

THE SHIPWRECK ARCANA

Gefangen in einer versunkenen Welt, sind deine Verbündeten und Du dem Untergang geweiht – oder gibt es Hoffnung? Mit Hilfe eines mystischen Kartenspiels und einer ordentlichen Portion logischen Denkens könnt ihr die Schicksale der Anderen vorhersagen und unverseht entkommen.

The Shipwreck Arcana ist ein kooperatives Deduktionsspiel für 2-5 Spieler. Die Spieler sind Wahrsager, welche versuchen, sich gegenseitig vor schrecklichen Schicksalen zu bewahren.

KOMPONENTEN

- 20 Arcana-Karten (A)
- 1 Karte The Hours (B)
- 2 Fortschritts-/Untergangsmarker (C)
- 1 Spielstein-Beutel (D)
- 21 Schicksalssteine (Schicksale) (E)
- 35 Zahlensteine (F)



VORBEREITUNG

- Die Karte **The Hours** wird an den linken Rand des Spielbereichs gelegt, der grüne **Fortschrittsmarker** auf die 0 von The Hours. Die Position des roten **Untergangsmarkers** wird durch gewünschten Schwierigkeitsgrad bestimmt:
 - 0 – leicht
 - 2 – normal
 - 4 – schwer
 - 6 – todgeweiht
- Die **Arcana-Karten** werden gemischt und der Stapel mit der Vorderseite nach oben oberhalb der Karte The Hours abgelegt. Anschließend werden die obersten vier Arcana-Karten nebeneinander rechts von der Karte The Hours ausgelegt.
- Jeder Spieler erhält einen Satz der **Zahlensteine von 1-7** in einer Farbe. Spielen weniger als fünf Spieler mit, können die übrigen Zahlensteine in die Spieleschachtel zurückgelegt werden.
- Alle **21 Schicksalssteine** werden in den Beutel gegeben und dieser anschließend durchgeschüttelt. Der Beutel wird zu den Arcana-Karten gelegt.
- Zum Schluss wird der erste Spieler bestimmt. Es wird **im Uhrzeigersinn** gespielt.

DIE KARTE THE HOURS

The Hours ist eine besondere Karte, welche **immer offen ausgelegt** bleibt. Sie hat im Gegensatz zu den Arcana-Karten einen schwarzen Hintergrund. Auf der Karte wird der Spielstand festgehalten und sie zeigt keine Dauer am unteren Rand an. Auf der Rückseite ist keine Kraft abgedruckt, sie verblasst niemals. **The Hours** bleibt immer im Spiel und kann nicht ausgetauscht werden. **The Hours** gilt **nicht** als Arcana-Karte.



Beispiel des Spielbereichs bei einem Spiel mit fünf Spielern nach einigen Runden.

ARCANA-KARTEN

Die **Vorderseite** jeder Arcana-Karte zeigt den Namen der Karte, ihr Bild und ihre Fähigkeit, auf der **Rückseite** ist die verblasste Kraft zu sehen.

Der Stapel der Arcana-Karten bleibt während des gesamten Spiels offen liegen (die Vorderseite der obersten Karte ist immer sichtbar). Es liegen immer vier Arcana-Karten mit der Vorderseite nach oben neben der Karte **The Hours** offen aus.

Im Laufe des Spiels **verblasen** Arcana-Karten. Das bedeutet, dass sie aus der Reihe neben The Hours entfernt und umgedreht werden (siehe **Verblasen**).

VORDERSEITE

- ▶ Name der Karte (A)
- ▶ Name der Fähigkeit (B)
- ▶ Beschreibung der Fähigkeit (C)
- ▶ Dauer der Karte (D)



RÜCKSEITE

- ▶ Symbol der verblassten Kraft
- ▶ Name der Kraft
- ▶ Beschreibung der Kraft

SCHICKSALSSTEINE

Die Schicksalssteine/Schicksale sind schwarz. Auf der Vorderseite ist ihr jeweiliger **Wert** von 1 bis 7 und die Anzahl der **Stunden**, welche durch sie vergehen, zu sehen.

