

# CARCOSA



*Verlorene Städte, gefallene Reiche  
und die Sprache der archaischen  
Astronomie*

N. KENNINGTON

*Absonderlich ist die Nacht, in der schwarze Sterne aufgehen.  
Und fremdartige Monde kreisen durch die Himmel.  
Doch fremdartiger ist noch immer  
Das verlorene Carcosa.*

- Robert W. Chambers, *Der König in Gelb*

IHR HABT DIE SCHWARZEN TÜRME GESEHEN. IHR HABT  
FLÜCHTIG DEN ZERFETZTEN MANTEL ERKANNT.

ER KOMMT! ER KOMMT! SCHART EUREN KULT ZUSAMMEN UND  
BRINGT CARCOSA HERVOR – DIE HEIMAT DES KÖNIGS IN GELB!  
MIT SEINEN GABEN UND DEN RICHTIGENSTEHENDEN STERNEN  
KÖNNT IHR ES HERAUFBESCHWÖREN.

In Carcosa beschwört ihr die Stadt des zerfetzten Königs, Stück für Stück!  
Benutzt eure Kultisten, um die Kraftlinien anzuzapfen, Rituale durchzuführen und die Bezirke  
von Carcosa selbst zu erkunden. Wenn eure Kultisten euch verärgern, könnt ihr sie im dunklen  
Wasser des Sees Hali zum Wohlgefallen des Königs opfern.

Nur der listigste Führer von allen wird in der Lage sein, seinen Kult durch die  
Entstehung von Carcosa zu führen und sich das Recht zu verdienen, die Blasse Maske zu tragen!

## SPIELMATERIAL.

- |                    |   |                |
|--------------------|---|----------------|
| - 84 Carcosa-Teile | - 24 Ritualsteine                             | - 1 Regelheft  |
| - 4 Hastur-Teile   | - 4 Ordenshaus-Karten                         | - 5 Art-Karten |
| - Kultplan         | - 4 Verbotenes Wissen-Karten<br>(x5 Sprachen) |                |
| - 36 Kultisten     |   |                |
| - 4 Propheten      |   |                |
| - 8 Schläger       |   |                |
| - 1 Fremder        |   |                |



*Der König erhebt sich!*

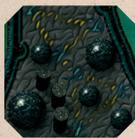
## SPIELINHALT UND -AUFBAU.

### Kartenteile.

Es gibt insgesamt 88 Kartenteile. Schaut sie euch an.

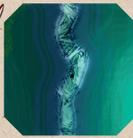
*Was habt ihr entdeckt??*

Ich sehe Dome und Türme.  
Das sind die **Bezirke** von Carcosa!



*Bringt sie ins Spiel und der König wird euch dafür belohnen.*

Ich sehe Ranken brennender Kraft.  
Das sind **Kraftlinien**.



*Mit ihrer Hilfe binden wir Carcosa an unsere seichte Wirklichkeit.*

Ich sehe Steinkreise – mit Symbolen,  
die in meinen Augen schmerzen.  
Das sind **Ritualstätten**.



*Erbreue dem König und er wird kommen.*

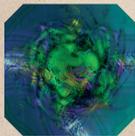
Ich sehe kaltes, dunkles Wasser.  
Das ist der **See Hali**.



*Bringe Opfer dar und der König wird vergnügt sein.*

Ich sehe Wirbel aus grauerregender  
Energie.

Das sind **Zutflüsse**.



*Sie können schwache Kraftlinien verstärken.*

Es gibt 84 Teile, die Kraftlinien,  
Bezirke Carcosas und Ritualstätten  
darstellen – die meisten münden in die  
grausamen Wasser des Sees Hali.

Diese Teile haben eine befestigte Seite  
und eine instabile Seite:



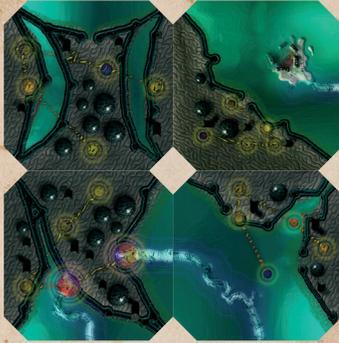
Zu Beginn werden die Teile mit der instabilen Seite nach oben angebaut,  
aber die absonderlichen Kräfte der Schwarzen Sterne werden sie festigen (und du  
wirst sie umdrehen können).

*Hast du das Gelbe  
Zeichen gefunden?*

*Verweile nicht in  
seiner Gegenwart!*

Es gibt vier Teile, die ein seltsames Symbol anstelle einer "instabilen Seite" zeigen.  
Auf der anderen Seite dieser 4 Teile sind Kartenabschnitte abgebildet, die Hastur  
repräsentieren - das Herz von Carcosa. Lege sie mit der Seite nach oben in die Mitte  
des Spielfeldes, auf der die Kartenabschnitte zu sehen sind. Die normalen Regeln zum  
Anbau von Teilen müssen dabei beachtet werden (siehe Spielablauf auf Seite 6).

Das hier ist eine Möglichkeit, wie ihr sie platzieren könnt.



Es gibt noch weitere – wer kann schon wissen, wie das verlorene Carcosa in Wahrheit aussieht?

### Der Kultplan.



Dieser größere, gefaltete Plan hat zwei Bereiche.

Der Weg der okkulten Kraft ringt sich rund um den Rand des Plans.

Darauf wird sich euer Kult voran bewegen und immer stärker werden.

Auf einer Seite des Plans (markiert mit "L") ist die Strecke kürzer.

*Der König ist nah!*

Wenn ihr zu viert spielt (oder in einer Gruppe, die lieber ein kürzeres Spiel spielen möchte), solltet ihr diese Seite benutzen.

Auf der anderen Seite (markiert mit "LXX") ist die Strecke länger und die Kulte müssen härter daran arbeiten,

dem König Macht zu verleihen und ihn somit heraufzubeschwören. Diese Seite könnt ihr verwenden, wenn ihr in kleineren Gruppen spielt (2 oder 3 Spieler) oder aber, wenn ihr bereits fortgeschrittene Spieler seid und Runden mit der „L“-Seite immer mit einem Sieg durch ein Ritual DER KÖNIG ERHEBT SICH enden.

*Habt ihr das Gelbe Zeichen gefunden?*

Im Zentrum des Kultplans haben die Kultisten die Ritualkammer vorbereitet. Dort sind Bereiche markiert, auf denen ihr bis zu 6 Stapel von Kartenteilen platzieren könnt. Mischt alle Teile (außer die für Hastur) und legt sie verdeckt in gleich großen Stapeln auf den markierten Feldern bereit. Die Anzahl der Stapel hängt davon ab, mit wie vielen Spielern ihr spielt. Beachtet, dass die Stapel im Spiel zu dritt ungleichmäßig ausfallen.

STAPEL	SPIELER
4	2
5	3
6	4

## Ordenshaus-Karten.

Diese Karten zeigen die Räume, in die wahnsinnige Kultisten geschickt werden, um sich zu erholen. Verteilt eine Ordenshauskarte an jeden Spieler. Jede Karte besteht aus einem weißen Bereich (Nervenheilstation) und einem braunen Bereich (Aufwachraum).

## Verbotenes Wissen-Karten.

Diese Karten enthalten die Grundregeln in Kurzform. Jeder Spieler erhält eine davon.

## Kultisten.

Diese werden durch die hölzernen Figuren dargestellt. Es gibt 40 Kultisten in 4 Farben, die jeweils den Kult eines Spielers repräsentieren. Jeder Spieler erhält die 10 Kultisten einer Farbe und platziert sie neben seiner Ordenshauskarte – das ist der Vorrat an Kultisten des Spielers.

