killer zieht 4 Eigenschaftskarten und behält 2 davon. Nach der Wahl beider Seiten zeigt der Killer den Überlebenden seine gewählten Eigenschaftskarten. Die Überlebenden dürfen den Killer im Lauf der Partie jederzeit bitten, ihnen seine Eigenschaftskarten erneut zu zeigen.

Albtraum

Jeder Überlebende zieht 2 Eigenschaftskarten und behält 1 davon. Der Killer zieht 6 Eigenschaftskarten und behält 3 davon. Nach der Wahl beider Seiten zeigt der Killer den Überlebenden seine gewählten Eigenschaftskarten. Die Überlebenden dürfen den Killer im Lauf der Partie jederzeit bitten, ihnen seine Eigenschaftskarten erneut zu zeigen.

Ablauf:

Spielt die Partie nach den üblichen Regeln. Nutzen die Überlebenden eine Eigenschaft, müssen sie das dem Killer nicht mitteilen, außer die Eigenschaftskarte erwähnt das explizit. Einige Eigenschaftskarten könnt ihr nur 1-mal nutzen. Dreht sie nach der Nutzung um.



Variante 2: Getrennte Wege (nur in Partien zu viert)

In dieser Variante spielen nicht alle Überlebenden gemeinsam gegen den Killer, sondern die Überlebenden können unabhängig voneinander gewinnen.

Vorbereitung:

- Ersetzt die Schlüsselwand durch den „Getrennte Wege“-Aufsteller.
- Wählt zufällig, welcher Überlebende im 1. Zug der Überlebenden „entdeckt“. Dieser Überlebende erhält das „1. Überlebender“-Plättchen. Der Killer weiß nicht, wer das „1. Überlebender“-Plättchen hat.

Ablauf:

- In dieser Variante „entdeckt“ immer nur der Überlebende, der das „1. Überlebender“-Plättchen hat. Anschließend gibt der Überlebende, der „entdeckt“ hat, das „1. Überlebender“-Plättchen im Uhrzeigersinn an den nächsten Überlebenden weiter.
- Der Überlebende mit dem „1. Überlebender“-Plättchen teilt dem Killer die Orte mit, an denen die Überlebenden Geräusche gemacht haben.



- Findet ein Überlebender einen „Schlüssel“, legt er ihn oberhalb des eigenen Inventars ab. „Schlüssel“ verbrauchen keinen Platz im Inventar. In dieser Variante dürfen Überlebende bereits mit 3 gefundenen „Schlüsseln“ fliehen (durch den Hauptausgang oder, mit der „Geheimkarte“, durch den Geheimausgang) und die Partie gewinnen (ihr spielt allerdings weiter).



- Die Überlebenden gewinnen gemeinsam, falls sie das Funkgerät reparieren und bis zur Ankunft der Rettung überleben. Um das Reparieren zu belohnen, zieht jeder Überlebende für jedes Reparaturplättchen, das er auf dem Funkgerät-Ort platziert, 1 Karte vom Suchstapel.

- Eliminiert der Killer einen Überlebenden, legt die Figur des Überlebenden auf die Seite und spielt weiter. Der Killer erhält 1 Stufe für das Eliminieren eines Überlebenden.
- Das Inventar und die „Schlüssel“ verbleiben auf dem Inventartableau des eliminierten Überlebenden. Andere Überlebende an demselben Ort dürfen Zusatzaktionen ausführen, um die Gegenstände und „Schlüssel“ vom eliminierten Überlebenden zu nehmen.



- Überlebende dürfen weiterhin Gegenstände miteinander tauschen, falls beide zustimmen.
- Entfernt ein Überlebender eine Barrikade, muss er das dem Killer selbst mitteilen.
- Die Partie endet, sobald jeder Überlebende entweder gewonnen hat oder eliminiert wurde.

Sieg:

- In dieser Variante können mehrere von euch gewinnen.
- Ein Überlebender gewinnt, falls er entweder allein flieht oder bis zur Rettung überlebt.
- Ein eliminiertes Überlebender verliert.
- Der Killer gewinnt, falls er mind. 2 Überlebende eliminiert hat.
- Eliminiert der Killer alle 3 Überlebenden, gewinnt er die Partie allein und gilt als „unbesiegbar“.



Variante 3: Überlebensplan

In dieser Variante haben die Überlebenden kleine Nebenmissionen, die sogenannten Pläne. Erfüllen die Überlebenden einen Plan, erhalten sie neue Fähigkeiten oder haben gar die Möglichkeit, den Killer zu töten.

Vorbereitung:

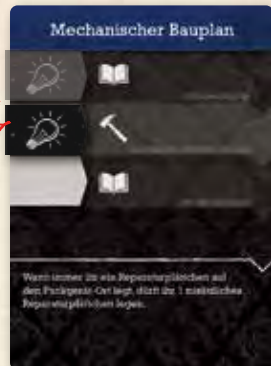
- Im Anschluss an die übliche Vorbereitung ziehen die Überlebenden 2 Plankarten.

Ablauf:

Nach dem „Entdecken“ überprüfen die Überlebenden, ob ein Überlebender die nächste Voraussetzung einer Plankarte erfüllt (entweder die oberste Voraussetzung einer Plankarte ohne Planplättchen oder die Voraussetzung direkt unter dem Planplättchen). Falls ein Überlebender eine Voraussetzung erfüllt, dürfen die Überlebenden das Planplättchen auf die erfüllte Voraussetzung legen. Allerdings verfügen die Überlebenden nur über 1 Planplättchen und können somit nur den Fortschritt 1 Plankarte verfolgen. Entscheiden sie sich also dafür, die oberste Voraussetzung der anderen Plankarte zu erfüllen, verlieren sie den Fortschritt der Plankarte, auf der das Planplättchen bisher lag.

