



REGELBUCH

COPYRIGHT BLUE DONUT GAMES LTD. 2023, VIERTE AUSGABE



ÜBER DAS SPIEL

Horror in the Library ist ein kompetitives Kartensammelspiel für bis zu 4 Spieler, mit der Erweiterung sogar für bis zu 6 Spieler. In einer ausgewogenen Mischung aus Strategie und Glück wird versucht, die Raumkarten zu drehen, Räume zu durchsuchen und die richtigen Karten zu finden. Zudem beeinflussen Segen oder Flüche das Spielgeschehen. Angriff und Verteidigung gegeneinander und gegen Monster tragen zur Interaktion der Spieler untereinander bei.

Bei Horror in the Library steuern die Spieler durch den Spielaufbau, wie schnell und kompetitiv die jeweilige Partie sein soll. Damit kann man sowohl einen leichten Abend mit Freunden und Familie verbringen, die noch nicht so tief in die Welt der Brettspiele eingestiegen sind, als auch mit "alten Hasen" die eine größere Herausforderung suchen, Spaß haben.

Horror in the Library bietet eine Vielfalt verschiedener Spielmechaniken, die für Abwechslung sorgen: Strategie, Konfrontation, Risiko und Glück finden alle ihren Platz.

Das Spiel ist ideal für Spieler ab 12 Jahren. Dies ist unsere 4. Ausgabe des Spiels.

Marcus Pullen

Geschäftsführer von Blue Donut Games Ltd., Designer von Horror in the Library

DIE SZENERIE

SONNTAG, 18. AUGUST 1895...

Ihr wurdet zum Abendessen in das sagenumwobene Herrenhaus des verrückten Professors eingeladen.

Nach einem köstlichen Abendessen verkündet der Professor seinen Gästen, dass er ein kleines Spiel vorbereitet hat. In seinem genialen Wahnsinn hat er ein Tor in eine andere Welt geöffnet. Durch dieses Portal verspricht er, alpträumhafte Gestalten auf euch, seine Gäste, loszulassen.

Empört erhebt ihr euch und beschimpft euren Gastgeber für seine unhöflichen Drohungen.

Entspannt in seinem Sessel, lacht der Professor nur kurz auf und zieht ruhig erneut an seiner Zigarre. „Seien Sie nicht so ungestüm,“ antwortet er. „Wer die Schrecken in meiner Bibliothek überlebt, wird der alleinige Erbe meines Vermögens und aller Geheimnisse meiner Bibliothek sein. Aber es kann nur einen Gewinner geben.“ Dann lacht er noch einmal in den Rauch seiner Zigarre gehüllt.

Ihr schaut einander verunsichert an. Der Professor schwenkt seinen Cognac und betrachtet lachend den Inhalt.

Jetzt! ...Du wirst wach und die Taubheit verlässt deinen Körper. Du befindest dich in einem Labyrinth von Regalen und Schreibpulten. Das muss die riesige Bibliothek des Professors sein. In deiner Hand hältst du ein Gerät wie eine große Taschenuhr, das etwas





namens Stärke misst, und einen Brief.

Hastig öffnest du den Brief:

„Der Schlüssel zu deiner Flucht liegt in den Bücherseiten, die ich dich gebeten habe zu finden und die in diesen Regalen verborgen sind. Zusammen können sie die Tür zum Grünen Portal im Zentrum meiner Bibliothek entriegeln, wo du diesem Albtraum entkommen kannst. Ohne diese Seiten jedoch wirst du für alle Ewigkeit in meiner

Bibliothek umherirren! Vielleicht kannst du die Hilfe meiner anderen Gäste suchen, aber sei vorsichtig: Sie sind genauso ehrgeizig wie du und drastische Momente können zu Verrat führen.“

Entferntes Kreischen lässt das Blut in deinen Adern zu Eis gefrieren. Nur die richtigen Buchseiten können dich retten, also machst du dich auf die Suche und lässt dich damit auf sein wahnsinniges Spiel ein...





ZIEL DES SPIELS

Die Spieler wetteifern darum, als Erster alle benötigten Seiten zu sammeln, das Zentrum der Bibliothek zu betreten und dem verrückten Professor zu entkommen!

