



BERGE DES WAHNSINNS™

SPIELREGEL



-1931-

Bei einer Forschungsreise in die **Antarktis** haben Wissenschaftler hinter einer scheinbar unüberwindlichen Bergkette die Überreste einer **uralten Stadt** gigantischen Ausmaßes freigelegt.

Nur durch gutes Zusammenspiel kann eure Gruppe das Gebirge überwinden, dort geheimnisvolle Relikte finden und schließlich diesem **verfluchten Ort** entkommen. Unweigerlich greift jedoch der **Wahnsinn** um sich und erschwert eure Kommunikation. Verliert also weder eure Gesundheit noch euren **Verstand!**

INHALT

1 Spielplan



5 doppelseitige Spielertableaus



1 Flugzeugminiatur



1 Sanduhr (30 Sekunden)



1 Schlittentableau



6 Anführermarken



1 Strafwürfel



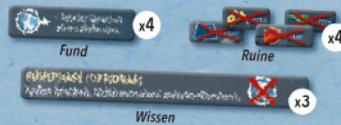
36 Begegnungsplättchen



66 Wahnsinnskarten (darunter 6 für eigene Ideen)



11 Reliktmarker



48 Ausrüstungskarten



11 Reliktkarten



15 Verletzungskarten



SPIELÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Die Aufgabe eurer Expedition ist es, die auf dem Berg verborgenen Relikte zu finden. Ihr ahnt jedoch noch nicht, dass dort grauenhafte Geheimnisse lauern, die besser verborgen bleiben sollten.

Als Mitglieder dieser seltsamen Expedition werdet ihr Aufgaben erfüllen, deren Schrecken unfassbar sind. Mithilfe der Ausrüstung auf euren Karten könnt ihr gemeinsam diese entsetzlichen Herausforderungen bestehen. Gebt euer Bestes, denn Zeit ist kostbar! Jede gemeisterte Aufgabe erleichtert euch den Weg zum Sieg. Solltet ihr jedoch - trotz höchster Anstrengungen - erfolglos sein, werdet ihr Verletzungen erleiden oder sogar euren Verstand verlieren. Je näher ihr dem Gipfel kommt, um so stärker wird sich der Wahnsinn ausbreiten. Und je mehr in eurer Gruppe

diesem Wahnsinn anheim fallen, desto schwieriger wird es sein, miteinander zu kommunizieren, während ihr auf das drohende Ende zusteuert ...

Solltet ihr dennoch entkommen können, müsst ihr eure Gruppe bewerten. **Habt ihr bei Spielende mehr Reliktkarten (Fund, Ruine, Wissen) als Verletzungen, war eure Expedition erfolgreich und ihr gewinnt das Spiel gemeinsam.** Tritt das Gegenteil ein, waren die Mühen der Expedition angesichts der mageren Ergebnisse zu hoch und ihr verliert das Spiel gemeinsam. Doch das ist nichts verglichen mit dem Verlust aller Hoffnung auf Überleben in dieser lebensfeindlichen Umgebung ...

SPIELMATERIAL

SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt den Berg, den ihr bewältigen wollt, indem ihr an der Küste den Aufstieg beginnt und schließlich dem Gipfel per Flugzeug entkommt.



SPIELERTABLEAU

Die doppelseitigen Spielertableaus zeigen die Charaktere, deren Rolle ihr während der Expedition zum Berg übernehmt. Jedes Tableau dient außerdem als Spielhilfe.



SCHLITTENTABLEAU

Das Schlittentableau liegt immer vor dem Anführer der aktuellen Runde. Auf diesem Tableau gibt es zwei Felder: ein rundes für die verfügbaren Anführermarken und ein rechteckiges für die während der Begegnungsphase gespielten Ausrüstungskarten.



FLUGZEUGMINIATUR

Das Flugzeug zeigt an, welche Stelle des Berges ihr in der aktuellen Runde erforscht. Ihr zieht es in dem für die Expedition von euch festgelegten Weg von Feld zu Feld.



ANFÜHRERMARKEN

Diese Marken stellen die Fähigkeit des Anführers dar, die Gruppe zu motivieren. Sie können auf unterschiedliche Weise eingesetzt werden, um den Aufstieg zu erleichtern. Ihr könnt sie aber nur benutzen, wenn sie auf dem Schlittentableau liegen. Benutzte Marken werden auf das Ablagefeld der Anführermarken abgeworfen. Manchmal kommen Anführermarken auch ganz aus dem Spiel (in die Spielschachtel).



Ihr solltet sie sparsam einsetzen: Sobald ihr die letzte Marke in die Schachtel legt, verliert ihr allen Überlebenswillen in dieser feindlichen Umgebung und damit auch das Spiel, weil euch der Wahnsinn bezwungen hat!

STRAFWÜRFEL

Wie sein Name schon sagt, legt der Strafwürfel fest, welche Strafen ihr im Spiel erleidet. Er hat 3 Symbole:



Unfall



Verwirrung



Vertrauensverlust

Hiermit zu würfeln bedeutet also nie etwas Gutes!

RELIKTPLÄTTCHEN

Diese Plättchen zeigen die Grausamkeit des Berges und reduzieren eure Fähigkeiten als Anführer stückweise, weil sie Teile eures Spielertableaus abdecken.