Jeder Spieler platziert dann Kultisten in den folgenden Bereichen:

- Stellt jeweils einen Kultisten **AUFRECHT** in die Mitte des Gelben Zeichens auf dem Kultplan. Das ist der **Prophet**.
- Stellt jeweils einen Kultisten **AUFRECHT** neben den Weg der okkulten Kraft. Das ist das **Orakel**.
- Platziert jeweils drei Kultisten **LIEGEND** in die Mitte des Gelben Zeichens. Das sind Kultisten, die ihr im Laufe des Spiels rekrutieren könnt
- Platziert jeweils einen Kultisten **LIEGEND** in die Nervenheilstation auf eurem Ordenshaus. Dieser Kultist ist wahnsinnig, Er wird sich aber mit der Zeit erholen
- Stellt je einen Kultisten **AUFRECHT** in den Aufwachraum eures Ordenshauses. Dieser Kultist hat sich gerade vom Wahnsinn erholt, ist mental aber noch nicht stabil genug, dass man ihm wieder gänzlich trauen kann.



## Kurzspielregel

Wenn ihr ein kurzes Spiel spielt (wie oben erklärt), platziert nur 2 Kultisten auf dem Gelben Zeichen. Behaltet dafür 4 in eurem Vorrat.

Nachdem ihr die Kultisten platziert habt, sollte jeder Spieler noch 3 Kultisten in seinem Vorrat haben.

## Ritualsteine.

Diese Steine können von den Kraftlinien mit okkulten Kräften aufgeladen werden. Jeder Spieler erhält einen Satz aus 6 Ritualsteinen (je mit den Werten II – VII) und legt sie mit der nummerierten Seite nach unten vor sich ab.



## ZIEL DES SPIELS.

Nacheinander setzen die Spieler Kultisten ein, um Carcosa wachsen zu lassen, indem sie Kartenteile auf dem Spielfeld auslegen. Eine prachtvolle Landschaft aus Ritualstätten, Kraftlinien, Domen und Kuppeln wird erschaffen und vergrößert – Teil für Teil. Ihr werdet eure Kultisten zu den Ritualstätten schicken, damit sie dort okkulte Kraft für die Herrlichkeit Carcosas sammeln können. Kraft erhaltet ihr im Laufe des Spiels und sie kann in der finalen Wertung entscheidend sein.

Nur der Kult mit der meisten Kraft kann das Recht erhalten, als Auserwählter des Königs die Blasse Maske zu tragen oder ihn heraufzubeschwören.

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

1. Zwei der Stapel auf dem Gelben Zeichen sind aufgebraucht: EIN KULT STEIGT EMPOR.
2. Ein Kult beschwört den Gelben König selbst: DER KÖNIG ERHEBT SICH.

Beide Möglichkeiten werden im Abschnitt SPIELENDEN genau erklärt.

## SPIELABLAUF.

Carcosa wird im Uhrzeigersinn gespielt. Bestimmt den Startspieler in einer Weise, wie es dem Gelben König zusagen würde (z.B. derjenige, der als letztes von Sternen geträumt oder eine Opfergabe dargebracht hat). Der erste Spieler beginnt und führt die folgenden Aktionen durch, bevor der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe ist.

### *Ritualstein verwenden.*

Zu einem beliebigen Zeitpunkt in seinem Zug darf ein Spieler einen aufgeladenen Ritualstein auf die Vorderseite drehen, um dessen Effekt zu nutzen. Danach kehrt der Prophet zurück in den Vorrat seines Spielers. Die Ritualsteine und ihre Effekte werden weiter unten genau beschrieben.

### *1. Geistige Gesundheit erholen*

Alle Kultisten im Aufwachraum des aktiven Spielers kommen in seinen Vorrat. Alle Kultisten, die sich in der Nervenheilanstalt befinden, kommen in den Aufwachraum.

### *2. Kartenteil auswählen.*

Der Spieler MUSS ein Teil von einem freien Stapel auf dem Gelben Zeichen nehmen und seinen Propheten auf den Stapel stellen. Der Spieler darf kein Teil von einem Stapel nehmen, auf dem sich bereits ein anderer Prophet befindet.

### *3. Kartenteil platzieren oder ersetzen.*

Der aktive Spieler kann sich beide Seiten des Teils genau anschauen, er muss es aber nicht seinen Mitspielern zeigen. (Sobald ein Teil angesehen wurde muss ES auch in den Spielbereich platziert werden!). Dann wird das Teil mit der instabilen Seite nach oben platziert, um die Landschaft weiter auszubauen. Das gerade angelegte Teil muss mindestens an eine lange Seite eines bereits ausliegenden Teils angrenzen und die Kraftlinien, Bezirke und Gewässer müssen zueinander passen. (Dabei spielt es keine Rolle, ob die Teile befestigt oder instabil sind!)



So geht's  
NICH T!

Die Kraftlinie auf der rechten Seite  
des ausliegenden Teils kann nicht  
mit dem Bezirk auf der linken Seite  
des neuen Teils verbunden werden.



So geht's!

Die Kraftlinie auf der rechten Seite  
des ausliegenden Teils kann mit  
der Kraftlinie auf der linken Seite  
des neuen Teils verbunden werden.

#### ODER

Tausche ein INSTABILES Teil aus, solange es die Landschaft nicht aufbricht und sich darauf kein Kultist befindet. Das entfernte Teil wird unter den Stapel mit den wenigsten Kartenteilen auf dem Gelben Zeichen geschoben. Wenn es mehrere gibt, entscheidet der aktive Spieler, unter welchen es kommt.

#### 4. Kultisten einsetzen.

Wenn eine Geländeart auf einem gerade eingesetzten Kartenteil frei ist (das bezieht sich auch auf diese Geländeart auf den umliegenden Teilen), darf der Spieler einen Kultisten aus seinem Vorrat darauf stellen. (Eine detaillierte Erklärung inkl. Beispiel folgt weiter hinten in der Regel.)

Es kann immer nur ein Kultist auf einem Teil stehen (beachtet die Effekte der Ritualsteine auf S. 13, wenn ihr diese Regel brechen wollt!). Eingesetzte Kultisten sichern ein Teil nicht nur davor, ausgetauscht zu werden, sie können so auch Kraft für euren Kult sammeln. Dazu mehr auf der nächsten Seite.

## 5. Ein Kartenteil auflösen.

Jedes angelegte Teil kann verschiedene Effekte auslösen: von der Steigerung der Okkulten Kräfte bis hin zum Verschlingen eurer bedauernswerten Kultisten. Lest den Abschnitt **Kräfte beziehen** für mehr Informationen.

### KRÄFTE BEZIEHEN.

#### *Kraftlinien.*

#### KULTISTEN EINSETZEN

Nachdem du ein Teil ausgelegt hast, DARFST du einen Kultisten aus deinem Vorrat auf einem Teilstück der Kraftlinie auf dem Teil einsetzen. Sie darf jedoch nicht bereits von einem anderen Kultisten (egal von welchem Spieler) kontrolliert werden.



#### *Beispiel:*

Der orangene Kult hat das rechte Teil angelegt und kann einen Kultisten auf der Kraftlinie platzieren.

Der orangene Kult hat das rechte Teil angelegt, kann aber keinen Kultisten auf die Kraftlinie stellen, da das andere Ende der Kraftlinie bereits durch einen blauen Kultisten besetzt ist. Orange könnte den Kultisten immer noch in einen Bezirk stellen oder ihn dem See Hali opfern (s. weiter unten).

