

CHILL

Höllenhaus



**Schmidt
Spiele**

Höllnhaus

Ein Abenteuerspiel für 2-6 Personen ab 12 Jahren
von Troy Denning

Spielmaterial:

- 48 Flurkarten
- 96 Spielkarten
- 6 Willensbarometer
- 6 Spielfiguren
- 1 zehneckiger Würfel
- 10 Machtobjekt-Chips
- 1 Spielanleitung

Willkommen im Höllnhaus, wo das Böse haust und das Unbekannte durch die Dunkelheit einer mondlosen Nacht kriecht.

Bevor Du dieses Reich des Schreckens betrittst, mußt Du drei wichtige Wesen kennenlernen: Der **Meister** ist der Hausherr auf diesem alten Landgut. Er nimmt in jedem Spiel eine andere Gestalt an (z.B. als Vampir oder Geist), doch jedesmal ist er tödlich gefährlich! Die Jäger sind jene unbedarften Sterblichen, die den Meister finden und besiegen müssen. Die **Diener** waren einst ebenfalls Jäger, bewegten sich jetzt aber im Grenzland zwischen Leben und Tod und dienen den bösen Zielen des Meisters. Als Spieler übernimmst Du im Höllnhaus entweder die Rolle eines Jägers oder eines Dieners - das entscheidet der Würfel vor Beginn des Spiels. Und ich? Ich bin der Rabe, Dein „Reiseleiter“ sozusagen.

Ziel des Spiels

Als Jäger gewinnst Du, wenn Du die Identität des Meisters aufdeckst und das Machtobjekt findest, durch das er verwundbar ist. Befolge dann die Anweisungen auf der entsprechenden Machtobjekt-Karte, um den Meister zu besiegen.

Als Diener gewinnst Du, wenn Du das Machtobjekt des Meisters findest und es zum Tor bringst, um es vom Spielplan zu entfernen.

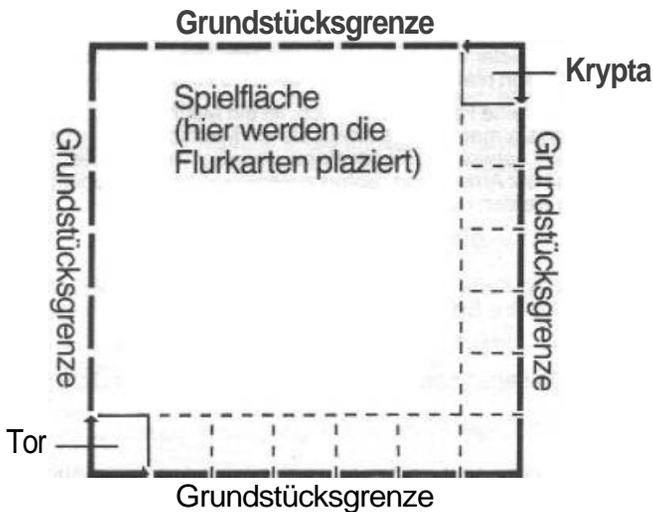
Wenn ein Jäger gewinnt, gewinnen alle Jägergemeinsam. Dienergewinnen nur als Einzelspieler.

Spielaufbau

Das Spielbrett

Sicherlich hast Du im Höllnhaus bereits das Spielbrett vermißt. Richtig: Bei Spielbeginn liegt ein Spielbrett im herkömmlichen Sinn gar nicht vor. Statt dessen findest Du die 48 quadratischen Flurkarten. Aus ihnen entwickelt sich im Lauf der Partie das bespielte Areal, (Vor dem ersten Spiel brich bitte die Karten vorsichtig aus den Stanzbögen heraus.)

- Sortiere die Flurkarten in Haus- und Geländekarten. Hauskarten erkennst Du an den (schwarzen) Begrenzungslinien, den Wänden, die gelegentlich von (weißen) Türen unterbrochen sind. Geländekarten haben - mit Ausnahme der Karten „Tor“ und „Krypta“ - keine Begrenzungslinien.
- Die Karte „Tor“ legst Du in die linke untere Ecke Deiner Spielfläche (Abb. 1). Die Begrenzungslinien (Grundstücksgrenzen) müssen am linken und unteren Kartenrand liegen.



3. Rechts neben das „Tor“ legst Du sechs weitere Geländearten. Anschließend werden über der zuletzt plazierten Karte fünf Karten senkrecht nach oben angeschlossen. Als sechste Karte wird die „Krypta“ in dieser Reihe offen so ausgelegt, daß ihre Grundstücksgrenzen am oberen und rechten Kartenrand liegen.

