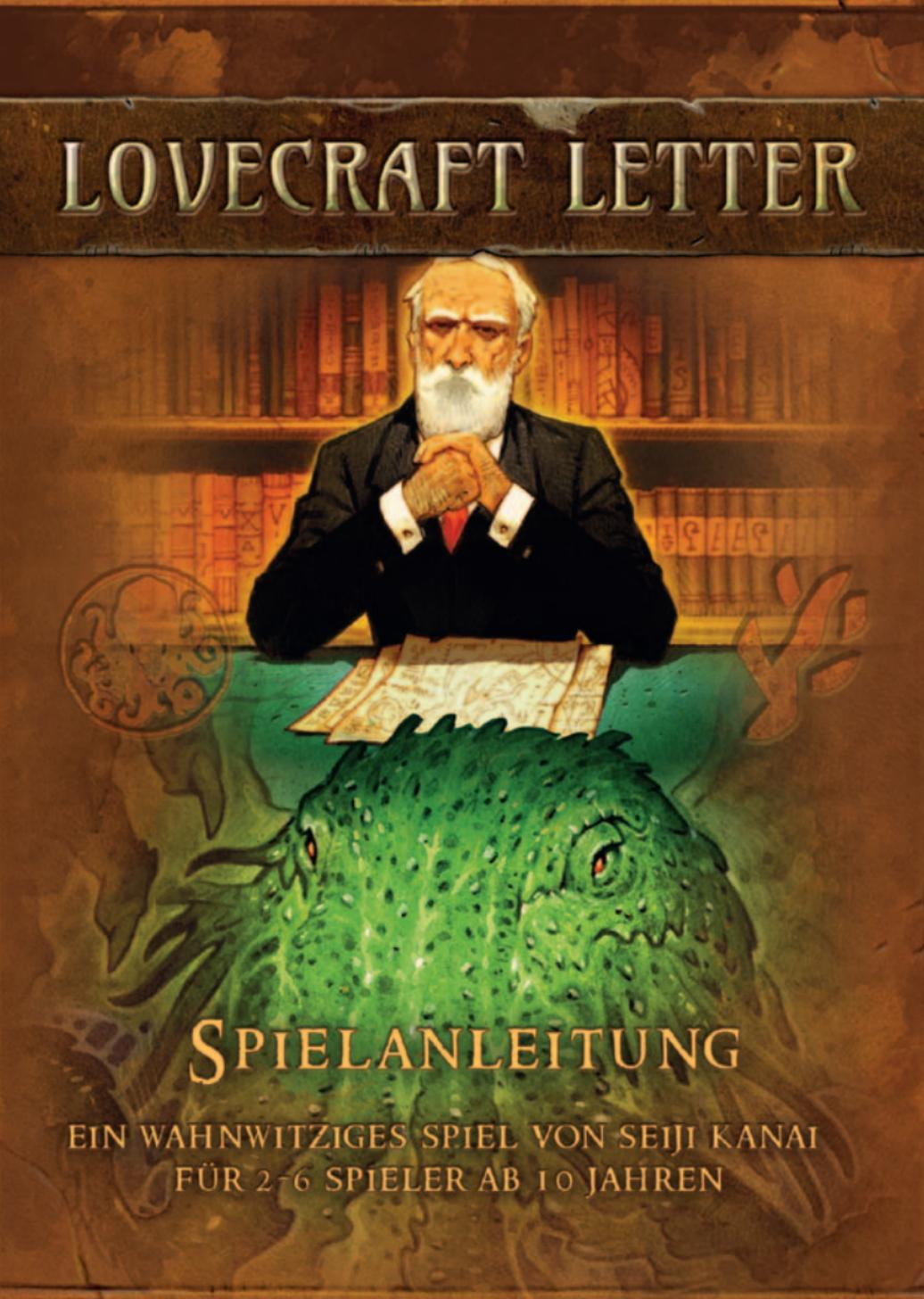


LOVECRAFT LETTER



SPIELANLEITUNG

EIN WAHNWITZIGES SPIEL VON SEIJI KANAI
FÜR 2-6 SPIELER AB 10 JAHREN

Die Geschichte

In den 1920ern

brechen abenteuerlustige Menschen auf,

um in der Ferne ihr Glück zu versuchen. Dein Cousin ist dabei in Ägypten auf etwas sehr Mysteriöses gestoßen. Seltsame Schatten, die zum Leben erwachen ... Schriftzeichen mit nicht identifizierbaren Texten und merkwürdige Symbole ...

