

Ein Spiel von **MARCO VALTRIANI** Nach dem Roman von **PAOLO VALLERGA**

## WAS BISHER GESCHAH ...

Die magische Stadt Turin im Jahr „011“ des 19. Jahrhunderts. Der phantasmagorische **Doctor Vikström**, ein Kenner obskurer Schriften und längst vergangener Sprachen, hat ein unbekanntes Werk des isländischen Dichters Snorri Sturluson entdeckt. Das Buch enthält eine grausame Prophezeiung: Fenrir, der Odin töten wird und damit Ragnarök entfesselt, wird erwachen! Innerhalb von 11 Stunden wird sich dieser Wolfsgott erheben und unsere Welt vernichten ...

Doch das Buch liefert auch einen Hoffnungsschimmer: Es enthält die Anleitung, eine besondere Musik zu komponieren. Außerdem berichtet es davon, den Einen zu finden, der diese Melodie auf der „Orgel der Ewigkeit“ spielen muss. Diese Orgel soll irgendwo in Turin verborgen sein. Nur auf diese Weise kann die finale Götterschlacht verhindert werden.

Doch wo befindet sich diese Orgel? Und wer ist der „Auserwählte“, der allein die kosmische Harmonie auf ihr spielen kann, um die Welt zu retten?

Turin, die magischste aller Städte, wird zum Schauplatz eines höllischen Rennens gegen die Zeit. Neben Vikström sind es sieben einzigartige Individuen, die das Rätsel lösen und das Schicksal der Welt verändern wollen: der mysteriöse Abenteurer **Captain Snowy**; **Princess Lilja**, die Tarot-Dame; der gewitzte **Erfinder Mr. Pahlsson**; der Detektiv **Count Koleberg**, der diverse Todesfälle untersucht, die durch eine wilde Bestie verursacht wurden; die charmante Musikerin **Dark Lady Lewis**, bekannt für ihre unvergänglichen Symphonien; der unfassliche Komponist magischer Melodien, **Professor Johnsson** und der unvorhersagbare **Mr. Vidal**, ein Werwolfjäger, der womöglich selbst ein Werwolf ist. Acht Leben für das Schicksal der Welt ...

Doch sind sie nicht alle vom gleichen Ziel getrieben: Einer von ihnen wird unter den Einfluss Fenrirs fallen, der eine körperliche Form braucht, um den Auserwählten zu finden und aufzuhalten, auf dass Ragnarök entfesselt werden kann. In seinen Augen ist dies nicht das Ende, sondern ein Neubeginn ...

Die Schlacht um die Wahrheit hat angefangen, der uralte Kampf zwischen Gut und Böse beginnt. Doch auf welcher Seite werdet ihr stehen?

# SPIELREGELN



THE RION



[www.therion011.com](http://www.therion011.com)

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan, der die Ansicht Turins im alternativen, uchronischen Jahr „011“ zeigt
- Personentafel
- 8 Personen-Spielfiguren
- 1 Figur „Unergründliche Orgel der Ewigkeit“
- 3 Zahnräder
- 24 Spielsteine in 6 Spielerfarben
- 50 Forschungsplättchen



## SPIELZIEL

Im Jahr „011“ eines uchronischen 19. Jahrhunderts. Irgendwo in Turin befindet sich die „Unergründliche Orgel der Ewigkeit“, mit der man Ragnarök verhindern kann.

Eine der 8 im Spiel befindlichen Personen ist der Auserwählte, der diese Orgel spielen kann, eine andere Person wird zur Inkarnation Fenrirs und will den Auserwählten töten.

Das Spiel dauert 11 Runden, hier Stunden genannt. Zu Beginn sind alle Spieler Helden, ab der fünften Stunde wird einer von ihnen jedoch von Fenrir besessen sein.

### Um zu gewinnen, muss ein Heldenspieler:

- **den Auserwählten finden** (eine der acht Personen im Spiel ist der Auserwählte);
- **die kosmische Harmonie komponieren**, indem er alle 15 Notenblätter schreibt.
- **den Ort der Unergründlichen Orgel der Ewigkeit kennen**, der irgendwo in Turin liegt;

Die obigen 3 Schritte dürfen in jeder beliebigen Reihenfolge erfüllt werden. Außerdem muss man:

- **den Auserwählten zum Feld der Orgel bringen**, um dort die kosmische Harmonie zu spielen.

### Wird man zur Inkarnation Fenrirs, muss man:

- **den Auserwählten finden** (eine der acht Personen im Spiel ist der Auserwählte);
- **die kosmische Harmonie komponieren**, indem man mindestens 12 Notenblätter schreibt;
- **Fenrirs Macht zeigen**, indem man 2 Zeichen des Wolfs sammelt.

Die obigen 3 Schritte dürfen in jeder beliebigen Reihenfolge erfüllt werden. Außerdem muss man:

- **Fenrir auf das Feld des Auserwählten ziehen**, bevor der Auserwählte die Orgel der Ewigkeit erreicht hat!

### • 55 Spielkarten, bestehend aus:

- 8 Personenkarten
- 24 Powerkarten
- 5 Heldenkarten
- 1 Fenrirkarte
- 11 Ereigniskarten
- 6 Übersichtskarten

## VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen die 3 Zahnräder und der Zeiger mit den Metallnieten am Spielplan befestigt werden. Es ist egal, wie die Zahnräder ausgerichtet sind, denn sie verändern ihre Einstellung von Runde zu Runde und von Spiel zu Spiel.

**Spielplan in die Mitte der Spielfläche legen.** Die Zahnräder so drehen, dass das Symbol „Hinweis versetzen“ auf die Markierung zeigt. Den Uhrzeiger auf die „I“ der Ragnarök-Uhr einstellen.

**Die Forschungsplättchen mischen** und als verdeckten Stapel neben den Spielplan legen.

**Die Ereigniskarten mischen** und als verdeckten Stapel neben den Spielplan legen.

**Alle Hinweis-Marker als Vorrat** neben den Spielplan legen.

**Die Personenfiguren auf ihre Startfelder** auf dem Spielplan stellen (auf die Felder mit den passenden Runensymbolen, siehe Abb. rechts).

**Die Orgelfigur in die Mitte** der 4 Positionsfelder auf dem Spielplan stellen.

**Die Personentafel** neben den Spielplan legen.

**Die Personenkarten mischen und je eine verdeckt an jeden Spieler austeilen.**

**Goldene Regel Nummer 1: Mit dieser Personenkarte wird dem Spieler keine Spielfigur auf dem Plan zugewiesen! Jeder Spieler darf während des gesamten Spiels beliebige Spielfiguren (nach bestimmten Regeln) bewegen.**



- 21 Hinweis-Marker
- 1 Marker „gesperrte Person“
- 1 Uhrzeiger
- 4 zweiteilige Metallnieten (für das Aktionsgetriebe und den Zeiger)
- Papier und Stifte für Notizen



TRANSPORTMITTEL-ZAHNRAD

BEWEGUNGSSCHRITT-ZAHNRAD

MARKIERUNGSDREHNADEL  
(hier: Markierung für das Bewegungsschritt-Zahnrad)



SYMBOL „HINWEIS VERSETZEN“

AKTION-ZAHNRAD

Eine der übrigen Personenkarten beiseite legen (am besten ein Stückchen unter den Spielplan schieben), ohne sie sich anzusehen. Diese Person ist der **Auserwählte**.