4. Alle Karten außer „Tor“ und „Krypta“ werden nun wieder eingesammelt und auf ihren Stapel zurückgelegt. Die Stapel werden separat gemischt und nebeneinander verdeckt auf den Tisch gelegt.

Durch das „Tor“ und die „Krypta“ hast Du nun die Grenzen der Spielfläche markiert, die 7 x 7 Felder groß ist.

Würfeln

Jeder Spieler würfelt mit dem zehneckigen Würfel {die „0“ ist als „10“ zu lesen!}. Der Spieler mit der niedrigsten Zahl beginnt das Spiel als **Diener**, alle anderen starten als **Jäger**. Der Jäger mit der höchsten Zahl, der arme Kerl, zieht als erster, wenn das Spiel beginnt.

Spielkarten

1. Sortiere vor der ersten Partie die Karten entsprechend ihrer Farben in sechs Gruppen:

- 12 Meister (schwarz)
- 6 Personen (blau)
- 10 Machtobjekte (gelb)
- 34 Jäger (blau)
- 10 Diener (rot)
- 24 Wege des Bösen (grün)

2. Jeder Spieler sucht sich eine Personenkarte aus, die seine (ihre) Rolle in dieser Partie darstellt. Leg' Deine Karte vor Dir aus, so daß zu sehen ist, ob du Jäger oder Diener bist. (Die Karten sind beidseitig bedruckt, weil sich Jäger während des Spiels in Diener verwandeln können. Unglücklicherweise können auch Diener die Seiten wechseln...) Nicht verwendete Personenkarten werden beiseite gelegt.

3. Wahl des Meisters:

Der Diener-Spieler zieht blind eine Karte aus dem Stapel der Meister-Karten. Die anderen Spieler dürfen diese Karte nicht sehen. Die restlichen Meister-Karten werden beiseite gelegt.

4. Zusammenstellung der Spielkarten:

Am unteren Rand der Meister-Karte sind Zahlen aufgelistet. Sie entsprechen den Zahlen auf den Jäger-, Diener- und Weg-des-Bösen-Karten. Der Diener sucht aus den betreffenden Stapeln sorgfältig die aufgelisteten Karten heraus und mischt sie mit den Machtobjekt-Karten zusammen. Dies ist der Kartenstapel für diese Partie. Alle übrigen Karten werden in dieser Partie nicht mehr benötigt und beiseite gelegt.

5. Der Diener teilt jedem Spieler verdeckt vier Karten aus. Die restlichen Karten legt er verdeckt als Stapel auf den Tisch. Dann plaziert er die Meister-Karte verdeckt neben der Krypta.

6. Jeder Spieler sieht nun seine Handkarten durch. Ist ein Machtobjekt dabei, legt er es offen neben seine Personenkarte. Da man niemals mehr als ein Machtobjekt besitzen darf, müssen evtl. weitere Machtobjekte offen neben dem Kartenstapel abgelegt werden. Sie bilden den Anfang des Ablagestapels. Karten mit der Anweisung „Sofort ausspielen“ kommen ebenfalls offen auf den Ablagestapel. Ersatzkarten werden nicht gezogen!

Machtobjekte

Wenn Du eine Machtobjekt-Karte ausgelegt hast, legst Du den entsprechenden Chip auf die Karte. Das bedeutet, daß Deine Spielfigur dieses Objekt bei sich trägt.

Flurkarten

Jeder Spieler zieht drei Flurkarten nach Belieben vom Haus- und/oder Getändestapel und legt sie offen vor sich aus.

Spielfiguren

Der Diener wählt eine Spielfigur und steift sie in die Krypta. Jeder Jäger wählt ebenfalls eine Figur, die gemeinsam auf das Tor gesteuft werden,

Willensbarometer

Jeder Jäger stellt sein Willensbarometer auf den Wert 6. Das Barometer zeigt Lebenskraft und Tapferkeit - speziell im Kampf - an. (Diener haben keinen eigenen Willen und darum auch kein Willensbarometer.)

Meister-Karten

Sie sind außerordentlich wichtig für das Spiel und deshalb solltest Du sie einmal genauer studieren (Abb. 2):



Kampfkraft: gibt an, wie stark der Meister im Kampf ist.

Verlierer büßt ein: So viele Willenspunkte verlierst Du auf Deinem Barometer, wenn Du gegen den Meister kämpfst und verlierst.