BEGEGNUNGSPLÄTTCHEN

Die Begegnungsplättchen zeigen Orte, die ihr erforschen könnt. Es gibt 4 unterschiedliche Regionen mit steigender Gefährlichkeit: Küste, Berg, Stadt und Rand des Wahnsinns.



Jedes Plättchen zeigt:

- Name des Plättchens
- Zum Plättchen passender Auszug aus dem Buch, das dieses Spiel inspiriert hat
- Herausforderungswerte, die man erreichen muss:
 - Typ der benötigten Ausrüstung
 - Wert der benötigten Ausrüstung (exakt oder Bereich)
- Belohnung bei Erfolg



Ausrüstungssymbole (4 verschiedene)

Erforderliche Zahl (bzw. Zahlenbereich) zum erfolgreichen Absolvieren der Werkzeug-Herausforderung

Belohnung

Außerdem gibt es Fluchtplättchen, welche die letzten zu erkundenden Orte bei der Flucht vom Berg darstellen. Diese Plättchen sind so aufgebaut wie die Begegnungsplättchen, liefern im Erfolgsfall aber nicht immer eine Belohnung.

⦿ AUSTRÜSTUNGSKARTEN

Ausrüstungskarten stellen diverses Material dar, das euch zum Bezwingen des Bergs zur Verfügung steht:



Jede Ausrüstungskarte hat einen Wert von 2 bis 6. Von jedem Ausrüstungstyp gibt es zehn Karten (zwei pro Wert). Außerdem tragen sie einen Namen und einen Auszug aus dem Buch, das dieses Spiel inspiriert hat.



⦿ KARTEN ARKANE AUSTRÜSTUNG

Diese Karten werden genau wie Ausrüstungskarten benutzt. Allerdings sind sie besser, denn jede hat einen Wert von 10. Bei Spielbeginn haben sie ihren eigenen Stapel. Ihr müsst sie während der Expedition entdecken, sodass ihr sie dem Ausrüstungsstapel hinzufügen könnt.



⦿ VERLETZUNGSKARTEN

Verletzungskarten stellen euren körperlichen Zustand dar. Je weiter die Reise voranschreitet, desto mehr Verletzungskarten werdet ihr erhalten, und desto mehr werdet ihr eingeschränkt. Achtet darauf, nicht allzu viele Verletzungen zu erhalten, sonst wird euch der Berg bezwingen!



⦿ RELIKTKARTEN

Reliktkarten sind der Grund für eure Expedition: Mit ihnen könnt ihr das Spiel gewinnen. Relikte gibt es in drei Kategorien: **Fund**, **Ruine** und **Wissen**. Auf jeder Reliktkarte ist:

- eine Aktion, die du sofort ausführen musst, wenn du die Karte bekommst, sowie
- eine Einschränkung, die dich für den Rest des Spiels betrifft. Wenn du eine Reliktkarte bekommst, lege sie offen vor dich. Sie zählt *nicht* zu deinen Handkarten.



⦿ WAHSINNSKARTEN

Diese Karten stellen den langsamen Verlust deiner geistigen Gesundheit dar und beschreiben den immer stärker werdenden Wahnsinn, der deine Kommunikationsfähigkeiten beeinträchtigt. Jede Karte zeigt:

- eine Stufe
- einen Titel
- eine Beschreibung des Wahnsinns

Lege deine Wahnsinnskarte(n) immer verdeckt neben dein Spielertableau. Sie zählen *nicht* zu deinen Handkarten. Nur du darfst wissen, was darauf steht. Zeige sie den anderen Spielern nicht!

Wahnsinnskarten beeinträchtigen deine Kommunikationsfähigkeiten in der Begegnungsphase (während die Sanduhr läuft), indem sie dir bestimmte Einschränkungen auferlegen. Du darfst niemals mit den übrigen Spielern über deinen Wahnsinn sprechen: Wenn die Sanduhr nicht läuft, musst du so tun, als hättest du dich niemals merkwürdig benommen. Die anderen Spieler können lediglich vermuten, welcher Wahnsinn dich befallen hat.



SPIELVORBEREITUNG

Wir beabsichtigten, ein so großes Terrain zu erschließen, wie es uns ein ganzer antarktischer Sommer gestatten würde - oder, falls unbedingt nötig, auch ein längerer Zeitraum. Hauptsächlich wollten wir in den fettergrünen und im Tafelland südlich des Ross-Meeres arbeiten; Regionen, die in unterschiedlichen Ausmaß von Shackleton, Amundsen, Scott und Byrd erforscht worden waren.

Mittels häufiger Stützpunktwechsel mit Hilfe der Flugzeuge und über genügend große Entfernungen hinweg, um geologisch von Belang ~~zu sein~~ zu sein, erwarteten wir, den Boden eine nie dagewesene Menge an Material abzugewinnen - vor allem den präkambrischen Formationen, die bis dahin nur eine barge Auswahl antarktischer Proben hergegeben hatten.



