



# HÜTER der VERSCHLEIERTEN LEERE

Interne Mitteilung: **NICHT WEITERGEBEN**

**seid begrüßt!**

Wenn ihr dies in euren Händen, Flügeln, Pfoten, Tentakeln usw. haltet, dann habt ihr euch denen  
angeschlossen, die über die irdische Ebene wachen: den stets aufmerksamen, stets wachsamen  
Hütern der Verschleierte Leere (HVL).

Seit der See einst entdeckt worden ist, wachen unsere tapferen Hüterinnen und Hüter über diese  
mysteriöse Kreuzung arkaner Energien. Seit Äonen durch das nahezu unüberwindbare Spindelgebirge  
geschützt und in dichten Nebel gehüllt, verbirgt sich hier ein Strudel, der – wie bald offenkundig  
wird – unsere Welt verbindet ... mit ... nun ja, wer weiß das schon?! Der Name – die Leere – ist  
womöglich irreführend, denn sie speit Unmengen von jenseitigen Dingen in unsere Welt. Technologien  
fernab unserer Vorstellungskraft. Kreaturen aus anderen Welten. Manchmal sogar seltsame Katzen!  
Und so entstanden die Hüter, eine geheime Gemeinschaft der klügsten Köpfe der Erde – Techniker,  
Historikerinnen, Wissenschaftler, Ingenieurinnen – alle mit nur einem Ziel: studieren, beobachten, lernen.  
Eine lebenslange Forschung – und für einige sogar darüber hinaus!

Doch 40 Jahre nach der Entdeckung hat sich etwas verändert. Eine subtile Störung in der Leere. Ein  
fast unmerkliches Leuchtfeuer. Etwas lockt ... Dinge ... in unsere Welt der Monster. Wir brauchen eure  
vielfältigen Fähigkeiten, um unsere kleine Organisation beisammen zu halten und vor dem Einfluss des  
Schreckens zu bewahren. Eure Aufgabe ist gefährlich ... aber bestimmt auch lustig!  
Willkommen bei den Hütern der Verschleierte Leere.



Verfasst von

**Howard T. Owlman**

HISTORIKER / CHRONIST  
ABTEILUNG FÜR KRYPTOZOLOGIE



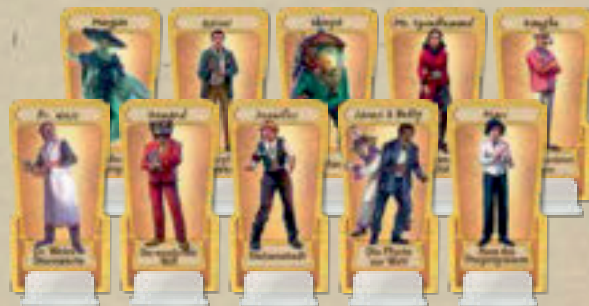
## SPIELMATERIAL



SPIELPLAN



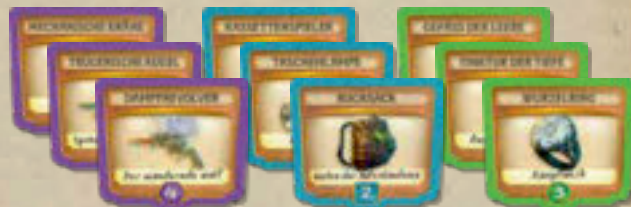
5 HELDENAUFSTELLER  
(MIT FARBIGEN STANDFÜßEN)



10 BÜRGERAUFSTELLER  
(MIT DURCHSICHTIGEN STANDFÜßEN)



5 MONSTERTAFELN



60 GEGENSTÄNDE



1 SCHRECKENSMARKER



1 WUTMARKER



1 BEUTEL



4 MONSTERFIGUREN



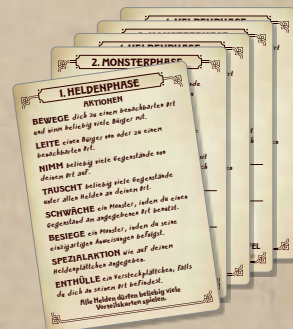
4 VERSTECKPLÄTTCHEN



5 HELDENPLÄTTCHEN



3 WÜFEL



5 ÜBERSICHTSKARTEN







30 MONSTERKARTEN



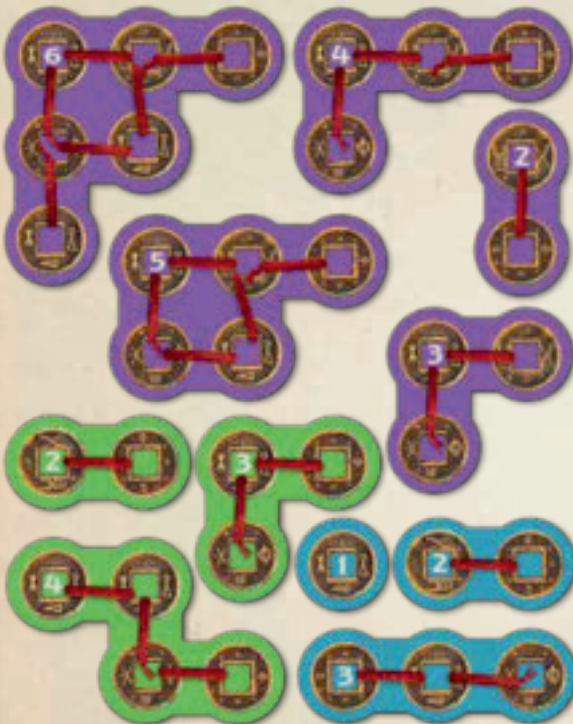
20 VORTEILSKARTEN



## 31 MONSTERPLÄTTCHEN

(zu verwenden beim Spiel gegen bestimmte Monster)

### JIANGSHI



11 MÜNZSCHWERT-PLÄTTCHEN

### YETI



3 YETI-KINDER-PLÄTTCHEN

### CTHULHU



17 PLÄTTCHEN

\*Die Sphinx hat keine zusätzlichen Plättchen.

