

HÖLLENHAUS

von Troy Denning

Das unheimliches Abenteuerspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

Fables Mondlicht beleuchtet die kahlen Bäume im Garten des verfallenden Herrenhauses. Nur leises Knacken brechender Zweige verrät, dass sich im schützenden Dunkel der Nacht eine Gruppe unerschrockener Jäger vorsichtig einen Weg durch das dichte Unterholz bahnt. Jeder Schritt kann in diesem unbekanntem Gelände tödliche Überraschungen bedeuten. Auf wen werden sie treffen, in diesem düsteren Gemäuer, das die Nachbarn nur das HÖLLENHAUS nennen? Und werden sie es schaffen, ihren Auftrag zu erfüllen?

Tatsächlich aber hat der dunkle Hausherr schon längst die Kreaturen der Nacht beschworen und uralte Rituale vollzogen, um auch diese Jäger zu willenlosen Dienern zu machen. Mit einem siegesgewissen Lächeln begibt sich der Meister zum Fenster, um das bevorstehende Spektakel zu genießen. Denn er weiß: Mit jeder Minute wächst seine Macht und seine Heerscharen umkreisen bereits die ahnungslosen Opfer ...

Spielmaterial

110 Spielkarten (6 Personen-Jäger [violett], 12 Meister [schwarz], 36 Jägerkarten [blau], 10 Artefakte [gelb], 12 Dienerkarten [rot], 26 Machenschaften [grün], 6 Personen-Diener [schwarz], 2 Karten mit 10 Artefaktmarkern zum Ausschneiden, 56 Quadratische Karten (50 Grundstückskarten, 6 „Treppen der Willensstärke“), 6 Spielfiguren und 6 Willensstärke-Spielsteine in 6 Farben, 1 zehenseitiger Würfel (die 0 zählt als 10), 1 Spielanleitung.

Einige Kartensätze sind durchnummeriert, aber nicht jeder Satz enthält alle Nummern:

Machenschaften: 1-5, 7, 8, 10-14, 16-18, 20-25, 27, 31, 34, 37, 38.

Jägerkarten: 1-35, 37. **Dienerkarten:** 6, 8, 9, 15, 19, 26, 28-30, 32, 35, 36.

Ziel des Spiels

Ein JÄGER gewinnt, wenn er den (oder die) Meister im Kampf besiegt. Zuvor jedoch muss er in den Besitz eines bestimmten, auf dem Gelände versteckten Artefakts gelangen. Denn nur mit diesem hat er eine realistische Chance, den Meister zu vernichten. Ein Jäger, dem dies gelingt, gewinnt für die ganze Gruppe, nicht für sich allein.

Ein DIENER gewinnt, wenn er es schafft, mit dem für seinen Meister tödlichen Artefakt das Tor zu erreichen. Er ist dann alleiniger Sieger des Spiels und steigt zum neuen Günstling des Meisters auf.



Spielvorbereitungen

- Vor dem allerersten Spiel müssen noch die beiden Karten mit den Artefaktmarkern herausgesucht und zugeschnitten werden.
- Der Spielplan wird jedes Mal neu aus den Grundstückskarten zusammengesetzt. Die Karte „Tor“ kommt in die untere linke Ecke des zukünftigen Spielplans, die „Krypta“ in die obere rechte Ecke. Dann werden die Grundstückskarten in Haus- und Gartenkarten sortiert, gemischt und als 2 verdeckte Stapel bereitgelegt. TIPP: Damit die Abstände später stimmen, legt man einfach verdeckt 6 beliebige Grundstückskarten rechts an das „Tor“ an (ca. 40 cm). Oben an die letzte Karte werden fünf weitere angelegt und darüber dann die „Krypta“. Wenn alles passt, werden die „Füllkarten“ wieder entfernt.

- Vor dem ersten Spiel sucht man die violetten und schwarzen Personenkarten, die schwarzen Meisterkarten und die gelben Artefaktkarten aus den Spielkarten heraus.

- Dann ermitteln die Spieler, wer als Diener und Jäger ins Spiel geht. Wer die niedrigste Zahl würfelt, wird der Erste Diener und darf sich zuerst eine violette Personenkarte aussuchen, die ihn in diesem Spiel verkörpern soll. Diese und die entsprechende schwarze Personenkarte legt er dann aufeinander vor sich aus (die schwarze offen als obere). Anschließend wählen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Personenkarten und legen sie ebenfalls übereinander vor sich aus (die violette offen als obere).