Nach deiner Ankunft stellst du fest, dass dein Cousin verschollen ist. Du beginnst den Fall zu untersuchen. Doch hättest du niemals mit dem Schrecken gerechnet, der dich nun erwartet.

Kairo, am 16. April 1928

Lieber Cousin,

Die Hieroglyphen sprechen zu mir und berichten vom Schwarzen Pharao und seinen wertvollsten Schätzen. Ich kann es nicht erklären, doch fühle ich mich beobachtet. Sowohl in den Gassen des Suqs, im Schatten der Ausgrabungsstätte und nun auch in meinen Träumen.

Es ruft mich.

Ich kann nicht länger bleiben.

Du musst herkommen und meine Arbeit beenden. Ansonsten sind wir alle verdammt ...

A.J. McBride

Spielmaterial



25 Spielkarten

Im Spiel sind 25 Spielkarten enthalten. 16 besitzen ausschließlich normale Funktionen, 9 besitzen zusätzlich Wahnsinnsfunktionen und werden ab jetzt Wahnsinnskarten genannt.



- 1 Name:** Der Name der Spielkarte
- 2 Kartenwert:** Der Wert der Karte bestimmt am Rundenende den Gewinner.
- 3 Kartenanzahl:** Von jeder Karte gibt es ein oder mehrere Exemplare entsprechend der Anzahl an Symbolen. Es gibt das Symbol für normale Funktionen (🔥) und für Wahnsinnsfunktionen (🟢).
- 4 Kartenfunktion:** Dieser Text beschreibt die Funktion der Karte. Normale Karten besitzen nur eine normale Funktion (5a), Wahnsinnskarten besitzen eine normale Funktion (5a) und eine Wahnsinnsfunktion (5b).

6 Übersichtskarten

Die Übersichtskarten geben einen kurzen Überblick über die Spielkarten und deren Funktionen. Zusätzlich ist in Klammern angegeben, wie oft jede Spielkarte im Spiel vorhanden ist. Auf der einen Seite stehen die Karten mit normalen Funktionen, auf der anderen Seite die Karten mit Wahnsinnsfunktionen.



18 Geisteszustandplättchen

Die Spieler bekommen diese beidseitigen Plättchen am Rundenende, wenn sie die Runde normal oder wahnsinnig gewonnen haben.

Spielidee

In *Lovecraft Letter* folgen die Spieler Spuren nach dem verschollenen Verwandten, die offensichtlich für sie bereitgelegt wurden. Sie müssen darauf achten, dass einige dieser Spuren verbotene Geheimnisse beinhalten oder von übernatürlichen Wesen geschützt werden, die den Spielern den Verstand rauben und sie in den Wahnsinn stürzen können. Während des Spiels besitzt ihr immer eine geheime Handkarte mit der Spur, der ihr für den Moment folgt. Aber einige Spuren sind gefährlicher als andere und können statt Mitspielern die Spieler selber aus der Runde ausscheiden lassen.

Der Spieler, der am Rundenende die Handkarte mit dem höchsten Wert besitzt, hat den wichtigsten Hinweis auf den verschollenen Verwandten gefunden und gewinnt die Runde!

Das Besondere in *Lovecraft Letter*

Im Gegensatz zu anderen *Love Letter*-Ausgaben besitzt *Lovecraft Letter* Wahnsinnsfunktionen. Alle Wahnsinnsfunktionen sind sehr mächtig, bedeuten aber ein erhöhtes Risiko während der Runde. Außerdem wird es für die Spieler schwieriger, das Spiel zu gewinnen.

Die Spieler sollten diese Wahnsinnsfunktionen weise einsetzen und müssen die anderen daran hindern, das Spiel zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Die Spieler legen den *Gehirnzylinder der Mi-Go* offen bereit. Sie mischen die übrigen 24 Spielkarten und legen diese als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Die Spieler legen die oberste Karte des Nachziehstapels als Reservekarte verdeckt beiseite.