## SPIELZIEL

**Horried: World of Monsters** ist ein kooperatives Spiel. **Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam.**

**Ihr gewinnt, wenn ihr alle Monster auf dem Spielplan besiegt.** Jedes Monster wird auf eine besondere Art und Weise besiegt, die auf seiner Monstertafel nachzulesen ist. Weitere Details zu jedem Monster findet ihr ab Seite 10.

**Ihr verliert, wenn der Schreckensmarker das Ende der Leiste erreicht (die Monster haben die Insel überrannt!) ODER wenn der Stapel mit den Monsterkarten aufgebraucht ist (eure Zeit ist abgelaufen!).**





## SPIELVORBEREITUNG FÜR DIE MONSTER

1. Legt den Spielplan aus und macht euch mit den verschiedenen Orten vertraut.
2. Mischt die vier Versteckplättchen und legt sie verdeckt auf diese vier Orte: Die Pforte zur Welt, Garten der Auferstandenen, Spindlewood-Institut, Dornrankenwald. Die Orte sind auf dem Spielplan mit  gekennzeichnet.
3. Steckt den Schreckensmarker in einen durchsichtigen Standfuß und stellt ihn auf Feld 0 der Schreckensleiste, oben am Spielplanrand.
4. Steckt die 10 Bürgeraufsteller in durchsichtige Standfüße und stellt sie neben dem Spielplan bereit.
5. Mischt die Monsterkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.
6. Entscheidet, gegen welche Monster ihr spielen möchtet (siehe SCHWIERIGKEITSGRAD, S. 5). Legt die entsprechenden Monstertafeln neben dem Spielplan bereit. Sortiert sie dabei anhand ihres „Wutwertes“ von niedrig (unten) nach hoch (oben).
7. Befolgt die Spielvorbereitung für jedes Monster, gegen das ihr spielt. Die Angaben hierzu findet ihr ab Seite 10 sowie

auf der Rückseite der Monstertafeln. Legt alle nicht benutzten Monstertafeln, -figuren und -plättchen zurück in die Schachtel.

8. Steckt den Wutmarker in einen durchsichtigen Standfuß und stellt ihn auf die oberste Monstertafel (= Monster mit dem niedrigsten Wutwert).

## SPIELVORBEREITUNG FÜR DIE HELDEN

1. Wählt jeweils einen eigenen Helden aus, mit dem ihr spielen möchtet. Nehmt euch das entsprechende Heldenplättchen, den Aufsteller und eine Übersichtskarte. Legt alle unbenutzten Übersichtskarten, Heldenplättchen und -aufsteller zurück in die Schachtel.
2. Stellt eure Helden auf den jeweiligen Startort, der auf ihren Plättchen angegeben ist.
3. Mischt die Vorteilskarten und zieht jeweils eine davon. Legt die restlichen Vorteilskarten als gut gemischten Stapel verdeckt neben dem Spielplan bereit.
4. Werft die 60 Gegenstände in den Beutel und mischt sie darin. Zieht dann 12 zufällige Gegenstände heraus und legt sie offen auf die Orte, die auf den Gegenständen angegeben sind. Legt danach den Beutel neben dem Spielplan bereit.

## BEISPIEL FÜR EIN SPIEL ZU DRITT MIT YETI UND SPHINX

SCHRECKENSMARKER

SCHRECKENSLEISTE



VORTEILSKARTEN



MONSTERTAFELN



BEUTEL



BÜRGER

PERSON 3



MONSTERTAFELN



WUTMARKER



WÜRFEL

PERSON 1



PERSON 2

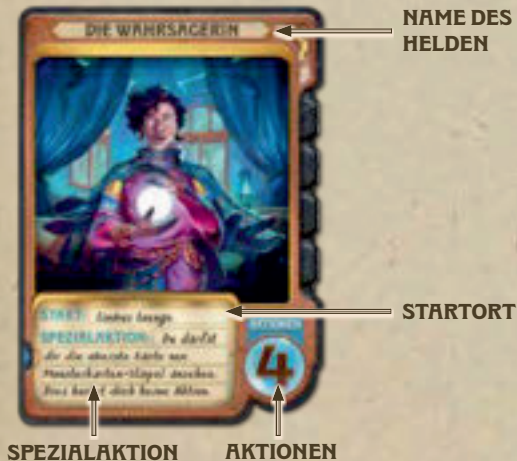




## SPIELABLAUF

Wer von euch zuletzt einen Horrorfilm angesehen hat, beginnt. Danach seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Jeder Spielzug besteht aus zwei Teilen: der **Heldenphase** und der **Monsterphase**.