HINWEIS: SCHLEICH! der Killer, gibt es keinen Ort des Killers.

Beispiel: William steht am Ende des Zuges der Überlebenden auf dem vorausgesetzten Ort. Somit dürfen die Überlebenden das Planplättchen um 1 Voraussetzung nach unten schieben.



Sobald die Überlebenden alle Voraussetzungen einer Plankarte erfüllt haben, ist der Plan erfüllt. Die Überlebenden schalten die Fähigkeit unten auf der Plankarte frei und dürfen sie für den Rest der Partie nutzen. Dreht die andere Plankarte um. Ihr könnt sie nicht mehr erfüllen.

Einige Plankarten haben eine einmalige Fähigkeit. Werft das Planplättchen nach der Nutzung ab.



Einige Plankarten verlangen, dass die Überlebenden das Planplättchen auf dem Spielplan platzieren. Einmal platziert, können die Überlebenden das Planplättchen nicht mehr verschieben.



Zeit, zurückzuschlagen!

Manche Plankarten sind schwieriger zu erfüllen, dafür bieten sie eine neue Art, die Partie zu gewinnen.



Spielt ihr diese Variante gemeinsam mit Variante 2

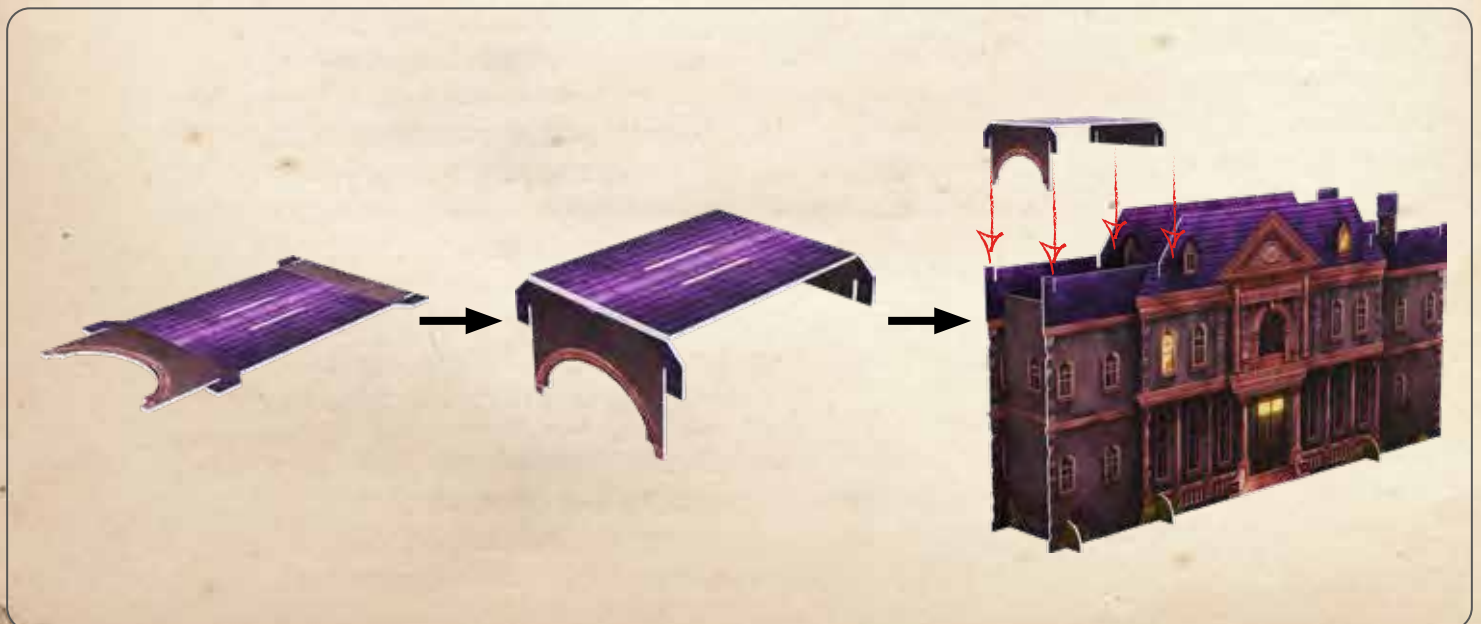
- Hat ein Überlebender die nächste Voraussetzung erfüllt, entscheidet der Überlebende mit dem „1. Überlebender“-Plättchen, ob er das Planplättchen verschiebt oder nicht.
- Erfüllen die Überlebenden die nächste Voraussetzung auf beiden Plankarten, entscheidet der Überlebende mit dem „1. Überlebender“-Plättchen, welche Voraussetzung erfüllt wird.
- Bietet ein erfüllter Plan eine Fähigkeit, darf jeder Überlebende diese Fähigkeit nutzen. Ist sie nur 1-mal ausführbar, kann nur 1 Überlebender sie ausführen.
- „Alle Überlebenden“ auf den Plankarten bedeutet „Alle lebenden Überlebenden“.
- Gewinnen die Überlebenden durch eine Plankarte die Partie, gewinnen nur die lebenden Überlebenden. Der Killer verliert dann auf jeden Fall, auch falls er Überlebende eliminiert hat.