#### EINE KRAFTLINIE VOLLENDEN

Kraftlinien gelten als vollendet, wenn sie in einem Zufluss, einer Ritualstätte oder einem Bezirk enden, oder aber, wenn sie einen geschlossenen Ring ergeben. Dies stärkt die Gegend rundherum und bringt dem Kult vielleicht eine Gunst ein.

#### ENTSCHEIDENDE KONTROLLE

Der Kult, der die meisten Kultisten auf der Kraftlinie hat, erhält eine Gunst. Wenn es Gleichstand gibt, ist der König hocheifrig über den Kampf und gewährt beiden Kulturen die Gunst.

#### EINE GUNST ERHALTEN

Dreht alle Teile der vollendeten Kraftlinie auf die befestigte Seite, wenn dies noch nicht geschehen ist. Anmerkung: Dies kann einem Bezirk oder einer Ritualstätte mehr Kraft verleihen (diese befestigen) und dazu führen, dass grausame, wunderschöne Dinge geschehen. Wenn das passiert, lest das Kapitel **RITUALSTÄTTEN** und handelt die Effekte jetzt ab.

Sollten die Kraftlinien in einem **mächtigen Zufluss** enden, dürfen die Orakel-Figuren auf dem Weg der okkulten Kraft für jedes Teil der Kraftlinie, bzw. jeden Kultisten, der die Gegend stärkt, ein Feld vorrücken.

Danach dürfen diejenigen, die die Kraftlinie kontrollieren, einen Ritualstein durch ein Ritual aufladen. Dies funktioniert nur mit Ritualsteinen deren Nummer (zu finden auf der geladenen Seite) der Länge der gerade vollendeten Kraftlinie entspricht oder niedriger ist.



Sie haben das  
Gelbe Zeichen  
gefunden!

Schlussendlich werden alle Kultisten, die sich auf der Kraftlinie befinden, wahnsinnig und in die Nervenheilstalt geschickt.

### Regel für Fortgeschrittene

NACH eurem ersten Spiel solltet ihr die folgende zusätzliche Regel benutzen:  
Ein Spieler kann Ritualsteine mit Hilfe mehrerer Rituale aufladen, wenn die Summe der Rituale nicht größer ist als die Länge der Kraftlinie.

Zum Beispiel kann eine Kraftlinie mit einer Länge von 6 einen einzelnen Stein mit Stärke 6 oder zwei Steine mit der Stärke 2 und 4 aufladen

#### Beispiele:

Der blaue Kult platziert links unten ein Kartenteil und erschafft dadurch einen geschlossenen Kreis. Folgendes passiert:

1. Alle 5 instabilen Teile werden auf die befestigte Seite gedreht.
2. Der blaue Kultist kann einen Ritualstein aufladen. Da es 6 Kartenteile sind, die die Kraftlinie gebildet haben, kann er jedes Ritual von ENTHÜLLE DIE MASKE bis RUF E DIE HEERSCHAREN nutzen.
3. Der blaue Kultist wird wahnsinnig und in die Nervenheilstalt geschickt.



Der lila Kult legt ein Kartenteil links unten an und schafft so eine durchgehende Kraftlinie zwischen einer Ritualstelle und einem Bezirk. Folgendes passiert:

1. Alle 3 instabilen Teile werden auf die befestigte Seite gedreht.
2. Der blaue Ritualist MUSS die Effekte der Ritualstätte komplett abhandeln (s. Kapitel RITUALSTÄTTEN). Außerdem gewinnt er an Kraft und sorgt ggfs. dafür, dass ein orangefarbener Kultist geopfert und ein blauer Kultist verschlungen wird.
3. Der lila Kult kann einen der Ritualsteine mit den Ritualen ENTHÜLLE DIE MASKE, WIR SIND VIELE oder EINBLICK INS JENSEITS nutzen.
4. Der lila Kultist wird wahnsinnig und in die Nervenheilstalt seines Ordenshauses geschickt.



## RITUALSTÄTTEN.

### *Kultisten einsetzen.*

Nachdem ihr ein Kartenteil ausgelegt habt, dürft ihr einen eurer Kultisten als Ritualisten auf die Ritualstätte einsetzen, um Kraft vom Gelben König zu erbitten.

### *Das Ritual vollenden.*

Das Ritual ist vollendet, wenn das Kartenteil befestigt wurde - EGAL, WODURCH DAS PASSIERT. Ritualstätten gewinnen automatisch an Kraft, wenn sie aus allen 8 Richtungen von Teilen umgeben sind (egal, ob diese instabil oder befestigt sind). Darüber hinaus kann eine Ritualstätte durch eine verbundene Kraftlinie oder durch einen angrenzenden Bezirk verstärkt werden.

### *Kontrolle erhalten.*

Es kann immer nur ein Ritualist auf einer Ritualstätte sein. Der Spieler, der diesen Kult anführt, erhält Stärke durch das Ritual, unabhängig davon, welcher Kult das Ritual ausgelöst hat. Andere Kulte können durch entsetzliche Opfergaben Kraft erlangen.

### *Kraft erlangen.*

Dreht die Ritualstätte auf die befestigte Seite. Eines von zwei Dingen kann geschehen, abhängig davon, was sich auf der anderen Seite des Teils verbirgt:

**Der König ist zufrieden!** Der Kult des Ritualisten muss seine Orakel-Figur auf dem Weg der okkulten Kraft ein Feld nach vorn bewegen. Zusätzlich bewegt er seine Figur ein Feld für jedes Teil, das sich um den Ritualstein herum befindet, vor. Der betroffene Ritualist wird wahnsinnig und in die Nervenheilstalt geschickt.



*Der Schlinger wird heraufbesworen*



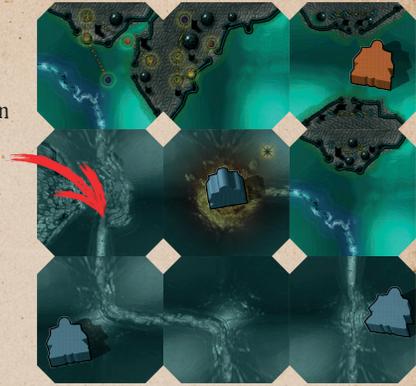
**Erblicke den Schlinger!** Die monströsen Tentakel der Offenbarung des Königs erscheinen. Der Kult des Ritualisten muss seine Orakel-Figur ein Feld plus ein Feld für jedes benachbarte Teil auf dem Weg der okkulten Kraft nach vorn bewegen. Dann werden sowohl der Ritualist als auch alle Opfergaben auf dem angrenzenden Gewässer des Sees Hali **verschlungen** (s. Kapitel OPFERGABEN).

Legt die **verschlungenen** Kultisten in die Mitte des Gelben Zeichens. Jeder Spieler rückt die Orakel-Figur je vier Felder für jeden abgelegten, verschlungenen Kultisten seiner Farbe vor.

*Beispiel:*

Der blaue Kult baut das linke Teil in der mittleren Reihe an und vollendet so die Ritualstätte in der Mitte. Die Ritualstätte ist nun voller Kraft und das Teil wird umgedreht. Das blaue Orakel wird 9 Felder nach vorn gerückt. Wird ein Schlinger enthüllt, werden sowohl der blaue Ritualist, als auch der blaue, geopfert Kultist (auf dem Teil rechts unten) verschlungen. Der blaue Kult darf daher zusätzlich 8 Felder vorrücken. Die orangefarbene Opfergabe wird ebenfalls verschlungen und der Orakelstein des orangenen Kults rückt 4 Felder nach vorn.