Achtung: Beim Spiel zu zweit ziehen die Spieler **zusätzlich** die nächsten 5 Karten des Nachziehstapels und legen sie **offen** neben die Reservekarte. Diese Karten sind in dieser Runde nicht im Spiel.

Jeder Spieler erhält 1 Karte vom Nachziehstapel, die er auf die Hand nimmt und vor den anderen Spielern geheim hält. Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler 1 Übersichtskarte und legt sie vor sich ab.

Der Spieler, der zuletzt in Ägypten war, beginnt das Spiel. Alternativ bestimmt ihr auf beliebige Weise einen Startspieler.

ERSATZTEILSERVICE:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn durch. Am Rundenende wird ein Gewinner abhängig vom Wert seiner Handkarte und dessen Geisteszustand (normal oder wahnsinnig) bestimmt. Wenn ein Spieler eine gewisse Anzahl an Runden in einem bestimmten Geisteszustand gewonnen hat, gewinnt er auch das Spiel!

Ein Spielzug

Der Spieler, der am Zug ist, zieht zunächst die oberste Karte des Nachziehstapels und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Da er zuvor bereits 1 Karte auf der Hand hatte, besitzt er nun 2 Handkarten.

Er wählt 1 dieser 2 Handkarten und spielt sie offen vor sich aus. Die andere Karte behält er weiterhin verdeckt auf der Hand.

Hat die ausgespielte Karte eine Funktion, muss der Spieler sie jetzt ausführen, auch wenn es zu seinem Nachteil ist. Abschließend legt er sie offen auf seinen persönlichen Ablagestapel, den er vor sich bildet. Die Karten des Ablagestapels werden leicht versetzt übereinandergelagt, sodass erkennbar ist, welche Karten bereits gespielt wurden.

Damit ist sein Zug beendet, und der Spieler links von ihm ist am Zug.

Hinweis: Die Funktionen und Besonderheiten der Karten sind ab Seite 9 unter „*Der Cthulhu-Mythos*“ genau beschrieben.

Karten ablegen

Die Spieler müssen aufgrund verschiedener Kartenfunktionen oftmals Karten ablegen. Dies bedeutet immer, dass der Spieler diese Karten offen auf seinen Ablagestapel legt, die Funktion dieser Karte aber nicht ausführt.

Wahnsinn und Wahnsinnskontrolle

Liegt eine Wahnsinnskarte offen auf dem Ablagestapel eines Spielers, unabhängig davon, wie sie dort gelandet ist, ist dieser Spieler in Kontakt mit verbotenem Wissen gekommen und wird sofort für den Rest der

Runde wahnsinnig. Hat der Spieler die Karte gespielt, führt er erst noch deren normale Funktion aus!

Spielt ein wahnsinniger Spieler in einem folgenden Spielzug eine Wahnsinnskarte aus, darf er entweder die normale Funktion oder die Wahnsinnsfunktion der Karte nutzen. Er muss eine Funktion wählen und darf nicht beide verwenden.

Ein wahnsinniger Spieler riskiert aber, jederzeit mental zusammenzubrechen. Zu Beginn jedes seiner folgenden Spielzüge, bevor er die neue Handkarte zieht, muss er die Wahnsinnskontrolle durchführen. Dazu deckt er so viele Karten eine nach der anderen vom Nachziehstapel auf, wie er bereits an Wahnsinnskarten auf seinem Ablagestapel liegen hat. Deckt er dabei eine Wahnsinnskarte auf, scheidet er sofort aus der Runde aus. Der Spieler legt die aufgedeckten Karten anschließend offen auf seinen Ablagestapel, ohne deren Funktionen auszuführen.

Kann der Spieler die Wahnsinnskontrolle nicht vollständig durchführen, indem er den Nachziehstapel leert, bevor er die notwendige Anzahl an Karten aufgedeckt hat, endet die Runde sofort mit der Wertung. Siehe „Rundenende“ unten auf dieser Seite.