- Der Erste Diener nimmt sich jetzt die schwarze Spielfigur und den schwarzen Spielstein und stellt die Figur in die „Krypta“. (Den Spielstein benötigt er erst, wenn er später zum Jäger werden sollte ...) Dann wählt jeder Jäger eine Spielfigur und einen Spielstein der gleichen Farbe und nimmt sich eine Karte „Treppe der Willensstärke“. Die Spielfigur wird auf das „Tor“ und der Spielstein auf den Wert 6 der eigenen Willensstärketreppe gestellt.

- Der Erste Diener zieht nun verdeckt eine schwarze Meisterkarte, die nur er sich ansehen darf. Dann legt er diesen Meister verdeckt neben die Krypta. Die restlichen Meisterkarten werden in diesem Spiel nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt. TIPP: Für die ersten Spiele wählt man besser einen Meister mit einem geringen Kampfwert (16 oder 17).

- Jetzt braucht der Erste Diener ein wenig Zeit: Er sucht anhand der Zahlen auf der Meisterkarte die entsprechenden Spielkarten aus dem Stapel der Jäger-, Diener- und Machenschaftenskarten heraus und mischt diese gründlich mit allen Artefaktkarten zu einem Stapel. Alle übrigen Karten werden für dieses Spiel in die Schachtel zurückgelegt.

- Anschließend teilt der Erste Diener vom herausgesuchten Kartenstapel an jeden Spieler (auch sich) 4 Spielkarten aus. Die restlichen legt er als verdeckten Vorratsstapel auf den Tisch. Sollte dieser Stapel im Spielverlauf zu Ende gehen, wird der Ablagestapel zum neuen Vorratsstapel gemischt.

- Ist unter diesen 4 Karten eine Artefaktkarte, legt der betreffende Spieler sie offen neben seine Personenkarte und darauf den entsprechenden Artefaktmarker. Der Marker zeigt an, dass dieser



Spieler das Artefakt bei sich trägt. Man darf nur ein Artefakt gleichzeitig besitzen, überzählige werden offen neben das Tor gelegt.

- Tragen eine oder mehrere der 4 ausgeteilten Karten die Bezeichnung „Sofort ausspielen!“, so werden diese von den betreffenden Spielern abgelegt; sie bilden den „Grundstock“ des Ablagestapels. Ausnahmsweise ist es an dieser Stelle erlaubt, für abgelegte Karten entsprechend viele vom Vorratsstapel nachzuziehen. Sollte irgendwann im Spielverlauf der Vorratsstapel zu Ende gehen, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Vorratsstapel verwendet.
- Jetzt zieht jeder Spieler 3 Grundstückskarten (nach Belieben: Haus- und/oder Gartenkarten) und legt sie offen vor sich aus.
- Der Jäger, der die höchste Zahl gewürfelt hatte, beginnt das Spiel.

Spielablauf

Jede Runde besteht aus 5 Aktionsphasen, die ein Spieler (Jäger und Diener) nacheinander in der vorgegebenen Reihenfolge durchlaufen muss, bevor sein linker Nachbar an die Reihe kommt. Mit einem Stern (*) gekennzeichnete Aktionen MÜSSEN durchgeführt werden, die anderen sind freiwillig.

Phasen In Jeder Runde

1. Erste Kartenphase
 - a) Reaktion*
 - b) Karten „Nur bei Zugbeginn spielbar“ ausspielen
 - c) Ablegen
2. Grundstückskarten auslegen
 - a) 2 legen*
 - b) 2 ziehen *
3. Figur bewegen
 - a) 1. Zug und Karte ziehen*
 - b) 2. Zug und Karte ziehen
 - c) 3. Zug und Karte ziehen
4. Kämpfen
5. Zweite Kartenphase
 - Karten „Nur am Zugende spielbar“ ausspielen

Phase 1: Erste Kartenphase

a) Pflichtaktion: Falls vor der eigenen Personkarte eine Karte liegt – die zuvor gegen die eigene Figur gespielt wurde –, muss man zuerst

die Anweisungen dieser Karte befolgen. (In der ersten Runde eines Spiels kann dieser Punkt daher bedenkenlos übersprungen werden...)

b) Freiwillige Aktion: Schließlich dürfen beliebig viele Karten mit dem Aufdruck „Nur bei Zugbeginn spielbar“ ausgespielt werden.

c) Freiwillige Aktion: Anschließend darf eine beliebige Anzahl von Handkarten – ersatzlos – abgelegt werden.