AUFBAUHILFE FÜR SICHTSCHUTZ UND WÜRFELTURM

TEIL A – SCHRITT 1



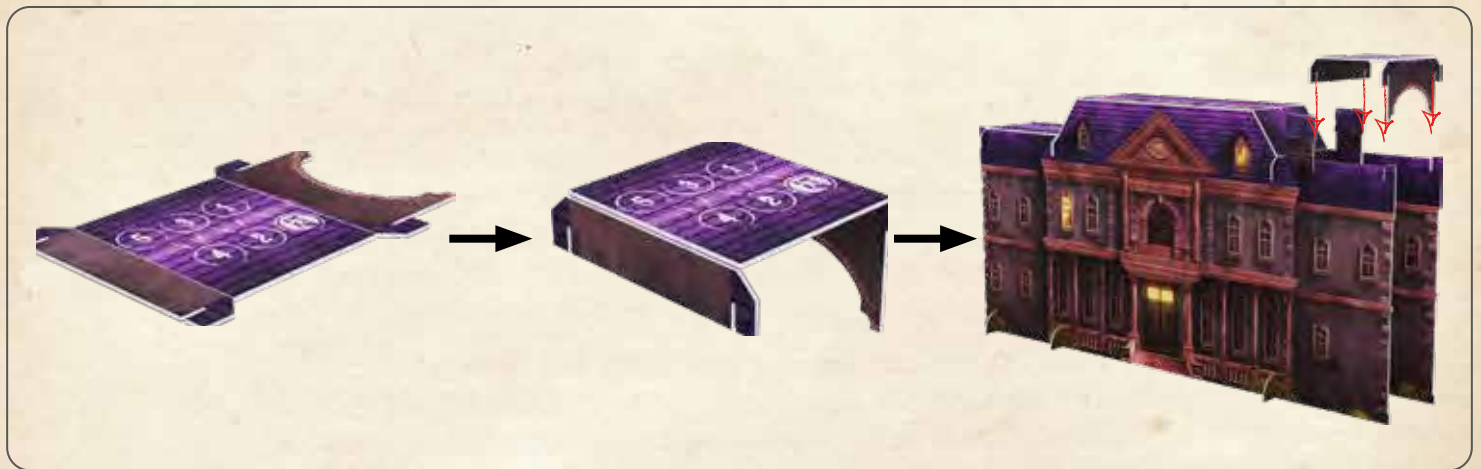
TEIL A – SCHRITT 2



TEIL A – SCHRITT 3



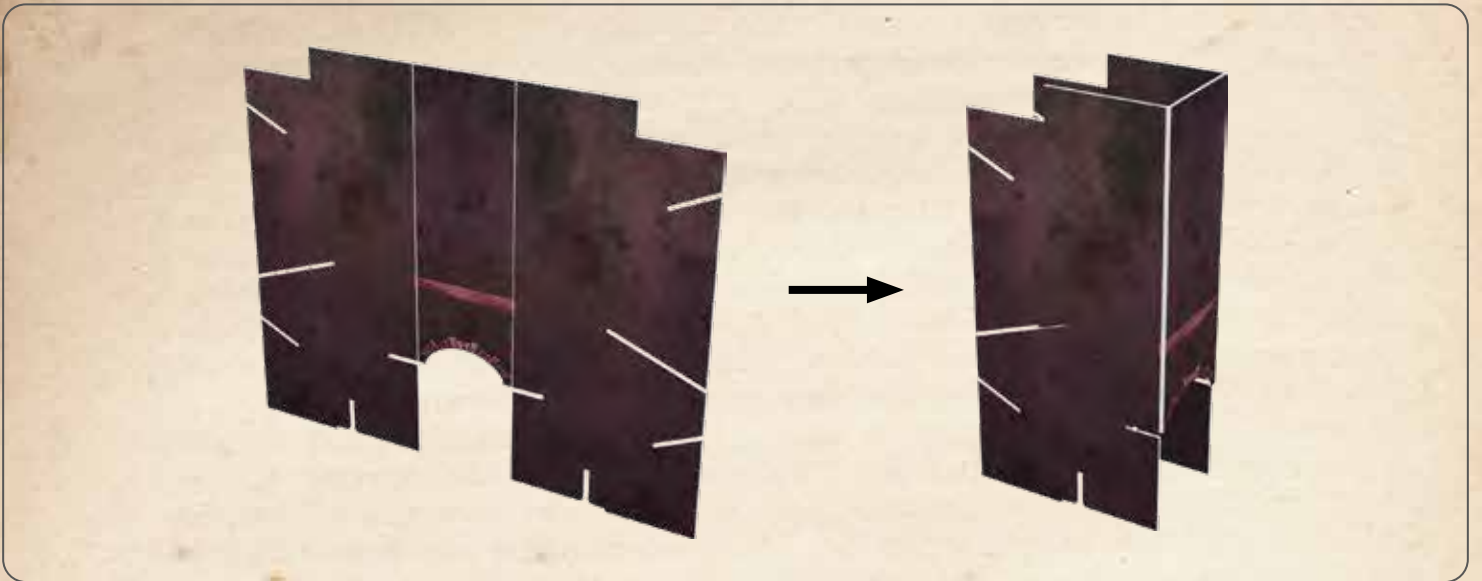