1. **Heldenphase:** Führe bis zu so viele Aktionen aus, wie auf deinem Plättchen angegeben sind. (Du darfst auch weniger Aktionen ausführen.) Zusätzlich dürfen **ALLE** Helden beliebig viele Vorteilskarten spielen, also auch während der Heldenphase von anderen.
2. **Monsterphase:** Ziehe eine Karte vom Monsterkarten-Stapel und führe sie aus.



## HELDENPHASE

In deiner Heldenphase kannst du bis zu so viele Aktionen ausführen, wie auf deinem Plättchen angegeben sind. Du darfst die Aktionen in beliebiger Reihenfolge und die gleiche Aktion mehrmals ausführen. Zudem dürfen **ALLE** Helden (die anderen und du selbst) während deiner Heldenphase beliebig viele Vorteilskarten spielen, um dir zu helfen.

### AKTIONEN

#### Bewegen

Bewege deinen Helden entlang eines Weges zu einem benachbarten Ort. Wann immer du dich bewegst, darfst du dabei beliebig viele Bürger mitnehmen, die auf deinem Ort stehen. Wenn du angewiesen wirst, deinen Helden auf einen bestimmten Ort zu versetzen, stellst du deine Figur direkt dorthin, anstatt den Weg zu folgen. Du darfst einen Ort mit einem Monster sowohl betreten und verlassen, als auch deinen Zug dort beenden. Dadurch bist du möglicherweise verwundbarer für Angriffe während der Monsterphase.

#### Leiten

Bewege einen Bürger vom Ort deines Helden zu einem benachbarten Ort ODER bewege einen Bürger von einem benachbarten Ort zum Ort deines Helden.

#### Aufnehmen

Nimm beliebig viele Gegenstände vom Ort deines Helden auf. Lege alle aufgenommenen Gegenstände vor dich. Hinweis: Es ist eine gute Idee, Gegenstände so früh wie möglich aufzunehmen. Du wirst sie brauchen, um Monster zu schwächen und sie zu besiegen. Zudem kannst du Gegenstände benutzen, um dich gegen Monsterangriffe zu verteidigen.

## SCHWIERIGKEITSGRAD

**JE NACHDEM, GEGEN WELCHE UND WIE VIELE MONSTER IHR ANTRETET, VERÄNDERT SICH DER SCHWIERIGKEITSGRAD.**

### ERSTE PARTIE?

Spielt gegen nur zwei Monster.  
Wir empfehlen Yeti und Sphinx.

### IHR HABT BEREITS ERFAHRUNG?

Spielt gegen drei beliebige Monster.

### IHR SUCHT DIE HERAUSFORDERUNG?

Spielt gegen vier beliebige Monster.

### Tauschen

Alle Helden am gleichen Ort wie dein Held dürfen beliebig viele Gegenstände miteinander tauschen. Ihr müsst nicht „eins gegen eins“ tauschen, und dein Held muss dabei nicht einbezogen sein. Es kostet nur 1 Aktion, egal wie viel und wie oft ihr tauscht.

### Schwächen

Benutze einen oder mehrere deiner Gegenstände, um die Schwächung eines Monsters voranzutreiben (siehe Monstertafeln). Weitere Details zu den einzelnen Monstern findet ihr ab Seite 10.

### Besiegen

Benutze einen oder mehrere deiner Gegenstände, um ein Monster zu besiegen. Die Schwächung eines Monsters muss vollständig abgeschlossen sein, bevor ihr die Besiegen-Aktion gegen dieses Monster ausführen könnt. Weitere Details zu den einzelnen Monstern findet ihr ab Seite 10.

### Spezialaktion

Nutze die auf deinem Heldenplättchen aufgedruckte Spezialfähigkeit. Manche Helden kostet es keine Aktion, ihre Fähigkeit zu nutzen, oder sie können sie nur einmal pro Zug nutzen.

### Ein Versteck enthüllen

Befindest du dich an einem Ort mit einem verdeckten Versteckplättchen, darfst du Gegenstände beliebiger Farbe(n) mit einer Gesamtstärke von 3 oder mehr ablegen, um das Versteckplättchen aufzudecken.

### BÜRGER

Während der Monsterphase können Bürger auf ihrem Startort auf dem Spielplan erscheinen. Jeder dieser Bürger versucht, einen bestimmten „sicheren Ort“ zu erreichen, der auf seinem Aufsteller angegeben ist. Ihr könnt die Aktionen „Bewegen“ und „Leiten“ nutzen, um sie zu ihren sicheren Orten zu führen. Erreicht ein Bürger seinen sicheren Ort, entfernt ihn vom Spielplan. Wer am Zug ist, zieht als Belohnung eine Vorteilskarte.

NAME



SICHERER ORT



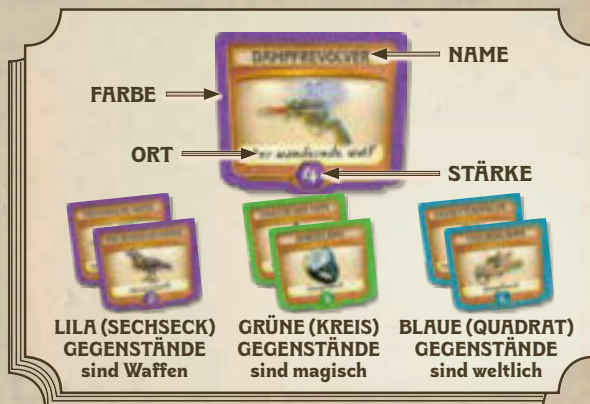
## VORTEILSKARTEN

Ihr beginnt das Spiel mit jeweils einer Vorteilskarte. Ihr könnt weitere Vorteilskarten erhalten, indem ihr Bürger zu ihren sicheren Orten führt. Ihr dürft Vorteilskarten in jedem Spielzug spielen (egal wer am Zug ist), aber nur während der Heldenphase. Es ist ratsam, dass ihr euch über eure Vorteilskarten austauscht und absprecht, wann ihr sie spielen wollt. Wer eine Vorteilskarte spielt, legt sie offen auf einen Ablagestapel. Das Spielen einer Vorteilskarte erfordert keine Aktion.