Ausscheiden

Scheidet ein Spieler aus der laufenden Runde aus, legt er seine Handkarte offen auf seinen Ablagestapel, die Funktion dieser Karte wird nicht ausgeführt. Der Spieler nimmt bis zum Ende dieser Runde nicht mehr am Spiel teil. Stattdessen wird er in der Spielreihenfolge übersprungen und kann nicht mehr von den anderen Spielern als Ziel einer Kartenfunktion gewählt werden.

Rundenende

Die laufende Runde endet:

Wenn alle bis auf einen Spieler ausgeschieden sind. Dieser Spieler gewinnt die Runde.

ODER

Wenn der Nachziehstapel am Ende des Zuges eines Spielers aufgebraucht ist. In diesem Fall wird wie folgt ausgewertet: Die Spieler, die noch nicht ausgeschieden sind, decken die Handkarten auf. Besitzen mehrere Spieler denselben Kartenwert, scheiden sie aus der Runde aus. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert gewinnt die Runde. Scheiden alle Spieler aus, gewinnt ausnahmsweise niemand die Runde.

ODER

Wenn ein Spieler *Cthulhu* ausspielt und dessen Siegbedingung erfüllt. Der Gewinner prüft nun seinen Geisteszustand. Besitzt er 1 oder mehr Wahnsinnskarten auf seinem Ablagestapel, ist er wahnsinnig, ansonsten ist er normal.

Der Spieler erhält ein Geisteszustandsplättchen und legt es mit der Seite nach oben vor sich ab, die seinem Geisteszustand entspricht: Ist er wahnsinnig, zeigt das Symbol  nach oben, ist er normal, zeigt das Symbol  nach oben.

Neue Runde

Bevor eine neue Runde beginnt, werden die unter *Spielvorbereitung* beschriebenen Punkte erneut durchgeführt. Es beginnt nun der Gewinner der vorherigen Runde und ist zuerst am Zug.

Spielende

Das Spiel endet in einem der folgenden 3 Fälle:

-  Ein Spieler besitzt 2  Geisteszustandsplättchen.
-  Ein Spieler besitzt 3  Geisteszustandsplättchen.
-  Ein Spieler gewinnt eine Runde dank der Siegbedingung von *Cthulhu*.

Dieser Spieler hat den Cousin wiedergefunden und gewinnt **Lovecraft Letter!**

Der Cthulhu-Mythos

Generell gilt:

Verlangt die Funktion einer Spielkarte von dir, zunächst einen Spieler zu wählen, dürfen nur Spieler gewählt werden, die noch nicht aus der laufenden Runde ausgeschieden sind.

Weiterhin dürfen nur Spieler gewählt werden, die aktuell nicht durch *Älteres Zeichen* oder *Liber Ivonis* geschützt sind.

Sind alle Mitspieler durch diese Karten geschützt, kann niemand gewählt werden, und du musst deine ausgespielte Karte offen auf den Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird. Die Ausnahme bilden *Randolph Carter* und *Nyarlatheotep*. In diesem Fall **musst** du dich selbst wählen.



Investigatoren

Die Investigatoren versuchen die Mysterien des Necronomicon zu entschlüsseln. Sie befragen jeden, der in Kontakt mit unheimlichen Wesen gekommen ist. Außerdem stoppen sie jeden, der dabei eine zu tiefe Verbindung mit diesen Wesen eingegangen ist.



● Wenn du die Investigatoren ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Du hast 1 Versuch, den Wert auf seiner Handkarte zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf eine „1“ zu tippen.

Hast du richtig geraten, scheidet dieser Spieler sofort aus. Liegst du falsch, geschieht nichts.

Tiefe Wesen

Diese amphibischen Wesen dienen Vater Dagon und Cthulhu. Sie paaren sich mit weiblichen Menschen, um ihre Anzahl zu erhöhen. Die geborenen Kinder bekommen nach und nach fischähnliche Merkmale und kehren später ins Meer zurück.



● Dieselbe Funktion wie bei den *Investigatoren*.