Die anderen Spieler versuchen mit Hilfe der Arcana-Karten den Wert des Schicksalssteins des aktiven Spielers herauszufinden. Die Zahl der Stunden gibt an, wie sehr das Schicksal eine Arcana-Karte verblasen lässt.

- ▶ Schicksale mit den Werten 1, 2 oder 3 lassen eine Stunde vergehen.
- ▶ Schicksale mit dem Wert 4, 5 oder 6 lassen zwei Stunden vergehen.
- ▶ Schicksale mit dem Wert 7 lassen drei Stunden vergehen.

Neue Schicksalssteine werden aus dem Beutel gezogen und wieder in ihn hineingegeben, wenn sie abgelegt oder auf einem anderen Weg aus dem Spiel kommen.

ZAHLENSTEINE

Jeder Spieler hat einen Satz von sieben Zahlensteine (1-7), welche er vor sich auslegt.



Während der Runde eines Spielers dürfen seine Mitspieler (die Gruppe) ihn bitten, bestimmte Zahlensteine umzudrehen, um so den Überblick darüber zu behalten, welchen Wert das geheime Schicksal des Spielers haben oder nicht haben kann. Ein Spieler sollte seine Zahlensteine **nur dann** umdrehen, wenn er von der Gruppe dazu aufgefordert wird. Mit Hilfe seiner Zahlensteine kann die Gruppe gewissermaßen Informationen zum geheimen Schicksal auch über mehrere Runden speichern. Die Zahlensteine werden auch am Ende der Runde **nur dann** wieder aufgedeckt, wenn die Gruppe versucht hat, das geheime Schicksal zu erraten.

Die Zahlensteine unterscheiden sich ausschließlich durch ihre Farbe von den Schicksalssteinen. Die Anzeige der Stunden auf den Zahlensteinen haben keine Auswirkung, können aber als Gedächtnisstütze dienen, welches Schicksal wie viele Stunden vergehen lässt.

VERBLASSTE KRÄFTE DER ARCANA-KARTEN

Sobald eine Arcana-Karte verblasst (siehe **Verblasen**) wird sie umgedreht und unterhalb der Reihe der aufgedeckten Arcana-Karten abgelegt. Auf der Rückseite jeder Arcana-Karte ist eine nützliche Kraft beschrieben, welche die Spieler ein Mal einsetzen können; nach Verwendung einer Kraft wird die Karte mit der Vorderseite nach oben unter den Stapel der Arcana-Karten gelegt.

Jeder verblassten Kraft ist zu entnehmen, was sie bewirkt und wann & wie sie eingesetzt werden kann. Manche der verblassten Kräfte dürfen **nur vom aktiven Spieler** eingesetzt werden, andere **nur von der Gruppe** der vorhersagenden Spieler. **In jeder Runde darf nur eine Kraft eingesetzt werden.** Der Einsatz einer Kraft zwingt die Gruppe **nicht**, in der entsprechenden Runde eine Vorhersage zu treffen.

Diese Kraft kann vom aktiven Spieler eingesetzt werden.



Diese Kraft kann von der Gruppe verwendet werden.

Manche Kräfte erlauben es der Gruppe, dem aktiven Spieler Fragen zu stellen; der aktive Spieler darf diese Fragen ausschließlich mit „ja“ oder „nein“ beantworten. Die Zahl der verblassten Arcana-Karten, welche ausliegen, ist nicht begrenzt. Die verblassten Arcana-Karten sind nicht bestimmten Spielern zugeordnet.



Verblasste Karten werden unter den aktiven Arcana-Karten ausgelegt.

Nach Verwendung einer Kraft wird ihre Karte unter den Stapel der Arcana-Karten gelegt.



SPIELERRUNDE

Während seiner Runde ist ein Spieler der **aktive Spieler** und wickelt folgende Schritte in untenstehender Reihenfolge ab:

1. Ziehen

- ▶ Der Spieler zieht so viele Schicksale aus dem Beutel, bis er **zwei** Schicksale auf der Hand hat. Die Schicksale dürfen den anderen Spielern nicht gezeigt werden. Es ist nicht erlaubt, in den Beutel mit Schicksalssteinen zu sehen.
- ▶ Im Verlauf des Spiels kann es immer wieder vorkommen, dass ein Spieler zu Beginn seiner Runde bereits ein Schicksal aus der vorherigen Runde auf der Hand hat. In diesem Fall zieht der Spieler nur ein Schicksal nach.