Der geopfert, blaue Kultist, der ganz links steht, ist davor geschützt, verschlungen zu werden, da die Kraftlinie ihn von den betroffenen Gebieten trennt.



*Sie sehnen sich nach seiner Umarmung.*

## BEZIRKE.

### *Kultisten einsetzen.*

Nachdem ihr ein Kartenteil ausgelegt habt, DÜRFT ihr einen eurer Kultisten in einen Bezirk platzieren. Dieser Bezirk darf nicht neben einem anderen Bezirk oder einer Kraftlinie liegen, die bereits von einem Kultisten kontrolliert wird (egal, von welchem Kult).

### *Einen Bezirk vollenden.*

Ein Bezirk wird automatisch bekräftigt, sobald er von anderen Kartenteilen umringt wird und er keine Lücken im Inneren aufweist.

### *Entscheidende Kontrolle.*

Der Kult, der die meisten Kultisten innerhalb dieses Gebietes platziert hat, kann Kraft aus dem Bezirk beziehen. Bei Gleichstand ist der König ob des Kampfes der Kulte erfreut und beide Kulte erhalten Kraft - beginnend beim aktiven Spieler und dann im Uhrzeigersinn nachfolgend.

### *Kraft nutzen.*

Diejenigen, die gerade Kraft erlangt haben, bewegen als erste ihre Orakel-Figur auf dem Weg der okkulten Kraft nach vorne. Für jedes Teil, aus denen der Bezirk besteht, rücken sie 2 Felder vor.

Nun werden alle Teile, die zu dem Bezirk gehören, auf die befestigte Seite gedreht, wenn sie nicht schon auf der befestigten Seite liegen.

Wenn eines der Teile aus dem Bezirk ein Theater zeigt, dürfen Spieler, die einen Kultisten in dem Bezirk platziert haben, im nächsten Schritt einen Kultisten über das Theater rekrutieren. Dies können sie nur tun, wenn sie noch Kultisten haben, die auf dem Gelben Zeichen liegen.

Danach werden alle Kultisten aus dem gesamten Bezirk wahnsinnig und in die Nervenheilstalt ihres Ordenshauses geschickt.



*Sie haben das Gelbe Zeichen gefunden!*



*Kultisten führen etwas für ihren Gelben König auf.*

## OPFERGABEN. *Einen Kultisten einsetzen.*

Nachdem ein Teil angelegt wurde, DÜRFT ihr, anstatt den Kultisten auf einer Geländeart des Teils zu platzieren, einen eurer Kultisten im dunklen Wasser des Sees Hali opfern.

LEGT dazu einen Kultisten in einen Bereich, der Wasser aufweist. Niemand kontrolliert das Wasser des Sees Hali - daher können verschiedene Kulte auch Opfer auf dem gleichen Wasserbereich darbringen. Ihr könnt immer nur einen Kultisten auf dem Teil opfern, das gerade angebaut wurde.

### *Beispiel:*

Der Blaue Kult hat gerade das Kartenteil links unten angelegt. Die Kraftlinie konnte zwar ausgebaut werden, aber nicht der Bezirk, da dieser bereits von einem ihrer Kultisten beherrscht wird. Es gibt zwei Wassergebiete, in denen sie einen Kultisten opfern könnten - eines auf jeder Seite der Kraftlinie. Der blaue Kult wählt die Seite rechts von der Kraftlinie aus und legt dort einen Kultisten ins Wasser, damit er die tödliche Umarmung des Schlingers erwarten kann.



### *Ein verhängnisvolles Schicksal.*

Geopferte Kultisten werden nicht auf normale Art und Weise wahnsinnig. Sie werden entweder bei der Vollendung des Rituals verschlungen (beschrieben im Kapitel RITUALSTÄTTEN weiter vorn) oder aber sie bringen am Ende des Spiels Siegpunkte (wird weiter unten beschrieben). Überlegt gut, bevor ihr eine Opfergabe darbringt, vor allem zu Beginn des Spiels.

## AUFGELADENE RITUALSTEINE.

An einem beliebigen Punkt in eurem Zug, wenn ihr einen mit Kraft aufgeladenen Ritualstein habt, könnt ihr ihn an das Gelbe Zeichen zurückgeben und die entsprechenden Effekte nutzen. Jeder Spieler kann immer nur einen Ritualstein einer Art auf einmal besitzen. Sie haben folgende Effekte:

**Enthülle die Maske (2+):** Der aktive Spieler darf all seine wahnsinnigen Kultisten und die, die sich gerade vom Wahnsinn erholen, in seinen Vorrat bewegen.



**Wir sind Viele (3+):** Der aktive Spieler darf einen zusätzlichen Kultisten aus seinem Vorrat auf eine unkontrollierte Geländeart eines beliebigen Kartenteils platzieren.



**Einblick ins Jenseits (4+):** Der aktive Spieler darf alle Kartenteile in dem Stapel, auf dem sich sein Kultist befindet, ansehen und sie dann in beliebiger Reihenfolge anordnen.



**Eine verräterische Maske (5+):** Der aktive Spieler darf eine beliebige Anzahl an Propheten auf einen anderen Stapel bewegen oder sie zurück in seinen Vorrat nehmen.



**Rufe die Heerscharen (6+):** Der aktive Spieler darf einen seiner liegenden Kultisten aufrecht in seinen Vorrat stellen.



**Forme das Jenseits (7+):** Der aktive Spieler darf alle Kartenteile von dem Stapel, auf dem sich sein Prophet befindet, durchsuchen, eines davon auswählen und es neben sein Ordenshaus legen. Dieses Teil kann er in seinem aktuellen oder einem seiner folgenden Züge als zusätzliches Kartenteil anlegen.



Nachdem die Kraft des Ritualsteins erschöpft ist, muss ein Prophet des jeweiligen Kultes in den Vorrat des Spielers zurückgenommen werden, bevor das nächste Kartenteil vom Spieler ausgewählt wird.

## ENDE DES SPIELS.

*Ein Kult steigt empor.*

*Die Zwillingssonnen versinken unter dem See, die Schatten werden länger - nimm all das jener lauenden Seelen, was du nur nehmen kannst - übernimm die Kontrolle über das verlorene Carcosa.*

Sobald zwei der Stapel auf dem Gelben Zeichen aufgebraucht sind und die Kartenteile angebaut wurden, muss jeder Spieler die Orakel-Figur auf dem Weg der okkulten Kraft entsprechend der folgenden Regeln nach vorn bewegen:

- Für jede nicht vollendete Kraftlinie, die der Spieler kontrolliert oder an der er beteiligt ist, wird das Orakel um 1 Feld nach vorn bewegt.
- Für jede nicht vollendete Ritualstätte, den der Spieler kontrolliert, wird das Orakel um ein Feld pro dazugehörigem Teil nach vorn bewegt.
- Für jeden nicht vollendeten Bezirk, den der Spieler kontrolliert oder an dem er beteiligt ist, wird das Orakel um ein Feld nach vorn bewegt (nicht um zwei Felder!).

- Für jede Opfergabe, die nicht verschlungen wurde, wird das Orakel um ein Feld nach vorn bewegt (nicht um vier Felder!).
- Für jeden aufgeladenen Ritualstein, den der Spieler besitzt, bewegt er sein Orakel um ein Feld nach vorn (unabhängig davon, um welchen Typ Ritualstein es sich handelt).