● Wenn du *Tiefe Wesen* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Hat dessen Handkarte den Wert „1“, scheidet er sofort aus. Wenn nicht, hast du 1 Versuch, den Wert auf seiner Handkarte zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf eine „1“ zu tippen.

Hast du richtig geraten, scheidet dieser Spieler sofort aus. Liegst du falsch, geschieht nichts.

Katzen von Ulthar

Auf der anderen Seite des Flusses Skai in den Traumlanden, sind in der Stadt Ulthar die Katzen durch ein ungewöhnliches Ereignis zu angsteinflößenden Objekten geworden. Seitdem ist Ulthar ein Zufluchtsort für Katzen. Sie sprechen die menschliche Sprache und geben manchmal hilfreiche Hinweise.



● Wenn du die *Katzen von Ulthar* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Er muss dir seine Handkarte zeigen. Schau dir die Karte an, aber achte darauf, sie vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.

Weltraum-Met

Ein Getränk, das die Sinne schärft und das Unsichtbare sichtbar macht. Das Met ist bei der Durchführung magischer Rituale sehr hilfreich. Es soll sogar einen Weg bieten, die Große Bibliothek von Celaeno zu erreichen.



● Dieselbe Funktion wie bei den *Katzen von Ulthar*.

● Wenn du das *Weltraum-Met* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Er muss dir seine Handkarte zeigen. Schau dir die Karte an, aber achte darauf, sie vor den anderen Mitspielern geheim zu halten. Ziehe danach 1 Karte, so dass du 2 Handkarten besitzt. Spiele 1 Handkarte aus und nutze deren Funktion.

Große Rasse von Yith

Psychische begabte Wesen, die vor Aonen zur Erde geflohen sind, als ihr Heimatplanet zerstört wurde. Auf der Erde treten sie als große, konische Wesen auf. Um alles zu lernen, was es zu lernen gibt, übernehmen sie Lebewesen der Vergangenheit und Zukunft und sperren deren Bewusstsein in ihren konischen Körpern ein.



● Wenn du die *Große Rasse von Yith* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Vergleiche den Wert deiner verbliebenen Handkarte mit dem Wert der Handkarte des gewählten Spielers, indem ihr euch die Karten gegenseitig zeigt. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten. Der Spieler mit dem niedrigeren Wert scheidet sofort aus.

Im Falle eines Gleichstands scheidet kein Spieler aus.

Hund von Tindalos

Diese Hunde jagen ihr Ziel durch Zeit und Raum. Sie erscheinen aus dem Nichts und greifen die Beute an. Auch Zeitreisende müssen vorsichtig sein; sobald solch ein Hund die Spur aufgenommen hat, jagt er sein Ziel bis zum Ende des Opfers.



● Dieselbe Funktion wie bei der *Großen Rasse von Yith*.

● Wenn du den *Hund von Tindalos* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler, der nicht wahnsinnig ist. Er scheidet sofort aus. Falls alle Mitspieler wahnsinnig sind, geschieht nichts.

Älteres Zeichen

Die glaubwürdigste Theorie besagt, dass es sich hierbei um eine Waffe handelt, mit der man die Großen Alten bekämpfen kann. Es handelt sich um ein in einen Stein gemeißeltes Symbol, das ihre Diener abwehrt.



● Wenn du *Älteres Zeichen* ausspielst und auf deinen Ablagestapel legst, bist du ab sofort bis zu deinem nächsten Zug geschützt. Die Funktionen von Spielkarten können dir nichts anhaben. Aber nur bis zum Beginn deines nächsten Zuges, dann ist ihre schützende Funktion beendet.

Liber Ivonis

Dieses berühmte Buch der Magie, geschrieben von Eibon, dem mächtigen Zauberer aus dem alten Hyperborea, wurde im Laufe der Zeit in viele Sprachen übersetzt. Dies ist die lateinische Ausgabe. Da beide Bücher teilweise dieselben Informationen beinhalten und voll von arkanem, verbotenen Wissen sind, wird es oft mit dem Necronomicon verglichen.