- 1 Der **SPIELPLAN** kommt in die Tischmitte.
- 2 Jeder wählt ein **SPIELERTABLEAU** und legt es mit beliebiger Seite nach oben vor sich.
- 3 Sortiert die **BEGEGNUNGSPLÄTTCHEN** nach Typ und legt sie verdeckt zufällig auf die passenden Felder des Spielplans.



Die übrig bleibenden Plättchen legt ihr unbesehen zurück in die Spielschachtel.

- 4 Legt die **VERLETZUNGSKARTEN** als offenen Stapel aus.
- 5 Legt die **KARTEN ARKANE AUSRÜSTUNG** als offenen Stapel aus.
- 6 Legt die **RELIKTKARTEN** als offenen Stapel aus.
- 7 Mischt die **AUSRÜSTUNGSKARTEN** und legt sie als verdeckten Stapel aus.
- 8 Zieht so viele **VERLETZUNGSKARTEN**, wie Spieler teilnehmen. Legt sie offen auf den Ausrüstungsablagestapel.
- 9 Sortiert die **WAHNSINNSKARTEN** nach ihrer Stufe, mischt jeden Stapel separat und legt sie als verdeckte Stapel aus.
- 10 Teilt an jeden Spieler abhängig von der Spielerzahl **AUSRÜSTUNGSKARTEN** aus:

3 Spieler	→	je 5 Karten
4 Spieler	→	je 4 Karten
5 Spieler	→	je 3 Karten

Diese Karten haltet ihr auf der Hand. Ihr dürft sie euch ansehen, den anderen aber nicht zeigen.

- 11 Stellt die **SANDUHR** auf ihren Platz.
- 12 Legt den **STRAFWÜRFEL** und die **RELIKTPLÄTTCHEN** bereit.
- 13 Wer zuletzt einen Berggipfel betreten hat, wird Anführer der ersten Runde. Der Anführer bekommt das **FLUGZEUG** und das **SCHLITTENTABLEAU** und legt **6 ANFÜHRERMARKEN** auf das entsprechende Feld des Schlittentableaus.
- 14 Der Anführer teilt abhängig von der Spielerzahl Wahnsinnskarten aus:

3 Spieler	→	keine Wahnsinnskarten
4 Spieler	→	an jeden außer dem Anführer 1 Wahnsinnskarte Stufe 1
5 Spieler	→	an jeden 1 Wahnsinnskarte Stufe 1



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

7

Rundenübersicht

AUFGABENPHASE
 Alle Spieler legen auf die bereitgestellten Felder...

AUSWERTUNGSPHASE
 Alle Spieler legen ihre Karten...

AUSWAHLPHASE
 Die Spieler wählen die Karten...

AUSFÜHRUNGSPHASE
 Jeder Spieler führt seine Aktion aus...

RUNDENPHASE (OPTIONAL)
 Falls der Spieler die Runde...

1 Spieler **2 Spieler** **3 Spieler** **4 Spieler**

12

Bei der gewählten Phase dürfen keine Karten...

PHASEPHASE (OPTIONAL)
 Jeder Spieler wählt eine Karte...

11

STRAFWURFEL

Ein Würfel, der bei bestimmten Aktionen...

13

ARKE

Ein Objekt, das die Spieler...

13

Ein Objekt, das die Spieler...

14

Ein Objekt, das die Spieler...

3

KÜSTE

3

FELSWAND

11

Ein Objekt, das die Spieler...

8

Ein Objekt, das die Spieler...

7

Ein Objekt, das die Spieler...

2

Ein Objekt, das die Spieler...

1

Ein Objekt, das die Spieler...

5

Ein Objekt, das die Spieler...

6

Ein Objekt, das die Spieler...

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft in mehreren aufeinanderfolgenden Runden ab. Jede Runde hat 5 Phasen:

RUNDENÜBERSICHT

FLUGZEUG
BEGEGNUNG
AUSWERTUNG
NACHZIEHEN
RUHE (OPTIONAL)

FLUGZEUGPHASE

In der **FLUGZEUGPHASE** entscheidet der Anführer darüber, in welche Richtung er die Expedition ziehen will. Im Spielverlauf beginnt ihr an der Küste, besteigt die Felswand, betretet die Stadt und erreicht den Rand des Wahnsinns, bevor ihr auf dem Luftweg flüchtet.

HINWEIS: In der **ersten Runde** müsst ihr auf irgendeinem der Küstenplättchen an der Unterseite des Spielplans beginnen (siehe unten). Der Anführer legt das gewählte Plättchen verdeckt vor sich und zieht das Flugzeug auf das nun leere Feld, bevor die **BEGEGNUNGSPHASE** beginnt.

BEISPIEL

Du bist der erste Anführer. Du entscheidest, wo die Expedition beginnen soll, indem du das Flugzeug auf eins dieser Felder stellst.



= In der 1. Runde verfügbare Felder/Plättchen

DISKUSSION

Ihr dürft gemeinsam entscheiden. Denkt in Ruhe darüber nach, welche Richtung am besten sein könnte. Egal, was die anderen sagen, der Anführer hat beim Ziehen des Flugzeugs das letzte Wort.