Machtobjekt: Nur dieses Machtobjekt kann den Meister besiegen.

Lieblingsraum: Hier müssen die Jäger den Meister besiegen.

Kartensatz: Nur die Jäger-, Diener- und Weg-des-Bösen-Karten mit diesen Nummern werden in dieser Partie gebraucht.

Spielablauf

Der Jäger, der beim Spielaufbau die höchste Zahl gewürfelt hat, beginnt das Spiel. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jede Runde besteht aus fünf Aktionsphasen, die immer in der gleichen Reihenfolge zu spielen sind. Aktionen, die mit einem Stern (*) gekennzeichnet sind, **müssen** durchgeführt werden, die übrigen sind freiwillig.

- Aktionen in jeder Runde -

A. Karten ausspielen

- * 1. Reagiere auf jede Karte, die ein anderer Spieler vor Deiner Personenkarte abgelegt hat, entsprechend der Anweisung auf dieser Karte.
- 2. Lege nach Belieben eine oder mehrere Karten ab. Du darfst keine Ersatzkarten vom Stapel ziehen.
- 3. Spiele Karten aus mit der Anweisung „Aufbewahren / nur zu Beginn Deines Zuges ausspielen“.

B. Flurkarten auslegen

- * 1. Leg' zwei Flurkarten auf die Spielfläche (wenn möglich).
- * 2. Für jede ausgespielte Flurkarte ziehst Du eine neue vom Stapel (wenn möglich).

C. Figur bewegen

1. Ziert' Deine Spielfigur auf eine angrenzende Flurkarte. Dann würfelst Du, um festzustellen, ob Du eine Karte vom Stapel ziehen oder Dein Willensbarometer erhöhen kannst (Schock-Test).
2. Wiederhole diese Aktion (C. 1), bis Du
 - einen Würfelwurf nicht schaffst oder
 - Deinen dritten Bewegungsschritt beendet hast oder
 - nicht mehr weiterziehen willst.

D. Kämpfe durchführen

E. Karten ausspielen

Spiele Karten aus mit der Anweisung „Aufbewahren/nur am Ende Deines Zuges ausspielen“.

Aktion A: Karten ausspielen

Das Ausspielen der Karten ist einfach: Befolge einfach die Anweisungen auf jeder Karte. Beachte dabei die folgenden Regeln:

- „Aufbewahren...“ heißt, daß Du die Karte auf der Hand behalten und in einem späteren Spielzug ausspielen kannst. Du kannst sie natürlich auch ablegen.
- „Sofort ausspielen“ heißt **sofort**, gleich nachdem Du die Karte gezogen hast.
- Diener-Karten können nur von Dienern ausgespielt werden. Jäger müssen sie ablegen oder auf der Hand behalten.
- Jäger-Karten können nur von Jägern ausgespielt werden. Diener müssen sie ablegen oder auf der Hand behalten.
- Weg-des-Bösen-Karten repräsentieren die bösen Machenschaften des Meisters. Sie schaden nie dem Diener, der sie zieht, können aber von Dienern gegen andere Diener oder Jäger gespielt werden. Jäger müssen häufig nachteilige Weg-des-Bösen-Karten gegen sich selbst ausspielen.

In jedem Zug kannst Du beliebig viele Karten ausspielen. Laß' sie offen auf dem Tisch vor Deinen „Opfern“ liegen, wenn ihre Wirkung über Deinen Spielzug hinaus andauert. Sobald ihre Wirkung aufhört, legst Du die Karten auf den Ablagestapel,

Du darfst **niemals mehr als 4 Karten** auf der Hand halten, einschließlich der evtl. vor Dir ausgelegten Machtobjekt-Karte. Hast Du mehr, mußt Du sofort Karten ablegen oder ausspielen, um Dein Blatt zu reduzieren. Du darfst niemals Karten als Ersatz für ausgespielte oder abgelegte Karten vom Stapel ziehen. Neue Karten erhältst Du nur während der Bewegung der Spielfigur. Mit Ausnahme der ausgelegten Machtobjekt-Karte sind alle Handkarten geheimzuhalten.