- Dieselbe Funktion wie beim Älteren Zeichen.
- Wenn du das *Liber Ivonis* ausspielst und auf deinen Ablagestapel legst, kannst du bis zum Ende der Runde nicht mehr ausscheiden. Dies betrifft ...:
 - ☞ die *Wahnsinnskontrolle*. Du musst sie trotzdem zu Beginn jeder deiner Spielzüge durchführen und Karten aufdecken.
 - ☞ *Investigatoren* oder *Tiefe Wesen*, mit denen Mitspieler den Wert deiner Handkarte korrekt tippen. Du antwortest nur „korrekt getippt“.
 - ☞ die *Große Rasse von Yith* oder den *Hund von Tindalos*, wenn deine Handkarte einen niedrigeren Wert als die des Mitspielers hat.
 - ☞ Das Ausspielen des *Necronomicon* oder *Cthulhu* während deines Spielzugs.
 - ☞ Das Ausspielen des *Gehirnzylinders der Mi-Go*.

Dr. Henry Armitage

Als Bibliothekar der Miskatonic-Universität hat er das *Unbekannte* erforscht, Magie erlernt und kann denjenigen wertvolle Informationen geben, die sich zu fragen trauen.



- Wenn du *Dr. Henry Armitage* ausspielst, wähle einen beliebigen Spieler, du darfst auch dich selbst wählen. Dieser Spieler muss seine Handkarte offen auf seinen Ablagestapel legen, ohne dass deren Funktion ausgeführt wird. Anschließend zieht er eine neue Karte vom Nachziehstapel auf seine Hand. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmt er stattdessen die Reservekarte.

Sind alle Mitspieler durch das *Ältere Zeichen* oder das *Liber Ivonis* geschützt, **musst** du dich selbst wählen und die Funktion von *Dr. Henry Armitage* ausführen. Muss ein Spieler durch die Funktion von *Dr. Henry Armitage* das *Necronomicon* oder *Cthulhu* ablegen, so scheidet er sofort aus und zieht keine neue Handkarte.

Mi-Go

Mi-Go sind Wesen von Yuggoth. Sie sind sehr intelligent und allwissend. Mi-Go stehlen manchmal menschliche Gehirne und transportieren diese in Gehirnzylindern. Sie können große Distanzen im Weltraum überbrücken.



● Dieselbe Funktion wie bei Professor Henry Armitage.

● Wenn du Mi-Go ausspielst, wähle einen Mitspieler. Nimm dessen Handkarte auf deine Hand, so dass du 2 Handkarten besitzt. Spiele 1 Handkarte aus und nutze deren Funktion.

Der Mitspieler nimmt stattdessen den *Gehirnzylinder der Mi-Go* auf die Hand.

Randolph Carter

Randolph Carter ist auch als „Der Träumer“ bekannt. Er kann verborgene Wunschgebilde sehen und mit Katzen sprechen. Er benutzte den silbernen Schlüssel, um durch die silberne Tür zu verschwinden und wurde seitdem nicht mehr gesehen. Um ihn zu treffen, muss man die sieben Stufen des leichten Schlummers hinabsteigen und die Traumlande betreten. Natürlich ist das extrem gefährlich.



● Wenn du Randolph Carter ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Tausche deine verbliebene Handkarte mit der Handkarte dieses Spielers. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.

Nyarlatotep

Das kriechende Chaos. Er ist auch unter dem Namen „Der Gott der 999 Erscheinungsformen“ bekannt und hier in seiner von ihm bevorzugten menschlichen Gestalt anzutreffen. Sein erklärtes Ziel ist es, die Welt mit Chaos und Zerstörung zu überziehen.



● Dieselbe Funktion wie bei Randolph Carter.

● Wenn du Nyarlatotep ausspielst, nimm alle Handkarten der Mitspieler. Schau dir die Karten an und gib jedem Mitspieler 1 Karte deiner Wahl zurück.

Du nimmst die Handkarten der Mitspieler nicht auf deine Hand, so dass du deine Handkarte nicht weggeben darfst.

