

Nichts erschüttert so sehr wie der tragische Verlust eines geliebten Menschen.

Ihr seid Schicksalsweber.

Ihr könnt die Zeit anhalten und zu verschiedenen Lebensmomenten eines Verstorbenen in der Vergangenheit zurückspringen, um dort dessen Schicksalsfäden neu zu verknüpfen, in der Hoffnung, seinen Tod ungeschehen zu machen. Da ihr nur kurze Momente in dessen Leben verändern könnt, habt ihr nur punktuellen Einfluss, der hoffentlich genügt, dass sich dadurch das Handeln des Verstorbenen in eine für ihn bessere Richtung entwickelt.

Euer nächster Auftrag, den ihr gemeinsam lösen müsst, führt euch in die phantastische Welt des Schriftstellers H. P. Lovecraft, genauer gesagt ins Arkham der 20er Jahre.

Dieses Spiel besteht aus großen und kleinen Karten.

Zu den großen Karten gehören:

5 Anleitungskarten (Seiten A1-A9) -
diese erklären euch den Spielablauf,

13 Geschichtekarten (1-13 - die
Nummer steht oben links in der Ecke)
- auf diesen steht die von euch zu
verändernde Geschichte,

4 Lösungskarten (Seiten L1-L7) -
auf diesen erfahrt ihr die Auflösung
der Geschichte und ob ihr das Schick-
sal des Verstorbenen zum Positiven
verändern könntet.

Die kleinen Karten bestehen aus:

9 Zeitkarten,
4 Lupenkarten,
36 Schicksalskarten,
13 Hinweiskarten.

*Folgt den Anweisungen auf den
Anleitungskarten Schritt für Schritt.
So erfahrt ihr, wann ihr welche Karte
wie ins Spiel bringt.*

Legt nun die nächsten 3 Anleitungskarten vor euch ab. Legt dann die nächsten 13 Karten dieses Stapels – die Geschichtekarten 1-13 – in aufsteigender Zahlenfolge aus, ohne die Rückseiten anzusehen. (Falls ihr nicht genügend Platz habt, könnt ihr die Karten in 2 Reihen auslegen.) Lasst oberhalb und unterhalb jeder Karte so viel Platz, dass ihr dort jeweils 1 kleine Karte waagerecht ablegen könnt.

Platziert schließlich die restlichen Karten dieses Stapels, die Lösungskarten (beginnend mit „Ende der Geschichte“), als Stapel am Rand eurer Spielfläche, ohne sie euch anzusehen. Ihr benötigt sie erst am Spielende wieder.

Deckt nun die Geschichtekarte 12 – die Karte mit der **leuchtenden Laterne** – auf, um in die Geschichte einzusteigen und mehr über die Todesumstände zu erfahren.

Lest jetzt Geschichtekarte 12.

Nehmt nun den Stapel mit den kleinen Spielkarten. Legt zunächst die 9 Zeitkarten und 4 Lupenkarten, die sich zuoberst auf dem Stapel befinden, als 2 getrennte Stapel vor euch ab.

Platziert als Nächstes die 36 Schicksalskarten als Stapel oberhalb der Geschichtekarte 12 - ohne die Rückseiten anzusehen.

Nehmt nun die restlichen 13 Karten - die Hinweiskarten. Legt sie so unterhalb der 13 Geschichtekarten aus, dass jeweils die Nummer auf der Geschichtekarte mit der auf der Hinweiskarte übereinstimmt. (Diese Nummer steht jeweils oben links in der Ecke.) Seht euch auch hier die Rückseiten nicht an.

Deckt jetzt die Hinweiskarte „**Kabel**“ zur Geschichtekarte 12 auf und lest sie.

Ihr spielt zusammen, seid jedoch nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Ihr besprecht alle Dinge gemeinsam, aber die letzte Entscheidung hat, wer am Zug ist. Das betrifft, wohin die nächste Zeitreise gehen soll, wie ihr die Geschehnisse verändern wollt und ob ihr Lupenkarten nutzen möchtet.

