

### **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**

- 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

### **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 ist aufgehoben in Arkham. 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
- Für 5 Hinweismarker wird das Tor verschlossen
- Mit der Karte *Älteres Zeichen* wird das Tor sofort ohne Probe versiegelt

### **Der Große Alte Erwacht**

- 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 Verloren in Zeit & Raum sind die nächste Runde bewegungsunfähig
- Verhaftete Spieler geben die Hälfte (abgerundet) des Geldes ab

### **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