

Phase 1: Unterhalt

- Aktualisierung verbrauchter Karten
- Ausführen von Unterhaltsaktionen
- Fertigkeiten einstellen (Fokus beachten)

Phase 2: Bewegung

- Hinweismarker aufsammeln beim beenden des Zuges an dem Ort
- Ausweichen und Kampf gegen Monster in dieser Phase abhandeln

Phase 3: Begegnung in Arkham

- Eigenschaft des Standortes nutzen oder Begegnung durchführen
- Tor schließen

Phase 4: Begegnungen in der Anderen Welt

Phase 5: Mythos(karte)

- Öffnen des Tores und Monstererzeugung
 - *Tor versiegelt*: Es erscheint kein Tor und keine Monster
 - *Offenes Tor*: Soviele Monster wie Spieler erscheinen
 - *Kein Tor*: Ein Tor öffnet sich, einer Verderbermarker wird auf den großen Alten gelegt und 1 Monster erscheint (2 ab 5 Spielern)
- Platzieren des Hinweis-Markers
- Bewegen der Monster
- Aktivieren der Mythosfähigkeit
 - *Schlagzeile*: Der Text wird ausgeführt
 - *Umgebung*: Die Karte hat einen anhaltenden Effekt und bleibt im Spiel. Diese wird erst durch eine neue Umgebungskarte ersetzt
 - *Gerücht*: Ein besonderes Ereignis geschieht in Arkham. Bis die Ermittler erfolgreich sind, oder versagen, bleibt die Karte im Spiel.

Besondere Monsterbewegungen (Farbcodierung)

- *Normal (Schwarzer Rand)*: Monster bewegen sich normal um ein Feld
- *Stationär (Gelber Rand)*: Diese Monster bewegen sich nie
- *Schnell (Roter Rand)*: Diese Monster bewegen sich zwei Felder
- *Einzigartig (Grüner Rand)*: Einzigartige Monster haben besondere Bewegungen die auf der Karte abgebildet sind
- *Fliegend (Blauer Rand)*: Fliegende Monster greifen Ermittler in dem Stadtgebiet an, indem sie erscheinen. Ansonsten fliegen diese zum Nachthimmel

Monsterbegrenzung

- Anzahl Spieler + 3 ist die Begrenzung in Arkham (inkl. Nachthimmel)
- 8 – Anzahl der Spieler ist die Begrenzung der Monster am Stadtrand

Spezielle Monsterfähigkeiten

- *Hinterhalt*: Sobald ein Kampf begonnen hat, kann der Ermittler nicht mehr fliehen und muss kämpfen bis es einen Sieger gibt
- *Unendlich*: Das besiegte Monster wird in die Monsterquelle zurückgelegt
- *Physische / Magische Resistenz*: Waffen oder Zauber, die einen Bonus auf den resistenten Typ geben, bringen nur die Hälfte (abgerundet)
- *Physische / Magische Immunität*: Waffen oder Zauber, die einen Bonus auf den resistenten Typ geben, bringen keinen Bonus
- *Alptrauhaft X*: Jeder Ermittler verliert X Geistige Gesundheit, auch wenn er die Horrorprobe besteht
- *Überwältigend X*: Jeder Ermittler verliert X Ausdauer, auch wenn er den Kampf gegen das Monster besteht

Terrorleiste

- *Jede Stufe*: Ein zufälliger Verbündeter wird aus dem Spiel entfernt
- *Stufe 3*: Das Warenhaus wird geschlossen
- *Stufe 6*: Der Raritätenladen wird geschlossen
- *Stufe 9*: Der alte Zauberladen wird geschlossen
- *Stufe 10*: Das Monsterlimit in Arkham ist aufgehoben. Ein Verderber-Marker wird auf den großen Alten gelegt
- *Ab Stufe 10*: Statt einem Terror-Level wird nun immer ein Verderber-Marker auf den Großen Alten gelegt

Tor schließen und versiegeln

- Probe auf Wissen oder Kampf bestehen zum schließen (inkl. Modifikatoren)
- Für 5 Hinweismarker wird das Tor versiegelt
- Mit der Karte *Älteres Zeichen* wird das Tor sofort ohne Probe versiegelt (Text auf der Karte abarbeiten)

Gründe für das Erwachen des Großen Alten

- Verderbensleiste voll
- Zu viele Tore geöffnet:
 - 1-2 Spieler: Bei 8 offenen Toren
 - 3-4 Spieler: Bei 7 offenen Toren
 - 5-6 Spieler: Bei 6 offenen Toren
 - 7-8 Spieler: Bei 5 offenen Toren

- Keine Tor- oder Monstermarker mehr im Spiel

Zustände

- Falls die Gesundheit oder Ausdauer auf 0 fällt, landet der Ermittler im Arkham Sanatorium (Ausdauer) oder im St. Mary's Hospital (Gesundheit)
- Er verliert augenblicklich die Hälfte (abgerundet) seiner Gegenstände
- Er verliert augenblicklich die Hälfte (abgerundet) seiner Hinweis-Marker
- Er verliert alle Dividenden
- Er bekommt eine Ausdauer bzw. eine Gesundheit wieder
- Falls ein Wert in der Anderen Welt auf 0 fällt, ist man Verloren in Zeit & Raum
- Ermittler die verloren in Zeit & Raum sind, sind die nächste Runde bewegungsunfähig
- Verhaftete Spieler geben die Hälfte (abgerundet) des Geldes ab
- Aufgehaltene Ermittler werden für eine Runde auf die Seite gekippt
- Verschlungene Ermittler verlieren alles (außer Trophäen)

Der Finale Kampf

- Alle Ermittler die verloren in Zeit und Raum sind, werden verschlungen
- Gegenstände können untereinander getauscht werden
- Sobald in der Summe genug Erfolge erzielt wurden, wird ein Verderbermarker entfernt (Anzahl Spieler)

Siegbedingungen

- Ein Ermittler schließt das letzte Tor und kein anderes darf geöffnet sein und die Spieler brauchen mindestens so viele Tortrophäen wie Spieler im Spiel sind
- Sind auf dem Spielfeld sechs oder mehr ältere Zeichen
- Den großen Alten bannen

Siegwertung

Der Spieler mit den meisten Tortrophäen erhält den Titel "*Erster Bürger von Arkham*". Bei einem Unentschieden geht der Titel an den Spieler mit den meisten Monstertrophäen.

Zusätzlich gibt es noch ein Wertungssystem um den Erfolg zu bewerten:

Level des Großen Alten (Höchste Zahl in der Verderbensleiste)

- Terror-Level
- 1 für jede unbezahlte / ausgelassene Bankanleihe
- 1 für jedes ausgespielte Ältere Zeichen (Karte)
- +1 für jede nicht abgegebene Tortrophäe
- +1 für je drei vorhandene Monstertrophäen
- +1 für jeden nicht verschlungenen Ermittler