LIEFERUMFANG

- ◇ 1 Bibliotheks-Bücherregal-Schirm
- ◇ 4 Spieler-Tableaus (Stärke, Suchanzeige, Geheimnisablage und Seitenkartenbereich).
- ◇ 8 Bibliotheks-Raumkacheln
- ◇ 8 Haltegriffe*
- ◇ 1 Grüne Portalkachel (benötigt keinen Griff)
- ◇ 1 Beutel
- ◇ 10 Segens-Karten
- ◇ 10 Fluch-Karten
- ◇ 60 Buchseiten-Karten
- ◇ 60 Geheimnis-Plättchen
- ◇ 4 Spieler-Figuren
- ◇ 4 Aktionsmarker
- ◇ 24 Suchmarker
- ◇ 8 Monster-Figuren
- ◇ 8 Segens-Münzen
- ◇ 8 Fluch-Münzen
- ◇ 12 Charakter- und Monster-Füße
- ◇ 4 Würfel für die Suchanzeige
- ◇ 4 Zähler für die Stärkeanzeige
- ◇ 2 Würfel (gelb und weiß)

* Haltegriffe müssen aufgeschraubt, durch das mittlere

Loch der Bibliothekskacheln gesteckt und dann festgeschraubt werden, damit die Kacheln gedreht werden können.

SPIELAUFBAU

AUSLEGEN DER BIBLIOTHEKSKACHELN

Ordnen Sie die Bibliothekskacheln zufällig um die grüne Portalraumkachel an. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf.

DAS BÜCHERREGAL DER BIBLIOTHEK

Platzieren Sie den gefalteten Bücherregal-Schirm am Ende des Tisches, wo ihn jeder sehen kann. Dieser wird verwendet, wenn Spieler die Bücherregale in der Bibliothek durchsuchen möchten.

BUCHSEITEN-KARTEN

Sortieren Sie die Buchseiten-Karten in rote, gelbe, grüne, blaue, weiße und schwarze Stapel und mischen Sie diese gründlich. Legen Sie dann jeden Stapel verdeckt vor den Bücherregal-Schirm.

SEGENS- UND FLUCHKARTEN

Sortieren Sie die Segens- und Fluchkarten in zwei separate Stapel. Mischen Sie beide gut durch und legen dann jeden Stapel verdeckt ab.

BEUTEL VOLLER SEGENS- UND FLUCHMÜNZEN

Legen Sie die Segens- und

Fluchmünzen in den roten Beutel und vermischen Sie sie gut. Legen Sie den Beutel in die Nähe der Segens- und Fluchstapel.

SPIELER-FIGUREN

Stecken Sie die Spieler-Figuren in die durchsichtigen Plastikständer.

MONSTER-FIGUREN

Stecken Sie die Monster-Figuren in die restlichen durchsichtigen Plastikständer und stellen Sie diese zusammen am Spielfeldrand ab.

SPIELER-TABLEAU

Jeder Spieler wählt nun eine Spielfigur und das zugehörige Tableau, sowie die Such- und Aktionsmarker. Jeder Spieler benötigt außerdem 1 gelben Spielstein und 1 roten Würfel. Für das klassische Spiel legt ihr die Spieler-Tableaus bitte mit der Aufschrift „Advanced Game“ nach unten aus. Die erweiterten Regeln findet ihr in einem separaten Abschnitt dieses Buches.





GEHEIMNIS-PLÄTTCHEN

Legen Sie die Geheimnis-Plättchen mit den Buchstaben R, G, Y, B, W und K nach oben und sortieren sie nach den Buchstaben auf 6 Stapel.

DIE SPIELER VORBEREITEN

Bevor das Spiel beginnt, müssen einige Dinge erledigt werden:

SPIELER-TABLEAUS

Legen Sie einen gelben Spielstein auf die Stärkeanzeige bei 0, wo die weiße Nadel steht. Platzieren Sie die Such- und Aktionsmarker wie angegeben auf dem Spieler-Tableau. Legen Sie einen roten Würfel auf das Feld [] der Suchanzeige.

ENTSCHEIDEN SIE, WIE LANGE SIE SPIELEN MÖCHTEN

Horror in The Library kann so lange oder so kurz dauern, wie Sie möchten. Sie können die Dauer steuern, indem Sie entscheiden, wie viele Geheimnisse gefunden werden müssen (maximal sechs).