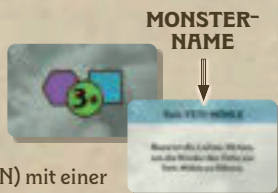
## GEGENSTÄNDE

Ihr benutzt Gegenstände, um die Schwächung der Monster voranzutreiben, um Monster zu besiegen und um euch gegen Monsterangriffe zu verteidigen. Jeder Gegenstand zeigt einen Namen, eine Farbe, einen Ort, einen Stärkewert und ein Symbol für die Art. Der Ort gibt an, wo der Gegenstand auf dem Spielplan platziert wird, sobald er aus dem Beutel gezogen wird. Die Stärke ist für manche Aktionen und andere Effekte von Bedeutung. Die Form, die den Stärkewert umgibt, und die Farbe geben die Art des Gegenstands an: Waffe (Lila), Magisch (Grün) oder Weltlich (Blau). Die Art eines Gegenstands ist für bestimmte Aktionen wichtig. Wer einen Gegenstand benutzt, legt ihn auf einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan, sofern nichts anderen angegeben ist. Ist der Beutel leer, füllt ihn mit allen bereits abgelegten Gegenständen auf.



## VERSTECKE

Verstecke liegen unterhalb der Stadt verborgen und sind zu Beginn weder bekannt noch zugänglich. Du kannst ein Versteck enthüllen (= aufdecken), indem du dich zu seinem Ort bewegst und Gegenstände BELIEBIGER FARBE(N) mit einer Gesamtstärke von 3 oder mehr ablegst. Das Versteck bleibt für den Rest des Spiels auf dem Spielplan, selbst wenn das zugehörige Monster nicht im Spiel ist.



Pro Aktion darf nur 1 Gegenstand der angegebenen Farbe benutzt werden. Ist das Symbol schwarz, darf 1 Gegenstand beliebiger Farbe benutzt werden.



Eine beliebige Anzahl an Gegenständen der angegebenen Farbe(n) darf innerhalb einer einzelnen Aktion benutzt werden. Zählt die Stärke der einzelnen Gegenstände zusammen, um den Wert auf einer Monstertafel oder einem Versteckplättchen zu erreichen oder zu übertreffen.

## BEISPIEL EINER HELDENPHASE

Verena ist an der Reihe, sie spielt die Wahrsagerin. Sie darf bis zu 4 Aktionen ausführen, wie auf ihrem Heldenplättchen angegeben. Nachdem Verena sich mit den anderen beraten hat, beschließt sie, während ihrer Heldenphase Folgendes zu tun:

Sie benutzt ihre **Spezialaktion**, um sich sofort die oberste Monsterkarte anzusehen. Dies kostet sie keine Aktion. Die Monsterkarte zeigt nicht die Sphinx (das Monster, das ihr am nächsten ist), sodass sie sich ihr gefahrlos nähern kann.

**Aktion 1:** Zunächst führt Verena eine **Bewegen**-Aktion aus, um ihre Wahrsagerin zum Garten der Auferstandenen zu bewegen. Dort liegen drei Gegenstände und ein verhülltes Versteck.

**Aktion 2:** Verena führt dann eine **Aufnehmen**-Aktion aus und legt die drei Gegenstände vor sich.

**Aktion 3:** Sie beschließt, zwei Gegenstände (mit einer Gesamtstärke von 4) abzulegen, um das Versteck mit einer **Enthüllen**-Aktion aufzudecken. Es ist die Yeti-Höhle – perfekt, schließlich spielen sie gegen den Yeti.

Das Yeti-Kind im Dornrankenwald muss zur Yeti-Höhle geleitet werden, aber das erfordert mindestens drei Aktionen. Bernd entscheidet sich, jetzt seine Vorteilskarte „Neuro-Stabilisator“ zu spielen, wodurch Verena (die aktuell am Zug ist) zwei zusätzliche Aktionen erhält.

Daraus macht Verena nun Folgendes:

**Aktionen 4–6:** Sie nutzt eine Aktion, um ihre Wahrsagerin zum Turm der Hüter zu **bewegen**. Dort führt sie eine **Leiten**-Aktion aus, um das Yeti-Kind vom Dornrankenwald zu ihrem Ort zu bewegen. Mit ihrer letzten Aktion **leitet** sie das Yeti-Kind zum Garten der Auferstandenen und somit zur Yeti-Höhle. Das Team ist einen Schritt näher, den Yeti zu besiegen!

Verena fragt nach, dass niemand mehr eine Vorteilskarte spielen möchte. Dann beendet sie ihre Heldenphase und fährt mit der Monsterphase fort.