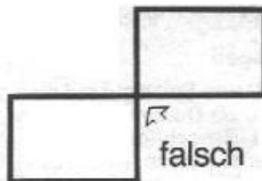
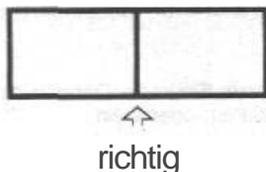
Machtobjekt-Karten: Du darfst niemals mehr als ein Machtobjekt besitzen. Ziehst Du ein zweites, dann mußt Du eins ablegen. Leg' den entsprechenden Chip auf die Flurkarte, auf der Deine Spielfigur steht; die Machtobjekt-Karte wird neben dem Tor abgelegt. Du kannst jederzeit ein Machtobjekt ablegen oder aufnehmen, wenn Deine Spielfigur auf derselben Flurkarte wie der Chip steht. Wenn Du ein Objekt aufnimmst, legst Du die entsprechende Karte offen neben Deine Personenkarte und den Chip darauf, um anzuzeigen, wer das Objekt besitzt.

Aktion B: Flurkarten ausspielen

In jeder Runde mußt Du - wenn möglich - zwei Flurkarten auf die Spielfläche legen. Wenn Du nur eine ausspielen kannst, dann spielst Du eben nur eine aus. Anschließend nimmst Du sofort entsprechend viele Ersatzkarten auf.

Jede ausgespielte Flurkarte muß

- innerhalb der Grundstücksgrenzen (Spielfläche) liegen und
- direkt neben einer andere Flurkarte plziert werden. (Das Berühren einer Ecke oder eines Teils einer Seite genügt nicht.)



Kartensätze

Von jeder Flurkarte mit der Aufschrift „Teil eines Satzes“ sind mehrere im Spiel. Solche Karten müssen immer neben mindestens einer Karte des gleichen Satzes liegen. (Die erste Karte eines Satzes kann natürlich wie jede andere Flurkarte ausgelegt werden.) „Rasen“- und „Halle“-Karten bilden keine Sätze.

Wenn eine oder mehrere Karte(n) eines Satzes von anderen Flurkarten umschlossen sind, kann keine weitere Karte dieses Satzes gespielt werden. Dieser Satz ist dann „tot“. Du mußt diese Karten des Satzes dennoch behalten und statt dessen eine andere Flurkarte spielen. Erst wenn Du drei „tote“ Flurkarten hast, kannst Du eine offen ablegen und dafür eine neue vom Stapel ziehen.

Hauskarten

Die erste Hauskarte muß Immer neben der Krypta angelegt werden! Danach gilt: Hauskarten müssen wie Karten eines Satzes an wenigstens einer anderen Hauskarte angelegt werden. Wenn Hauskarten nebeneinander liegen, müssen Türen immer an Türen und Mauern an Mauern grenzen

Nicht erlaubt ist, eine Tür an eine Mauer oder an die Grundstücksgrenze anzulegen. Hauskarten dürfen niemals so plziert werden, daß keine andere Hauskarte gespielt werden kann oder es den Jägern unmöglich ist, einen oder mehrere Räume zu betreten. An den beiden möglichen Seiten der Krypta dürfen niemals zwei Geländekarten abgelegt werden.

Aktion C: Figur bewegen

In jedem Zug darfst Du Deine Spielfigur bis zu drei Flurkarten weit bewegen.

Jäger: Nachdem Du auf eine Flurkarte gezogen bist, machst Du den **Schock-Test**. Dazu wird gewürfelt. Wenn Du die auf der Karte aufgedruckte Zahl oder mehr würfelst, hast Du Erfolg. Erhöhe Dein Willensbarometer um 1 Punkt. Du kannst auf die nächste Karte gehen, wenn Du willst, und erneut würfeln. Pro Spielzug darfst Du aber höchstens drei Karten weit gehen. (Auf den Karten „Tor“ und „Rasen“ wird nicht gewürfelt, sondern statt dessen eine Karte gezogen.)

Wenn Du weniger als die Kartenummer würfelst, hast Du versagt: Du verlierst einen Punkt auf Deinem Willensbarometer. Dann ziehst Du eine Karte vom Stapel und befolgst die Anweisungen,

die für Jäger gelten. In diesem Zug kannst Du nicht weitergehen.
im Haus darfst Du nur durch die Tür auf die nächste Karte gehen, niemals durch die Wand.

Diener: Nachdem Du eine Karte betreten hast, würfelst Du. Wenn Du die auf der Karte aufgedruckte Zahl oder weniger würfelst, hast Du Erfolg. Ziehe eine Karte und befolge die Anweisungen. Dann kannst Du, wenn Du willst, die nächste Karte betreten, wo Du wieder würfelst, bis zum Maximum von drei Karten pro Spielzug.

Wenn Du mehr als die Kartenzahl würfelst, hast Du leider versagt: Du ziehst keine Karte, verlierst aber auch nichts und kannst in dieser Runde nicht weitergehen.

