



TIDES OF MADNESS

Wogen des Wahnsinns




EIN SPIEL VON KRISTIAN ČURLA
FÜR 2 SPIELER AB 8 JAHREN





Einleitung

In **Tides of Madness - Wogen des Wahnsinns** versucht ihr als Forscher altertümliches Wissen zu entdecken - Geheimnisse jenseits des Wandels der Zeiten, jenseits des menschlichen Verstandes. Ihr werdet mysteriöse Kulte kontaktieren, versteckte Orte entdecken, erschreckenden Kreaturen entgegentreten und unaussprechliche Wörter lernen. Das Entsetzen über dieses Wissen wird sich für euren Verstand eventuell als zu groß erweisen, so dass ihr für immer dem Wahnsinn verfallt!

Spielübersicht

In **Tides of Madness - Wogen des Wahnsinns** versucht ihr, die meisten Siegpunkte zu erhalten, indem ihr euch Wissen über die Älteren Wesen aneignet. Achtet aber auf den Wahnsinn! Wenn ihr am Ende einer Runde 9 oder mehr Wahnsinnsplättchen  besitzt, verliert ihr das Spiel.

Das Spiel verläuft über 3 Runden, in denen ihr jeweils Karten wählt und vor euch ausspielt, um euer Wissen zu vergrößern und Siegpunkte  zu erhalten. Einige Karten geben euch auch Wahnsinnsplättchen . Wenn ihr 3 Runden überlebt, gewinnt derjenige mit den meisten Siegpunkten!


Spielmaterial






Tides of Madness - Wogen des Wahnsinns beinhaltet:


- 18 Spielkarten
- 20 Wahnsinnsplättchen
- 4 Markierungsplättchen

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.

Die Spielkarten

- (1) **Kartename:** Jede Spielkarte besitzt einen Namen und eine eigene Grafik.
- (2) **Fähigkeit:** Jede Karte besitzt eine eigene Fähigkeit.
- (3) **Siegpunkte:** Fast alle Fähigkeiten nennen 1 Wertungsbedingung, für die ihr am Ende einer Runde Siegpunkte  erhaltet.

(4) **Symbol:** 15 Spielkarten zeigen jeweils 1 Symbol, 1 Spielkarte besitzt 1 Jokersymbol, nur 2 Spielkarten besitzen kein Symbol. Im Spiel gibt es 5 verschiedenen Symbolarten, die jeweils auf 3 Karten vertreten sind: Rassen , Orte , Äußere Götter , Große Alte , Manuskripte .

(5) 8 Spielkarten zeigen das **Wahnsinnsymbol** .



Spielvorbereitung

Mischt alle 18 Karten und gibt jedem Spieler 5 Karten. Dies sind eure Startkarten, die ihr auf die Hand nehmt, ohne sie dem Mitspieler zu zeigen. Legt die anderen 8 Karten verdeckt als Nachziehstapel bereit und legt die 20 Wahnsinnsplättchen sowie 4 Markierungsplättchen daneben.

Ihr benötigt zusätzlich einen Notizzettel und Stift, um im Laufe des Spiels Siegpunkte zu notieren.



Spielablauf

Ihr spielt 3 Runden, in denen ihr Karten wählt und vor euch ausspielt. Am Ende jeder Runde führt ihr jeweils eine Wertung durch, in der ihr Siegpunkte für die erfüllten Wertungsbedingungen erhaltet. Abschließend bereitet ihr die nächste Runde vor, indem ihr 1 Karte für die folgenden Wertungen behaltet und 1 Karte aus dem Spiel entfernt. Nach der Wertung in der dritten Runde zählt ihr alle erhaltenen Siegpunkte zusammen und bestimmt den Sieger.

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen: Karten wählen, Wertung und Aufräumen.

Karten wählen




Ihr wählt beide gleichzeitig 1 eurer 5 Handkarten und legt sie jeweils verdeckt vor euch ab.


Anschließend deckt ihr diese Karten gleichzeitig auf. Sie bleiben vor euch liegen und bilden den Beginn eures Königreichs.

Ihr gebt die übrigen Handkarten an den Mitspieler und wählt aus dieser reduzierten Anzahl an Handkarten wieder gleichzeitig 1 Karte aus, die ihr vor euch ausspielt. Auf diese Weise setzt ihr die Runde fort, bis ihr beide 5 Karten vor euch ausgespielt habt.

Wertung

Nun führt ihr die folgenden Schritte durch:

Ihr nehmt jeweils 1 Wahnsinnsplättchen  für jede vor euch ausgespielte Karte mit dem Wahnsinnssymbol . Erhält einer von euch mehr Wahnsinnsplättchen, darf er sich entweder 4 Siegpunkte  notieren oder 1 Wahnsinnsplättchen abgeben. Bei einem Gleichstand darf keiner wählen.

Nun zählt ihr die Siegpunkte , die ihr für die erfüllten Wertungsbedingungen der vor euch liegenden Karten erhaltet. Ihr dürft jedes Symbol auf euren Karten für mehrere verschiedene Wertungsbedingungen verwenden. Notiert die Siegpunkte auf dem Notizzettel.