Die übrige/n Personenkarte/n – ohne sie sich anzusehen – in einem verdeckten Stapel neben den Spielplan legen. Sie ist/sind der **Stapel der Unbekannten**.

**Jeder Spieler erhält 4 Powerkarten** (eine Karte jeder Art).

Jeder Spieler nimmt sich **4 Spielsteine in seiner Farbe**.

Einen Spielstein behält man, von den anderen 3 legt man:

- **einen auf das Startfeld der Zeitleiste** (Abb. 2, nächste Seite);
- **einen auf das Startfeld der Musikleiste** (Abb. 3, nächste Seite);
- **einen auf ein zufälliges, freies Feld der linken Spalte der Zugreihenfolgeleiste** (Abb. 4, übernächste Seite).

Bei weniger als 6 Spielern kommen die unbenutzten Steine zurück in die Schachtel.

Die 5 Heldenkarten, die Fenrirkarte und der Marker „gesperrte Person“ werden bereit gelegt, aber sie werden erst im späteren Verlauf des Spieles benötigt.

## WAS MAN WISSEN SOLLTE:

011 wird in 11 Runden (**Stunden** genannt) gespielt. Jede Stunde besteht aus **5 Phasen**. Jeder Spieler muss jede Phase absolvieren, bevor die nächste Phase beginnt:

1. **Ereignis aufdecken**
2. **Um Zugreihenfolge bieten**
3. **Hinweise auslegen**
4. **Personen-Aktionen durchführen**
5. **Ortsplättchen spielen**

Sind alle 5 Phasen abgeschlossen, wird der Zeiger auf die nächste Stunde der Ragnarök-Uhr gestellt. Wenn er dabei die XII erreicht (wenn also die elfte Stunde vorüber ist), endet das Spiel und alle Spieler haben verloren! Ansonsten beginnt in jeder neuen Stunde eine neue Runde mit Phase 1.

### ZEIT

In 011 ist **Zeit** besonders wichtig. Jeder Spieler beginnt mit **45 Zeiteinheiten**. Man verbraucht diese, um während seines Zuges handeln zu können. Man kann nur wenig Zeit zurückgewinnen, also muss man mit seiner Zeit gut haushalten!

**Vorsicht!** Fallen die eigenen Zeiteinheiten auf 0, **scheidet man aus dem Spiel aus!** Man deckt seine Personenkarte auf und darf keine Handlungen mehr ausführen. Die zur Karte gehörende Personenfigur verbleibt im Spiel.

**Hinweis:** Man kann nie mehr als 45 Zeiteinheiten haben.

### DIE ZEITLEISTE



ABB. 2

### MUSIK

Man kann nur gewinnen, wenn man die **kosmische Harmonie komponiert hat**, indem man Notenblätter sammelt, was auf der Musikleiste angezeigt wird.

### MUSIKLEISTE

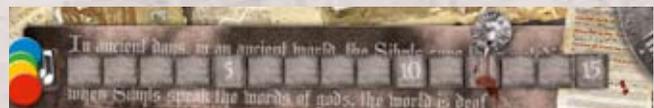


ABB. 3

### DIE PERSONEN

Es gibt **8 Personen** im Spiel, die von allen Spielern genutzt werden dürfen. Zu Beginn hat jeder Spieler eine Personenkarte erhalten. Diese Personenkarte stellt nicht den Spieler dar, sondern dient dazu, den Auserwählten zu finden; man zeigt sie den anderen Spielern nicht freiwillig.

Eine der übrigen Personen ist der **Auserwählte**. Seine Personenkarte wurde zu Beginn beiseite gelegt, also kann sie sich keinesfalls bei einem der Spieler befinden.

Jede Person besitzt eine besondere **Eigenschaft**, die im Spiel unmittelbare Vorteile bringt. Wenn man am Zug ist, wählt man eine Person aus und nutzt deren Eigenschaft.

Zu Beginn der fünften Stunde wird eine Person der Spieler **von Fenrir besessen**, womit sich die Siegbedingungen für den betroffenen Spieler sofort ändern.

### DIE STADT TURIN

Der Spielplan stellt die Stadt Turin dar. Er ist in eine Anzahl von Feldern aufgeteilt, welche die Gebäude der Stadt darstellen, auf denen sich die Personen bei ihrer Suche nach Hinweisen bewegen können.



**8 der Felder zeigen eine Rune:** Sie sind die Startfelder für die Spielfiguren.



**5 rot umrandete, runde Felder zeigen die mystischen Gebäude**, die es in der Stadt gibt: Mit ihnen wird die Lage der Orgel der Ewigkeit bestimmt.

**Die Stadt Turin hat ein fortschrittliches, dampfbetriebenes Transportsystem.** Die Farbfelder (gelb, grün und blau) erlauben es, zur schnelleren Bewegung durch die Stadt **Dampfbahn**, **Einschienenloks** und **Luftschiff** zu benutzen. Der Sammelbegriff dieser Fahrzeuge ist „**Transportmittel**“.



### DAS ZAHNRADGETRIEBE

Auf dem Spielplan gibt es drei ineinander greifende Zahnräder – das **Zahnradgetriebe**:

Das **Transportmittel-Zahnrad** (8 Zähne) zeigt an, welches Transportmittel man benutzen kann, wenn man am Zug ist; das **Bewegungsschritt-Zahnrad** (9) zeigt die maximale Entfernung an, welche die gewählte Person zurücklegen kann;

das **Aktions-Zahnrad** (7) zeigt an, welche Aktion man ausführen darf, wenn die Bewegung abgeschlossen wurde.

Die möglichen Aktionen sind:



**Ermitteln** – Man untersucht 1 Karte aus der Hand eines Mitspielers oder vom **Stapel der Unbekannten**.



**Forschen** – Man zieht 1 Forschungsplättchen.



**Komponieren** – Man erhält 1 Notenblatt (1 Feld auf der Musikleiste).



**Hinweis versetzen** – Man bewegt 1 Hinweis um 1 Feld in beliebiger Richtung (nicht diagonal).

**Wichtig:** Das mögliche Transportmittel, die erlaubte Bewegungsweite und die zur Verfügung stehende Aktion werden durch die entsprechenden Markierungsnadeln angezeigt (hier rechts im Bild).



### HINWEISE

Um seine Erkundungen erfolgreich abzuschließen, muss man **Hinweise** zum heranziehenden Ragnarök auf dem Spielplan einsammeln. Hinweise werden dazu benutzt, die zuvor beschriebenen Aktionen zu verstärken. Jede Stunde werden Hinweise in der Stadt auftauchen, die jeder Spieler mit seiner jeweils gewählten Person einsammeln kann.