ENTSCHEIDUNG

Sobald der Anführer sich (zusammen mit der Gruppe oder allein) entschieden hat, auf welches benachbarte Feld das Flugzeug fliegen soll, zieht er es dorthin. Liegt auf diesem Feld ein Plättchen, nimmt der Anführer es und legt es vor sich ab. In dieser Phase werdet ihr mit den

Herausforderungen dieses Plättchens konfrontiert. Wurde das Flugzeug auf ein Feld ohne Plättchen gezogen (weil man dort früher im Spiel bereits war), müsst ihr euch stattdessen den Herausforderungen auf dem Feld stellen. Meistens werdet ihr mit den Herausforderungen auf dem Plättchen konfrontiert. Ihr erfahrt sie erst, wenn das Plättchen aufgedeckt wird. Ihr wählt, ob ihr weiter aufsteigen, absteigen oder auf derselben Höhe weiterfliegen möchtet. Ihr **dürft jedoch nie auf demselben Feld bleiben**. Weiter mit der **BEGEGNUNGSPHASE**.

BEISPIEL

Als Anführer darfst du das Flugzeug auf ein beliebiges benachbartes Feld ziehen, egal ob dort ein Plättchen liegt oder es leer ist.



Plättchen „RAND DES WAHSINNS“

Sobald ihr das Plättchen *Rand des Wahnsinns* erreicht habt, dürft ihr nicht länger absteigen. Ihr müsst dann flüchten, indem ihr in den nächsten 3 Runden auf das jeweils nächste Fluchtplättchen zieht. Am Ende der Runde, in der ihr auf das dritte Fluchtplättchen gezogen seid, seid ihr dem Berg entkommen (siehe **Spielende** auf S. 15)!



ANFÜHRERMARKE ABWERFEN

In der Flugzeugphase kann der Anführer eine oder mehrere Anführermarken abwerfen, wenn er will. Jede abgeworfene Marke erlaubt es einem Spieler, der vom Anführer bestimmt wird, bis zum Ende der Runde seine Wahnsinnskarte(n) zu ignorieren. Der Anführer nimmt die Marke(n) vom Schlittentableau und legt sie auf das Ablagefeld für Anführermarken.



FELD OHNE PLÄTTCHEN

Auf Feldern ohne Plättchen könnt ihr keine Belohnung bekommen, müsst aber die zwei Herausforderungen auf dem Feld bestehen. Daher besteht immer noch das Risiko von Fehlschlägen.



BEGEGNUNGSPHASE

Die **BEGEGNUNGSPHASE** beginnt, sobald der Anführer das Begegnungsplättchen vor sich aufdeckt; sie endet, sobald die Sanduhr abgelaufen ist.

DISKUSSION

Zuerst dreht ihr die Sanduhr um und deckt, falls nötig, das Begegnungsplättchen vor dem Anführer auf. Von diesem Augenblick an **müssen** sich alle Spieler, die eine oder mehrere Wahnsinnskarten haben, an deren Anweisungen halten und entsprechend agieren!

Das aktuelle Begegnungsplättchen bzw. das Feld, auf dem sich das Flugzeug befindet, zeigt 2 oder 3 Herausforderungen, die durch diese Symbole dargestellt sind: , ,  und .

VORSICHT! Dieser Berg ist kein normaler Berg. Je höher ihr kommt, desto mehr spürt ihr den geringen Sauerstoffgehalt der dünnen Luft. Oder ist es euer Verstand, der euch Streiche spielt? Was auch immer - diese Halluzinationen scheinen viel zu real zu sein, um sie zu ignorieren...

Bei jedem Symbol steht eine Zahl oder eine Reihe von Zahlen, die den „Herausforderungswert“ darstellt. Er gibt an, wie viel Ausrüstung ihr benötigt, um die Herausforderung zu bestehen.

BEISPIEL

Dieses Plättchen zeigt zwei Herausforderungen. Um sie erfolgreich zu bewältigen, braucht ihr eine Gesamtsumme von 10 bis 12  und die exakte Gesamtsumme von 14 .

HUNGRIGER WIND
Selbst das schwache Heulen und Pfeifen des kalten Windes in den mächtigen Gebirgspässen hinter uns klingt plötzlich wilder und zielbewusster böse.



10-12 14 Heilung

Ihr habt lediglich bis zum Ablauf der Sanduhr Zeit, die nötige Ausrüstung zusammenzubekommen. Benutzt diese Zeit, um zu besprechen, welche Ausrüstung ihr auf der Hand habt und zur Bewältigung der Herausforderungen ausspielen könnt. Eure Gruppe arbeitet zusammen, daher dürft ihr offen über eure Handkarten sprechen, ohne sie jedoch den anderen zu zeigen.

Es gibt drei Regeln, die in jedem Fall gelten:

- 1 Die Anweisung auf eurer/euren Wahnsinnskarte/n hat vor allen anderen Regeln Vorrang.
- 2 Die meiste Zeit müssen Ausrüstungskarten auf eurer Hand geheim bleiben.
- 3 Nur in der **BEGEGNUNGSPHASE**, während die Sanduhr läuft, dürft ihr beliebig über Ausrüstungskarten sprechen, bevor irgendwelche davon ausgespielt werden. Jede Aussage über eure Handkarten ist in allen anderen Phasen des Spiels strikt verboten.