Der Einsatz von Karten

- Mit Ausnahme eines mitgeführten Artefakts sind alle Spielkarten, die im Spielverlauf gezogen werden, verdeckt zu halten.
- Im Prinzip können Spielkarten beliebig lange auf der Hand gehalten und zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden – es sei denn, der Kartentext bestimmt etwas anderes. Grundsätzlich gilt: Sollten sich einmal Karten- und Regeltext widersprechen, so gilt jeweils der Kartentext!
- Spielkarten, die auf einen Spieler wirken sollen, werden offen vor dem „Opfer“ ausgelegt, falls die Wirkung über den Spielzug des Ausspielers hinaus andauert. Sobald ihre Wirkung endet, kommen die Karten auf den Ablagestapel. Und natürlich dürfen mehrere Karten auf denselben Spieler gespielt werden!
- Kein Spieler darf zu Beginn von Phase 2 mehr als 4 Spielkarten auf der Hand halten (ein ausliegendes Artefakt zählt mit!), daher muss er die überzähligen entweder in Phase 1b ausspielen oder spätestens in Phase 1c abwerfen.
- Eine neue Spielkarte erhält man ausschließlich durch eine Bewegung (max. 3 pro Runde) der eigenen Spielfigur, d.h. nach dem Betreten einer neuen Grundstückskarte.
- Eine Spielkarte mit dem Aufdruck „Sofort ausspielen“ muss direkt nach dem Ziehen ausgespielt werden.
- Jeder Spieler darf nur ein Artefakt besitzen. Wer ein weiteres zieht, muss sofort eines seiner Wahl wieder ablegen.
- Artefakte dürfen jederzeit abgelegt oder aufgenommen werden. Wer ein Artefakt ablegen will, legt den entsprechenden Marker verdeckt auf die Grundstückskarte, auf der die eigene Spielfigur gerade steht; die zugehörige Artefaktkarte wird offen neben das Tor gelegt. Ein Spieler darf ein Artefakt aufnehmen, wenn sich seine Spielfigur auf derselben Grundstückskarte befindet wie der Artefaktmarker. Anschließend nimmt sich dieser



Spieler auch die zugehörige Artefaktkarte, legt sie neben seine Personenkarte und platziert den Artefaktmarker darauf.

Phase 2: Grundstückskarten spielen

a) Pflichtaktion: In einer Runde müssen 2 Grundstückskarten ausgespielt werden – sofern das noch möglich ist. Jede ausgespielte Grundstückskarte muss

1. innerhalb der Grundstücksgrenzen (Spielfläche) UND
2. direkt an eine bereits ausliegende Grundstückskarte angelegt werden. Diagonales Anlegen („über Eck“) ist nicht erlaubt.

b) Pflichtaktion: Wer Grundstückskarten ausgelegt hat, muss sich nun für jede soeben ausgelegte Grundstückskarte eine neue von den Vorratsstapeln nehmen – sofern noch genügend vorhanden sind.

Platzieren von Grundstückskarten

Gartenkarten: Mehrere Gartenkarten tragen in der unteren Hälfte einen zweiten, „übergeordneten“ Namen, was bedeutet, dass das abgebildete Gartenelement mehrfach vorkommt. So trägt z.B. die Karte KÜRBISBEET die zweite Bezeichnung GEMÜSEGARTEN. Die erste Karte mit einer solchen zweiten Bezeichnung darf wie gewohnt frei ausgelegt werden. Alle später gelegten Karten mit dieser Bezeichnung dürfen dann nur noch an mindestens eine bereits ausliegende Karte mit derselben Bezeichnung angelegt werden. Den „Rasen“ gibt es zwar auch mehrfach, da er aber keine zweite Bezeichnung trägt, darf er ohne Einschränkung überall angelegt werden. Sind alle ausliegenden Karten derselben Bezeichnung von anderen Grundstückskarten eingeschlossen, darf keine weitere Karte mit dieser Bezeichnung mehr ausgelegt werden. Der Spieler muss dann eine andere Grundstückskarte auslegen.