Besitzt du nun 9 oder mehr Wahnsinnsplättchen, endet das Spiel sofort und du verlierst. Wenn ihr beide 9 oder mehr Wahnsinnsplättchen besitzt, endet das Spiel ohne einen Sieger.

Wertungsbeispiel: Nach dem Ausspielen der ersten Karten besitzt Katharina die folgenden Karten: Nyarlathotep, Azathoth, Dagon, Pnakotische Manuskripte und Ältere Wesen.



Ihr Mitspieler besitzt Yog-Sothoth, Cthulhu, Hastur, Berge des Wahnsinns und Shub-Niggurath.



Katharina erhält 2 und ihr Mitspieler 1 .

Katharina wählt 4 , da sie nicht in Gefahr ist, dem Wahnsinn zu verfallen.

Sie erhält weitere $0+3+7+7+6$ für ihre Karten, insgesamt 27 . Ihr Mitspieler erhält nur 7 für Yog-Sothoth. Die anderen Karten sind keine Punkte wert.

Aufräumen (außer in der 3. Runde)

Im Anschluss an die Wertung nehmt ihr die 5 ausgespielten Karten wieder auf die Hand.

Ihr wählt nun gleichzeitig 2 Karten, die ihr jeweils verdeckt vor euch ablegt: 1 Karte behaltet ihr dauerhaft und 1 Karte entfernt ihr aus dem Spiel.

Nachdem ihr die Karten gewählt habt, deckt ihr sie gleichzeitig auf. Markiert die Karte, die ihr behalten möchtet, mit einem der Markierungsplättchen. Die Fähigkeit der Karte und deren Symbol stehen euch nun in den folgenden beiden Runden in den Wertungen zur Verfügung. Legt die andere Karte offen zurück in die Schachtel. Ihr verwendet sie nicht mehr im laufenden Spiel.

Ihr zieht 2 neue Karten vom Nachziehstapel und nehmt sie auf die Hand, ohne dass ihr sie dem Mitspieler zeigt. Nun habt ihr beide wieder 5 Handkarten und beginnt mit der 2. Runde.

Die 2. Runde

Die 2. Runde verläuft fast genau wie die erste, mit den folgenden Ergänzungen: Am Ende der Runde prüft ihr die Wertungsbedingungen für alle 6 Karten und notiert die entsprechenden Siegpunkte.

Anschließend nehmt ihr nur die 5 Karten zurück auf die Hand, die ihr in der 2. Runde gespielt habt. Die am Ende der 1. Runde gewählte Karte behaltet ihr auch für die dritte Runde.

Wie oben im Abschnitt **Aufräumen** beschrieben, führt ihr entsprechend die Schritte zur Vorbereitung der 3. Runde durch.

Die 3. Runde

Die 3. Runde verläuft wieder wie die ersten beiden, außer dass sie bereits nach der Wertung endet. In der Wertung prüft ihr die Wertungsbedingungen für alle 7 Karten und notiert die entsprechenden Siegpunkte.

Spielende






Im Anschluss an die 3. Runde zählt ihr alle eure erhaltenen Siegpunkte zusammen. Wenn keiner vorzeitig dem Wahnsinn erliegt, gewinnt derjenige mit den meisten Siegpunkten das Spiel!

Im seltenen Falle eines Unentschiedens teilt ihr euch beide den Sieg ... oder die Niederlage!



Kartenglossar

Die meisten Karten in **Tides of Madness – Wogen des Wahnsinns** nennen Wertungsbedingungen, die ihr erfüllen müsst, um in den Wertungen Siegpunkte zu erhalten. Einige Karten geben euch Fähigkeiten, die ihr in den Wertungen nutzen könnt. Siegpunkte erhaltet ihr unter anderem für den Besitz bestimmter Symbole oder für die Mehrheiten an bestimmten Symbolarten.




Nyarlathep: Du erhältst für 1 Set mit allen 5 verschiedenen Symbolen (1 , 1 , 1 , 1 , 1 ) 13 Siegpunkte ★.





Yog-Sothoth: Du erhältst 1 Wahnsinnsplättchen . Besitzt du mehr Symbole  als dein Mitspieler, erhältst du 7 Siegpunkte ★.






Azathoth: Du erhältst für jedes Symbol  3 Siegpunkte ★.




Dagon: Du erhältst 1 Wahnsinnsplättchen . Besitzt du mehr Symbole  als dein Mitspieler, erhältst du 7 Siegpunkte ★.





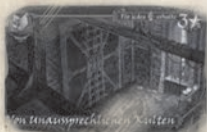
Cthulhu: Du erhältst für jedes Set mit den 3 Symbolen (1 , 1 , 1 ) 9 Siegpunkte ★.




Hastur: Du erhältst für jedes Symbol  3 Siegpunkte ★.




Pnakotische Manuskripte: Du erhältst 1 Wahnsinnsplättchen . Besitzt du mehr Symbole  als dein Mitspieler, erhältst du 7 Siegpunkte ★.






Von Unausprechlichen Kulturen: Du erhältst für jedes Symbol  3 Siegpunkte ★.