Es kann vorkommen, dass die Orakel der Kulte eine zweite Runde auf dem Weg der okkulten Kraft begehen müssen, um alle Punkte zu erfassen. Jeder Kult, der gerade am Ritual DER KÖNIG ERHEBT SICH teilnimmt, kann nun wieder Punkte erhalten (Punkte, die ein Spieler nicht erhalten hat, da er am Ritual DER KÖNIG ERHEBT SICH teilnimmt, bleiben "verloren" und werden nicht nachträglich hinzugezählt).

Nachdem alle Punkte erfasst wurden, gewinnt der Spieler mit der meisten Kraft, gleichgültig, ob es auch der Spieler ist, der das Spiel beendet hat. Er übernimmt die Kontrolle über Carcosa und darf die Bleiche Maske tragen.

### *Der König erhebt sich.*

*ER* wird die Welt segnen. Bringt ihm hervor! *IHR* habt die Kraft... ihr müsst es tun! *Er* kommt! *Er KOMMT!*

Wenn eine Orakel-Figur das Ende des Weges der okkulten Kraft erreicht, können weder Punkte dazugewonnen, noch „verloren“ werden. Das folgende Ritual muss durchgeführt werden. Es gibt eine Ausnahme: Wenn zwei Stapel der Kartenteile vor Beendigung des Rituals aufgebraucht werden, kann der Kult wieder Punkte erhalten. Alle „verlorenen“ Punkte bleiben jedoch verloren (siehe oben). Von nun an wird ein Kultist aus diesem Kult immer dann, wenn er wahnsinnig werden würde, AUFRECHT auf das Gelbe Zeichen gestellt, anstatt in die Nervenheilanstalt geschickt zu werden.

Wenn ein Kult es schafft, 3 aufrecht stehende Kultisten auf das Gelbe Zeichen zu platzieren, BEVOR zwei der Stapel der Kartenteile aufgebraucht sind, konnte das Ritual erfolgreich vollendet werden und der König in Gelb erscheint, um sein neues Gebiet zu begutachten. Dieser Kult gewinnt das Spiel sofort und es findet keine finale Wertung statt.

## GEHEIMES WISSEN.

*Was bedeuten die bunten Schattierungen und Sterne auf der Rückseite mancher Kartenteile?*  
Der leichte gelbe Schatten und der vierarmige Stern bedeuten, dass hier eine kleine Chance darauf besteht, dass beim Umdrehen des Teils etwas Wunderbares oder aber furchtbar Schlimmes geschehen könnte. Der intensive gelbe Schatten und der achtarmige Stern bedeuten, dass die Chancen gut stehen, dass so etwas geschieht.

*Kann ich aussetzen / kein Teil anlegen?*  
Nein.

*Ich kann kein Teil anlegen. Was tue ich?*  
Das ist nahezu unmöglich in einer normalen Partie. Es kann sein, dass du in eine Situation kommst, in der du ein Teil nicht so anbauen kannst, dass es dir Vorteile bringt. Ein Teil muss aber immer platziert werden. Sollte einmal der seltene Fall eintreten, dass kein Teil angelegt werden kann, darf das Teil unter den niedrigsten Stapel gelegt werden. Danach ziehst du ein neues Teil. Alle Mitspieler müssen dieser Aktion zustimmen.

*Wieviele meiner Kultisten kann ich auf ein Kartenteil platzieren, dass ich gerade angelegt habe?*  
Einen oder keinen.

*Das Teil, das ich anlegen möchte, würde sofort befestigt werden - kann ich trotzdem einen Kultisten darauf platzieren?*

Ja. Du legst erst das Teil aus, dann darfst du einen Kultisten einsetzen und erst danach wird überprüft, ob das Kartenteil befestigt wird.

*Kann ich einen Kultisten auf ein nicht kontrolliertes Teil stellen, das bereits vorher ausgelegt wurde?*  
Nicht, ohne die Macht eines Ritualsteins zu nutzen. Du kannst nur Gelände auf einem Kartenteil kontrollieren, das du gerade eben ausgelegt hast.

*Ein Theater wurde durch eine benachbarte Kraftlinie befestigt. Wird der Effekt sofort ausgelöst?*  
Nein. Das Theater wird nur ausgelöst, wenn der entsprechende Bezirk vollendet wird. Aber jetzt ist eine gute Zeit, um für die Kontrolle eben dieses Bezirkes zu kämpfen!

*Bedeutet das Ritual „Wir sind viele“, dass sich mehrere Kultisten auf einem Teil befinden dürfen?*  
Ja, aber sie müssen sich auf unterschiedlichen Geländearten befinden.

*Wenn ich aufgrund des Rituals „Forme das Jenseits“ ein zusätzliches Kartenteil erhalte, darf ich darauf dann einen Kultisten platzieren?*

Einen Kultisten platzierst du in der vierten Phase deines Zuges. Es ist also möglich, einen Kultisten auch auf das zusätzlich angebaute Kartenteil zu stellen, aber nur, wenn du in deinem Zug vorher kein anderes Teil ausgelegt oder aufgelöst hast. Natürlich gibt es Ritualsteine, die es dir erlauben, zusätzliche Kultisten zu platzieren.

*Kann ich einen Ritualstein aktivieren, obwohl er keinen Effekt haben wird?*

Ja. Du bewegst dann deine Kultisten trotzdem in deinen Vorrat.

*Ich werde in der nächsten Runde genug Kraft haben, um das Ritual „Der König erhebt sich“ zu beginnen. Was passiert mit meinen Kultisten, die in dieser Runde wahnsinnig werden?*

Betrachte die Reihenfolge der Abhandlung: Erst erhältst du Kraft, dann bewegst du das Orakel und erst danach werden deine Kultisten wahnsinnig. Somit startest du das Ritual und der Kultist, den du an dich nimmst, wird aufrecht auf das Gelbe Zeichen gestellt. Es ist möglich, wenn auch sehr unwahrscheinlich, dass ein Spieler in seinem Zug den Weg der okkulten Kraft vollendet, das Ritual „Der König erhebt sich“ beginnt und auch abschließt.

*Was passiert mit meinen Kultisten, die verschlungen werden, während ich das Ritual „Der König erhebt sich“ abhalte?*

Sie werden verschlungen. Sie zählen nicht für das Abschlussritual und die Kraft, die du durch sie erhalten hättest, verlierst du ebenfalls.

*Wer hat die handschriftlichen Notizen in diesem Regelheft verfasst? War es der Autor? Der König? Der Fremde?*

Es gibt keine handschriftlichen Notizen in diesem Regelheft.

*Es gibt 4 kleine bunte Marker auf den Stanzbögen - was kann man mit ihnen tun?*

Sie sind als zusätzliche Hilfen zu verstehen. Du kannst sie auf dein Ordenshaus legen, um an deine Farbe erinnert zu werden, falls alle deine Kultisten auf dem Spielplan stehen. Du kannst sie aber auch als Alternative zum Orakel-Kultisten auf dem Weg der okkulten Kraft nutzen, wenn es für dich besser zu handhaben ist.

*Es gibt Schlinger mit Einkerbungen auf den Stanzbögen 9, 10 und 11. Wofür sind sie gedacht?*

Für euren Spaß. Es gibt sie jeweils in Paaren: eine Seite oben, die andere Seite unten, ergeben sie einen Pop-Up-Schlinger, der auf einen enthüllten Schlinger gestellt werden kann, nachdem er jemanden verschlungen hat. (Wir hatten auf den letzten Bögen noch ein bisschen ungenutzten Platz.)

*Wofür ist der Elefant?*

Er ist unser Zeichen.