## MONSTERPHASE

In deiner Monsterphase ziehst du die oberste Karte vom Monsterkarten-Stapel und führst die drei Bereiche der Karte von oben nach unten aus. Nachdem du die Karte ausgeführt hast, lege sie offen auf einen Ablagestapel.



### 1. Gegenstände

Ziehe die oben rechts auf der Karte angegebene Anzahl an Gegenständen aus dem Beutel. Lege jeden Gegenstand auf den Ort des Spielplans, der auf ihm angegeben ist. Wird der Beutel dabei leer, lege alle bereits abgelegten Gegenstände in den Beutel zurück, schüttele ihn gut und ziehe dann weiter.

### 2. Ereignis

Jedes Ereignis betrifft entweder Monster oder einen Bürger. Der Titel des Ereignisses benennt, worum es sich handelt. Lies das Ereignis laut vor und führe seinen Text aus. Betrifft das Ereignis nur Monster, die nicht im Spiel sind, ignoriere es und fahre direkt mit dem Monsterangriff fort.

### 3. Monsterangriff

Befolge die Anweisungen für den Monsterangriff, die ganz unten auf jeder Monsterkarte angegeben sind.

**HINWEIS:** Falls ein Ereignis oder Monsterangriff auf mehrere Monster oder Orte zutrifft, bestimmst du als aktive Person die Reihenfolge dieser Aktivierungen.



## MONSTER-FARBSYMBOLS



AUGE / LILA



DOLCH / ORANGE



WERKZEUG / BLAU



GEIST / GELB



TINKTUR / GRÜN



ZAHNRAD / BRAUN



EDELSTEIN / TÜRKIS



HAND / ROT

## WIE MONSTER ANGREIFEN

Beginne in der Zeile für den Monsterangriff immer ganz links mit dem ersten Symbol. Es gibt an, ob zuerst das wütende Monster (mit dem Wutmarker) oder alle Monster mit dem passenden Symbol aktiviert werden. (Du kannst entweder die Farbe oder Form des Symbols zuordnen.)



Ist auf keiner Monstertafel im Spiel das angegebene Farbsymbol vorhanden, ignoriere dieses Farbsymbol. Es wird dann kein Monster dadurch aktiviert. Ist das Wutsymbol abgebildet, wird das Monster mit dem Wutmarker aktiviert. Dies kann dazu führen, dass dasselbe Monster zweimal in einem Zug aktiviert wird (durch das Wut- und das Farbsymbol).

Für jedes zu aktivierende Monster folgst du der Zeile nun von links nach rechts: Zuerst bewegt es sich, dann greift es (falls möglich) an.

Zuerst **bewegst** du das Monster um so viele Orte auf den nächstgelegenen Charakter (Held oder Bürger) zu, wie auf der Monsterkarte angegeben. Sind mehrere Charaktere gleich weit entfernt, bewegt sich das Monster stets auf einen Helden statt auf einen Bürger zu. Sind mehrere Helden gleich weit entfernt, entscheidest du, auf welchen es sich zubewegt. Sobald das Monster einen Ort mit einem Charakter erreicht, beendet es dort seine Bewegung. Steht ein Monster zu Beginn seiner Bewegung auf einem Ort mit einem Charakter, bewegt es sich nicht. Gibt es auf dem Spielplan keinen Charakter, auf den sich das Monster zubewegen kann, bewegt es sich ebenfalls nicht.



**HINWEIS:** Wenn du angewiesen wirst, ein Monster, einen Helden oder einen Bürger auf einen Ort oder eine andere Figur zuzubewegen, musst du den kürzesten möglichen Weg wählen. Gibt es mehrere kürzeste Wege, wählst du zwischen ihnen aus. Sobald eine Figur ihr Ziel erreicht hat, beendet sie ihre Bewegung.

Dann **greifst** du mit dem Monster einen Charakter an dessen Ort an, indem du mit der angegebenen Anzahl von Angriffswürfeln würfelst. Befindet sich niemand am Ort des Monsters, greift es nicht an. Befinden sich mehrere Charaktere am Ort des Monsters, greift es stets einen Helden statt einen Bürger an. Du als aktive Person bestimmst, wen das Monster angreift, falls sich mehrere Helden an dessen Ort befinden.

Wiederhole diese zwei Schritte (Bewegung und Angriff) für das nächste zu aktivierende Monster.

## BEDEUTUNG DER WÜRFELSEITEN

Für jedes Ausrufezeichen, das du gewürfelt hast, musst du zunächst die „Macht“ dieses Monsters ausführen. Überprüfe danach, ob sich das Ziel immer noch am Ort des Monsters befindet. Falls ja, wirken nun alle Treffersymbole auf dieses Ziel. Falls nein, verfallen alle Treffersymbole.