Die vereinbarte Anzahl an Geheimnissen zeigt den Spielern, welche Seiten sie aus den Bücherregalen in der Bibliothek bergen müssen, um das Portal zu betreten und das Spiel gewinnen zu können.

GEHEIMNIS-PLÄTTCHEN

Jeder Spieler sollte sich von jedem Buchstaben bis zur vereinbarten Anzahl ein Geheimnis-Plättchen mit verschiedenen Buchstaben nehmen, d. h. für ein Spiel mit

zwei Seiten zwei Geheimnis-Plättchen. Diese sollten dann verdeckt auf die nummerierten Felder mit der Bezeichnung „SECRETS“ auf dem Spieler-Tableau gelegt werden.

STARTSPIELER

Jeder wirft einen Würfel. Der höchste Wurf beginnt.

PLATZIERUNG DER SPIELER-FIGUREN

Zu Beginn legen die Spieler ihre Spieler-Figur auf eine Bibliothekskachel ihrer Wahl. Sie können die Spieler-Figur auf jede Kachel außer das Grüne Portal setzen. Sowohl zu Beginn als auch während des Spiels können sich mehrere Spieler im gleichen Raum befinden.

SPIELSTART

Der Startspieler kann nun mit dem Spiel beginnen. Pro Spielzug sind bis zu drei Aktionen möglich, die in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden können:

- ◇Bewegen – zwischen Räumen wechseln oder Räume drehen.
- ◇Durchsuchen – Suche in Schubladen oder Bücherregalen
- ◇Betrachten – sich im Spiegel oder Gemälde betrachten

Ein Spieler kann drei Aktionen eines Typs oder eine beliebige Kombination aus diesen dreien spielen. Die Spieler können ihre Aktionen mithilfe der Aktionsmarker verfolgen.

Im weiteren Spielverlauf können





die Spieler außerdem:

- ◊Tauschen – Tauschen Sie Buchseiten-Karten gegen eine andere Karte, die Sie benötigen
- ◊Bonusaktionen spielen – zusätzlich zu den drei Aktionen eines Spielers kann dieser:
- ◊Eine Segens- oder Fluchkarte verwenden
- ◊Monster angreifen

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Bonusaktionen, die ein Spieler während seines Zuges ausführen kann.

BEWEGUNG

Spieler können sich im Raum bewegen, ohne dass dies als Bewegungsaktion zählt. Aktionen werden gestartet, wenn sie Folgendes möchten:

- ◊ Durch eine Tür in einen anderen Raum wechseln – Die Bibliothekskachel, die der Spieler verlassen möchte, muss eine Tür in die Richtung der Kachel haben, die er betreten möchte. Spieler können offene oder geschlossene Türen benutzen. Das Durchqueren einer offenen Tür verbraucht keine Stärke. Das Durchqueren einer geschlossenen Tür verringert die Stärke um -1. Nur die Tür des Raums, in dem Sie sich befinden, bestimmt, ob Sie beim Wechsel in einen anderen Raum Stärke verlieren oder nicht.

Raum drehen – Spieler können entweder einen Raum, in dem sie sich befinden, oder einen angrenzenden Raum mit dem Griff in der Mitte des Plättchens

pro Aktion um 90 Grad in jede Richtung drehen. Ein angrenzender Raum darf nicht diagonal sein. Ein Raum kann gedreht werden, egal ob er besetzt ist oder nicht.

Spieler dürfen das Portal nicht betreten, wenn sie nicht über alle ihre geheimen Buchseiten-Karten verfügen.

DURCHSUCHEN

Die Spieler durchsuchen Schubladen nach Segens- und Fluchkarten und Bücherregale nach Buchseiten.

Ein Spieler kann nur suchen, wenn seine Stärke 0 oder höher ist. Möchte ein Spieler ein Bücherregal oder eine Schublade durchsuchen, muss er zunächst einen farbigen Suchmarker auf das zu durchsuchende Bücherregal oder die Schublade legen. Die Spieler müssen die Suchmarker in numerischer Reihenfolge verwenden und jede Suche mit ihrem farbigen Würfel auf ihrer Suchanzeige auf dem Spieler-Tableau markieren.

Jeder Spieler kann immer nur einen Suchmarker auf einer Schublade oder einem Bücherregal haben.