## CARCOSA: DIE SCHLÄGER

Jemand überholte und ging an mir vorbei.  
Er drehte sich nicht um, doch war da diese  
tätliche Boshaftigkeit in seiner Haltung,  
ebenso wie in seinen Augen.

- Robert W. Chambers, *Der König in Gelb*

Manche sind zum Dienste des Zerfetzten Königs gerufen worden, doch ihr Geist war nicht stark genug für seine großen Werke. Sie können nur für einfache Aufgaben eingesetzt werden, doch ihre Leben gehören Dir!

CARCOSA: DIE SCHLÄGER ist eine Mini-Erweiterung für Carcosa.

### *Aufbau*

Jeder Spieler erhält eine graue Schläger-Figur, die er zu seinem Kultisten-Vorrat stellt. Alle weiteren Schläger-Figuren werden auf das Gelbe Zeichen gelegt.

### *Spielübersicht*

#### ALLGEMEINE EFFEKTE

Jede Auswirkung, die einen Kultisten treffen würde, trifft stattdessen den Schläger. Effekte, die alle Kultisten treffen würde, treffen auch alle Schläger.

#### THEATER UND SCHLÄGER

Sobald ein Bezirk mit Theater vollendet wird, darf jeder Spieler, der vom Gelben Zeichen Kultisten rekrutieren darf, auch einen Schläger anwerben. Bei mehreren Spielern darf zuerst der aktive Spieler rekrutieren, dann die übrigen im Uhrzeigersinn.

#### SCHLÄGER EINSETZEN

Schläger können wie Kultisten in der Phase KULTISTEN EINSETZEN eingesetzt werden oder es kann das WIR SIND VIELE-Ritual zum Einsetzen genutzt werden.

#### SCHLÄGEREFFEKTE

Schläger kontrollieren, genau wie Kultisten Bereiche auf den Kartenteilen und verhindern, dass instabile Teile ausgetauscht werden können, allerdings gehören sie niemandem. Sie schöpfen keine Kraft bei Kraftlinien, Ritualplätzen und Bezirken, ganz unabhängig davon, wer die Schläger eingesetzt hat.

Sollte der Schlinger erwachen und sich dabei Schläger einverleiben, erhält der Spieler, der den RITUALISTEN kontrolliert, je 4 Punkte pro Schläger, der verschlungen wird. Dabei spielt es keine Rolle, wer die Schläger platziert hat.

## CARCOSA: DER FREMDE

*Sie, Sir, sollten sich demaskieren.*

*In der Tat?*

*In der Tat, es ist Zeit. Wir haben alle unsere Verkleidung abgelegt, ausser Ihr.*

*Ich trage keine Maske.*

*Keine Maske? Keine Maske!* - Robert W. Chambers, *Der König in Gelb*

Bange – der Fremde wird kommen! Er wird als Avatar die Botschaften des Königs verkünden. Er wird der König sein, schrecklich und wundervoll zugleich. Sein Wille ist ungewiss, aber mit seinem Erwachen wird er Chaos bringen.

Carcosa: DER FREMDE ist eine Mini-Erweiterung für Carcosa.

### Aufbau

Setzt den Fremden (gelbe Figur) in die Mitte des Gelben Zeichens.

*Verweilt nicht in seiner Gegenwart!*

### Spielübersicht

#### ER KOMMT

Sollte während des Spiels im Aufbau von Carcosa eine Lücke im Landschaftsbild entstehen, die von allen 4 Seiten umbaut ist, nimmt die Figur des Fremden vom Gelben Zeichen und stellt sie in diese Lücke.

#### ER BEWEGT SICH

Zu Beginn des Zugs eines Spielers bewegt sich der Fremde auf denjenigen Kultisten zu, der dem Fremden am nächsten liegt. Dabei bewegt sich der Fremde orthogonal (nicht diagonal) immer ein Teil vorwärts. Sollte ein Gleichstand bei der Berechnung der Entfernung vorliegen (oder kein Kultist in der Nähe sein), entscheidet der aktive Spieler, in welche Richtung der Fremde sich ein Teil weiterbewegt. Nachdem der Fremde aufgestellt wurde, bewegt er sich immer über bereits ausliegende Teile.

Betritt der Fremde ein Teil, wird dieses sofort auf die befestigte Seite umgedreht. Dabei erhalten die Spieler keinen Vorteil. Trifft der Fremde auf einen Kultisten, spricht er (siehe weiter unten) und wird danach auf das Gelbe Zeichen zurückgestellt.

#### ER SPRICHT

Sobald der Fremde zu einem Kultisten gesprochen hat, wird dieser verrückt und zurück in die Nervenheilanstalt gestellt. Der Kultist hat ein schreckliches Geheimnis erfahren.

Der Spieler darf sich den Stapel mit den meisten Teilen auf dem Gelben Zeichen anschauen (bei Gleichstand darf er einen Stapel auswählen). Aus diesem Stapel wählt er 2 Teile von denen er eines aus dem Spiel entfernt und das zweite vor sich ablegt. Später im Spiel darf er dieses Kartenteil als zusätzliches Teil anlegen.

## CARCOSA: DIE ERMITTLER

Ein Chor aus heulenden Wölfen begrüßte die Dämmerung. Ich sah sie auf ihren Lenden sitzen, alleine und in Rudeln, auf unregelmässigen Erdwällen und Grabhügeln, die sich vor meiner öden Weitsicht bis in den Horizont ausbreiteten. Und dann erkannte ich, dass es Ruinen der alten und berühmten Stadt Carcosa waren.

- Ambrose G. Bierce, ein Bewohner Carcosas

Der sterbliche Mensch wagt es, den Willen des zerfetzten Königs zu vereiteln. Sie müssen scheitern!

CARCOSA: DIE ERMITTLER ist eine Solo-Erweiterung für Carcosa.

### EINFÜHRUNG

In CARCOSA: DIE ERMITTLER übernimmt ein Spieler den Aufbau von Carcosa und muss sich gegen 3 vom Spiel kontrollierte Gegner stellen, die ihn daran hindern wollen.

Die Siegbedingungen sind die gleichen wie im Grundspiel - es müssen entweder zwei Kartenteilstapel abgebaut werden oder das letzte Ritual muss vollendet werden. Die Ermittler werden hart arbeiten, um sicherzustellen, dass du diese Ziele nie erreichen wirst!

Die folgenden Solo-Regeln setzen voraus, dass die Grundregeln des Grundspiels bekannt sind.

## SPIELVORBEREITUNG

Lege den Kultplan mit der Seite „L“ bereit und platziere die 4 Kartenteile Hastur als Startaufstellung in die Mitte des Tisches.

Aus den übrigen Kartenteilen werden, wie im 2 Personenspiel, 6 gleichhohe Kartenstapel zusammengestellt. 2 von ihnen kommen zurück in die Spieleschachtel und werden nicht mehr benötigt, die anderen 4 Stapel legst du auf je auf einen Platz des Kultplans.

Suche die folgenden Spielmaterialien aus der Schachtel heraus:

- Wähle eine Farbe, die deinen Kult repräsentiert. Nimm dir alle benötigten Materialien, die du auch in einem 2-Personenspiel nutzen würdest. In unserem Beispiel haben wir orange gewählt.  
Nimm zusätzlich 3 Ritualsteine mit den Werten II, III und IV und drehe sie auf die aufgeladene Seite.
- Wähle eine andere Farbe, die den wissenschaftlichen Gegner darstellt. Du benötigst nur einen Propheten (Wissenschaftler) und einen Kultisten (Assistent) dieser Farbe. In unserem Beispiel ist es die Farbe Blau.  
Stelle den Assistenten auf das letzte Feld des Weges der okkulten Kraft. Der Wissenschaftler wird neben den Kultplan gestellt.
- Eine weitere andere Farbe repräsentiert die Okkultisten. 5 Kultisten stellen diese Okkultisten dar – hier sind sie lilafarbig.  
Stelle je einen Okkultisten auf die mit einem Kreide-X markierten Felder des Weges der okkulten Kraft.
- Wähle nun noch eine letzte Farbe, die die Detektive darstellen soll. Hier benötigst du 4. In unserem Beispiel sind sie braun.  
Diese Detektive werden auf die Felder mit einem „X“ gestellt.