## BEISPIEL EINER MONSTERPHASE

Verena setzt ihren Zug mit ihrer Monsterphase fort:

Sie deckt die oberste Monsterkarte auf: *Lebenskraft*. Das ist die Karte, die sie mit ihrer Spezialaktion in ihrer Heldenphase angesehen hat. Sie führt die Karte wie folgt aus:

1. **GEGENSTÄNDE:** Verena zieht zwei Gegenstände aus dem Beutel und legt sie auf den jeweils angegebenen Ort.
2. **EREIGNIS:** Das Ereignis zielt auf Monster ab, die das lila Auge als eines ihrer Farbsymbole haben. Das Team spielt gegen die Sphinx und den Yeti, und keines der Monster hat dieses Symbol auf seiner Tafel.
3. **MONSTERANGRIFF:** Die Zeile unten auf der Karte gibt an, dass sowohl das wütende Monster als auch alle Monster mit dem gelben Geistsymbol aktiviert werden. Zunächst bewegt sich das wütende Monster um 1 Feld. Der Yeti ist derzeit das wütende Monster (Wutwert 1). Er bewegt sich von seinem Ort, dem Dampfwerk, auf den nächstgelegenen Charakter zu. Sowohl Mias Wächter auf der Geisterpfad-Karawane als auch Bernds Parapsychologe auf der Leere sind je zwei Felder weit entfernt. Verena entscheidet, den Yeti auf die Kreuzung zwischen Marys Mühle und der Geisterpfad-Karawane zu bewegen. Da sich an diesem Ort weder Helden noch Bürger befinden, wird der Angriffswurf übersprungen.

Jetzt werden alle Monster mit dem gelben Geistsymbol aktiviert. Das ist leider erneut der Yeti. Mia ist die nächstgelegene Heldin, daher bewegt sich der Yeti auf sie zu und erreicht ihren Ort. Dieses Mal kann der Yeti angreifen. Verena würfelt mit allen drei Würfeln (wie unten auf der Karte angegeben). Sie erzielt 1 Ausrufezeichen,

1 Treffer und 1 Fehlschlag. Zuerst führt sie das Ausrufezeichen aus. Der nächstgelegene Held oder Bürger, der sich NICHT am Ort des Yetis befindet, erleidet 1 Treffer. Das ist Bernds Parapsychologe. Obwohl er fünf Orte weit entfernt ist, ist er am nächsten und erleidet somit 1 Treffer. Er hat keine Gegenstände, um sich zu verteidigen, und wird daher besiegt. Der Schreckensmarker rückt von Feld 1 auf 2! Jetzt wird der Treffer angewendet. Mia hat einen Gegenstand, mit dem sie den Treffer abwehrt und so keinen Treffer erleidet. Sie legt den Gegenstand ab. Der Fehlschlag hat keine Auswirkungen.

Verenas Monsterphase ist vorbei, Bernd ist jetzt am Zug. Er stellt seinen Parapsychologen auf den Thron der Wiederbelebung und beginnt seine Aktionen von dort aus.







Führe die „Macht“ des Monsters einmal für jedes gewürfelte Ausrufezeichen aus.



Das Ziel erleidet 1 Treffer für jedes gewürfelte Treffersymbol.



Das Monster verfehlt. Diese Würfelseite hat keine Auswirkung.

Wessen Held angegriffen wird, kann sich gegen die Treffer des Monsters verteidigen. Dafür musst du für jedes gewürfelte Treffersymbol einen Gegenstand ablegen. Hast du nicht genügend Gegenstände oder möchtest du sie nicht ablegen, wirst du besiegt. Nimm deine Figur vom Spielplan und rücke den Schreckensmarker um 1 Feld auf der Leiste vor. Zu Beginn deines nächsten Zuges stellst du deine Figur auf den „Thron der Wiederbelebung“ (mittig oben) und führst deinen Zug wie gewohnt aus, mit der vollen Anzahl deiner Aktionen. Ein besiegtter Held behält alle seine Vorteilskarten und Gegenstände.

Bürger werden hingegen sofort besiegt, sobald sie Treffer von einem Monster erleiden. Entferne den Bürger vom Spielplan und rücke den Schreckensmarker um 1 Feld auf der Leiste vor. Ihr dürft keine Gegenstände ablegen, um Bürger hiervoor zu retten.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf eine von drei Arten enden:

### DIE HELDEN GEWINNEN!

Sobald ihr alle Monster im Spiel besiegt, habt ihr gewonnen!

### OH SCHRECK, OH SCHRECK!

Sobald der Schreckensmarker das letzte Feld der Leiste (Totenkopf) erreicht, habt ihr verloren. Der Schreck sitzt zu tief, um weiterzuspielen, und ihr müsst die Welt den Monstern überlassen.

### DIE ZEIT IST UM!

Sobald ihr eine Karte vom Monsterkarten-Stapel ziehen müsst, der Stapel aber aufgebraucht ist, habt ihr ebenfalls verloren. Ihr habt zu lange gebraucht, um die Welt zu retten, und alle Bürger sind geflohen.

## SOLO SPIELEN

Wenn du alleine versuchst, die Welt zu retten, zweifeln die Bürger daran, dass du dieser Aufgabe gewachsen bist. Beginne daher das Spiel mit dem Schreckensmarker auf Feld 3 der Leiste.

## DIE MONSTER

### WÜTENDE MONSTER

Die Monster werden durch eure Bemühungen, sie zu besiegen, aufgebracht – und eines davon ist immer besonders wütend. Zu Beginn des Spiels steht der Wutmarker auf der Monstertafel mit dem niedrigsten Wutwert. Immer wenn das Wutsymbol auf einer Monsterkarte zu sehen ist, wird das wütende Monster bewegt und greift womöglich an (was dazu führen kann, dass sich dasselbe Monster in einem Zug zweimal bewegt und angreift). Einige Ereignisse weisen euch an, den Wutmarker auf das nächste Monster zu stellen. Stellt ihn in diesem Fall auf das Monster mit dem nächsthöheren Wutwert. Gibt es kein Monster mit einem höheren Wutwert, stellt den Wutmarker zurück auf das Monster mit dem niedrigsten Wutwert. Falls kein anderes Monster mehr im Spiel ist, versetzt ihr den Wutmarker nicht.