Hauskarten: Die erste Hauskarte muss immer an die Krypta angelegt werden! Hauskarten müssen immer an eine bereits ausliegende Hauskarte angelegt werden, wobei Türen und Mauern der beiden Teile aneinander passen müssen. Hauskarten müssen so platziert werden, dass auch nach dem Legen noch alle Räume durch Türen zugänglich sind und keine abgetrennten Räume entstehen. Dazu darf die Karte, die man anlegen möchte, auch beliebig gedreht werden. Hauskar-



ten dürfen nicht so platziert werden, dass es den Jägern unmöglich wird, einen Raum zu betreten. Es ist nicht zulässig, eine Tür an eine Grundstücksgrenze zu legen.

Sobald man 3 „unbrauchbare“ Grundstückskarten hat, darf eine von diesen offen abgelegt und dafür eine neue vom Stapel gezogen werden.

Phase 3: Figur bewegen

a) Pflichtaktion: In jedem Zug muss man seine Spielfigur 1 Grundstückskarte weit bewegen, man darf sie bis zu 3 bewegen. Nicht erlaubt sind diagonale Bewegungen oder Züge über „leere“ Felder (d.h. Felder, auf denen noch keine Grundstückskarte liegt). Auch darf eine Grundstückskarte im selben Zug nicht mehrmals betreten werden. Im Haus muss ein Jäger immer die Türen benutzen; Diener dürfen auch durch Wände gehen. Wer seine Figur in seinem Zug auf eine Grundstückskarte zieht, muss einen Willenstest machen. AUSNAHMEN:

– Auf den Karten „Tor“ und „Rasen“ zieht man nur eine Spielkarte und muss aber keinen Willenstest bestehen.

– In der Kapelle muss ein Jäger, der hier Schutz sucht, zwar einen Willenstest bestehen, braucht aber keine Karte zu ziehen. Jäger erhalten hier bei einem erfolgreichen Willenstest 2 Punkte Willenstärke zurück.

– Wird eine Spielfigur durch einen anderen Spieler oder eine Karte auf eine neue Grundstückskarte versetzt, so muss ihr Besitzer keinen Test machen und auch keine Karte ziehen.



b) + c) Freiwillige Aktionen: Hat ein Spieler seinen ersten Willenstest bestanden, darf er sich nun entscheiden, in seiner Bewegungsphase noch maximal 2 weitere Grundstückskarten zu betreten. Auf jeder neuen Grundstückskarte muss er dann im Normalfall wieder den Willenstest durchführen und bestehen usw. Insgesamt darf sich ein Spieler pro Runde maximal 3 Grundstückskarten weit bewegen, was er aber nicht ausnutzen muss. Entscheidet er sich, nach dem ersten Pflichtzug auf einem Grundstück zu „rasten“, verfallen seine restlichen, freiwilligen Aktionen und er braucht in dieser Runde keinen weiteren Willenstest mehr durchzuführen.

Der Willenstest eines Jägers:

Der betreffende Spieler würfelt:

- Ist das Würfelergebnis GRÖßER oder GLEICH der Zahl auf der Grundstückskarte, kann er seine Furcht bezwingen und seine Willensstärke erhöht sich sogar um 1 (um 2 in der Kapelle), auf maximal 10. Dann zieht der Spieler eine Karte vom Vorrat und befolgt die Anweisungen für Jäger.
- Ist das Würfelergebnis jedoch KLEINER als die Zahl auf der Grundstückskarte, lähmt ihn seine Furcht. Der Spieler verliert 1 Punkt seiner Willensstärke. Sein Zug ist hiermit sofort beendet: Er darf in dieser Runde seine Figur nicht mehr ziehen, nicht mehr kämpfen und auch keine Karten am Zugende mehr spielen.