Einmal aufgebaut, sollte dein Spielaufbau so aussehen:



## SCHWIERIGKEITSSTUFE WÄHLEN

Das Solo-Spiel wurde als modulares System konzipiert, so dass du die Schwierigkeit und Komplexität anpassen kannst. Nach deinem ersten Spiel kannst du das Spiel um einige oder auch alle hier aufgeführten Optionen ergänzen.

### *Muskelaufbau*

Die Mini-Erweiterung „Carcosa – Die Schläger“ erhöht die taktische Komplexität des Spiels etwas, wird es aber auch leichter machen, mit den Detektiven und Okkultisten umzugehen. Sie kann genau wie beim Grundspiel hinzugefügt werden.

### *Unwissende Dummköpfe*

Wenn du den Grundaufbau des Solospiels zu anspruchsvoll findest (oder einfach nur lieber unsere Welt häufiger untergehen lassen willst), spiele nur mit zwei der Ermittler-Fraktionen, statt mit allen dreien – lass die Okkultisten einfach weg. Dies wird auch die Ermittler-Phase einfacher machen.

### *Ein König in der Ferne*

Verwende beim Spielaufbau die „LXX“-Seite des Kultplans und ändere den Aufbau wie folgt:

- Setze zusätzlich je 2 weitere Okkultisten und Detektive auf die entsprechenden Markierungen ein.
- Statt 4 der 6 erstellten Stapel der Kartenteile zu nutzen, erschaffe 5 Stapel aus allen Teilen und sortiere einen Stapel zurück in die Schachtel. So stehen dir 4 Stapel mit mehr Teilen zur Verfügung, aus denen du wählen kannst.

### *Unvorbereitet für das Erscheinen*

Beginne das Spiel ohne Ritualsteine. Das wird dir das Spiel schwerer machen.

## SPIELPHASEN

Die Spielphasen entsprechen im Großen denjenigen des herkömmlichen Spiels. Bei der Phase 4 (Kultisten einsetzen) gibt es eine Veränderung und eine weitere Phase kommt hinzu: Phase 6: Ermittlerphase, in der die Ermittler ihre Züge durchführen:

1. Geistige Gesundheit erholen
2. Kartenteil auswählen
3. Kartenteil platzieren oder ersetzen
4. KULTISTEN EINSETZEN
5. Ein Kartenteil beseitigen
6. ERMITTLERPHASE
  - A. DETEKTIV AUFSTELLEN
  - B. WISSENSCHAFTLER – ASSISTENT

## KULTISTEN EINSETZEN IM SOLOSPIEL

Zusätzlich zu den bekannten Regeln zum Einsetzen von Kultisten kann ein Kultist wie folgt eingesetzt werden:

### *Einsetzen auf Gelände*

Wie im regulären Spiel können Kultisten nicht auf Gelände eingesetzt werden, die von Okkultisten kontrolliert werden.

### *Einsetzen auf Hastur*

Ein Kultist kann auf eines der vier Hastur-Teile (instabil oder befestigt) eingesetzt werden, solange es nicht bereits von einem Kultisten oder Okkultisten kontrolliert wird.

### *Einsetzen auf dem Weg der okkulten Kraft*

Ein Kultist kann auf einem unbesetzten, markierten („I“ oder „X“) Feld auf dem Weg der okkulten Kraft HINGELEGT werden, um dem Assistenten eine Falle zu stellen (siehe weiter unten).

MAN DARF TROTZDEM NUR EINMAL PRO RUNDE EINEN KULTISTEN PLATZIEREN (BEVOR MAN ZU DEN RITUALEFFekten ÜBERGEHT).

## RITUALSTEINE IM SOLOSPIEL

Zusätzlich zu den bekannten Regeln der Ritualsteine werden diese im Solospiel so eingesetzt:

### *Wir sind Viele*

Du darfst einen zusätzlichen Kultisten aus deinem Vorrat auf eine unbesetzte Geländeart stellen ODER ihn auf ein markiertes („I“ oder „X“) Feld auf dem Weg der okkulten Kraft legen.

### *Eine verräterische Maske*

Du darfst den Wissenschaftler auf einen anderen Stapel stellen oder den Assistenten auf ein „X“-Feld auf dem Weg der okkulten Kraft zurückstellen, das er bereits überschritten hat.



## SPIELENDEN

Jede Art von Ermittler kann deine Pläne auf eine andere Weise vereiteln.

**Wissenschaftler:** : Der Assistent umreist den Weg der okkulten Kraft einmal auf dem Kultplan.

**Okkultist:** 4 Okkultisten besetzen 4 Bezirke von Hastur.

**Dektiv:** Dein Kult besteht aus weniger als 3 Kultisten.

Weitere Einzelheiten werden weiter unten beschrieben. Sollte eine dieser Bedingungen auftreten, wird dein Endergebnis unter Verwendung der Regeln EIN KULT STEIGT EMPOR berechnet.

Du kannst das Spiel mit einer der beiden Siegbedingungen aus dem Grundspiel gewinnen. Solltest du das tun, berechne deinen endgültigen Punktestand nach diesen Regeln:

**Ein Kult steigt empor:** Addiere zu deinem Ergebnis 30 hinzu.

**Der König erhebt sich:** Dein Endergebnis ist 75 (bzw. 100 bei „Ein König in der Ferne“).

## WISSENSCHAFTLER (UND ASSISTENT)

Die Besucher der Ausstellung der AMU Orne Bibliothek haben den Wissenschaftler misstrauisch gemacht, so dass er Forschungen in Carcosa durchführte. Sollten seine Forschungen abgeschlossen sein, wird er die Erkenntnisse an die sterblichen Behörden weiterleiten und deinen Plan entlarven.



*See Hali*

*Ritualstätte  
mit Bezirk und  
Kraftlinie*

### *Verwendung:*

Der Wissenschaftler wählt einen Stapel entsprechend der unten aufgeführten Prioritätsliste aus. Dabei entfernt er jedes Mal das obere Teil, welches in die Spieleschachtel zurückgelegt wird. Der Wissenschaftler wird auf diesen Stapel oben aufgesetzt.

<u>FORSCHUNGSWERT</u>	<u>GELÄNDEART</u>	<u>PRIORITÄT</u>
5	Ritualstätte mit Bezirk und Kraftlinie	1 (höchste)
4	Ritualstätte mit Kraftlinie	2
4	Bezirk mit 4 „offenen“ Seiten	3
3	Ritualstätte	4
3	Kraftlinie mit Bezirk	5
2	Kraftlinie mit Zufluss	6
2	Bezirk	7
1	Kraftlinie	8
1	See Hali	9

Bei einem Gleichstand entscheide selbst, von welchem Stapel das oberste Teil entfernt wird.

Auf den Kartenteilen sind Symbole zu finden (S. 22), die den Forschungswert in der Prioritätenreihe angeben. Je höher die Anzahl der Quadrate ist, desto höher ist auch die Priorität, während die Anzahl der schwarzen Quadrate den Forschungswert angeben.