### FORSCHUNGSPLÄTTCHEN

Die **Forschungsplättchen** stellen wichtige Informationen und wertvolle Gegenstände dar, die man während seiner Erkundungen entdecken kann. Es gibt zwei Arten:



**Ortsplättchen** – sie zeigen die 5 mystischen Gebäude (jedes Gebäude ist 3x auf den Plättchen vertreten). Sie dienen dazu, den Standort der Orgel der Ewigkeit auf dem Spielplan einzugrenzen.

**Objektplättchen** – sie liefern diverse Handlungsmöglichkeiten.



Auf einigen Plättchen befinden sich Symbole für die **Unergründliche Orgel der Ewigkeit** oder für das **Zeichen des Wolfs**: Sie können für den Sieg des Auserwählten oder Fenrirs entscheidend sein!

### POWERKARTEN

Jeder Spieler beginnt mit **4 Powerkarten**. Sie stellen Intuition und Wissen der jeweils gewählten Person dar. Jede Karte hat eine mächtige Wirkung, die man ein einziges Mal während des Spiels einsetzen kann.



POWERKARTEN

**Doch Vorsicht:** Man hält seine Powerkarten zusammen mit seiner Personenkarte auf der Hand. Je mehr Karten man also ausspielt, desto einfacher wird es für die Mitspieler, mit Hilfe der **Ermitteln**-Aktion die Personenkarte zu finden!



RÜCKSEITE



PERSONENKARTE

### EREIGNISKARTEN

Jede Stunde wird eine Ereigniskarte aufgedeckt, deren Wirkung man in seiner Zugplanung berücksichtigen sollte.



## Die Suche kann nun beginnen ...

### SPIELRUNDE (STUNDE)

#### JEDE STUNDE BESTEHT AUS DIESEN 5 PHASEN:

1. EREIGNIS AUFDECKEN
2. GEBOTE FÜR ZUGREIHENFOLGE
3. HINWEISE AUSLEGEN
4. PERSONEN-AKTIONEN DURCHFÜHREN
5. ORTSPLÄTTCHEN SPIELEN

#### PHASE 1: EREIGNIS AUFDECKEN

Die oberste Ereigniskarte des Stapels wird aufgedeckt. Sie betrifft **nur die laufende Stunde** und muss von allen Spielern für *Phase 4: Personen-Aktionen* berücksichtigt werden (auf Seite 7 werden alle Ereigniskarten beschrieben).

#### PHASE 2: ZUGREIHENFOLGE

In dieser Phase bieten die Spieler Zeiteinheiten, um die gewünschte Position in der Zugreihenfolge zu bekommen. Die Zugreihenfolge dieser Stunde wird in einer Reihe von Auktionen festgelegt.

Der Spieler, dessen Stein auf der höchsten Position der Zugreihenfolgeleiste liegt, nennt seine gewünschte Position (mögliche Anzahl der Positionen = Anzahl der teilnehmenden Spieler) und ein Startgebot (das kann auch „0“ sein). Der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) muss dieses Gebot entweder **erhöhen oder passen**. Wer passt, bietet in dieser Auktion nicht mehr mit.

Man wiederholt diesen Ablauf reihum so weiter, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Wer das höchste Gebot genannt hat, versetzt seinen Stein auf die ersteigerte Position in der anderen Spalte der Leiste und verringert seine Anzeige auf der Zeitleiste um die gebotenen Zeiteinheiten. Sobald man eine Position auf der Zugreihenfolgeleiste ersteigert hat, nimmt man an den weiteren Auktionen dieser Phase nicht mehr teil.

Erneut wählt der Spieler, der nun am höchsten auf der (alten) Zugabfolgeleiste liegt, eine noch freie Position auf der neuen Zugabfolgeleiste und nennt sein Startgebot (das kann auch der Spieler der letzten Auktion sein, wenn er sie verloren hatte). Auf diese Weise werden alle noch freien Positionen der Zugreihenfolge versteigert.

Der letzte Spieler erhält die noch übrige freie Position kostenlos ohne Auktion.

**Achtung:** Die Leiste hat zwei Spalten, um die Bietreihenfolge und die neue Zugreihenfolge unterscheiden zu können. Gewinnt man eine Auktion, versetzt man seinen Stein auf die ersteigerte Position der anderen Spalte.

Zu Spielbeginn wurde lediglich die erste Bietreihenfolge zufällig bestimmt: die *Phase 2: Gebote für Zugreihenfolge* wird dagegen ganz normal gespielt.

Beispiel: Die Zugreihenfolge der letzten Runde war Grün, Gelb, Blau und Rot. Grün ist Erster und beginnt die erste Auktion: Er bietet 0 Zeiteinheiten für Position II. Gelb passt, Blau passt und Rot bietet 1 Zeiteinheit. Grün erhöht auf 2 Zeiteinheiten, Rot passt (Gelb und Blau haben bereits gepasst und dürfen für diese Position nicht mehr mitbieten). Grün bezahlt also 2 Zeiteinheiten (er zieht seinen Stein auf der Zeitleiste um 2 zurück) und setzt den Spielstein auf Position II der Zugreihenfolgeleiste.



Jetzt ist Gelb mit einer Versteigerung am Zug. Er bietet 1 Zeiteinheit für Position I. Blau erhöht auf 2 Zeiteinheiten, Rot passt (Grün hat bereits seine Position, daher darf er nicht mitbieten). Gelb erhöht weiter auf 3 Zeiteinheiten, Blau bietet 4 Zeiteinheiten. Gelb passt. Blau bezahlt 4 Zeiteinheiten und setzt seinen Spielstein auf die erste Position.



Gelb ist immer noch an vorderster Stelle der alten Reihenfolge und startet daher die nächste Auktion. Er bietet 0 Zeiteinheiten für Position III. Rot bietet 1 Zeiteinheit. Gelb passt, daher bezahlt Rot 1 Zeiteinheit und setzt seinen Spielstein auf Position III. Die einzig verbliebene Position für Gelb ist jetzt IV, also setzt er seinen Stein dort hin, ohne Zeiteinheiten zu bezahlen. Die Zugreihenfolge dieser Stunde ist also Blau, Grün, Rot und Gelb.



#### PHASE 3: HINWEISE AUSLEGEN

**Wichtig: Der erste Spieler überspringt diese Phase!**

Der Spieler, dessen Stein auf Position II liegt, setzt einen Hinweis **aus dem Vorrat** auf ein freies, normales Gebäudefeld des Spielplans. Die anderen Spieler folgen entsprechend ihrer aktuellen Position. In einem Spiel zu viert werden jede Stunde also drei neue Hinweise auf den Spielplan gesetzt.

Hinweise dürfen in dieser Phase jedoch nie auf Transportmittelfelder (blau, gelb oder grün), andere Hinweise oder die Felder der mystischen Gebäude gelegt werden.