Necronomicon: Du erhältst 1 Wahnsinnsplättchen . Du erhältst für jedes Wahnsinnsplättchen 1 Siegpunkt ★.






Innsmouth: Du erhältst für jede fehlende Symbolart, die nicht auf deinen Karten gezeigt wird, je 3 Siegpunkte ★.

Beispiel: Katharina besitzt die folgenden Karten: Innsmouth, Berge des Wahnsinns, Hastur, Azathoth, Miskatonic-Universität. Sie hat somit 2 , 1  und 1 . Ihr fehlen 2 Symbolarten und sie erhält somit 6 Siegpunkte.






Berge des Wahnsinns: Du erhältst für jedes Symbol  3 Siegpunkte .







R'lyeh: Du erhältst 1 Wahnsinnssplättchen . Besitzt du mehr Symbole  als dein Mitspieler, erhältst du 7 Siegpunkte .





Große Rasse von Yith: Du erhältst 1 Wahnsinnssplättchen . Besitzt du mehr Symbole  als dein Mitspieler, erhältst du 7 Siegpunkte .





Tiefe Wesen: Du erhältst 1 Wahnsinnssplättchen . Du erhältst für jedes Set mit den 2 Symbolen (1 , 1 ) 6 Siegpunkte .




Ältere Wesen: Du erhältst für jedes Symbol  3 Siegpunkte .




Miskatonic-Universität: Du erhältst 1 Wahnsinnsplättchen . Für jede Symbolart, in der du mehr Symbole besitzt als dein Mitspieler, erhältst du 4 Siegpunkte . Du erhältst diese Siegpunkte zusätzlich zu denen von anderen Karten, die dir Siegpunkte für bestimmte Mehrheiten geben.



Shub-Niggurath: Du legst diese Karte nach dem Aufdecken direkt auf eine andere deiner Karten, die du bereits in dieser Runde ausgespielt hast. Spielst du diese Karte als erste in der 1. Runde, hat sie keine Auswirkungen.

Du verdoppelst die Siegpunkte  der gewählten Karte.



Traumlande: Diese Karte besitzt 1 Jokersymbol. Du wählst das Symbol in der Wertungsphase, bevor ihr Siegpunkte erhaltet. Außerdem nimmst du 1 Wahnsinnsplättchen  von deinem Mitspieler, nachdem ihr geprüft habt, wer die meisten Wahnsinnsplättchen in der Runde erhalten hat und entweder 4 Siegpunkte gewählt oder 1 Wahnsinnsplättchen abgegeben hat.

Du zählst das genommene Wahnsinnsplättchen zu deiner Gesamtmenge hinzu!



Impressum

Autor: Kristian Čurla

Entwicklung: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

Grafische Gestaltung: Rafał Szyma, Aga Jakimiec

Kartengrafik: Mirko Failoni, Pablo Dominguez, Kim Chi Zutyn,
Mariusz Gandzel, Chris Ostrowski, Dmitry Vishnevsky

Lektorat: Yiannis Strikos, Chevee Dodd, Paul Grogan

Deutsche Ausgabe:

Satz und Layout: Anja Pittner

Übersetzung & Realisation: Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland,
unter Lizenz von Portal Games

© der deutschen Ausgabe 2016 Pegasus Spiele.

Alle Rechte vorbehalten.

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



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

Die 5 Symbolarten

Je 3x



1 Karte mit Jokersymbol und 2 Karten ohne Symbole.

8 Spielkarten zeigen das **Wahnsinnsymbol**

Spielvorbereitung

Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit.
Ihr erhaltet beide je 5 Handkarten.

Spielablauf

Ihr spielt 3 Runden.

Die 1. Runde

Wählt gleichzeitig Karten und spielt sie vor euch aus.

Nehmt euch Wahnsinnsplättchen, prüft die Wertungsbedingungen auf den 5 ausgespielten Karten und notiert die entsprechenden Siegpunkte.

Wählt 1 Karte, die ihr behaltet und entfernt 1 Karte aus dem Spiel.

Zieht 2 Karten, so dass ihr wieder 5 Handkarten besitzt.

Die 2. Runde

Wählt gleichzeitig Karten und spielt sie vor euch aus.

Nehmt euch Wahnsinnsplättchen, prüft die Wertungsbedingungen auf den 6 ausgespielten Karten und notiert die entsprechenden Siegpunkte.

Wählt 1 Karte, die ihr behaltet und entfernt 1 Karte aus dem Spiel.

Zieht 2 Karten, so dass ihr wieder 5 Handkarten besitzt.

Die 3. Runde

Wählt gleichzeitig Karten und spielt sie vor euch aus.

Nehmt euch Wahnsinnsplättchen, prüft die Wertungsbedingungen auf den 7 ausgespielten Karten und notiert die entsprechenden Siegpunkte.

Spielende

Das Spiel endet vorzeitig, wenn einer am Ende einer Runde 9 oder mehr Wahnsinnsplättchen besitzt und das Spiel sofort verliert.

Ansonsten zählt alle erhaltenen Siegpunkte aus den 3 Runden zusammen.

Derjenige mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!