2. Ausspielen

- ▶ Der aktive Spieler legt **eines** seiner Schicksale zu einer der fünf ausliegenden Karten (The Hours und die vier Arcana-Karten) ab. Dabei müssen den Vorgaben der entsprechenden Karte erfüllt werden. Sollte ein Schicksal unterhalb von mehreren Karten ausgelegt werden können, entscheidet sich der aktive Spieler für eine von ihnen.
- ▶ Hat ein Spieler ein Schicksal aus der vorherigen Runde und ein neu gezogenes Schicksal auf der Hand, darf er seinen Mitspielern keine Hinweise darauf geben, welches der beiden er nun ausspielt und welches er auf der Hand behält.

3. Vorhersage (optional)

- ▶ Die Gruppe darf eine Vorhersage treffen und versuchen, damit das geheime Schicksal des aktiven Spielers zu erraten (also das Schicksal, welches der aktive Spieler auf der Hand behalten hat).
- ▶ Die Vorhersage muss eine präzise Aussage über den Wert des geheimen Schicksals sein, wie etwa „Wir sagen vorher, dass Dein Schicksal eine 4 ist“.
- ▶ Sollte sich die Gruppe dazu entschließen, keine Vorhersage zu treffen, hält der aktive Spieler das geheime Schicksal verdeckt, lässt seine Zahlensteine unverändert und springt zu 5. Verblassen.
- ▶ Die gesamte Gruppe darf nur eine Vorhersage treffen.
- ▶ Die Spieler in der Gruppe dürfen untereinander diskutieren, welchen Wert das geheime Schicksal ihrer Meinung nach hat. Sie dürfen den aktiven Spieler bitten, bestimmte Zahlensteine umzudrehen, um den aktuellen Kenntnisstand der Gruppe in Bezug auf den Wert des geheimen Schicksals widerzuspiegeln.

4. Auflösung

- ▶ Falls keine Vorhersage getroffen wurde, wird dieser Schritt übersprungen.
- ▶ Wurde eine richtige Vorhersage getroffen, wurde der aktive Spieler von seinem Schicksal erlöst! Die Spieler **erhalten einen Punkt** (der grüne Fortschrittsmarker auf *The Hours* wird eine Position weitergeschoben).
- ▶ Wurde eine falsche Vorhersage getroffen, sind die Spieler **ihrem Ende einen Schritt näher** (der Untergangsmarker auf *The Hours* wird eine Position weitergeschoben).
- ▶ Sofern eine Vorhersage getroffen wurde (egal ob richtig oder falsch), gibt der aktive Spieler sein geheimes Schicksal zurück in den Beutel und deckt alle seine Zahlensteine auf.

5. Verblassen

- ▶ Am Ende jeder Runde wird geprüft, ob Arcana-Karten verblassen (siehe **Verblassen**).

KOMMUNIKATION

Die Spieler sollen grundsätzlich versuchen, keinerlei Informationen zu ihrem geheimen Schicksal preiszugeben, egal ob verbal, über ihre Gestik oder Mimik. Der aktive Spieler sollte nur dann mit der Gruppe sprechen, wenn diese eine Vorhersage trifft.

VERBLASSEN

Eine Arcana-Karte **verblasst** dann, wenn die Zahl der **Stunden** der zu ihr ausgespielten Schicksale (also die Zahl der Punkte auf den Schicksalen unterhalb von ihr) die auf der Karte angegebene **Dauer** (Zahl der Monde im unteren Bereich der Karte) erreicht oder überschritten hat. Verblasst eine Karte, sind folgende Schritte durchzuführen:

1. Alle Schicksale bei der Karte werden in den Beutel zurückgegeben.
2. Die Arcana-Karte wird umgedreht und unterhalb der Reihe mit Arcana-Karten verschoben.
3. Der Untergangsmarker auf *The Hours* wird **zwei Positionen** weitergeschoben, **außer die die Gruppe hat in dieser Runde eine korrekte Vorhersage gemacht**.
4. Die Reihe der Arcana-Karten wird mit der obersten Karte des Stapels aufgefällt.