Wenn alle Suchmarker auf den Raumkacheln platziert wurden und der Spieler weitersuchen möchte, verwendet er erneut Marker Nummer 1 und bewegt den Würfel zurück auf die Position 1 auf der Suchleiste. Anschließend verwendet er erneut Marker Nummer 2 und so weiter.



SCHUBLADEN DURCHSUCHEN

Um eine Schublade zu durchsuchen, platziert der Spieler einen Suchmarker und nimmt anschließend eine Münze aus dem Beutel und legt diese auf den Ablagestapel. Erst wenn der Beutel vollständig geleert wurde, wird er mit den Münzen vom Ablagestapel wieder aufgefüllt.

Da der Spieler nun weiß, ob er einen Segen oder einen Fluch gefunden hat, kann er eine Karte vom entsprechenden Segens- oder Fluchkartenstapel ziehen. Welche Kartentypen es gibt und wie man sie spielt, erfahren Sie unter „Segen und Flüche“.

BÜCHERREGALE DURCHSUCHEN

Um ein Bücherregal in einem Raum zu durchsuchen, platzieren die

Spieler ihren Suchmarker auf dem Bücherregal und werfen dann die beiden Würfel. Der Bücherregal-Schirm verrät dann, welche Farbe die Buchseite hat, die Sie gefunden haben.

Der gelbe Würfel stellt die Zahlen dar, die oben und unten (x-Achse) auf dem farbigen Bücherraster stehen, und der weiße Würfel zeigt die Zahlen, die links und rechts (y-Achse) stehen.

Anschließend ziehen die Spieler eine zufällige Buchseiten-Karten vom Kartenstapel der entsprechenden Farbe.

ZUORDNEN VON BUCHSEITEN ZU GEHEIMNISSEN

Passt die Buchseiten-Karten zu einem Geheimnis-Plättchen auf dem Spieler-Tableau, legt der





Spieler diese Karte in den mit „PAGES“ gekennzeichneten Platz auf seinem Tableau. Anschließend kann er das entsprechende Geheimnis-Plättchen umdrehen. Diese Buchseite kann nicht mehr von einem anderen Spieler gestohlen werden (siehe Segen & Fluch). Passt die Buchseiten-Karten zu keinem seiner Geheimnis-Plättchen, legt der Spieler die Karte offen beiseite und kann sie später eintauschen. Diese Karte kann allerdings auch von einem anderen Spieler gestohlen werden.

TAUSCH VON BUCHSEITEN-KARTEN

Spieler können die Bücherregale in Räumen nutzen, um nicht benötigte Buchseiten-Karten auszutauschen. Dies verwendet einen Suchmarker und zählt als Aktion. Pro Bücherregal kann nur ein Kartenset ausgetauscht werden. Ein Kartenset besteht entweder aus zwei Buchseiten-Karten derselben Farbe oder drei Buchseiten-Karten unterschiedlicher Farbe. Suchen Sie die gewünschte Karte aus ihrem farbigen Buchseitenstapel und legen die nicht benötigten Karten in den entsprechenden Stapel.

BETRACHTEN

SPIEGEL

Wenn ein Spieler in einen Spiegel schaut, wird er in einen anderen Raum mit einem Spiegel transportiert. Diese Aktion reduziert seine Stärke um -2.

GEMÄLDE

Wenn ein Spieler ein Gemälde

betrachtet, erhöht sich seine Stärke. Der Spieler wirft einen Würfel und passt seine Stärke entsprechend der gewürfelten Zahl an:

- ◇ 1-2 erhöht die Stärke um +1
- ◇ 3-4 erhöht die Stärke um +2
- ◇ 5-6 erhöht die Stärke um +3

Für den Blick in einen Spiegel oder auf ein Gemälde muss kein Suchmarker platziert werden, es zählt jedoch als Aktion.

SEGEN & FLÜCHE

Einige Segens- und Fluchkarten müssen sofort gespielt werden, z. B. Krebsspinne, Nihilismus, Vermodertes Waisenkind, Teufelsfingerfalle, Ritualdolch und Unvollendete Angelegenheiten. Die anderen Karten können verdeckt vor dem Spieler abgelegt und später verwendet werden.

Das Ausspielen einer Segens- oder Fluchkarte ist eine Bonusaktion und beansprucht keine Aktionen des Spielers. Nach dem Ausspielen wird die Karte wieder unter den entsprechenden Stapel gelegt.