Hinweise dürfen nie auf die markierten Feldertypen gelegt werden.

Durch die Eigenschaft einer Person oder durch andere Effekte können Hinweise zwar auch auf **mystischen Gebäuden** platziert werden, jedoch nicht in dieser Phase.

### PHASE 4: PERSONEN-AKTIONEN UND -BEWEGUNG DURCHFÜHREN

**Besonders wichtig: In dieser Phase muss die Wirkung der aktuellen Ereigniskarte auf die angegebenen Spieler oder Personen befolgt werden!**

In Zugreihenfolge wählt jeder Spieler eine Person und nutzt diese, indem er die Schritte 4.1 bis 4.4 ausführt, bevor der nächste Spieler am Zug ist.

**Die Schritte müssen nacheinander ausgeführt werden:**

#### 4.1) EINE PERSON AUSSUCHEN

Man darf jede der Personen auf dem Spielplan auswählen; man ist nicht auf die Person beschränkt, deren Karte man auf der Hand hält.

Jede Person kann nur einmal pro Stunde genutzt werden. Damit alle Spieler sehen, welche Personen in dieser Runde von keinem anderen Spieler mehr gewählt werden können, legt man seinen Spielstein auf die Abbildung seiner gewählten Person auf der Personentafel.



Beispiel: Grün ist am Zug (er ist Zweiter in dieser Stunde). Er darf jede Person wählen, auf der noch kein Stein liegt. Spieler Blau hatte Detective Lord Koleberg gewählt, also kann Grün diesen nicht mehr wählen. Er wählt den phantasmagorischen Doktor Vikström und setzt seinen Spielstein auf Vikströms Abbildung auf der Personentafel.

Die aktuelle Ereigniskarte ist die im Beispiel abgebildete; mit ihr erhält der Spieler, der an zweiter Stelle der Zugreihenfolge steht, 2 Notenblätter. Weil Grün Zweiter ist, kann er daher 2 zusätzliche Schritte auf der Musikleiste ausführen.



#### 4.2) FÄHIGKEIT DER PERSON NUTZEN

Nachdem man die Person ausgewählt hat, **muss** man sofort deren besondere Eigenschaft benutzen. Jede Person hat eine andere Eigenschaft. Eine Übersicht der Personen-Eigenschaften befindet sich am Ende dieser Spielregel.



Beispiel: Grün wählt den phantasmagorischen Doktor Vikström und setzt seinen Spielstein auf Vikströms Feld auf der Personentafel. Danach erhält er sofort 3 Zeiteinheiten auf der Zeitleiste.

#### 4.3) AKTIONSGETRIEBE DREHEN UND PERSON BEWEGEN

Nachdem man die Eigenschaft genutzt hat, **muss** man eins der Getriebe-Zahnräder um 1, 2 oder 3 Schritte (Zähne) weit in Pfeilrichtung drehen. Man muss für jeden Schritt 1 Zeiteinheit abgeben.

Die Drehung eines Zahnrads bewegt auch die anderen beiden Zahnräder. Die Symbole, auf die nach der Drehung die drei Markierungen auf dem Spielplan zeigen, legen fest, welche Aktion die Person ausführen muss und womit, bzw. wie weit sie sich bewegen kann:

Das **Transportmittel-Zahnrad** gibt an, welches **Transportmittel** die gewählte Person jetzt benutzen kann;

Das **Bewegungsschritt-Zahnrad** zeigt die maximale Weite, welche die gewählte Person **zu Fuß gehen** kann;

Das **Aktions-Zahnrad** gibt an, welche **Aktion** die gewählte Person ausführen **muss**.

Nach dem Drehen der Zahnräder **darf** man seine gewählte Person bewegen. Die Person darf sich zu Fuß bewegen und/oder das auf dem Transportmittel-Zahnrad angezeigte Transportmittel benutzen. Die Reihenfolge dieser Bewegungsmöglichkeiten ist beliebig.

**Zu Fuß gehen:** Man kann die gewählte Person in beliebiger Richtung bewegen (nicht diagonal), und **gibt pro Schritt 1 Zeiteinheit ab**. Die Person darf sich maximal so viele Schritte bewegen, wie auf dem **Bewegungsschritt-Zahnrad** angezeigt wird.



Eine zu Fuß gehende Person darf sich auf jede Art von Feld des Spielplans bewegen, wenn dort keine andere Figur steht. Ein Schritt besteht darin, von einem Feld zu einem orthogonal benachbarten Feld weiterzuziehen (**niemals diagonal**). Felder, deren Nachbarschaft nicht intuitiv erkennbar ist, weisen Verbindungslinien auf. Verbindungslinien gelten nicht als Felder und zählen nicht als Schritte.

Die gewählte Person **darf niemals** durch oder auf ein Feld ziehen, das von einer anderen Person oder der Orgel besetzt ist, es sei denn, man **erklärt seinen Sieg**, wenn man am Zug ist.

Wenn die gewählte Person durch oder auf ein Feld zieht, auf dem ein **Hinweis** liegt, kann der Spieler ihn aufnehmen. Anhalten auf diesem Feld ist dazu nicht notwendig.

**Transportmittel:** Während ihrer Bewegung darf die gewählte Person auch das aktuell auf dem Transportmittel-Zahnrad angezeigte Transportmittel benutzen, ohne dafür Zeiteinheiten zu bezahlen.



Falls das Transportmittel-Zahnrad das Symbol mit **3 Schritten** anzeigt, benutzt die Person eine Lokomotive: sie kann damit bis zu 3 Schritte in beliebiger Richtung fahren (wie beim Gehen zu Fuß, jedoch ohne Ausgabe von Zeiteinheiten).

Die anderen Symbole zeigen **Dampfbahn, Einschienenlokomotive und Luftschiff**, die der Person erlauben, sich vom entsprechenden Farbfeld zu einem beliebigen anderen Farbfeld gleicher Farbe zu bewegen:



##### DIE DAMPFBAHN

erlaubt eine Bewegung auf gelben Feldern;



##### DIE EINSCHIENENLOK

erlaubt eine Bewegung auf grünen Feldern;



##### DAS LUFTSCHIFF

erlaubt eine Bewegung auf blauen Feldern.

Die gewählte Person darf beide Bewegungsarten in beliebiger Weise kombinieren: also z.B. einige Schritte zu Fuß gehen, dann ein Transportmittel benutzen, dann wieder zu Fuß gehen.

Ein Transportmittel darf man aber nur einmal während seines Zuges benutzen, es sei denn, eine Powerkarte oder ein Objektplättchen erlauben die zusätzliche Benutzung von Transportmitteln.

Transportmittelfelder darf man beim Gehen zu Fuß durchqueren oder darauf anhalten, ohne dass man gezwungen wäre, das jeweilige Transportmittel zu benutzen.