Der silberne Schlüssel

Dieser Schlüssel, geschmückt mit ungewöhnlichen Arabesken, wird in der Carter-Familie seit Generationen von Hand zu Hand weitergegeben, einer Familie, die seit langem mit verbotenen Zaubern in Verbindung gebracht wird. Gemäß Etienne-Laurent de Marigny öffnet er die Tür zur anderen Seite. Der Legende nach wurde der Schlüssel in Hyperborea geschmiedet und taucht immer dann aus eigenen Stücken auf, wenn die magischen Bedingungen erfüllt sind.



Der silberne Schlüssel besitzt keine Funktion, so dass du ihn nach dem Ausspielen direkt auf deinen Ablagestapel legst.

Er hat jedoch folgende Besonderheit: Hast du zu Beginn deines Zuges deine zweite Handkarte gezogen und den silbernen Schlüssel in Kombination mit einer Karte auf der Hand, die einen Wert von „5“ oder höher hat, dann **musst** du den silbernen Schlüssel ausspielen. Du hältst die auf deiner Hand verbleibende Karte aber in jedem Fall vor deinen Mitspielern geheim.

Hinweis: Natürlich kannst du auch bluffen und den silbernen Schlüssel ausspielen, obwohl du eine Karte mit einem niedrigeren Wert auf der Hand hast.

Der leuchtende Trapezoeder

Es ist ein mächtiges Artefakt in einer metallenen Schachtel. Es gibt das Gerücht, dass man mit seiner Hilfe Nyrlathotep herbeirufen kann.



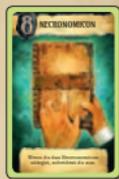
Dieselbe Funktion wie Der silberne Schlüssel. Bist du wahnsinnig, ignorierst du diese Funktion.

Der leuchtende Trapezoeder besitzt keine Funktion, so dass du ihn nach dem Ausspielen direkt auf deinen Ablagestapel legst.

Er hat jedoch folgende Besonderheit: Hast du zu Beginn deines Zuges deine zweite Handkarte gezogen und den leuchtenden Trapezoeder in Kombination mit einer Karte auf der Hand, die einen Wert von „5“ oder höher hat, dann gewinnst du sofort die Runde.

Necronomicon

Das „Kitab Al Azif“, geschrieben vom „verrückten Araber“ Abdul Alhazred, wurde übersetzt und später „Necronomicon“ genannt. Aufgrund seines äußerst gefährlichen Inhalts wurden die meisten Exemplare zerstört. Die übrigen Exemplare sind meistens unvollständig. Nach diesem Werk war dein Cousin A.J. McBride auf der Suche. Findest du es, wirst du wohl auch ihn wiederfinden.



Das Necronomicon besitzt keine Funktion, so dass du es nach dem Ausspielen direkt auf deinen Ablagestapel legst.

Es hat jedoch folgende Besonderheit: Wenn du es ausspielst oder es aus einem anderen Grund auf den Ablagestapel legen musst, scheidest du sofort aus; auch durch eine Wahnsinnskontrolle!

Cthulhu

Cthulhu wartet träumend in seinem Haus in R'lyeh. Die Diener Cthulhus glauben daran, dass die versunkene Stadt R'lyeh aus den Tiefen des Pazifiks aufsteigen wird, wenn die Sterne richtig stehen. Und dann wird auch Cthulhu erwachen. Wenn das geschieht, wird die Welt voller Furcht, Schrecken und Zerstörung sein und schließlich untergehen.



Dieselbe Funktion wie das Necronomicon.

Cthulhu besitzt keine Funktion so dass du ihn nach dem Ausspielen direkt auf deinen Ablagestapel legst.

Er hat jedoch folgende Besonderheit: Wenn du ihn ausspielst und bereits zusätzlich zu Cthulhu 2 oder mehr Wahnsinnskarten auf deinem Ablagestapel hast, gewinnst du das Spiel! Wenn nicht, scheidest du sofort aus der Runde aus!

Gehirnzylinder der Mi-Go

Wenn du den Gehirnzylinder der Mi-Go ausspielst, scheidest du aus.





Pegasus Spiele

Autor: Seiji Kanai

Illustrationen: Vincent Dutrait

Layout: Chris Conrad

Übersetzung & Realisation: Henning Kröpke

Copyright © der deutschen Ausgabe 2017 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz
von Alderac Entertainment Group (AEG).

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)