Der Willenstest eines Dieners:

Der betreffende Spieler würfelt:

- Ist das Würfelergebnis KLEINER oder GLEICH der Zahl auf der Grundstückskarte, besteht er den Willenstest seines Meisters. Der Spieler zieht eine Spielkarte vom Vorrat und befolgt die Anweisungen für Diener.
- Ist das Würfelergebnis jedoch GRÖßER als die Zahl auf der Grundstückskarte, hat er in den Augen seines Meisters versagt: Sein Zug ist hiermit sofort beendet. Ansonsten passiert nichts!

Phase 4: Kämpfen

Ein Kampf bietet den Spielern die Möglichkeit, einem anderen Spieler sein Artefakt oder eine Grundstückskarte abzunehmen und ihn über

das Spielfeld zu scheuchen. Zum Kampf kommt es nur, wenn die Spielfigur des Angreifers ihren Zug auf der Grundstückskarte beendet, auf der bereits die Spielfigur des von ihm ausgewählten Gegners steht. Ein Diener darf jeden Mitspieler angreifen, egal ob Jäger oder andere Diener; ein Jäger hingegen darf nur Diener angreifen. Nach einem Kampf müssen alle dabei eingesetzten Karten abgelegt werden.

Ermitteln der Kampfwerte

Jäger: Der Spieler würfelt und zählt seine Willensstärke zum Würfelergebnis hinzu. Falls ihm sein Artefakt einen Kampfbonus verleiht, addiert er diesen ebenfalls hinzu. Das Ergebnis ist sein Kampfwert. Eventuell können andere Jäger seinen Kampfwert noch verbessern, mehr dazu unter „Zusammenarbeit im Kampf“.

Diener: Der Spieler würfelt und zählt zum Würfelergebnis den Wert der Grundstückskarte hinzu, auf der er gerade steht. Auch er darf den Kampfbonus eines Artefakts nutzen, wenn er eines besitzt. Das Ergebnis ist sein Kampfwert; andere Diener können ihn nicht verbessern.

Meister und Kreaturen: Auf der jeweiligen Karte ist deren endgültiger Kampfwert verzeichnet, der nicht modifiziert wird (keinen Würfelwurf addieren).

Kampf gegen Personen

Die Kampfwerte der beiden Gegner werden verglichen und die Figur mit dem höchsten Kampfwert gewinnt. Bei einem Unentschieden wird der Kampf wiederholt, bis ein Sieger feststeht. Bei einer Wiederholung verfallen die bis dahin übertragene Willensstärke und die ausgespielten Karten nicht, sondern gelten bis zur Entscheidung des Kampfes. Und natürlich dürfen beide Seiten noch weitere Karten oder Übertragungen hinzufügen.

Wer einen Kampf gegen eine andere Person gewinnt, der darf ...

1. entweder das Artefakt oder eine Grundstückskarte des Verlierers an sich nehmen. (Wenn man möchte, darf man das Artefakt auch sofort auf der Grundstückskarte ablegen, auf der man derzeit steht ...) UND
2. den Unterlegenen noch bis zu 3 – bereits ausliegende – Grundstückskarten weit in beliebiger Richtung versetzen UND



3. falls der Gewinner ein Diener und der Besiegte ein Jäger war – dem Unterlegenen 2 Punkte seiner Willensstärke abziehen.

Kampf gegen Kartengegner

a) Einfache Gegner: Wird ein Jäger nach Auspielen einer Karte von einer Gefahr bedroht, muss dieser Kampf sofort durchgeführt werden, wobei der Jäger den Kampfwert übertreffen muss, den die Karte vorgibt. Falls der Jäger verliert, endet sein Zug auf dieser Grundstückskarte und er erleidet die auf der Karte angegebenen Folgen. Gewinnt der Jäger, erhält er jedoch keine Belohnung, sondern entgeht nur den bösen Folgen der Niederlage.

b) Der Meister: Grundsätzlich kann man dem Meister überall auf dem Gelände plötzlich gegenüberstehen, aber im Lieblingsraum begegnet man ihm auf jeden Fall, so dass es dort immer zum Kampf gegen ihn kommt. Für den Kampf eines Jägers gegen den Meister gelten alle Regeln des Kampfes gegen einen „normalen“ Gegner. Zusätzlich gilt: Den Kampfwert des Meisters und die Folgen einer Niederlage entnimmt man dessen Karte. Nur das speziell gegen den betreffenden Meister wirkende Artefakt ist stark genug, um den Jägern zum Sieg zu verhelfen und das Böse dauerhaft zu vernichten. Gewinnt man einen Kampf ohne das „richtige“ Artefakt, wird der Meister bis zum Ende der Phase vertrieben und man erleidet keinen Schaden. Auch bei diesem Kampf dürfen andere Jäger ihren Kameraden unterstützen (siehe „Zusammenarbeit im Kampf“).