Beispiel: Jetzt muss Grün das Getriebe drehen und Vikström über den Spielplan bewegen. Er dreht das Transportmittel-Zahnrad um eins weiter, wodurch die Dampfbahn angezeigt wird. Das Drehen kostet ihn 1 Zeiteinheit. Das Bewegungsschritt-Zahnrad zeigt die „3“.

Vikström geht zu Fuß 2 Felder, was 2 Zeiteinheiten kostet. Er landet auf einem gelben Feld. Dort kann er die Dampfbahn besteigen und zu irgendeinem anderen gelben Feld auf dem Spielplan ziehen. Danach



bewegt er Vikström noch 1 Schritt zu Fuß (kostet 1 Zeiteinheit). Er kommt auf einem Gebäudefeld an, auf dem ein Hinweis liegt, den er aufnimmt. Weiter darf Vikström nicht ziehen, da er bereits seine Maximalweite gegangen ist und sein Transportmittel benutzt hat.

#### 4.4) AKTION AUSFÜHREN

Hat ein Spieler seine Bewegung beendet, muss er die Aktion ausführen, die auf dem Aktions-Zahnrad angezeigt wird. Die möglichen Aktionen sind:



**ERMITTELN** - Man sieht sich 1 zufällig gezogene Karte aus der Hand eines anderen Spielers an und gibt sie ihm zurück

oder

man sieht sich 1 zufällig gezogene Karte vom **Stapel der Unbekannten** an und legt sie zurück.

**Die Karte des Auserwählten darf nicht angesehen werden.**

**Achtung:** Es ist einem Spieler möglich, bei einem Mitspieler (oder dem Stapel) mehrfach in einer Stunde zu ermitteln. Siehe dazu das Kapitel „Sonderfälle & Erläuterungen“ am Ende dieser Spielregel.

Dem Spiel liegen Papier und Bleistifte bei, um sich zu notieren, welche Personenkarten man bereits gesehen hat.



**FORSCHEN** - Man zieht 1 Forschungsplättchen.



**KOMPONIEREN** - Man erhält 1 Notenblatt auf der Musikleiste (1 Schritt weiter).



**HINWEIS VERSETZEN** - Man verschiebt 1 Hinweis um 1 Feld in beliebiger Richtung (nicht diagonal). Landet er dabei auf dem Feld, auf dem gerade seine gewählte Person steht, kann der Spieler ihn aufnehmen.

**Goldene Regel Nr. 2: Man darf so viele seiner Hinweise zur Verbesserung der Aktionen „Ermitteln“, „Forschen“ und „Komponieren“ in den Vorrat abgeben, wie man möchte. Es ist nicht erlaubt, Hinweise zur Verbesserung von Personen-Eigenschaften oder der Wirkung von Plättchen oder Karten abzugeben.**

- Beim **Ermitteln** darf man pro abgegebenem Hinweis 1 zusätzliche Karte ansehen.
- Beim **Forschen** darf man pro abgegebenem Hinweis 1 zusätzliches Plättchen ziehen.
- Beim **Komponieren** erhält man pro abgegebenem Hinweis 1 zusätzliches Notenblatt.

Beispiel: Grün hat die Bewegung seiner ausgewählten Person beendet. Das Aktions-Zahnrad zeigt „Ermitteln“. Er kann 1 Karte vom Stapel der Unbekannten ansehen oder 1 Karte aus der Hand eines Mitspielers untersuchen, um zu versuchen, dessen Personenkarte zu finden.

Grün entscheidet sich, 4 Hinweise abzugeben, damit er 4 weitere Karten ansehen darf. Er nimmt alle 5 Karten aus der Hand von Blau und sieht Captain Snowy. Danach gibt er die Karten an Blau zurück.

Gut! Grün weiß jetzt, dass Captain Snowy nicht der Auserwählte sein kann!

## POWERKARTEN UND OBJEKTPLÄTTCHEN SPIELEN

Während der *Phase 4* kann man jederzeit in seinem Zug **maximal 1** Powerkarte und/oder **maximal 1** Objektplättchen ausspielen.

Powerkarten und Objektplättchen ähneln den Personeneigenschaften. Powerkarten haben zwar die stärkste Wirkung, allerdings macht man es seinen Mitspielern mit jedem Ausspielen einer Karte einfacher, die eigene Personenkarte durch die Ermitteln-Aktion zu finden! Powerkarten und Objektplättchen werden am Ende dieser Regel erklärt.

Nachdem die Wirkung eines Objektplättchens angewendet wurde, **wird es verdeckt unter den Plättchenstapel gelegt**. Nachdem die Wirkung einer Powerkarte angewendet wurde, **kommt die Karte aus dem Spiel**.

## PHASE 5: ORTSPLÄTTCHEN SPIELEN

**Wichtig: Nur der Spieler, der letzter auf der Zugreihenfolge geleistet ist, spielt diese Phase!**

Der letzte Spieler **darf** 1 Ortsplättchen auf einen der vier Plätze legen, welche die Figur der Unergründlichen Orgel der Ewigkeit umgeben, vorausgesetzt, der Platz ist noch leer.

Diese Ortsplättchen grenzen den Standort der Orgel auf dem Spielplan ein. Jeder der vier Plätze zeigt die Lage des jeweiligen mystischen Gebäudes in Bezug zur Lage der Orgel an. Die Plättchen umgeben die Orgel nach und nach und zeigen somit ihre Lage in der Stadt. Legt man z.B. das Plättchen „Mole Antonelliana“ auf den **linken** Platz (Westen), muss die Orgel **rechts** (Osten) von der „Mole“ liegen.



Legt ein Spieler z.B. das Plättchen „Mole Antonelliana“ auf den Platz westlich der Orgel, grenzt er die möglichen Standorte der Orgel auf dem Spielplan deutlich ein.

Nur „gültige“ Ortsplättchen dürfen ausgelegt werden. Liegt z.B. „Mole Antonelliana“ auf **West**, dürfte man „Il Cimitero“ **nicht auf Osten** legen, weil die Orte dadurch im

Widerspruch zueinander liegen würden. Man könnte das Plättchen aber auf **Nord** legen, jedoch **nicht auf Süd**, denn der Ort liegt im äußersten Norden des Spielplans. Es ist erlaubt, **zwei gleiche Ortsplättchen auf unterschiedliche Plätze** zu legen, aber niemals in gegenüberliegenden Positionen.

Sobald ein Ortsplättchen liegt, wird es nicht mehr bewegt oder weggenommen.

**Wer ein Ortsplättchen legt, bekommt sofort 2 Zeiteinheiten und 1 Hinweis als Belohnung.**



## STANDORT DER UNERGRÜNDLICHEN ORGEL DER EWIGKEIT ENTHÜLLEN

Sobald jemand das **vierte** Ortsplättchen auslegt, hat er den Standort der Orgel entdeckt!