### VON EINEM HELDEN BESIEGT

Wenn ein Monster besiegt wird, entfernt es vom Spielplan. Für den Rest des Spiels ignoriert ihr alle Ereignisse und Monsterangriffe, die sich auf das besiegte Monster beziehen. Stand der Wutmarker auf der Tafel des besiegten Monsters, stellt ihn nun auf das nächste Monster (wie oben in „Wütende Monster“ beschrieben). Legt alle Gegenstände, die sich eventuell auf der Monstertafel befinden, auf den Ablagestapel und alle weiteren Plättchen des Monsters zurück in die Schachtel.





# CTHULHU



KOMPLEXITÄT: Hoch  
HAT EIN VERSTECK? Nein

**AUFGABE:** Öffnet die kryptischen Schlösser, indem ihr die Runen richtig einstellt. Sobald die Schlösser geöffnet sind, zwingt Cthulhu durch die Leere in die Leichenstadt R'lyeh.

**VORBEREITUNG:** stellt Cthulhu auf den mit 4 markierten Ort. Mischt die 7 Runenplättchen verdeckt. Deckt dann 3 Stück auf und legt sie auf Cthulhus Tafel, eines unter jede Drehscheibe.

**MACHT: BERÜHRUNG DES WAHNSINNS**  
wählt, ob ihr entweder den Schreckensmarker um 1 Feld vorrückt oder die oberste Monstertafel ablegt.

# CTHULHU IN DER LEICHEN- STADT R'LYEH



**AUFGABE:** Benutzt Gegenstände, um Cthulhus Angriffen auszuweichen, und fesselt seine Tentakel. Sobald alle vier Fesseln angelegt sind, könnt ihr Cthulhu in R'lyeh einsperren ... fürs Erste.

**VORBEREITUNG:** steckt die Cthulhu-Figur zusammen und stellt sie oben auf die Monstertafel. Legt die vier Fesselplättchen neben der Monstertafel bereit. Zieht einen Gegenstand aus dem Beutel und legt ihn vor der Cthulhu-Figur auf die Monstertafel.

**MACHT: TENTAKEL DES WAHNSINNS**  
Cthulhus Tentakel fügen jedem Helden auf dem Feld, das der Farbe von Cthulhus Gegenstand entspricht, 1 Treffer zu. Dieser Treffer kann nur mit einem Gegenstand in der Farbe von Cthulhus Gegenstand abgewehrt werden. Legt dann Cthulhus Gegenstand ab und ersetzt ihn durch einen neuen aus dem Beutel.

SCHRIIT

1

**SCHWÄCHEN: ÖFFNET DAS PORTAL**  
Auf der Leere: Lege einen Gegenstand ab und drehe die Scheibe in der Farbe des Gegenstands um X Felder (X = Stärke des Gegenstands). Sobald jede Drehscheibe mit der Rune darunter übereinstimmt, ist das Portal geöffnet und der Weg nach R'lyeh frei.

SCHRIIT

2

**SCHWÄCHEN: DER WEG IST FREI**  
Lockt Cthulhu in die Leere. Cthulhu kann sich selbst dorthin bewegen, oder du legst an seinem Ort 1 ab, um ihn bis zu X Felder zu bewegen (X = Stärke des Gegenstands). Sobald Cthulhu auf der Leere steht, entfernt seine Figur vom Spielplan und bereitet die Leichenstadt R'lyeh vor, um ihn zu besiegen.

KÜRZERES SPIEL GEWÜNSCHT? Ihr besiegt Cthulhu bereits, sobald ihr Schritt 2 abgeschlossen habt.

SCHRIIT

3

**SCHWÄCHEN: FESSELT DIE TENTAKEL**  
Ihr müsst gleichfarbige Gegenstände ablegen, deren Gesamtstärke die Stärke von Cthulhus Gegenstand erreicht oder überschreitet. Sie müssen nicht der Farbe seines Gegenstands entsprechen. Pro Aktion darfst du nur 1 Gegenstand ablegen. Versetze deinen Helden auf das Feld, das der Farbe des abgelegten Gegenstands entspricht. Ist die Stärke erreicht/ überschritten, steckt eine Fessel auf eines der Tentakel.

SCHRIIT

4

**BESIEGEN: FÜR IMMER WEGGESPERRT?**  
Wenn alle Tentakel gefesselt sind und alle Helden in R'lyeh sind: Sammle mit der Tauschen-Aktion einen Gegenstand von jedem anderen Helden ein. Lege die Gegenstände ab, um Cthulhu zu besiegen und ihn hier einzusperren.

ANMERKUNG: Weitere Regeln zu Cthulhu und der Leichenstadt R'lyeh stehen auf der Rückseite jeder Monstertafel.

# JIANGSHI



KOMPLEXITÄT: Mittel  
HAT EIN VERSTECK? Ja

**AUFGABE:** Der Jiangshi ist ein ruheloser Leichnam, der die Energie der Lebenden verzehrt. Haltet den Jiangshi auf, indem ihr eine mystische Klinge im Mondschein herstellt, deren Macht uralten Runen entspringt.