Hinweis: die Karte *The Hours* ist keine Arcana-Karte und verblasst niemals. Schicksale, welche zu *The Hours* ausgespielt werden, werden umgehend zu der Arcana-Karte direkt rechts neben *The Hours* verschoben.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn der Fortschritts- oder der Untergangsmarker die „VII“ auf *The Hours* erreicht.

- ▶ Die Spieler haben gewonnen, indem sie sieben richtige Vorhersagen treffen (der grüne Fortschrittsmarker erreicht die VII auf *The Hours*).
- ▶ Die Spieler haben verloren, wenn ihr Untergang erfolgt (der rote Untergangsmarker erreicht die VII auf *The Hours*).

STRATEGIE

Der aktive Spieler muss gut überlegen, zu welcher Arcana-Karte er eines seiner Schicksale platziert, um der Gruppe möglichst eindeutige Informationen zu seinem geheimen Schicksal zu vermitteln. Seine Entscheidungen sollen der Gruppe helfen, den Wert des geheimen Schicksals so weit einzuzugrenzen, dass sie eine möglichst sichere Vorhersage treffen können (dies kann mehr als eine Runde dauern).

Der aktive Spieler sollte nicht nur darauf achten, wo er ein Schicksal auslegen kann, sondern ebenso darauf, welche Schlüsse die Gruppe daraus ziehen könnte, wo er das Schicksal eventuell **nicht ausspielen kann**.

Legt der aktive Spieler zum Beispiel ein Schicksal mit dem Wert 1 zu der Arcana-Karte *Midnight* ab („Ist der Wert eines Deiner Schicksale niedriger ist als der des anderen, lege das Schicksal mit dem niedrigeren Wert hier ab“), gibt er der Gruppe damit kaum Informationen (das geheime Schicksal kann immer noch Wert 2, 3, 4, 5, 6 oder 7 haben). Die Gruppe schließt daraus eventuell, dass der aktive Spieler das Schicksal zu keiner der anderen Arcana-Karten ausspielen konnte.

Ist wiederum auch die Arcana-Karte *The Deep* im Spiel („Ist die Summe deiner Schicksale 5 oder weniger, lege eines Deiner Schicksale hier ab“), könnte die Gruppe ableiten, die Summe der Schicksale des aktiven Spielers **nicht** 5 oder weniger ist. In diesem Fall wäre folglich klar, dass das geheime Schicksal des aktiven Spielers keine 2, 3, oder 4 ist, da er sonst ein Schicksal zu *The Deep* ausgelegt hätte – schließlich hätte der aktive Spieler der Gruppe damit mehr Informationen gegeben. In der Annahme, dass dies der Gedankengang des aktiven Spielers war, blieben nur die möglichen Werte von 5, 6 und 7 für das geheime Schicksal.

Hat der aktive Spieler aber das Schicksal zu *Midnight* abgelegt, weil seine Wahl in keinem Fall eine eindeutige Schlussfolgerung erlaubt und z.B. *The Deep* durch das weitere Schicksal verblasst wäre, ist obige Annahme, die Werte 2, 3 und 4 ausschließen zu können, falsch.

EIN- UND AUSSTIEG VON SPIELERN WÄHREND EINES SPIELS

Der Ein- und Ausstieg von Spielern während eines laufenden Spiels ist problemlos möglich.

- ▶ Steigt ein weiterer Spieler ein, erhält er einen Satz Zahlensteine und wird an beliebiger Stelle in die Abfolge der Spieler eingefügt.
- ▶ Verlässt ein Spieler ein Spiel, werden seine Schicksale in den Beutel zurückgegeben und seine Zahlensteine weggepackt.