Er platziert die Orgel auf einem Gebäude seiner Wahl, das innerhalb des von den Ortsplättchen eingegrenzten Gebiets auf dem Spielplan liegt, jedoch nicht auf einem mystischen Gebäude oder einem Transportmittel-Feld. Als Belohnung für das Platzieren der Orgel erhält er 3 Zeiteinheiten (zusätzlich zur Belohnung für das Platzieren des vierten Plättchens).



Beispiel: Auf die Anzeige der Orgel der Ewigkeit wurde „Obelisco“ auf Norden gelegt (1), „Museo Egizio“ auf Westen (2) und „Tempio Valdese“ auf Süden (3).

Gelb hat soeben das Plättchen „Mole Antonelliana“ auf Osten gelegt (4) und dafür 1 Hinweis und 2 Zeiteinheiten erhalten.



Jetzt muss er die Orgel auf dem Spielplan platzieren: Westlich von Mole Antonelliana, nördlich von Tempio Valdese, östlich von Museo Egizio und südlich von Obelisco. Er setzt sie auf ein erlaubtes Gebäudefeld und erhält dafür 3 zusätzliche Zeiteinheiten für die Platzierung.

Wenn bereits 3 Ortsplättchen um die Orgel gelegt wurden, kann der Spieler alternativ zum Platzieren des 4. Plättchens ein **beliebiges seiner Forschungsplättchen ablegen** (zurück unter den Plättchenstapel), **auf dem oben rechts ein Orgelsymbol abgebildet ist**. Danach darf er die Orgel-Figur sofort auf den Spielplan setzen. Wie eben erklärt auf ein Gebäude, das innerhalb des eingegrenzten Gebiets liegt. Auch dafür erhält er 3 Zeitein-



heiten (allerdings erhält er für das Orgelsymbol-Plättchen keine Belohnung).

**Faustregel:** Man darf die Orgel niemals platzieren, bevor 3 Ortsplättchen gelegt wurden.

## DAS ENDE EINER STUNDE

Sobald *Phase 5* vorüber ist, endet die Stunde. Der Zeiger auf der Ragnarök-Uhr wandert um 1 Stunde weiter und alle Spieler nehmen ihre Steine von der Personentafel zurück.

**Besonders wichtig: Am Ende dieser Phase darf man höchstens 3 Forschungsplättchen besitzen! Hat man mehr, muss man alle überzähligen Plättchen (nach eigener Wahl) verdeckt unter den Plättchenstapel legen.**

Falls die Ragnarök-Uhr noch nicht Mitternacht anzeigt, beginnt jetzt die nächste Stunde, wieder mit *Phase 1*.

## FENRIR ERWACHT

Der Geist des Wolfs durchstreift die Straßen von Turin, auf der Suche nach einem Wesen, das ihm eine körperliche Erscheinung geben kann, auf dass er den Auserwählten töte!

**Zu Beginn der Stunde V** nimmt man die Fenrirkarte und legt so viele Heldenkarten dazu, dass die Gesamtzahl der Karten der Spieleranzahl entspricht und mischt alle. Jedem Spieler teilt man eine Karte verdeckt zu. **Jeder muss seine Karte vor den anderen Spielern geheim halten! Sie wird nie auf die Hand genommen und sie kann nie durch die Ermitteln-Aktion angesehen werden!**

Für denjenigen, der die Fenrirkarte bekommen hat, gelten sofort andere Siegbedingungen als für die anderen Spieler: Die Person, deren Karte er auf der Hand hält, ist jetzt Fenrir, der den Auserwählten töten muss.

Hat ein Spieler eine Heldenkarte erhalten, gelten für ihn die Helden-Siegbedingungen.

## SIEG ERKLÄREN

Man kann den Sieg erklären, wenn man in *Phase 4*: „*Personen-Aktionen*“ am Zug ist.

### WENN MAN EIN HELD IST

Um den Sieg erklären zu können, muss man den Auserwählten und den Standort der Orgel kennen. Außerdem muss man 15 Notenblätter gesammelt haben (oder ansagen, dass man noch fehlende in diesem Zug sammeln wird).

**Man sagt den Namen des Auserwählten, dann sieht man sich heimlich dessen Karte an: War der Name korrekt, zeigt man die Karte offen vor. Hat man den falschen Namen genannt, legt man die Karte verdeckt zurück und scheidet sofort aus dem Spiel aus!**

Ist man noch im Spiel, muss man mit der Person, die der Auserwählte ist (mit den üblichen Bewegungen) das Feld der Orgel betreten (und 15 Notenblätter haben). Gelingt einem das, hat man gewonnen – ansonsten scheidet man aus!

### HELDENKARTE



### FENRIKARTE



### RÜCKSEITE



## WENN MAN DIE INKARNATION FENRIRS IST:

Um den Sieg erklären zu können, muss man den Auserwählten kennen und mindestens 2 Zeichen des Wolfs auf seinen Plättchen haben. Außerdem muss man 12 Notenblätter gesammelt haben (oder ansagen, dass man noch fehlende in diesem Zug sammeln wird).

**Man zeigt das oder die Plättchen mit den Zeichen des Wolfs vor und sagt den Namen des Auserwählten, dann sieht man sich heimlich dessen Karte an: War der Name korrekt, zeigt man die Karte offen vor. Hat man den falschen Namen genannt, legt man die Karte verdeckt zurück und scheidet sofort aus dem Spiel aus!**

Ist man noch im Spiel, muss man die Person, deren Karte man hält, (mit den üblichen Bewegungen) zur Person des Auserwählten ziehen (und mindestens 12 Notenblätter haben). Gelingt das, hat man gewonnen – ansonsten scheidet man aus!

**In beiden Fällen muss man genug Zeiteinheiten besitzen, um alle nötigen Schritte auszuführen.**

**Goldene Regel Nr. 3: Wenn man den Sieg erklärt, darf man in diesem Zug auch eine Person wählen, die gesperrt ist oder bereits von einem anderen Spieler gewählt wurde. Man nutzt die Eigenschaft dieser Person erneut und kann außerdem alle eventuellen Wirkungen der aktuellen Ereigniskarte bezüglich dieser Person nutzen.**

## RAGNARÖK

Wenn der Zeiger Mitternacht erreicht, ohne dass ein Spieler erfolgreich den Sieg erklärt hat, beginnt Ragnarök. Der Auserwählte hat versagt und der Besessene hat sich nicht vollständig in Fenrir verwandelt. Alle Spieler verlieren!

**Wichtig: Obwohl die Helden dasselbe Ziel haben, ist 011 kein kooperatives Spiel. Es können zwar alle gemeinsam verlieren, aber es kann nur einer gewinnen!**

## SONDERREGELN ZU DRITT

Beim Spiel mit drei Personen ergeben sich einige Besonderheiten. Alle üblichen Regeln gelten wie gehabt, mit Ausnahme dieser Sonderregeln:

### SPIELAUFBAU

Spielplan und Forschungsplättchen werden wie üblich vorbereitet, aber von den gemischten **Personenkarten** werden verdeckt je **zwei an jeden Spieler** verteilt. Eine Personenkarte wird als Auserwählter verdeckt abgelegt, die letzte Personenkarte wird für alle sichtbar hingelegt.