BEGEGNUNGSPHASE (Fortsetzung)

AKTION

Jederzeit in dieser Phase kann jeder Spieler Ausrüstungs- und/oder Verletzungskarten (siehe Ausspielen von Verletzungskarten) aus seiner Hand **verdeckt** auf das Schlittentableau ausspielen. **Alle Spieler müssen dann jegliche Kommunikation sofort einstellen.**

Alle dürfen weiterhin Karten aus ihrer Hand verdeckt auf das Schlittentableau ausspielen, ohne in irgendeiner Form mit anderen Spielern zu kommunizieren, bis die Sanduhr vollständig abgelaufen ist. Ihr dürft die Karten in beliebiger Reihenfolge ausspielen, auch mehrere gleichzeitig, oder erneut, nachdem andere Spieler Karten ausgespielt haben.

WICHTIG: Sollte ein Spieler sprechen, während die Kommunikation verboten ist, müsst ihr sofort eine Anführermarke abwerfen.

BEISPIEL

Bei einer Expedition zu dritt glaubst du, dass die Diskussion beendet werden muss, bevor es zu spät ist, und spielst daher 2 Karten verdeckt auf den Schlitten. Alle hören auf zu reden. Danforth legt 2 Karten dazu, Dyer keine. Kurz bevor die Sanduhr abläuft, entscheidet sich Danforth, noch 1 letzte Karte dazulegen.



Bleibt noch einen Moment still, wenn die Sanduhr abgelaufen ist, damit der Anführer sich entscheiden kann, ob er eine Anführermarke abwerfen will oder nicht. Der Anführer muss das ganz alleine entscheiden.



ANFÜHRERMARKE ABWERFEN

Wenn die Sanduhr ausgelaufen ist, hat der Anführer noch ein paar Sekunden, um sich zu entscheiden, ob er eine Anführermarke abwerfen möchte. Will er das, nimmt er eine Anführermarke vom Schlittentableau und legt sie auf die Ablage der Anführermarken.

Eine zu diesem Zeitpunkt abgeworfene Marke erlaubt es, die BEGEGNUNGSPHASE erneut zu beginnen. Dreht die Sanduhr um und beginnt die Phase erneut. Das bedeutet, dass ihr wieder so lange miteinander reden dürft, bis ein Spieler eine Karte ausspielt. Der Anführer kann diese Phase durch das Abwerfen entsprechend vieler Marken mehrfach neu beginnen, jedesmal kurz nachdem die Sanduhr abgelaufen ist.

Anführermarken, die in der FLUGZEUGPHASE dieser Runde abgeworfen wurden, behalten ihre Wirkung für die gesamte BEGEGNUNGSPHASE, auch wenn diese durch Abwerfen von Anführermarken verlängert wurde.



Ausspielen von Verletzungskarten

Verletzungskarten sind störend: Ihr einziger Zweck ist es, deine Kartenhand nutzlos zu füllen. Du kannst sie allerdings in der BEGEGNUNGSPHASE genau wie Ausrüstungskarten einfach ausspielen, um sie loszuwerden. Sie könnten allerdings auf die Hand eines Spielers zurückkehren, wenn sie vor der RUHEPHASE nicht geheilt werden (siehe Heilung auf S. 12).

Es stimmt, der Orkan wütete mit entsetzlicher Verheerung. Ob ihn alle hätten überleben können - auch ohne jene andere ~~unbekannte~~ Sache -, ist doch sehr zweifelhaft. Der Sturm muss, tobend Eispartikel vor sich hertreibend, alles übertroffen haben, was unsere Expedition bisher erlebt hatte. Einer der Flugzeugunterstände - die Schutzmaßnahmen scheinen alle in einem viel zu unfertigen und untauglichen Stadium verfallen zu sein - war geradezu pulverisiert worden, und der Bohrturm an der entfernten Bohrstelle lag restlos zertrümmert in ~~ein~~ ^{Stücken}.

Das ungeschützte Metall der Flugzeuge und der Bohreräte war geradezu auf Hochglanz geschmirgelt und zwei der kleinen Zelte waren trotz der Schneegälle den Erdboden gleichgemacht.

Tekely

AUSWERTUNGSPHASE

Die Auswertungsphase beginnt, sobald die Sanduhr abgelaufen ist. In dieser Phase stellt ihr fest, ob ihr die Herausforderungen der vorigen Phase erfolgreich bestanden habt. Wenn dem so ist, erhaltet ihr die eventuellen Belohnungen. Abschließend leidet ihr unter den eventuellen Fehlschlägen.

EINE HERAUSFORDERUNG BESTEHEN

Der Anführer deckt alle Karten auf, die auf dem Schlittentableau liegen, und vergleicht sie mit den Herausforderungswerten jeder Herausforderung:

- Entspricht der Gesamtwert der Karten des geforderten Ausrüstungstyps genau dem geforderten Herausforderungswert (bzw. liegt er im geforderten Bereich), ist die Herausforderung ein **ERFOLG**.
- Ist der Gesamtwert der Karten des geforderten Ausrüstungstyps kleiner oder größer als der geforderte Herausforderungswert, ist die Herausforderung ein **FEHLSCHLAG**.