**VORBEREITUNG:** stellt den Jiangshi auf den mit 3 markierten Ort. Legt alle Münzschwert-Plättchen neben Jiangshis Tafel bereit.

**MACHT: LEBENSKRAFT ENTZIEHEN**  
Nachdem der Jiangshi seine Treffer angewendet hat, versetzt ihn an den Ort des Helden, der als nächster an der Reihe ist.

SCHRIIT

1

**SCHWÄCHEN: STELLT DAS MÜNZSCHWERT HER**  
Findet und enthüllt den Mondschein. An dessen Ort: Lege einen Gegenstand ab. Platziere ein Münzschwert-Plättchen, das der Stärke des Gegenstands entspricht, auf dem Schwertmuster oder versetze/entferne ein vorhandenes Plättchen.

SCHRIIT

2

**BESIEGEN: ERLÖSEN**  
An Jiangshis Ort, wenn das Münzschwert vollständig zusammengesetzt ist: Lege 9 ab, um ihn mit dem Münzschwert zu besiegen.





# SPHINX


2  
WUT


**KOMPLEXITÄT:** Niedrig  
**HAT EIN VERSTECK?** Nein

**AUFGABE:** Ein einfaches Angebot: Löst das Rätsel der Sphinx oder werdet gefressen. Um das Rätsel zu lösen, muss die Summe der Gegenstände den Werten am Ende jeder Spalte und Zeile entsprechen.

**VORBEREITUNG:** stellt die Sphinx auf den mit 2 markierten Ort. Zieht einen Gegenstand aus dem Beutel und legt ihn auf das startfeld auf der Tafel der Sphinx.

**MACHT: TÖDLICHES DILEMMA**  
wählt, ob ihr als Gruppe zwei Gegenstände mit der gleichen Stärke ablegt oder den Schreckensmarker um 1 Feld vorrückt.

SCHRITT

1

**SCHWÄCHEN: LÖST DAS RÄTSEL**

Am Ort der Sphinx: Platziere einen Gegenstand auf ein beliebiges leeres Feld des Rätsels. Sobald die Stärke der Gegenstände in jeder Spalte und Zeile dem Wert am Ende der Spalte/Zeile entspricht, habt ihr das Rätsel der Sphinx gelöst. Du darfst einen Gegenstand ablegen, um einen bereits platzierten Gegenstand zu versetzen oder zu entfernen.

SCHRITT

2

**BESIEGEN: ÜBERLISTET DIE SPHINX** Am Ort der Sphinx, nachdem ihr das Rätsel gelöst habt: Lege 6 ab, um sie zu besiegen.

**WICHTIG:** Der erste platzierte Gegenstand darf nicht mehr versetzt oder entfernt werden.

# YETI


1  
WUT


**KOMPLEXITÄT:** Niedrig  
**HAT EIN VERSTECK?** Ja

**AUFGABE:** Der Yeti möchte nur überleben, doch die Menschheit hat ihn alles genommen ... sogar seine Kinder. Bringt die Kinder des Yetis zurück, um diese Gefahr zu bannen.

**VORBEREITUNG:** stellt den Yeti auf den mit 1 markierten Ort. stellt die Yeti-Kinder auf die mit 3, 5 und 6 markierten Orte.

**MACHT: SCHNEEBALL**  
Der nächstgelegene Held oder Bürger, der sich nicht am Ort des Yetis befindet, erleidet 1 Treffer. Kein Effekt, falls sich alle am Ort des Yetis befinden.

SCHRITT

1

**SCHWÄCHEN: AB NACH HAUSE**

Findet und enthüllt die Yeti-Höhle. Benutzt 'Leiten', um die Kinder des Yetis zur Yeti-Höhle zu führen. Sobald ein Yeti-Kind die Höhle erreicht, stellt es auf ein leeres Feld der Tafel. Die Yeti-Kinder sind keine Bürger und können mit Monster- und Vorteilskarten weder angegriffen noch bewegt werden.

SCHRITT

2

**BESIEGEN: BERUHIGT DEN YETI**

Am Ort des Yetis: Benutze einen Gegenstand jeder Art, um ihn zu besiegen.







# HORRIFIED WORLD OF MONSTERS

*Spielentwicklung: Mike Mulvihill*

*Monster und Regel-Konzepte: Peter Lee*

*Illustration: George Doutsopoulos, Raph Herrera Lomotan,  
Studio Hive, Victor Maristane, Grim Moon, Tom Moore*

*Künstlerische Leitung: Sam Dawson*

*Grafische Gestaltung (Unterstützung): Sarah Baynes, Alan Echison*

*Redaktion: Sharon Turner Mulvihill*

*Narrative Gestaltung: Sam Dawson, Lysa Penrose, Mike Mulvihill*

*Projektleitung: Jacob Rennaker, & Lai*

*Technische Produktentwicklung:  
Kevin Coomes, Cassandra Wither-Kawasaki*

*Kulturelle Beratung: Sen-Foong Lim*

*Testpartien: Zachary Gaiski, Joshua Green,  
Micah Green, Kendall Lewis, Stacy Lewis, Rich Mulvihill,  
Vivian Mulvihill, Patrick Neal, Alex Ricketts,  
Garrett Partch, Michael Vincent*

*Ein Spiel von: Prospero Hall*

*Deutsche Ausgabe*

*Übersetzung: Sebastian Wenzlaff*

*Redaktion: Matthias Karl*