Jeder Spieler setzt seinen Spielstein auf der Zeitleiste auf Feld „36“ statt „45“.

Das Spiel verläuft wie bei 4 oder 5 Spielern, allerdings lässt man alle Regeln bezüglich Fenrir weg.

Die Fenrir- und Helden-Karten, sowie das Plättchen „Siegel des Fenrir“ lässt man in der Spielschachtel.

SIEGEL  
DES FENRIR



## POWERKARTEN, OBJEKTE UND EREIGNISSE

Hier kann man während des Spiels die Funktion der diversen Ereignis- und Powerkarten sowie der Objektplättchen nachschlagen. **In Phase 4 kann man 1 Plättchen und/oder 1 Karte spielen (zusätzlich zur Aktion auf dem Aktions-Zahnrad). Die Wirkung von Karten und Plättchen kann aber niemals mit Hinweisen verbessert werden. Außerdem darf man diese Wirkung nicht unterbrechen bzw. auf unterschiedliche Ziele verteilen.**

### POWERKARTEN



Man ermittelt (bis zu 3 Karten) bei einem Mitspieler oder im Stapel der Unbekannten.



Die gewählte Person kann zusätzlich zur normalen Bewegung ein beliebiges Transportmittel kostenlos benutzen.



Man zieht 3 Forschungsplättchen.



Man erhält 3 Notenblätter (Schritte auf der Musikleiste).

### EREIGNISKARTEN



• Der zweite Spieler erhält 2 Zeiteinheiten.

• Dark Lady Lewis ist in dieser Stunde gesperrt.



• Der letzte Spieler darf seine gewählte Person kostenlos bis zu 3 Felder weit (zu Fuß) gehen lassen.

• Captain Snowy ist in dieser Stunde gesperrt.



• Der dritte Spieler darf die Wirkung seiner gewählten Person zweimal nutzen.

• Mr. Pahlsson ist in dieser Stunde gesperrt.



• Der dritte Spieler ermittelt (2 Karten).

• Wer Mr. Vidal in dieser Stunde wählt, erhält 1 Zeiteinheit und 1 Hinweis aus dem Vorrat.



• Der letzte Spieler zieht 1 Forschungsplättchen.

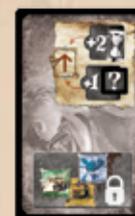
• Wer in dieser Stunde Dark Lady Lewis wählt, muss eine andere Person benennen, die in dieser Stunde gesperrt ist.

Ereigniskarten haben mehrere Wirkungen; einige betreffen bestimmte Personen, andere betreffen Spieler auf einer bestimmten Position der Zugreihenfolgeleiste. Die mit einem „X“ gekennzeichnete Position ist immer der letzte Spieler, unabhängig von der Spielerzahl. Beim Spiel zu dritt werden Auswirkungen, welche die Position IV betreffen, ignoriert. Sollte eine Ereigniskarte eine bestimmte Person mit einem Schloss markieren, wird der Marker „gesperrte Person“ auf das jeweilige Feld der Personentafel gelegt. Diese Person darf in dieser Stunde von keinem Spieler gewählt werden. **Ausnahme: Wenn ein Spieler den Sieg erklärt, darf er eine gesperrte Person benutzen.**



• Der vierte Spieler zieht 2 Forschungsplättchen (zu dritt wird diese Wirkung ignoriert).

• Wer in dieser Stunde Princess Lilia wählt, erhält 1 Forschungsplättchen und 1 Hinweis aus dem Vorrat.



• Wer Mr. Pahlsson in dieser Stunde wählt, erhält 2 Zeiteinheiten und 1 Hinweis aus dem Vorrat.

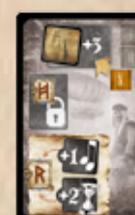
• In dieser Stunde dürfen die Transportmittel nicht genutzt werden.



• Doctor Vikström ist in dieser Stunde gesperrt.

• Der vierte Spieler erhält 3 Zeiteinheiten (zu dritt wird diese Wirkung ignoriert).

• Wer in dieser Stunde Professor Johnsson wählt, erhält 1 Notenblatt und 1 Hinweis aus dem Vorrat.



• Der letzte Spieler zieht 3 Forschungsplättchen.

• Princess Lilja ist in dieser Stunde gesperrt.

• Wer Captain Snowy in dieser Stunde wählt, erhält 1 Notenblatt und 2 Zeiteinheiten.



• Der zweite Spieler erhält 2 Notenblätter.

• Wer in dieser Stunde Detektiv Lord Koleberg wählt, erhält 1 Hinweis aus dem Vorrat; Lord Koleberg geht kostenlos bis zu 3 Extrafelder weit (zu Fuß).



• Der letzte Spieler nimmt 1 Powerkarte, die er zuvor im Spiel gespielt hatte, wieder zurück auf seine Hand.

• Detective Koleberg ist in dieser Stunde gesperrt.

• In dieser Stunde darf niemand Powerkarten oder Objektplättchen ausspielen.

• Wer Doctor Vikström in dieser Stunde wählt, erhält 1 Notenblatt und zieht 1 Forschungsplättchen.

## OBJEKTPLÄTTCHEN



Deggjal / Lemuria / Nifelheim  
Sitra Ahra / To Mega Therion  
Feuer Ouvertüre  
Prometheus Entfesselt

Man erhält 1 bzw. 2 Notenblätter (Schritte) auf der Musikleiste.



Adulruna Rediviva  
An arrow from the sun  
The perennial sophia



Die gewählte Person kann das jeweilige **Transportmittel kostenlos benutzen**, zusätzlich zur normalen Bewegung.



Man legt 1 Hinweis aus dem Vorrat auf ein leeres mystisches Gebäude.



Man erhält 1 Zeiteinheit.



Man legt einen Hinweis in den Vorrat, um 3 Zeiteinheiten zu bekommen. Hat man keinen Hinweis, darf man dieses Plättchen nicht spielen.



Man hat eine kostenlose **Ermitteln**-Aktion.



Man bezahlt 2 Zeiteinheiten, um seine gewählte Person bis zu 3 Schritte weit zu bewegen.



Man bezahlt 2 Zeiteinheiten, um 4 Notenblätter (Schritte) auf der Musikleiste zu erhalten.



Man bezahlt 2 Zeiteinheiten, um 3 Forschungsplättchen zu ziehen.



Keine Wirkung. Zählt wie 2 Zeichen des Wolfs für die Inkarnation Fenrirs.



Man bezahlt 2 Zeiteinheiten, um eine beliebige Person kostenlos auf ein leeres **mystisches Gebäude** zu versetzen.



Man tauscht die Plätze von 2 beliebigen **Personenfiguren** auf dem Spielplan.