DIE FLÜCHE

- ◇ Canker Spider – Krebsspinne – Verliere sofort -2 Stärke
- ◇ Nihilism – Nihilismus – Setze deine Stärke sofort auf 0
- ◇ Ritual Dagger – Ritualdolch – Reduziere deine Stärke sofort auf -5. Dann könnt ihr eure Aktionen nur noch nutzen, um euch einem Spieler zu nähern und ihn zu erdolchen und seine Stärke um -2 zu reduzieren. Ihr könnt





dann eine gewünschte Karte aus einem der sechs Buchseitenstapel auswählen.

♦ Ice Pick – Eispickel – Füge einem Spieler im selben Raum -2 Stärke zu und stehle ihm eine offene Karte.

♦ Revolver – Schieße auf einen Spieler im selben Raum, füge ihm -3 Stärke zu, und stehle ihm eine offene Karte.

♦ Blunderbuss – Donnerbüchse – Im gleichen Raum mit einem anderen Spieler kannst du ihn angreifen. Würfele 1W6 und schlage auf der Karte das Ergebnis nach.

♦ Aqua Tofana – Vergifte einen Spieler im selben Raum, füge ihm -4 Stärke zu und stehle ihm eine offene Karte.

♦ Rotting Waif – Vemoderetes Waisenkind – Verliere sofort -2 Stärke.

♦ Devil's Fingertrap – Teufelsfingerfalle – Du kannst nichts tun, bis du frei bist. Als Aktion kannst du 1W6 würfeln. Bei einer 5+ schaffst du es dich zu befreien. Diese Falle ist aktiv, bis du den Fluch brichst.

♦ Unresolved Business – Unvollendete Angelegenheiten – Bleibe für den Rest dieser Runde und die gesamte nächste in diesem Raum. Jede andere Aktion ist erlaubt, nur nicht den Raum zu verlassen.

DIE SEGEN

♦ Restorative Tincture – Stärkungsmittel – Stellt +3 Stärke wieder her.

♦ Mysterious Mirror – Geheimnisvoller Spiegel – Schau tief in den Handspiegel um ohne

Altion und ohne Stärkeverlust zu einem anderen Spiegel zu gelangen.

♦ Blessed Book – Gesegnetes Buch – Bietet Schutz vor Schüssen oder kann verwendet werden, um einen Würfelwurf um +/- 2 zu modifizieren.

♦ Blessed Locket – Gesegnetes Medaillon – Bietet Schutz vor Angriffen aller Art, einschließlich Monstern.

♦ Third Eye – Drittes Auge – Bietet Schutz vor Stich- oder Schussverletzungen.

♦ Sturdy Corset – Stabiles Korsett – Bietet Schutz vor Stichen.

♦ Antidote – Gegengift – Bietet Schutz vor Vergiftungen.

♦ Lockpicks – Dietriche – Gehe durch eine geschlossene Tür, ohne Stärke zu verlieren.

♦ Suspicious Dice – Gezinkte Würfel – Können verwendet werden, um jeden Würfelwurf um +/- 1 zu ändern, sogar außerhalb Ihres Zuges.

MIT STÄRKE UMGEHEN

Die Stärke ist das Maß, wie gut Spieler Widrigkeiten ertragen können.

Die Stärke-Anzeige zeigt Werte von -5 bis +5 an. Spieler mit einer Stärke unter 0 sind von den Ereignissen überwältigt und können sich nur noch durch Türen bewegen, Räume drehen und Spiegel und Bilder betrachten. Selbst wenn die Anzeige -5 erreicht, können Spieler diese Aktionen weiterhin ausführen. Spieler können in der Bibliothek nicht sterben!





Bücherregale und Schubladen können von Spielern mit negativer Stärke nicht durchsucht werden.

BESCHWÖRE MONSTER AUS DER ANDEREN WELT

Monster werden basierend auf der Anzahl der Spieler im Spiel und der Anzahl der Suchmarker im Raum beschworen:

- ◇ 2– 3 Spieler – 3 Marker im Raum
- ◇ 4+ Spieler – 4 Marker im Raum

Die Stufe der beschworenen Monster beginnt bei Stufe 1. Wenn alle Monster der Stufe 1 im Spiel sind, werden die Monster der Stufe 2 verwendet.

Monster können nicht aus der Bibliothek entfernt, aber verschoben werden. Die maximale Anzahl an Monstern, die sich gleichzeitig in einem Raum aufhalten können, beträgt 4. Dies gilt auch für das Grüne Portal.