Sonderfälle

Trifft ein Jäger auf einer Grundstückskarte auf mehrere Diener, darf er frei wählen, welchen Diener er in seinem Zug angreifen möchte. Die Diener wiederum dürfen in ihren Zügen wählen, ob sie alle den Jäger angreifen oder nicht. Entsprechendes gilt natürlich für einen Diener, der auf seiner Grundstückskarte auf mehrere Jäger trifft. Trifft ein Jäger auf derselben Grundstückskarte auf den Meister und einen Diener, so muss er zuerst den Diener erfolgreich bekämpfen, bevor er sich den Meister vorknöpfen darf. (Tja, so sind Untergebene halt: aufopferungsvoll bis zuletzt ...)

Zusammenarbeit Im Kampf

Während des Spiels können die Jäger günstige Karten füreinander ausspielen und eine gemeinsame Strategie festlegen. Stehen mehrere Jäger auf derselben Grundstückskarte kann jeder dem anderen im Kampf beistehen, indem er ihm seine Willenskraft überträgt und so dessen Kampfwert erhöht. Im Falle einer Niederlage erleiden dann allerdings beide Jäger den entsprechenden Schaden. Diener dürfen zwar eine gemeinsame Strategie entwickeln, aber sich nicht im Kampf helfen. Das Tauschen von Grundstücks- oder Spielkarten ist nicht erlaubt, Artefakte dürfen beliebig getauscht werden.

Phase 5: Zweite Kartenphase

Freiwillige Aktion: Es dürfen beliebig viele Karten mit dem Aufdruck „Nur am Zugende spielbar“ ausgespielt werden.

Willensstärke und Seitenwechsel

Die Jäger können während des Spiels Willensstärke hinzugewinnen oder verlieren. Ein einzelner Jäger kann die Werte 10 nie über- bzw. 0 nicht unterschreiten! Ein Jäger, der keine Willensstärke (also: 0) mehr besitzt, wird selbst zu einem Diener! Er muss dann seine Personenkarte unter die schwarze Dienerkarte legen und alle Spielkarten ablegen, die er als Diener nicht spielen darf – mit Ausnahme des Artefakts (falls er eines besitzt). Von nun an müssen alle seine Handlungen (Karten ausspielen, Grundstückskarte auslegen, Spielfigur bewegen, kämpfen) ausschließlich dem Wohl seines Meisters dienen. Dazu darf er sich jetzt auch die Meisterkarte ansehen.

Doch dieser „Seitenwechsel“ funktioniert zum Glück in beide Richtungen: Auch ein Diener kann wieder zum Jäger werden. Manchmal durch eine ausgespielte Karte, manchmal durch die „automatische Bekehrung“ in der Kapelle. Natürlich darf kein Diener freiwillig die Kapelle aufsuchen! (Da dies seinem Meister kaum gefallen dürfte, wäre eine drastische Verkürzung der Lebensdauer dieses Dieners zu befürchten ...) In beiden Fällen verfügt der ehemals Willenlose nun über eine Willensstärke von 5, muss alle Karten, die er als Jäger nicht spielen darf (aber nicht sein Artefakt!), abgeben und seine violette Personenkarte auf die Dienerkarte legen.



Den Meister aufsuchen

Außer den Dienern darf sich kein Spieler die Meisterkarte ansehen, bis ...

1. seine Figur die Krypta erreicht ODER
2. eine Karte ihn dazu auffordert ODER
3. er das „richtige“ Artefakt des jeweiligen Meisters in dessen Lieblingsraum bringt. (Wenn das passiert, muss der Erste Diener ihn auffordern, sich die Meisterkarte anzusehen, und er ist gezwungen, den Kampf aufzunehmen.) ODER
4. ein Diener das Artefakt seines Meisters zum Tor bringt und verkündet, dass er das Spiel gewonnen hat.

