

# Kurzspielregel Arkham Horror

Während jeder Phase führt jeder Spieler, mit dem ersten beginnend und dann im Uhrzeigersinn weiter, die Aktionen durch, die in dieser Phase stattfinden.

Phase I- Unterhalt:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktualisierung verbrauchter Karten</li> <li>2. Ausführung von Unterhaltsaktionen</li> <li>3. Fertigkeiten einstellen</li> </ol>
Phase II- Bewegung (in Arkham oder der "Anderen Welt")	<p>Wenn ein Ermittler ein Feld verlassen möchte, welches von einem Monster besetzt ist, oder er seine Bewegung auf einem solchen Feld beendet, dann <b>muss</b> er entweder dem Monster ausweichen oder es bekämpfen. Bei mehreren Monstern bestimmt der Ermittler die Reihenfolge selbst.</p> <p>Nach bestandener Horrorprobe kann ein Ermittler auch fliehen. Für das Fliehen gelten die gleichen Regeln wie für das Ausweichen.</p>
Phase III- Begegnungen in Arkham	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kein Tor: Entweder Karte ziehen oder die Eigenschaft des Ortes nutzen.</li> <li>2. Tor: Durch das Tor in die "Andere Welt".</li> </ol>
Phase IV- Begegnungen in der "Anderen Welt"	Karte ziehen, so lange bis die Farbe passt. Passt die Farbe aber der Name der Welt steht nicht drauf dann Sonstige.
Phase V- Mythos:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Öffnen des Tores und Monstererzeugung: Öffnet sich ein Tor bei einem Ermittler wird er in die "Andere Welt" gesogen und wird Aufgehalten. Ein Monster (2 Monster bei mehr als 5 Spielern) wird auf das Tor gelegt.</li> <li>2. Platzieren der Hinweismarker</li> <li>3. Bewegen der Monster : Monster bewegt sich nicht wenn es auf einem Feld mit einem Ermittler steht. Fliegende Monster auf Ermittler in Straße.</li> <li>4. Aktivieren der Mythosfähigkeit</li> <li>5. Erster-Spieler-Marker nach links weitergegeben</li> </ol>
Abschlusswertung für das Spiel:	<p>-1 für jede unbezahlte/ausgelassene Bankanleihe</p> <p>-1 für jedes ausgespielte „Älteres Zeichen“</p> <p>+1 für jede nicht abgegebene Tortrophäe am Ende des Spiels</p> <p>+1 für je 3 Monstertrophäen vorhanden am Ende des Spiels</p> <p>+1 für jeden überlebenden Ermittler mit gesundem Verstand am Ende des Spiels</p>
Zauberprobe = Wissenswert + Zauberboni Gefechtsprobe= Kampfwert + Waffenboni Horrorprobe= Willenswert + Horrorboni Ausweichprobe= Schleichwert- Aufmerksamkeit	<p>Wissensprobe = Wissenswert allein</p> <p>Kampfprobe= Kampfwert allein</p> <p>Willensprobe= Willenswert allein</p>