BEISPIEL



Das Flugzeug steht auf einem Feld mit dem Plättchen **Seehunde**, das 7 bis 9 und 7 bis 9 fordert.

Du deckst die 5 Karten auf, die auf dem Schlitten liegen. Es sind Barometer 6 , Fernglas 3 , Laborausstattung 4 , Bleistifte 2 und 1 Verletzung. Die Werk-

zeug-Herausforderung war also ein Erfolg, die Bücher-Herausforderung ein Fehlschlag.



ERFOLG

Wenn ihr **mindestens eine** der Herausforderungen auf dem Begegnungsplättchen erfolgreich bestanden habt, bekommt ihr die Belohnung, die unten rechts auf dem Plättchen angezeigt ist.



Begegnungsplättchen haben verschiedene Belohnungstypen: Relikt, Suche, Arkane Ausrüstung, Heilung, Lob.

Relikt (Fund/Ruine/Wissen)

Der Anführer sucht die angegebene Karte aus dem Reliktstapel heraus und gibt sie einem Spieler seiner Wahl (er selbst eingeschlossen), der die Karte offen vor sich legt. Die Karte zählt **nicht** zur Kartenhand des Spielers, hat aber einen direkten Einfluss auf diesen Spieler, sobald er Anführer ist.

Wenn du eine Reliktkarte erhältst, musst du sofort eine Wahnsinnskarte ziehen (siehe **Wahnsinnskarte ziehen** auf S. 12). Außerdem nimmst du den Reliktmarker, der zur gerade erhaltenen Karte passt, und deckst damit das angegebene Feld auf deinem Spielertableau ab. Du darfst dann (als Anführer) in der angegebenen Phase des Spiels keine Anführermarken mehr nutzen.

Vor dir dürfen mehrere Reliktkarten liegen. Solltest du eine Reliktkarte Wissen bekommen und es liegt bereits eine vor dir, nimmst du dir jedoch keinen weiteren Reliktmarker Wissen.



BEISPIEL



Ihr hattet bei **mindestens einer** der beiden Herausforderungen auf dem Plättchen **„Eisiges Vorgebirge“** Erfolg, wodurch eure Expedition die Karte **Fund B** bekommt.

Der Anführer nimmt sich diese Karte aus dem Reliktstapel und wählt dich als Empfänger. Du legst sie vor dich, dann legst du deine Wahnsinnskarte Stufe 1 zurück in die Schachtel und ziehst eine Karte vom Wahnsinnsstapel Stufe 2, die du verdeckt vor dir ablegst. Schließlich nimmst du einen Reliktmarker **Fund**, mit dem du auf deinem Spielertableau die **FLUGZEUGPHASE** in der Anführerspalte abdeckst. Mehr zu den Wahnsinnskarten auf der nächsten Seite.



🕒 AUSWERTUNGSPHASE (Fortsetzung)

Suche

Die Fähigkeit **Suche** erlaubt es, ein Feld des Bergs zu untersuchen, bevor ihr dorthin reist. Der Anführer wählt ein verdeckt liegendes Begegnungsplättchen. Es muss nicht unbedingt benachbart zum Feld des Flugzeugs liegen. Deckt das Plättchen auf und dreht gleichzeitig die Sanduhr um. Ihr habt jetzt 30 Sekunden Zeit, euch die Angaben auf dem Plättchen zu merken (das Flugzeug wird nicht gezogen). Ist die Sanduhr durchgelaufen, legt ihr das Plättchen wieder verdeckt hin. Ihr dürft dabei **keine** Anführermarken ausgeben, um die Sanduhr erneut zu starten.

Arkane Ausrüstung

Der Anführer wählt eine Karte **Arkane Ausrüstung** aus dem entsprechenden Stapel und legt sie auf den Ablagestapel der Ausrüstungskarten.

Heilung

Sucht nach einer Verletzungskarte im Ablagestapel der Ausrüstungskarten oder bei den Karten, die in dieser Runde auf den Schlitten gespielt wurden. Liegt dort mindestens eine, legt diese Karte zurück auf den Verletzungskartenstapel.

Lob

Nehmt bis zu zwei Anführermarken aus dem Ablagefeld und legt sie zurück auf das Schlittentableau.

🎯 FEHLSCHLÄGE

Nachdem ihr gegebenenfalls eure Belohnung bekommen habt, erleidet ihr die Folgen eventueller Fehlschläge aus dieser Runde.

Für jede Herausforderung, die ihr nicht bestanden habt, wählt der Anführer eine diese Konsequenzen:

- 1 Ein vom Anführer gewählter Spieler zieht eine Wahnsinnskarte (siehe **WAHNSINNSKARTE ZIEHEN**).

HINWEIS: Wenn alle Spieler bereits eine Wahnsinnskarte Stufe 3 haben, darf diese Konsequenz nicht gewählt werden. In diesem Fall muss 2 gewählt werden.

- 2 Der Anführer würfelt mit dem Strafwürfel. (siehe **DER STRAFWÜRFEL** auf S. 13)

Wenn ihr mehrere Fehlschläge hattet, wählt die Konsequenz für den ersten Fehlschlag und wendet sie an. Dann wählt die Konsequenz für den zweiten Fehlschlag und wendet sie an. Macht so weiter, bis ihr die geforderte Anzahl an Fehlschlägen abgehandelt habt. Ihr könnt die Reihenfolge der Herausforderungen frei festlegen, in der ihr Konsequenzen erleidet.