Ein zum Jäger „bekehrter“ Diener muss nicht erst zur Krypta, da er den Meister schon vorher kannte. Er darf auch seinen Mitspielern mitteilen, wer der Meister ist. Befinden sich 2 Meister im Spiel, so gewinnt ein Diener (NICHT die Jäger!) bereits, wenn er nur das Artefakt eines der beiden zum Tor bringt.

Prof. van Helsinks Stratagetipps für Jäger

1. Jäger müssen zusammenarbeiten. Der Erste Diener kennt sein Ziel von Anfang an – das ist sein großer Vorteil. Außerdem haben Diener größere Chancen, das richtige Artefakt zu ziehen.
2. Solange niemand weiß, welcher Meister das Höllenhaus bewohnt, müssen die Jäger verhindern, dass ein Diener mit irgendeinem Artefakt das Tor erreicht.
3. Achtet auf die kleinsten Hinweise, welche die Identität des gegenwärtigen Meisters enthüllen könnten. Beispielsweise könnte der Erste Diener eine bestimmte Hauskarte zurückhalten, weil dies der Lieblingsraum seines Meisters ist. Machenschaftskarten liefern ebenfalls Hinweise auf den Meister. Wenn man von Zombies angegriffen wird, kann man sein Leben verwetten, dass der Meister kein Werwolf ist: Denn dieser vermag Tote nicht zum Leben zu erwecken.
4. Legt euch mit den Grundstückskarten einen Weg zum Ziel: Jäger bewegen sich normalerweise schneller über Karten mit niedrigen Zahlen, Diener sind bei höheren Zahlen schneller.
5. Ein Jäger sollte seinen Zug mit einem klaren Ziel vor Augen beginnen. Man kann immer etwas tun, das seine Chancen verbessert.
6. In der Kapelle ist man vor jedem Diener und seinen Karten sicher. Zudem wird dort jeder Diener zum Jäger bekehrt.

7. Kein Jäger sollte versuchen, den Meister alleine zu besiegen. Nur zusammen sind Jäger stark.

8. Die Krypta ist besonders wichtig: Nur dort erfährt man auf jeden Fall die Identität des Meisters.

2-Spieler-Spiel

Will man das Spiel nur zu Zweit spielen, muss die Position des Jägers gestärkt werden, damit er überhaupt eine Chance hat. So erhält der Jäger bereits zu Spielbeginn ein zufällig gezogenes Artefakt und beginnt mit einer höheren Willensstärke, nämlich 8. Der Diener hat es dafür schwerer: Allen seinen Würfeln wird während des gesamten Spiels +1 hinzugezählt. Außerdem wird der vom Diener gewählte Meister beiden Spielern bekannt gegeben.

Optionalregeln

1. **GLEICHES RECHT FÜR ALLE:** Auch Diener dürfen zusammenarbeiten und Karten füreinander spielen, wobei der Erste Diener den übrigen Dienern Anweisungen erteilen kann, denen diese folgen müssen.
2. **FREIER HANDEL:** Das Tauschen von Spielkarten ist sowohl Dienern als auch Jägern erlaubt, wenn sie sich zu diesem Zeitpunkt auf derselben Grundstückskarte aufhalten.
3. **VARIABLES SPIELFELD:** Alle Beschränkungen und Vorgaben für den Aufbau des Grundstücks sind aufgehoben. Nur Hauskarten müssen weiterhin an andere Hauskarten, Gartenkarten an andere Gartenkarten angelegt werden. Tor und Krypta müssen nicht mehr 7 Grundstücksfelder diagonal entfernt voneinander liegen, sondern dürfen beliebig platziert werden.
4. **WUNDERSAME HEILUNG:** Nach einem bestandenen Willenstest in der Kapelle erhält ein verwundeter Jäger seine anfängliche Willensstärke vollständig zurück.
5. **VARIABLER SCHWIERIGKEITSGRAD:** Durch Erhöhen oder Verringern der anfänglichen Willensstärke der Jäger lässt sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels senken oder steigern.

Mehr Infos zum Spiel, Regelerweiterungen, Szenarien etc. findet Ihr unter: www.hoellenhaus.de.