TEIL A – SCHRITT 4



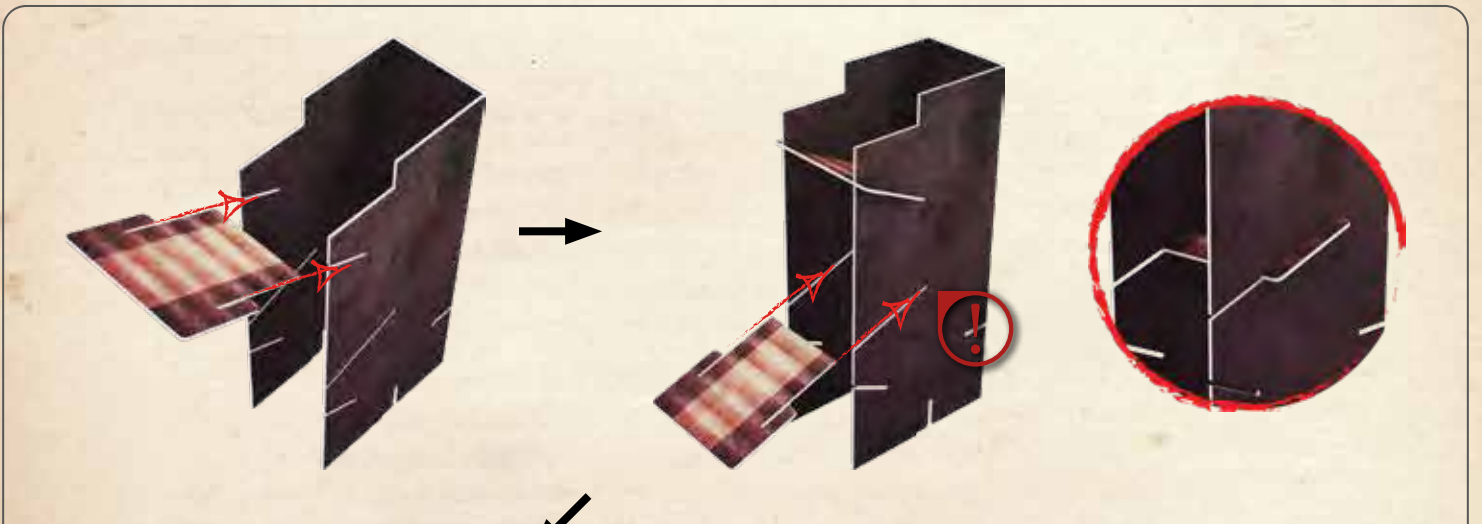
TEIL A – FERTIG



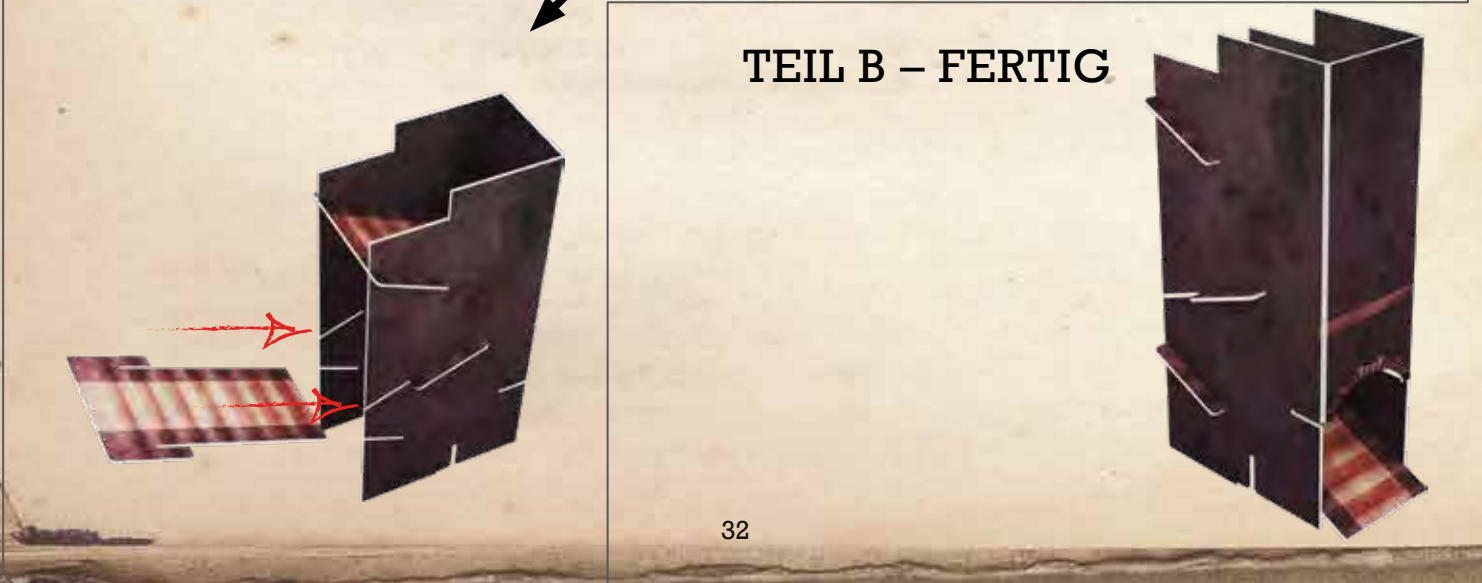
TEIL B – SCHRITT 1



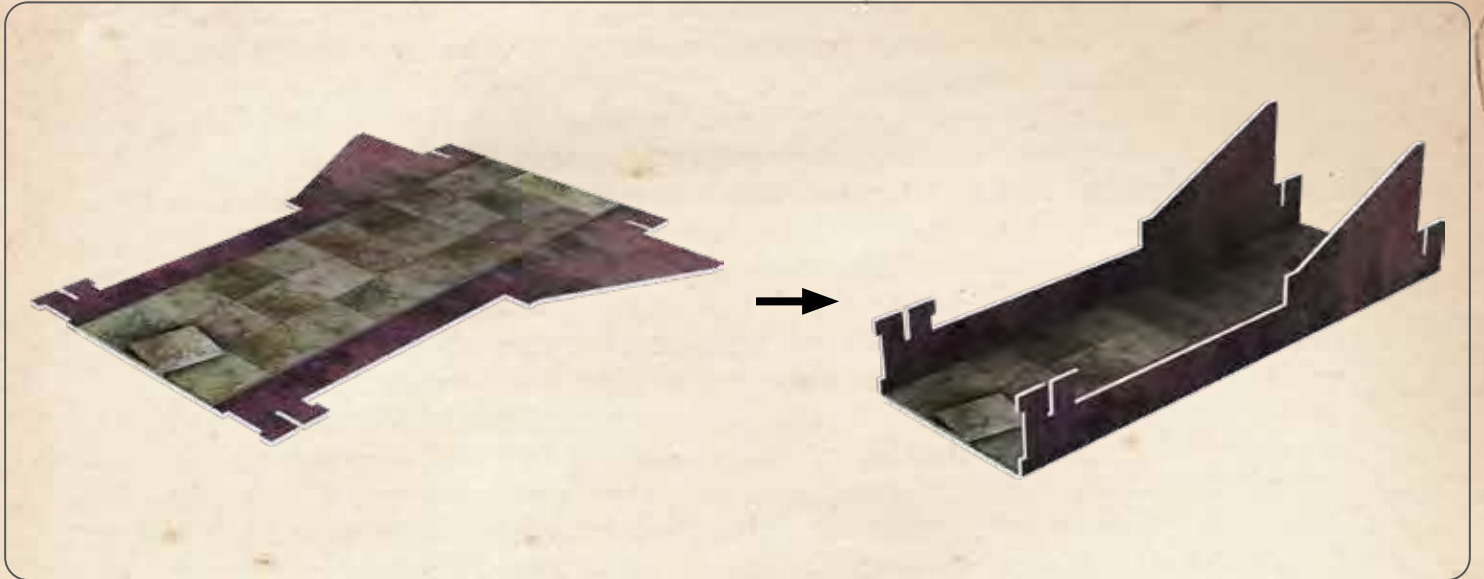
TEIL B – SCHRITT 2