ERHÖHTE SCHWIERIGKEIT FÜR ZWEI SPIELER

Soll bei Spiel zu zweit die Schwierigkeit (statt oder zusätzlich zu der Erhöhung durch einen späteren Startpunkt des Untergangsmarkers) erhöht werden, erhält jeder Spieler zwei Zahlenreihen (A und B). Die Rundenabfolge ist: Spieler 1 Runde A, Spieler 2 Runde A, Spieler 1 Runde B, Spieler 2 Runde B. In den Runden A und B werden jeweils eigene Schicksale gezogen und behalten. Jeder Spieler gibt also im Wechsel Hinweise auf sein geheimes Schicksal A und sein geheimes Schicksal B. Die zusätzlichen Runden führen zum schnelleren Verblassen der Arcana-Karten.

FAQ

- ▶ F: Angenommen, die Gruppe verwendet eine Kraft wie „Twice“, mit deren Hilfe sie zusätzliche Werte vorhersagen kann. Rückt der Untergangsmarker für jede falsche Vorhersage vor?
- ▶ A: Nein. Ist eine der Vorhersagen richtig, wird die gesamte Vorhersage als korrekt gewertet. Sind alle Vorhersagen falsch, wird das als eine falsche Vorhersage gewertet.
- ▶ F: Was passiert, wenn ein Spieler ein Schicksal ausspielt und anschließend bemerkt, dass er das Schicksal nicht zu der gewählten Arcana-Karte legen durfte?
- ▶ A: Der aktive Spieler informiert die Gruppe über seinen Fehler. Das falsch abgelegte Schicksal bleibt liegen und der aktive Spieler legt sein geheimes Schicksal ab. Die Schritte Vorhersage und Auflösung werden in dieser Runde übersprungen und stattdessen direkt zum Schritt Verblasse übergegangen.
- ▶ F: Was passiert, wenn ein Spieler der Gruppe weiß, dass das geheime Schicksal des aktiven Spielers einen bestimmten Wert nicht hat, da er selbst das letzte Exemplar von diesem Wert hat (Beispiel: zwei Schicksale vom Wert 3 liegen aus und ein Spieler der Gruppe hat das dritte Exemplar mit dem Wert 3)?
- ▶ A: Der betreffende Spieler darf das Schicksal seinen Mitspielern zeigen und es zurück in den Beutel geben. Dadurch wissen alle Spieler, dass das geheime Schicksal des aktiven Spielers nicht diesen Wert hat. Behält der Spieler das Schicksal, darf er den anderen Mitgliedern der Gruppe keinerlei Hinweise darauf geben, dass er das dritte Schicksal mit dem Wert hat. Er darf auch dann nicht eingreifen, wenn die anderen Mitglieder einen Wert für das geheime Schicksal des aktiven Spielers vorhersagen, von welchem er weiß, dass es der aktive Spieler nicht haben kann.
- ▶ F: Was sind „sichtbare Schicksale“ („visible fates“) auf die auf manchen Arcana-Karten Bezug genommen wird?
- ▶ A: Sichtbare Schicksale sind alle Schicksale, welche mit der dem Wert nach oben zeigend vor einer der Arcana-Karten liegen.
- ▶ F: Rückt der Untergangsmarker in einer Runde, in welcher eine falsche Vorhersage getroffen wurde und eine Arcana-Karte verblasst, wegen beiden Ereignissen vor?
- ▶ A: Ja. Der Untergangsmarker rückt für die falsche Vorhersage ein Feld vor und für die verblässende Arcana-Karte zwei weitere Felder.

NACHWEISE

Spieldesign: Kevin Bishop

Gestaltung: Matthew Bishop

Deutsche Regeln, Version 1.0-DE

Übersetzung: Tarek Ali

© 2017 Meromorph Games



SPIELETESTER

Jacqueline Bishop, Tonya Brenner, Dan Miller, Peter Plashko, Laetitia Sledz, AJ & Jessica Perez, Joe Farrell & Diane Kuhn, Benjamin Yamada, Sheri Paschen, Andrew Helton, Phil Gallagher, Shawn French, Harley Cox, Kerry Milan, Ned Bates, Adam Holt