Impressum:

AUTOR: Troy Denning

TITELBILD: Tobias Mannewitz

ILLUSTRATIONEN: Dennis Skozilas, Oliver Schlemmer

REDAKTION: Gottfried Bartjes, Reiner & Winfried Heep, Mario Truant

BLACK MORN MANOR © 2007 Mayfair Games Inc., USA

HÖLLENHAUS © 2007 der deutschen Ausgabe Mario Truant Verlag, Mainz.

Unter Lizenz von Mayfair Games Inc., USA

www.TRUANT.de • Art.-Nr. 5407 • ISBN 978-3-934282-45-2

Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung ist strikt untersagt. Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu lebenden oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.

Glossar der Ausdrücke:

Artefakte: Sie sind für den erfolgreichen Abschluss der Jäger sehr wichtig. Denn nur ein Jäger, der das richtige Artefakt besitzt, vermag den Meister in seinem Lieblingsraum im Kampf zu bezwingen. Ein oder mehrere Jäger könnten zwar – mit viel Glück! – den Meister auch außerhalb seines Lieblingsraumes mit einem beliebigen Artefakt in die Flucht schlagen. Besiegen – egal wo – können sie ihn aber nur mit dem Artefakt, das auf seiner Meisterkarte genannt wird.

Machenschaften: Diese geheimen Aktionen des Meisters schaden Jägern ebenso wie Dienern – jedoch nie dem Diener, der eine solche Karte zieht.

Gartenkarten: Aus ihnen entsteht im Spielverlauf der Garten des Höllenhauses. Im Gegensatz zu den Hauskarten besitzen sie – mit Ausnahme von „Tor“ und „Krypta“ – keine Begrenzungslinien.

Gartenkarten mit 2. Bezeichnung: Von diesen darf nur die jeweils erste ihrer Art frei ausgelegt werden. Alle folgenden dürfen nur an andere, bereits ausliegende Gartenkarten mit derselben Bezeichnung angelegt oder müssen auf der Hand behalten werden.

Grundstückskarten: Sie werden im Spielverlauf zum Spielfeld zusammengesetzt. Es gibt 2 Sorten: Hauskarten und Gartenkarten.

Hauskarten: Aus ihnen wird im Spiel das Höllenhaus zusammengesetzt. Sie besitzen schwarze Begrenzungslinien (=Wände), die an einigen Stellen von weißen „Türen“ durchbrochen sind. Der „Ziergarten“ gilt als Teil des Hauses und gehört nicht zum Garten!

Jäger- und Dienerkarten: Sie dürfen von allen Spielern auf der Hand behalten oder in Phase 1c abgeworfen werden. Ausspielen darf Jägerkarten allerdings nur ein Jäger, Dienerkarten nur ein Diener.

Kapelle: Wichtige Gartenkarte, da sie einen Diener wieder in einen Jäger zurückverwandelt, wenn dieser hierher versetzt wird. (Quasi eine „Automatische Bekehrung“...) Jäger brauchen beim Betreten der Kapelle keine Karte zu ziehen und sind vor Dienern und ihren fiesen Dienerkarten geschützt, solange sie sich hierin aufhalten. Außerdem erhalten Jäger hier 2 Punkte Willensstärke zurück, wenn sie den Willenstest schaffen.

Lieblingsraum: Das ist der Raum, in dem sich der Meister vorzugsweise aufhält. Welcher das ist, steht auf der jeweiligen Meisterkarte.

Meisterkarten: Diese Karten vermitteln alles Wissenswerte über den Meister: seinen Kampfwert, die Willenspunkte, die ein Jäger im Kampf gegen ihn verlieren kann, seinen Lieblingsraum, das ihn besiegende Artefakt und die Karten, aus denen der Vorratsstapel bei Spielbeginn zusammengestellt wird, wenn dieser Meister im Spiel ist.

Tor und Krypta: Besondere Grundstückskarten, die den linken unteren (Tor), bzw. rechten oberen (Krypta) Rand des Spielplans markieren. Gleichzeitig ist das Tor das Startfeld der Jäger, die Krypta das Startfeld des Dieners.

Willensstärke: Sie symbolisiert die Lebensenergie und – im Kampf – die Tapferkeit der Jäger. Diener haben keinen eigenen Willen mehr und verfügen daher nicht über Willensstärke.