Das Spiel lebt vom Ersinnen von Theorien, was geschehen sein könnte, und von den Diskussionen, was deshalb zu tun ist.

Einigt euch nun, wer anfängt, und besprecht, in welche Zeit ihr zuerst reisen möchtet, also welche Geschichtekarte ihr aufdecken wollt.

Für jede Zeitreise müsst ihr 1 Zeitkarte zurück in die Schachtel legen. Legt nun die erste Zeitkarte für eure erste Zeitreise ab. Deckt danach die von euch gewählte Geschichtekarte auf und lest sie vor. Am Ende der meisten Karten werdet ihr vor eine Entscheidung gestellt, wie ihr die Ereignisse beeinflussen wollt.

Bevor ihr euch entscheidet, lest auf Seite A6 der Anleitungskarten weiter.

Habt ihr die Geschichtekarte aufmerksam gelesen, diskutiert gemeinsam, für welche der Optionen ihr euch entscheidet. Nehmt euch dazu Zeit, um verschiedene Theorien zu entwickeln.

Um zusätzliche Hinweise zu erhalten, dürft ihr bis zu 4× im Spiel 1 Lupenkarte zurück in die Schachtel legen, pro Zug jedoch nur 1×.

Legt ihr eine Lupenkarte zurück, dürft ihr den Hinweis zu der Geschichtekarte lesen, für die ihr gerade eine Entscheidung treffen müsst, um weiterführende Informationen über das fettgedruckte Detail auf der Geschichtekarte zu erhalten. Alternativ dürft ihr aber auch die Hinweiskarte einer Geschichtekarte lesen, die ihr bereits in einem früheren Zug aufgedeckt habt.

Habt ihr euch für eine der Optionen entschieden, sucht die zugehörige Schicksalskarte aus dem Stapel der kleinen Karten oberhalb von Geschichtekarte 12, dreht sie um und legt sie oberhalb der aktuellen Geschichtekarte ab.

(Habt ihr zum Beispiel bei der Geschichtekarte 4 Option B gewählt, sucht Schicksalskarte 4 B aus dem Stapel, dreht sie um und legt sie oberhalb von Geschichtekarte 4 ab.)

Ihr erhaltet Pluspunkte, falls ihr die Geschichte positiv verändert habt; verschlechtert ihr die Situation, kassiert ihr Minuspunkte. Bei einer aufgedeckten Null habt ihr den Lauf der Geschichte nicht verändert - es ist das eingetreten, was schlussendlich das Schicksal des Verstorbenen besiegelte.

Legt die anderen beiden Schicksalskarten dieser Geschichtekarte unbesehen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht mehr.

Danach ist die nächste Person
im Uhrzeigersinn am Zug.

Überlegt erneut gemeinsam, welche
Geschichtekarte ihr nun aufdecken
wollt. Die endgültige Entscheidung trifft
die Person, die am Zug ist, falls ihr euch
nicht einigen könnt.

Sobald alle eure Zeitkarten aufge-
braucht sind, nehmt die zu Beginn des
Spiels zur Seite gelegten Lösungskarten
zur Hand und lest die Karte „Ende der
Geschichte“ vor. Habt ihr genügend
Punkte gesammelt, um die Schicksals-
fäden erfolgreich neu zu verknüpfen?

Wichtig:

Seid euch bewusst, dass eure Entscheidungen selbstverständlich keinen direkten Einfluss auf die anderen Karten haben.

Auch wenn ihr eure Zeitsprünge nacheinander durchführt, treten all eure Veränderungen gleichzeitig erst am Ende mit Auflösung des Falls ein.

Nun seid ihr auf euch allein gestellt. Könnt ihr das Schicksal ungeschehen machen und den Tod des Verstorbenen, dessen Herz versagte, verhindern?

Viel Erfolg!