## DIE PERSONEN-EIGENSCHAFTEN

Die Eigenschaft der Person, die man in seinem Zug wählt, muss sofort benutzt werden:

Die Geheimnisvolle Prinzessin Lilia  
Man zieht 2 Forschungsplättchen.

Der Brillante Erfinder Mr. Pålsson  
Man bezahlt 2 Zeiteinheiten, dann benutzt man die Eigenschaft einer beliebigen anderen Person.

Der Unglaubliche Monodist Prof. Johnson  
Man erhält 2 Notenblätter (Schritte) auf der Musikleiste.



Der Phantasmagorische Doctor Vikström  
Man erhält 3 Zeiteinheiten auf der Zeitleiste.

Die Charmante Dark Lady Lewis  
Man ermittelt (2 Karten).



Der Mysteriöse Captain Snowy  
Man lässt Captain Snowy **kostenlos bis zu 3 Felder weit** (zu Fuß) gehen.

Der Unvorhersehbare Jäger Mr. Vidal  
Man führt kostenlos eine **beliebige Aktion des Aktions-Zahnrads** aus (Ermitteln, Forschen, Komponieren oder Hinweis versetzen).

Der Unfassliche Detektiv Lord Koleberg  
Man legt 1 Hinweis aus dem Vorrat auf ein beliebiges, leeres **mystisches Gebäude**.

## ANFÄNGERTIPPS

**VEREINFACHTE REGELN:** Beim ersten Spiel kann man die Karte(n) der Unbekannten Personen offen auslegen, um die Suche nach dem Auserwählten zu vereinfachen.

**EREIGNISSE:** In seine Planungen muss man die aktuelle Ereigniskarte einbeziehen. Sie kann einem unerwartete Möglichkeiten bieten, aber z.B. auch verhindern, dass man eine Person nutzt, die man benötigt.

**AUKTIONEN:** Die Zugreihenfolge ist sehr wichtig. Zwar kosten die vorderen Plätze üblicherweise mehr Zeiteinheiten, aber je früher man in einer Runde agiert, desto mehr Möglichkeiten bei der Wahl einer Person hat man und desto einfacher kann man Hinweise finden. Als Ausgleich überspringt der erste Spieler die Hinweisphase; außerdem ist bei der Ortsphase nur der letzte Spieler am Zug. Wichtig ist auch, die Ereigniskarte zu beachten: sie könnte die Wahl einer bestimmten Person oder Position in der Spielreihenfolge interessant machen.

**ZEIT:** Man hat nicht allzu viele Möglichkeiten, neue Zeiteinheiten zu bekommen, andererseits können einem die Mitspieler niemals Zeiteinheiten wegnehmen. Das optimale Einsetzen seiner Zeiteinheiten liegt also komplett in der Hand des Spielers! Außerdem muss man auf den Stundenzeiger achten: Ortsplättchen werden immer zuletzt in jeder Stunde eingesetzt, also sollten die Helden spätestens in Stunde X die Orgel platzieren, sonst ist ein Helden-Sieg unmöglich.

## SONDERFÄLLE & ERLÄUTERUNGEN

### Keine Hinweise mehr im Vorrat:

Falls der Vorrat der Hinweis-Marker aufgebraucht sein sollte, können Hinweise erst wieder platziert werden, bis welche abgegeben wurden.

### Hinweise für Aktionsverstärkung abgeben:

Ein Spieler kann Hinweise abgeben, um die Wirkung der Aktion auf dem Aktions-Zahnrad zu verstärken (er darf damit keine anderen Wirkungen verstärken, also keine Personen-Eigenschaften, Karten, Plättchen oder Ereignisse). In jedem Fall **muss der Spieler zuerst die gewünschte Anzahl Hinweise abgeben und erst dann die Aktion ausführen!** Es ist nicht gestattet, z.B. ein Plättchen zu ziehen, es sich anzusehen, und dann einen Hinweis abzugeben, um noch ein Plättchen zu ziehen.

### Standort der Orgel bestimmen:

Es kann vorkommen, dass man nach dem Legen von ein oder zwei Ortsplättchen den Standort der Orgel durch weitere Plättchen nicht weiter eingrenzen kann. In jedem Fall darf die Orgel aber

erst auf den Spielplan gesetzt werden, wenn das vierte Plättchen ausgelegt wurde (oder abgelegt wurde, weil es ein Orgelsymbol trägt, wie auf Seite 6 beschrieben).

### Mehrfaches Ermitteln bei einem Spieler oder dem Stapel der Unbekannten innerhalb derselben Stunde:

Die **Ermitteln**-Aktion kann auf dem Aktions-Zahnrad erscheinen, sie entspricht der Eigenschaft von Dark Lady Lewis, sie kommt als Ereignis, als Plättchen und als Powerkarte vor. Es kann also vorkommen, dass ein Spieler mehrfach innerhalb einer Stunde bei einem anderen Spieler ermittelt (oder beim Stapel der Unbekannten). Daher bleiben die bereits angesehenen Karten so lange abseits von den in dieser Stunde ungeschauten Karten, bis der handelnde Spieler nicht mehr am Zug ist. Das soll verhindern, dass sich ein Spieler in seinem Zug dieselbe Karte mehrfach ansieht. Erst wenn dieser Spieler seine *Phase 4: Personen-Aktionen* abschließt, werden die Karten wieder auf die Hand ihrer Besitzer genommen bzw. in den Stapel zurückgemischt.

Ein Spiel von Marco Valtriani - Gestaltung von Paolo Vallergera - Scribabs ©  
Copyright 2011 SCRIBABS di Paolo Vallergera - Via Malta, 5 - 10141 - Turin - Italien  
Übersetzung: Michael Kröhnert, Lektorat: Carsten-Dirk Jost, Oliver Erhardt  
„011“ An Adventure with Therion ist eine Handelsmarke von SCRIBABS di Paolo Vallergera - Alle Rechte vorbehalten. [www.therion011.com](http://www.therion011.com)

Einige der Fotos stammen von Alessandro Facchini © - [www.gekostudio.com](http://www.gekostudio.com), aufgenommen beim Dreh zu „011 - Adulruna Rediviva“. Juni 2011.

Einige Therion-Fotos wurden von Fernando Aceves erstellt © Therion, Nutzung mit freundlicher Erlaubnis.

Der Autor Marco Valtriani möchte folgenden Personen seinen Dank aussprechen: Francesca und Gabriel Valtriani, Sirio Smeriglio, Creatori di Divertimento und den Mitarbeitern von PisaGioca, jedem Spielautoren und Spieler, der 011 während Giochi con l'Autore und IDEAG ausprobiert hat; Massimiliano Calimera, Andrea Ligabue, Marco Signore; den Chef-Spieltestern Francesco Giovo, Leonardo Ligustri und Silvy Montanaro und den Spieltestern Gabriele Allidi, Barbara Bosia, Margherita Clemente, Luca Galantini, Simone Giovannozzi, Michele Mura, Francesco Pelosi, Cristian Remaggi, Valentina Mameli. <http://www.creatorididivertimento.com>