Der Assistent führt eine dieser beiden Möglichkeiten aus:

#### AUFSTEHEN

Sollte der Assistent liegen, steht er auf.

#### UNTERSUCHUNGEN DOKUMENTIEREN

Sollte der Assistent stehen, bewegt er sich GEGEN DEN UHRZEIGERSINN auf dem Weg der okkulten Kraft. Dabei bewegt er sich so viele Felder weiter, wie der Forschungswert es anzeigt.

Beispiel: Sollte der Assistent liegen und der Wissenschaftler ein Kartenteil entfernen, ist es egal, wie hoch der Forschungswert ist – der Assistent steht in dieser Runde NUR auf.

Wenn der Assistent auf einem Feld auf dem Weg der okkulten Kraft auf einen deiner Kultisten trifft, stoppt dieser sofort – beide werden wahnsinnig. Dein Kultist kommt in die Nervenheilanstalt und der Assistent wird auf diesem Platz hingelegt.

### *Spielende:*

Sobald der Assistent den Weg der okkulten Kraft einmal umrundet hat und stehen sollte, bist du entlarvt. Dein Kult wird sich zerstreuen und du musst dich so lange verstecken, bis die Sterne wieder richtig stehen. Zähle deine Punkte zusammen wie unter EIN KULT STEIGT EMPOR beschrieben und schaue, wie viel Fortschritt du gemacht hast.

## DETEKTIVE

Abenteurer, Jäger und sonstige Weltverbesserer - diese Narren wissen nicht, worin sie sich einmischen! Während deine Macht wächst, schnüffeln sie in deinen Angelegenheiten herum, die Verwüstung verursachen und deine Kultisten mit Fragen und Fäusten stören.

### *Detektive einsetzen:*

Sobald deine Orakel-Figur auf einen Detektiv trifft, platziere diesen auf ein Teil von Hastur, auf dem sich noch kein Detektiv befindet. Sollten alle Teile von Hastur bereits von je einem Detektiv kontrolliert werden, nimm den Detektiv aus dem Spiel.

### *Verwendung:*

Bei deinem Zug führt jeder Detektiv EINE dieser beiden Aktionen durch - die Reihenfolge bestimmst du:

#### **Angriff**

Ein Detektiv, der sich ein Geländeteil mit einem Kultisten teilt, greift diesen an. Dein Kultist wird in die Mitte des Gelben Zeichens gelegt, während der Detektiv aus dem Spiel genommen wird.

#### **Bewegung**

Der Detektiv bewegt sich seinen Regeln entsprechend (siehe weiter unten) auf den Kultisten zu, der ihm am nächsten steht.

Beachte, dass ein Detektiv erst einen Kultisten angreifen kann, wenn er ihn in DER VORRUNDE ERREICHT HAT.

### *Spielende:*

Solltest du weniger als 3 Kultisten haben, wird dein Kult zerschlagen! Deine restlichen Kultisten und Schläger zerstreuen sich und du musst dich verstecken, bis du deine Machtbasis wieder aufbauen kannst. Zähle deine Punkte zusammen wie unter EIN KULT STEIGT EMPOR beschrieben und schaue, wie viel Fortschritt du gemacht hast.

## BEWEGUNG DER DETEKTIVE

Die Detektive bewegen sich durch das verlorene Carcosa und jagen deine Kultisten. Wie sie sich bewegen wird durch folgende Regeln bestimmt:

Detektive sollten immer ein Ziel verfolgen. Sie bewegen sich nur orthogonal (lange Seite), nicht diagonal und immer ein Feld weit. Sollten Detektive kein Ziel haben, bewegen sie sich auch nicht.

Sollte der Schlinger erwachen und sich dabei ein Detektiv auf einem benachbarten Teil des Sees Hali befinden, verleiht der Schlinger sich diesen Detektiv ein - du erhältst, wenn dein Ritualist dies ausgelöst hat, 4 Kraftpunkte. Der Detektiv wird aus dem Spiel genommen.

Wenn ein Detektiv auf einem Teil mit einem Bezirk steht, der fertig gestellt ist und ein Theater zeigt (irgendwo in diesem Bezirk), wird dieser Detektiv vorübergehend wahnsinnig. Stelle den Detektiv auf ein freies markiertes („I“ oder „X“) Feld auf dem Weg der okkulten Kraft. Sollten alle besetzt sein, kommt der Detektiv aus dem Spiel.

## OKKULTISTEN

Die Macht hinter diesen Vermittlern des Chaos ist ein Geheimnis für dich, aber eines ist sicher: Sie haben nicht den Willen des Königs in ihren Herzen. Sie streben nicht danach, die Herrlichkeit von Carcosa zu verstehen, aber haben eine schreckliche Bestimmung, die dir unbekannt ist. Sie müssen gestoppt werden!

### *Okkultisten einsetzen:*

Okkultisten werden in dieser Weise eingesetzt:

- Sobald ein Ritueller Platz errichtet wurde, stelle den Okkultisten, der sich in der Nähe des Assistenten befindet, auf ein Teil von Hastur, das noch von keinem Okkultisten besetzt ist.
- Sollte der Assistent oder deine Orakel-Figur auf einen Okkultisten auf dem Weg der okkulten Kraft treffen, platziere diesen auf die größte noch unfertige Geländeart in Carcosa (außer auf den See Hali), die noch nicht kontrolliert wird.

### *Verwendung:*

Wenn ein Okkultist einen BEREICH ODER EIN TEIL mit einem Kultisten teilt, werden beide wahnsinnig. Bewege deinen Kultisten in die Nervenheilanstalt und stelle den Okkultisten auf ein freies markiertes („I“ oder „X“) Feld auf dem Weg der okkulten Kraft zurück.

Sollte ein Bereich, der einen Okkultisten enthält, fertig gebaut werden, stelle den Okkultisten auf ein freies, markiertes („I“ oder „X“) Feld auf dem Weg der okkulten Kraft zurück.

### *Spielende:*

Sollte sich auf allen Bezirken von Hastur je ein Okkultist befinden, führen die Okkultisten ein Ritual durch und verbannen Carcosa aus dieser Welt! Deine glorreichen Pläne waren umsonst und die Moral deines Kultes wird zerschlagen. Du musst deinen Kult sammeln und es nochmal versuchen, wenn die Sterne richtig stehen. Zähle deine Punkte zusammen wie unter EIN KULT STEIGT EMPOR beschrieben und schaue, wie viel Fortschritt du gemacht hast.

# CREDITS

Carcosa - Ein Brettspiel von One Free Elephant

[www.onefreeelephant.co.uk](http://www.onefreeelephant.co.uk)

[www.facebook.com/onefreeelephant](https://www.facebook.com/onefreeelephant)

@onefreeelephant

Deutsche Übersetzung von spielfritte.de / Kaddy Ahrendt und Sebastian Schwarz

## DESIGN

Nigel Kennington

## PROJEKTMANAGEMENT

Sarah Kennington

## ARTDESIGN

David Franco Campos

Nigel Kennington

Augustinas Raginskis

Colin Briggs

## GRAFIKDESIGN

Jason Kimmings

## DANKE

an alle anderen, die ihren Teil zu Carcosa beigetragen haben:

Zoe, Lewis, Frankie, Sara, Leeman, Sonjie, Mark, Jon, Tom, Sakari, Daisy, Adam, Nick, Richard, Iain, Elco und abermals Sarah, weil das ohne sie nie möglich gewesen wäre.

*Schaut, was wir vollbracht haben!*