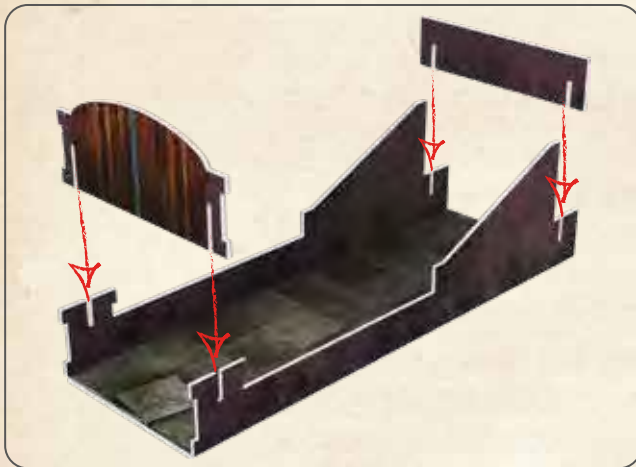
TEIL B – FERTIG



TEIL C - SCHRITT 1



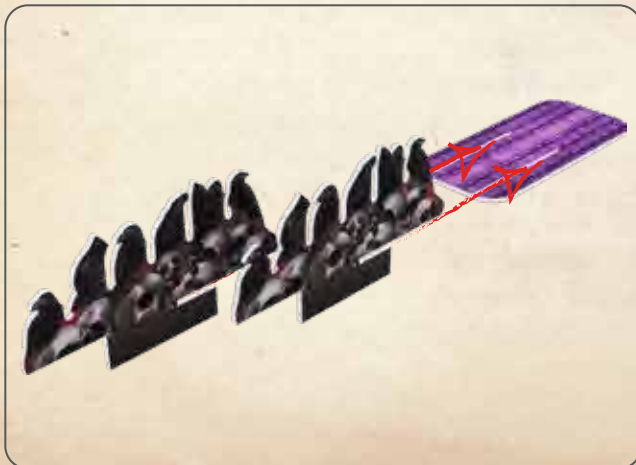
TEIL C - SCHRITT 2



TEIL C - FERTIG



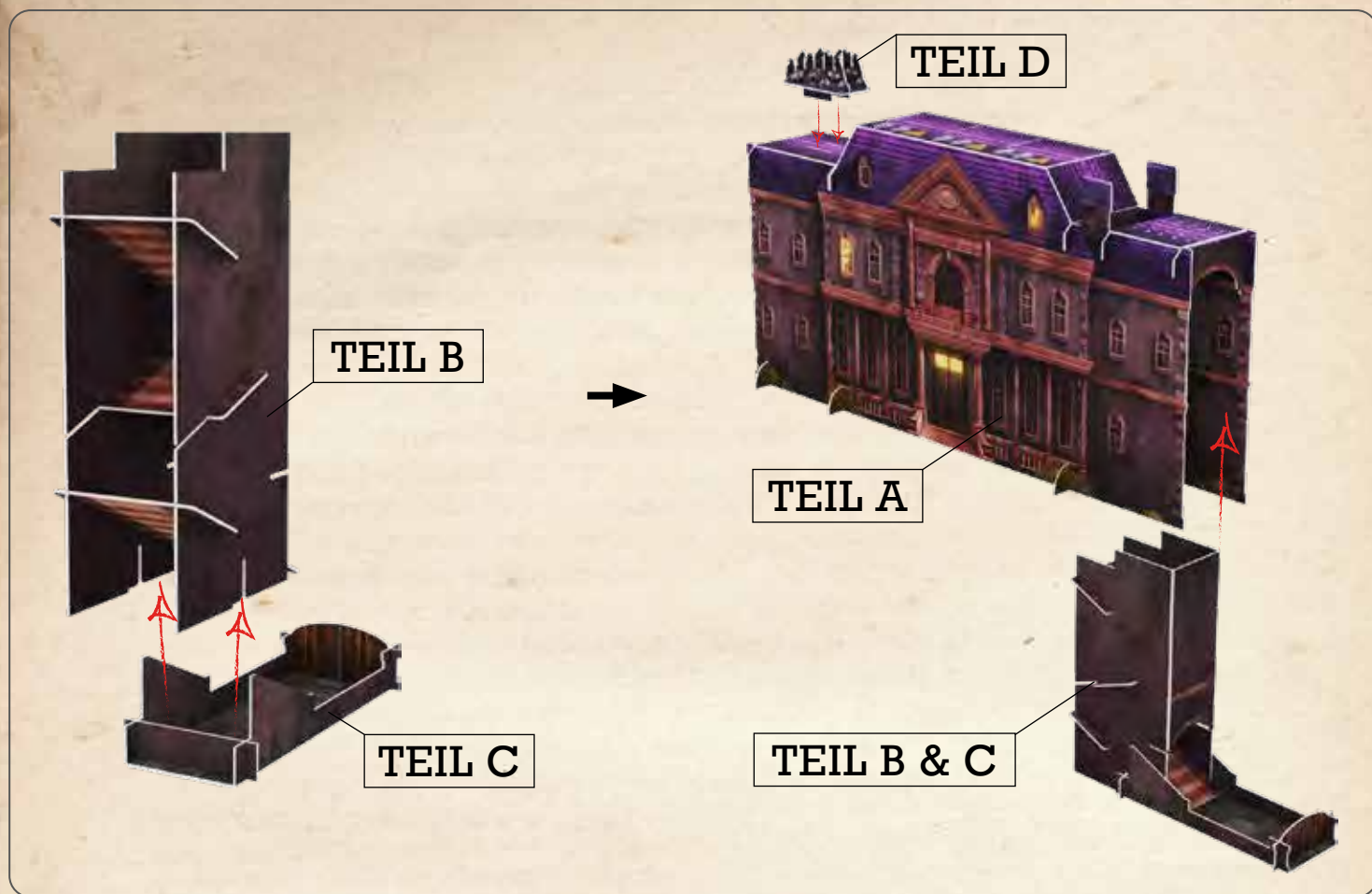