Anders als Belohnungen, die ihr nur einmal pro Begegnungsplättchen bekommen könnt, fordert jede fehlgeschlagene Herausforderung eine Konsequenz.

WAHNSINNSKARTE ZIEHEN

Der Berg zehrt an eurer geistigen Verfassung, er macht euch niedergeschlagen und verwirrt. Wahnsinnskarten beeinträchtigen eure Kommunikationsfähigkeiten in der **BEGEGNUNGSPHASE** (während die Sanduhr läuft), indem sie euch bestimmte Einschränkungen auferlegen. Sehr wahrscheinlich wird einer von euch in einer Runde eine Wahnsinnskarte ziehen (entweder durch einen Fehlschlag oder durch das Erhalten einer Reliktkarte).

- 1 Wenn du eine Wahnsinnskarte ziehen musst und noch keine hast, ziehe eine der Stufe 1.
- 2 Wenn du eine Wahnsinnskarte ziehen musst und bereits eine der Stufe 1 oder 2 hast, lege deine bisherige Karte in die Schachtel und ziehe eine Karte der nächsten Stufe.
- 3 Wenn du bereits eine Wahnsinnskarte der Stufe 3 hast, darf der Anführer dich nicht als Empfänger einer neuen Wahnsinnskarte bestimmen.

Wenn alle Spieler bereits eine Wahnsinnskarte der Stufe 3 haben, aber eine gezogen werden muss, müsst ihr stattdessen eine Anführermarke vom Schlittentableau abwerfen. Wenn keine weiteren Anführermarken mehr auf dem Schlitten liegen, legt stattdessen eine Anführermarke vom Ablagefeld in die Schachtel. Solltet ihr dabei eure letzte Anführermarke in die Schachtel legen, ist die Expedition verloren (siehe Spielende auf S. 15)!

Du darfst über deinen Wahnsinn nie mit den anderen Spielern sprechen. Wenn die Sanduhr nicht läuft, musst du so tun, als ob du dich niemals merkwürdig benommen hättest. Die anderen Spieler können lediglich vermuten, welcher Wahnsinn dich befallen hat.



SPIELENDE

Die Expedition zu den Bergen des Wahnsinns kann auf verschiedene Weise enden:

- 1 Wenn ihr eure letzte Anführermarken in die Schachtel legen müsst, verliert ihr das Spiel sofort.

„Ihr habt alle Hoffnung auf Rettung aufgegeben, verloren in dieser grausamen Einöde.“

- 2 Wenn ihr eine Verletzungskarte ziehen müsst und der Verletzungsstapel leer ist, verliert ihr das Spiel sofort.

„Geschwächt und von Blessuren übersät, kann die Gruppe keinen Schritt mehr tun. Am Ende hat euch der ungastliche Berg besiegt.“

- 3 Wenn ihr am Ende einer Runde auf dem dritten Fluchtplättchen seid, konntet ihr dem Berg entkommen.

- Wenn die Expedition jedoch weniger Reliktarten gesammelt hat, als es Verletzungskarten im Ausrüstungsnachzieh- und Ablagestapel sowie in den Kartenhänden aller Spieler gibt, verliert ihr das Spiel.

„Gewiss seid ihr lebend zurückgekehrt. Doch zu welchem Preis? Die mageren wissenschaftlichen Erkenntnisse wiegen eure schweren Verluste nicht auf.“

- Wenn die Expedition genau so viele (oder mehr) Reliktarten gesammelt hat, wie es Verletzungskarten im Ausrüstungsnachzieh- und Ablagestapel sowie in den Kartenhänden aller Spieler gibt, habt ihr das Spiel gewonnen!

„Ihr seid lebend zurückgekehrt. Vermutlich werdet ihr nie wieder dieselben sein, nachdem ihr solchem Horror ausgesetzt wart. Doch die von euch gemachten Entdeckungen sind von unschätzbarem wissenschaftlichen Wert. Die ganze Welt spricht von euch.“

Seht in dieser Tabelle nach, um den Erfolg eurer Expedition zu messen:

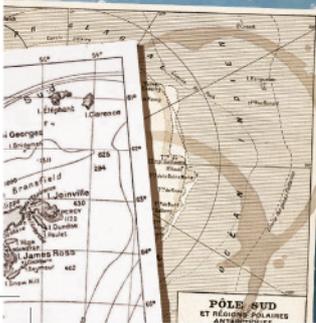
ANZAHL RELIKTKARTEN MINUS ANZAHL VERLETZUNGSKARTEN	ERGEBNIS
Weniger als 0	Aus Scham wegen der misslungenen Expedition seid ihr gezwungen, eure Universitätsposten zu kündigen.
0	Dank einer Anstellung auf Lebenszeit behaltet ihr eure Posten ... gerade so.
Zwischen 1 und 3	Eure Entdeckungen tauchen in verschiedenen Fachzeitschriften auf, finden aber wenig Widerhall.
Zwischen 4 und 7	Dank eurer Funde seid ihr plötzlich berühmt und der Stolz der akademischen Welt.
Zwischen 8 und 10	Ihr bereist die Welt und haltet Vorträge über eure erstaunlichen Funde.
11	Euer unwiderlegbarer Beweis vormenschlicher Zivilisationen hat die gesamte Geschichtsforschung auf den Kopf gestellt!