Im Haus kannst Du als Diener auch durch die Wände gehen, mußt also keine Tür benutzen, um eine andere Karte zu betreten.

Nicht erlaubt sind diagonale Bewegungen oder Züge über leere Felder hinweg, auf denen keine Flurkarte liegt. Keine Karte darf im selben Zug mehrmals betreten werden.

Aktion D: Kämpfe durchführen

Ein Kampf bietet Dir die Möglichkeit, einem anderen Spieler das Machtobjekt oder eine Flurkarte zu stehlen und ihn über das Spielbrett zu jagen.

-Wenn Du einen **Diener** spielst, kannst Du jeden angreifen -Jäger oder andere Diener - vorausgesetzt, Du stehst am Ende der Bewegungsphase auf derselben Flurkarte wie Dein Opfer.

-Wenn Du einen **Jäger** spielst, kannst Du nur Diener angreifen - niemals andere Jäger -vorausgesetzt, Du stehst am Ende der Bewegungsphase auf derselben Flurkarte wie Dein Opfer.

Ablauf des Kampfes:

1. Jäger: Würfle und addiere zum Ergebnis den Stand Deines Willensbarometers. Wenn Du ein Machtobjekt mit einem Kampfbonus besitzt, addiere den ebenfalls. Die Summe ist Dein Kampfwert. (Manchmal kann ein anderer Jäger Deinen Kampfwert anheben; mehr darüber im Abschnitt „Kooperation“.)

2. Diener: Würfle, addiere die Zahl der Flurkarte, auf der Du stehst, und den Kampfbonus Deines Machtobjekts - sofern Du eins besitzt. Die Summe ist Dein Kampfwert. (Er kann von anderen Dienern nicht erhöht werden.)

3. Die Figur mit dem höchsten Kampfwert gewinnt den Kampf. Bei einem Unentschieden wird noch einmal gewürfelt.

Die Belohnung für den Sieger:

Der Spieler, der den Kampf gewinnt, darf sofort entweder das Machtobjekt des Verlierers oder eine seiner Flurkarten übernehmen. (Er kann das Machtobjekt nehmen und es, wenn er will, auf derselben Flurkarte abfegen.) Danach kann der Gewinner sein Opfer bis zu drei Flurkarten weit in beliebiger Richtung bewegen. Wenn der Verlierer **Jäger** ist, verliert er zusätzlich zwei Punkte auf seinem Willensbarometer, sofern er von einem Diener besiegt wurde.

Kampf eines Jägers gegen eine Karte:

Wenn Du als Jäger durch eine Spielkarte angegriffen wirst, führst Du sofort einen Kampf durch. Du mußt versuchen, den Kampfwert der Karte zu besiegen. Wenn Du verlierst, brauchst Du Dich nicht zu bewegen, erleidest aber die auf der Karte notierten Folgen. Wenn Du gewinnst, erhältst Du keine Belohnung - Du entgehst nur den sonst drohenden Folgen.

Kampf eines Jägers gegen den Meister:

In den meisten Partien mußt Du den Meister bekämpfen, um ihn zu zerstören - und dabei mußt Du immer das Machtobjekt des Meisters anwenden. Den Kampfwert des Meisters entnimmst Du seiner Karte. (Ein anderer Jäger kann Deinen Kampfwert in diesem Kampf erhöhen; mehr darüber im Abschnitt „Kooperation“.)

Aktion E: Karten ausspielen

Diese Phase läuft in gleicherweise ab wie das Ausspielen von Karten zu Beginn des Spielzuges.

Willenskraft und Seitenwechsel

Die Jäger gewinnen während des Spiels Willenskraft hinzu. Dein Willensbarometer kann aber **n niemals höher als 10 steigen**.

Glücklicherweise können Jäger auch Willenskraft verlieren... Also hört mir zu, Ihr Jäger! Ich habe eine Botschaft vom Meister für Euch: Sobald einer von Euch keine Willenskraft mehr hat, wird er zum Diener! Dreh' Deine Personenkarte um, so daß die Diener-Seite oben liegt. Leg' alte Spielkarten ab, mit Ausnahme des Machtobjekts, sofern Du eins hast. Du arbeitest jetzt für den Meister.

Alles was Du von nun an tust (Flurkarten auslegen, Spielfigur bewegen, Kämpfe führen), muß Deinem Status als Diener entsprechen.