TEIL D - SCHRITT 1



TEIL D - FERTIG

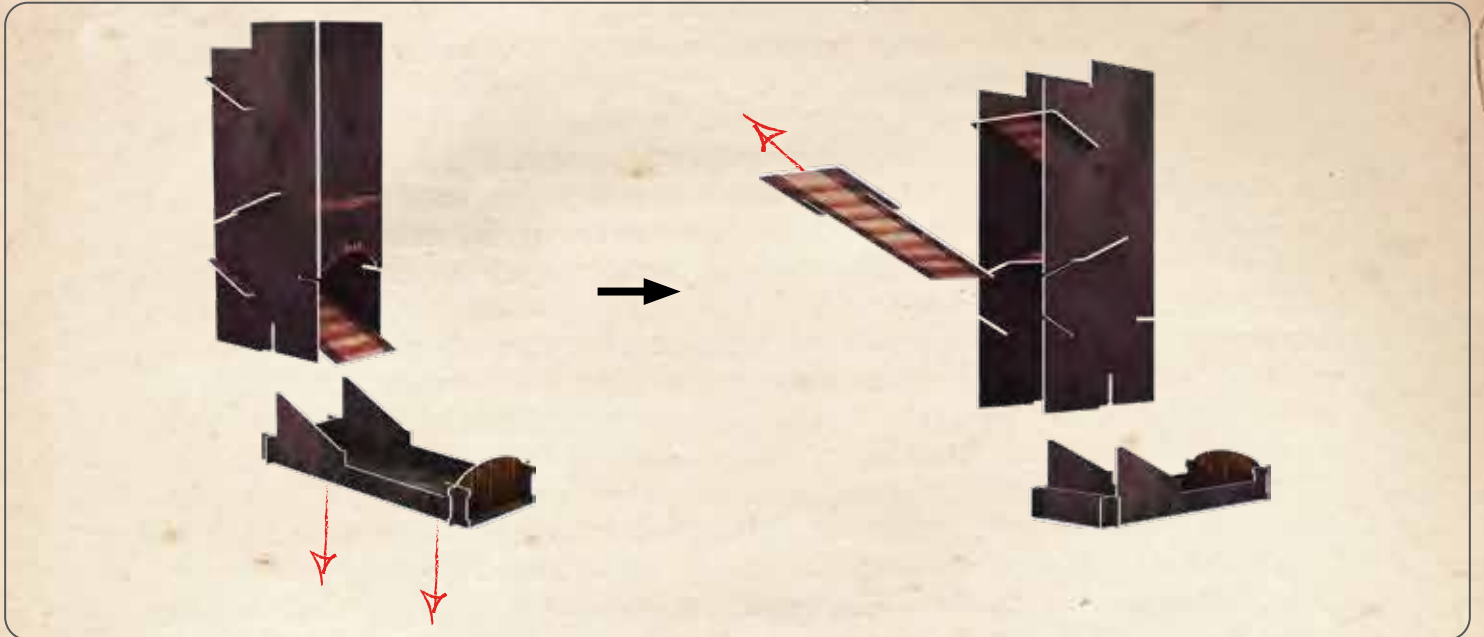


ZUSAMMENBAU DER TEILE

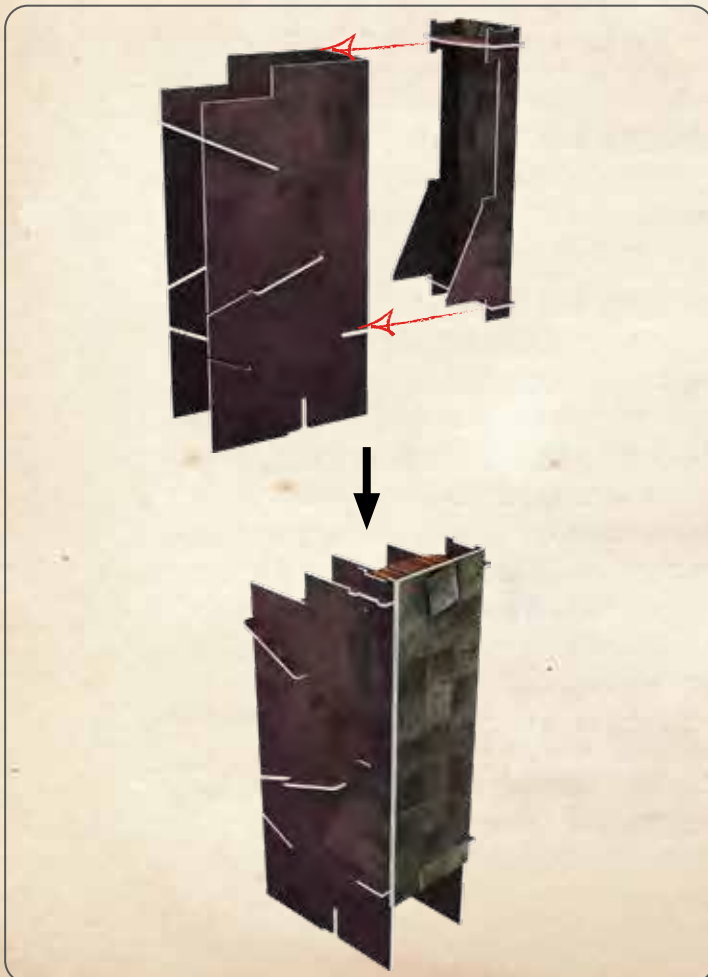


WÜRFELTURM LAGERN

SCHRITT 1



SCHRITT 2