EXPERTENVARIANTE

Nach mehreren erfolgreichen Expeditionen wird die Reise zu den Bergen des Wahnsinns nicht mehr so schwierig wie zu Beginn sein. Ihr könnt diese Regel dazunehmen, um eure Forschungsreise waghalsiger zu gestalten:

*Wenn du eine Wahnsinnskarte der nächsten Stufe ziehen musst, wirfst du die bisherige Karte nicht ab. Während der Begegnungsphase musst du die Anweisungen **aller** deiner Wahnsinnskarten befolgen.*

Sollten sich Wahnsinnskarten widersprechen, befolge nur die der höheren Stufe.



Natürlich ist es mir unmöglich, der Reihe nach zu berichten, wann wir welche Teile jenes Wissens zusammenklauten, das wir nun von jenen monströsen Kapitel vomenschlichen Lebens besitzen.

Nach dem ersten Schock durch diese Offenbarung mussten wir eine Weile ausruhen, um die Fassung wiederzuerlangen.

~~Die Reliefs in dem Bauwerk, das wir zuerst betreten hatten, waren verhältnismäßig jung - vielleicht zwei Millionen Jahre alt, nach geologischen, biologischen und astronomischen Gesichtspunkten zu urteilen - und verkörperten eine Kunst, die ~~deutlich~~ zu nennen wäre, verglichen mit den Darstellungen, die wir entdeckten, als wir über Brücken unterhalb der Eisdecke in noch ältere Bauten vorstießen.~~

Die Reliefs in dem Bauwerk, das wir zuerst betreten hatten, waren verhältnismäßig jung - vielleicht zwei Millionen Jahre alt, nach geologischen, biologischen und astronomischen Gesichtspunkten zu urteilen - und verkörperten eine Kunst, die ~~deutlich~~ zu nennen wäre, verglichen mit den Darstellungen, die wir entdeckten, als wir über Brücken unterhalb der Eisdecke in noch ältere Bauten vorstießen.

Teketi tekeli
Teketi tekeli
Teketi tekeli

mal
ul
H



IMPRESSUM

Spielautor: **Rob Daviau**

Illustrator: **Miguel Coimbra**

Projektleiter: **Ludovic Papaïs**

Redakteur (französisch): **Xavier Tavernier**

Grafik-Designer: **Frédéric Derlon**

Übersetzer: **Michael Kröhnert**

ZUSÄTZLICHE AUTOREN

The IronWall Interns 2015 (Misha Favorov, Wynn Chenn, Vanessa Briceno, Geoff Suthers, Elyse Lemoine) und 2016 (Rohan Y Flinn, Alain C Farra, Jennifer H Allaway, Jonathan D Ahern).

„WAHNSINNS“-BEITRÄGE VON
Cody Lewis, Doug Levandowski.

FOLGT UNS AUF



WWW.IELLO.COM

SPIELTESTER

Alex Majlaton

Ali Duck

Anastasia Barton

Andrew Mitchel

Andrew Scott

Ann Boger

Anna Decker

Ariel Jaffee

Brendan Hurst

Brendan Hurst

Brian Slattery

Bryan Drake

Caroline Pierce

Catherine Roszbach

Celeste Young &

The Young Expedition

Christian Barrett

Christian Petersen

Christopher Barton

Christopher McKeon

Court Dimon

Daniel King

Daniel Newman

Daniel Stafford

Danielle Cantarella

Darren Nakamura

Dave Marden

David Nolin

Edgar Cheung

Eric Edens

Eric Klug

Glenn Flaherty

Hugo Villalobos

Ian Fay

Ian Zang

Iram Khan

James Horner

Jason Duck

Jennifer Egan

Jennifer Skahen

Joseph Owens

J.R. Honeycutt

Julian Murdoch

JV Kocian

Karla Andrich

Kate VanDoren

Katie Lewis

Keith Pishnery

Ken Marden

Kit Yona

Landon Gray

Loet

Mara Reiszwitz

Mark Slattery

Matthew McCalla

Max Morawski

Maxx King

Mike Beers

Mike Bretzlaff

Mike Bubb

Mike Konald

Monica Cody

Nathan Lewis

Nick Beers

Nick Schultz

Patrick Mines

Paul Charchian

Phil Florian

Rebecca Way

Rob Borges

Rob Starobin

Robert Helms

Roxie Kraai

Ryan Egan

Scott Belchak

Shaun Shaffer

Shaun Andrich

Tim Kutschera

Tim Pskowski

TJ Jackson

Tom Jankowski

Tony Reiszwitz

Zach Dyer

Zain Horner

Joseph Owens

Jenni Owens

Chase Lingelbach

Harry Readinger



Quelle der Textfragmente: H.P. Lovecraft (1936) Berge des Wahnsinns, 2007 Leipzig: Festa Verlag