Der „Seitenwechsel“ funktioniert in beiden Richtungen: ein Diener kann auch zum Jäger werden. Manchmal passiert das durch eine Spielkarte. Oder wenn Du als Diener einen Kampf gegen einen Jäger verlierst und er Deine Figur in die Kapelle zieht - dann bist Du ebenso geheilt. (Leider, mein Freund.) In beiden Fällen erhältst Du sofort ein Willensbarometer, das Du auf den Wert 5 einstellst. Außerdem mußt Du alle Spielkarten außer der Machtobjekt-Karte ablegen und Deine Personenkarte umdrehen, so daß der Jäger oben liegt.

Die Begegnung mit dem Meister

Außer dem ursprünglichen Diener darf kein Spieler die Meister-Karte ansehen, bis:

- a) ... Deine Figur die Krypta erreicht oder
- b) ... eine Karte Dich dazu auffordert oder
- c) ... Du das Machtobjekt des Meisters in den Lieblingsraum des Meisters bringst (das gilt nur für Jäger). Wenn das passiert, muß der ursprüngliche Diener Dich auffordern, die Meister-Karte anzusehen. Du mußt die Anweisungen auf der Machtobjekt-Karte sofort befolgen,
- d) ... Du als Diener das Machtobjekt des Meisters zum Tor bringst. Der ursprüngliche Diener muß dann erklären, daß Du das Spiel gewonnen hast.

Kooperation - Unsinn!

Während des Spiels können die Jäger günstige Karten füreinander ausspielen und gemeinsame Strategien beraten und ausführen. Im schlimmsten Fall kann ein Jäger, der auf derselben Flurkarte steht wie ein anderer Jäger, der gerade in einen Kampf verwickelt ist, seine Willenskraft dem Kämpfer übertragen, dessen Kampfwert dadurch erhöht wird. In diesem Fall erleiden allerdings beide Jäger die Schäden, wenn der Kampf verloren wird.

Nun, Ihr Diener - Ihr einsamen, edlen Seelen - Ihr habt nur ein Mittel der Zusammenarbeit: Ihr könnt eine gemeinsame Strategie entwickeln. Ihr dürft aber niemals günstige Karten füreinander ausspielen oder Euch im Kampf helfen.

Spiel- oder Flurkarten dürfen unter den Spielern nicht getauscht werden.

Wie man gewinnt

Jäger: Finde das Machtobjekt des Meisters. Dann folge den Anweisungen auf der Objektkarte, um den Meister in seinem Lieblingsraum zu zerstören. Manchmal halten sich zwei Meister im Höhlenhaus auf (ein entsprechender Hinweis findet sich auf der Meister-Karte); dann mußt Du beide zerstören, um zu gewinnen. Zur Erinnerung: Wenn ein Jäger gewinnt, gewinnen alle Jäger gleichzeitig.

Diener: Um alle anderen Spieler zu besiegen, mußt Du das auf der Meister-Karte genannte Machtobjekt finden und zum Tor bringen, bevor die Jäger den Meister zerstören. Wenn ein Diener gewinnt, dann gewinnt er (oder sie) das Spiel allein.

Strategische Tips

1. Jäger müssen zusammenarbeiten. Der ursprüngliche Diener weiß von Anfang an, was er tun muß - das ist sein großer Vorteil. Diener haben auch größere Chancen, das Machtobjekt des Meisters zu ziehen.
2. Solange sie nicht wissen, welcher Meister das Höhlenhaus bewohnt, müssen die Jäger alle Diener daran hindern, das Tor mit irgendeinem Machtobjekt zu erreichen.
3. Gewitzte Jäger achten auf Hinweise für die Anwesenheit eines bestimmten Meisters, um die Identität des gegenwärtigen Herrn im Höhlenhaus zu erraten. Beispielsweise kann der ursprüngliche Diener eine bestimmte Hauskarte zurückhalten, weil dies der Lieblingsraum des Meisters ist. Weg-des-Bösen-Karten liefern ebenfalls Hinweise auf den Meister. Wenn Du zum Beispiel von Zombies angegriffen wirst, kannst Du Dein Leben verwetten, daß nicht der Werwolf der Meister ist: Er kann keine Toten zum Leben erwecken.
4. Baue mit den Flurkarten einen Weg zu Deinem Ziel: Jäger bewegen sich schneller über Karten mit niedrigen Nummern, Diener sind auf Karten mit hohen Zahlen schneller.
5. Beginne jede Aktion mit einem klaren Ziel vor Augen. Du kannst immer etwas tun, um Deine Chancen zu verbessern.