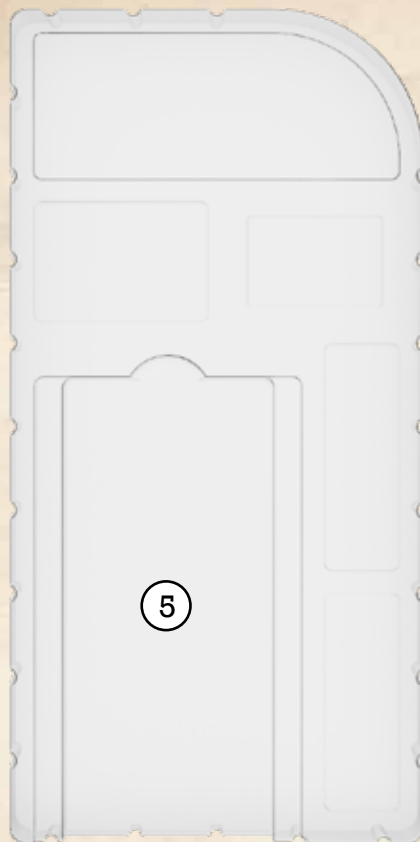
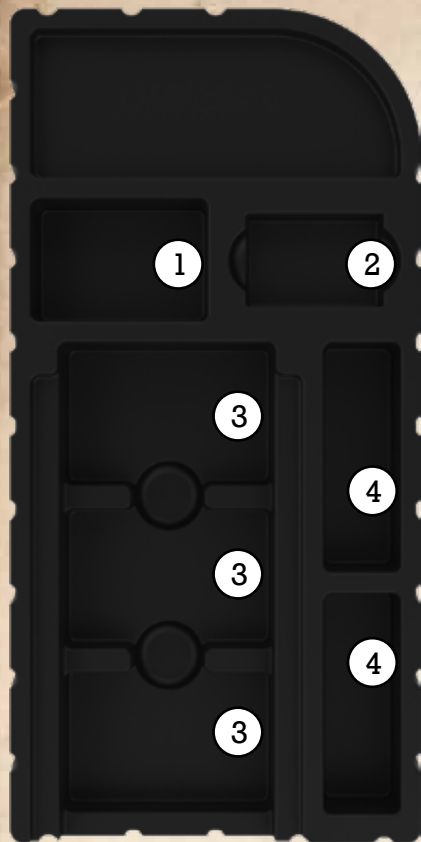


SCHRITT 3



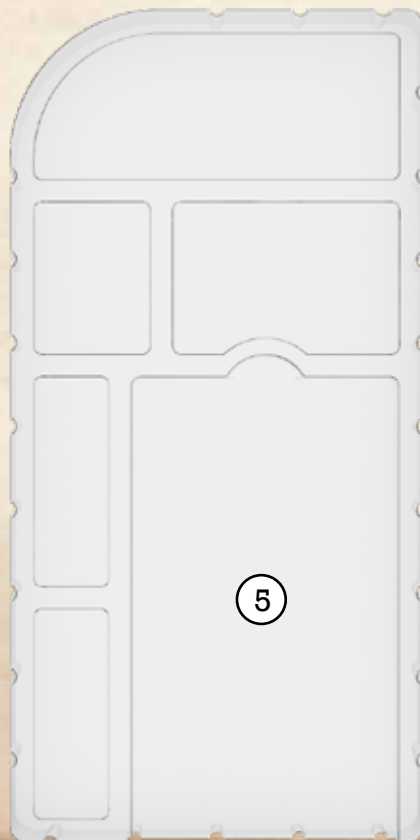
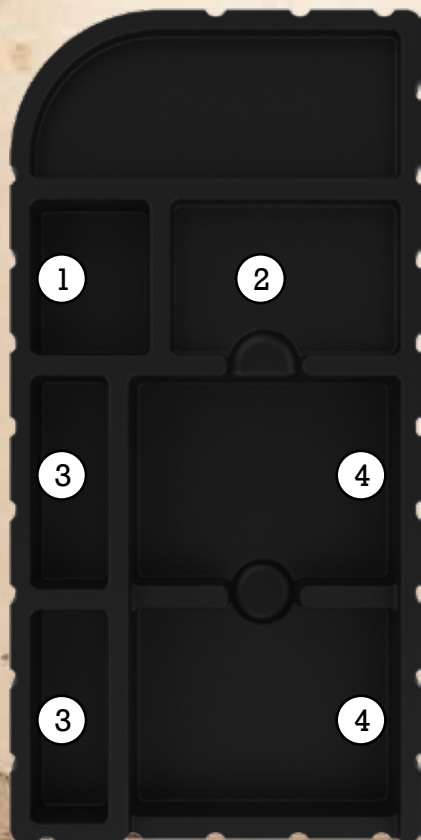
EINPACKHILFE – SORTIEREINSÄTZE

SORTIEREINSATZ DER ÜBERLEBENDEN



- ① ② 4×
- ③ Gesamt = 45
- ④ 6× 5× 6× 1×
 7× 1× 1×
- ⑤ - Überlebenden-Tableaus
 - Inventartableaus
 - 1 Übersichtsplättchen

SORTIEREINSATZ DES KILLERS



- ①
- ②
- ③ 6× 1× 1× 1×
 7× 1× 1×
- ④
- ⑤ - Killertableaus - 1 Übersichtsplättchen
 - 1 Stufe- & Stärke-Tableau

WÜRFELTURMEINSATZ



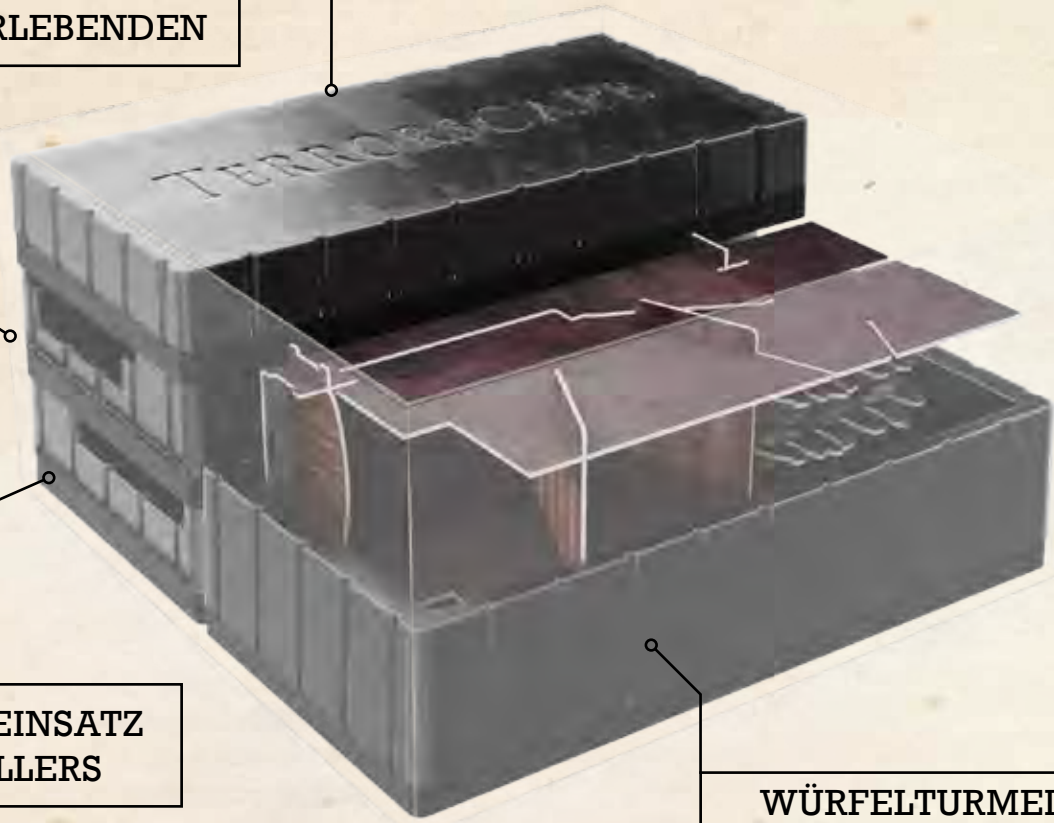
FIGURENEINSATZ



FIGURENEINSATZ

SORTIEREINSATZ
DER ÜBERLEBENDEN

SORTIEREINSATZ
DES KILLERS



WÜRFELTURMEINSATZ

MITWIRKENDE

Original-Ausgabe

Autor: Jeffrey CCH

Produktionsmanagement & Anleitung: Isaac Chan

Produktionsassistenz & Lektorat: Alex Chan

Design: Herman Ying

Künstlerische Leitung: Roxy Dai

Cover- & Charakterillustrationen: Samuel Horowitz

Grafikdesign: Amanda Phelps, Domingo Pino,
Arepko, TheGeekArtist, Herman Ying

Logogestaltung: Cold Castle Studios

3D-Design: Gino Lai

Leitung der Kickstarterkampagne: Zoe W.

Marketingdesign: Roxy Dai, Claudia Lau

Lektorat der Anleitung: Emanuela und Robert Pratt

Besonderer Dank gilt:

Kenneth YWN,

Daniel Giaquinto aus Mailand,

Domenico „Pepita“ Fumagalli aus Mailand,

Tabletop content team,

Christoffer Alexander Damsø,

Florence Lee



www.icemakesboardgame.com

 @icemakes  @ice_makes

 @Ice Makes  @ice_makes

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Paul Wilhelm

Projektleitung: Ryan Palfreyman

Satz: Agnieszka Kopera

Mitarbeit:

Rico Besteher, Tien Vu Do,

Sven Göhlich, Markus Jost, Tobias Leidig,

Claudio Priore, Hanna Regus-Leidig, Maximilian Ritzel,

Yara Lal Thiel, Marcel Torz, Tanja Trinnes



Wir wollen, dass du dein Spiel in perfektem Zustand bekommst. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung.

Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.

Kundenservice: service@happypshops.com



Grimspire: L+N GmbH

Schokholtzstr. 6

06217 Merseburg

Erfahre mehr über uns und unsere Spiele!

www.grimspire.com

@2023 Ice Makes Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung ohne Erlaubnis verboten.