STÄRKE VERLIEREN

Wenn ein Monster auf eine Raumnachel gelegt wird, erleiden alle Spielerfiguren in diesem Raum sofort Schaden, einschließlich des Spielers, der das Monster beschworen hat:

- ◇ Monster der Stufe 1 fügt -1 Stärke zu
- ◇ Monster der Stufe 2 fügt -2 Stärke zu

Wenn sich zu Beginn eines Zuges ein Monster im gleichen Raum befindet, verliert der Spieler erneut Stärke.

Befindet sich mehr als ein Monster in einem Raum, verursacht jedes Monster Schaden.

BETRETEN VON RÄUMEN, IN DENEN SICH MONSTER BEFINDEN

Ein Raum kann auch betreten werden, wenn ein Monster anwesend ist. Allerdings verliert der Spieler dann Stärke (je nach Stärke des Monsters -1 oder -2). Selbst wenn ein Spieler während seines Zuges einen Raum mit einem Monster nur durchquert, muss er sich den Schaden abziehen.

KÖNNEN MEHRERE MONSTER IM RAUM ERSCHEINEN?

Wenn sich in einem Raum bereits 4 Suchmarker befinden (oder 3 Markierungen bei 2–3 Spielern), ist bereits ein Monster erschienen. Das Hinzufügen weiterer Suchmarker zu den vorhandenen führt nicht dazu, dass ein neues Monster erscheint.

Wenn sich im Laufe des Spieles die Anzahl der Suchmarker im Raum unter die kritische Anzahl verringert und durch eine spätere Spieleraktion wieder ansteigt, kann allerdings ein neues Monster angelockt werden.

MONSTER BEKÄMPFEN

Ein Angriff ist eine Bonusaktion und kostet keine Aktionen des Spielers. Er kann jederzeit während des Spielzugs ausgeführt werden, auch wenn gerade ein Monster beschworen wurde.

Der Angriff beginnt, indem der Spieler beide Würfel wirft. Würfelt der Spieler zusammen





6 oder mehr, gewinnt er Stärke in Höhe der Monster-Stufe zurück. Anschließend kann er das Monster in einen anderen Raum der Bibliothek, einschließlich des Portals, bewegen (maximal 4 Monster pro Raum). Das Monster fügt allen Spielern im bewegten Raum sofort Stärkeschaden zu.

Befinden sich mehrere Monster in einem Raum, kann ein Spieler einen Kettenangriff versuchen. Greift der Spieler das erste Monster an und besiegt es, kann er das zweite Monster angreifen und so weiter, bis entweder der Raum von Monstern befreit ist oder der Spieler verliert.

EINEN MONSTERANGRIFF VERLIEREN

Verliert der Spieler einen Angriff, verliert er Stärke (je nach Stärke des Monsters -1 oder -2). Die verbleibenden Aktionen kann der Spieler dann wie gewohnt ausführen, allerdings nicht sofort erneut die Monster angreifen. Befindet sich der Spieler zu Beginn seines nächsten Zuges noch mit dem Monster im Raum, verliert er erneut Stärke.

Wenn der Spieler das Monster im selben Zug erneut angreifen möchte, muss er seine verbleibenden Aktionen nutzen, um den Raum zu verlassen und erneut zu betreten.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wenn ein Spieler alle benötigten Buchseiten hat, macht er sich auf den Weg zum grünen Portal in der Bibliothek des verrückten Professors.

Die Stärke eines Spielers muss nach dem Betreten des grünen Portals 0 oder mehr betragen. Wenn ein Spieler beispielsweise 0 Stärke hat und die Tür zum Portal geschlossen ist, kann er das Portal nicht betreten, da seine Stärke nach dem Durchschreiten der verschlossenen Tür -1 wäre. Befinden sich keine Monster im Grünen Portal, hat der Spieler gewonnen.

MONSTER IM GRÜNEN PORTAL

Monster im Grünen Portal verursachen keinen Schaden, wenn der Spieler es betritt. Der Spieler muss jedoch jedes Monster der Reihe nach angreifen und besiegen, um das Spiel zu gewinnen. Der Spieler kann entscheiden, welches Monster zuerst angegriffen wird, falls es mehrere gibt.

Verliert der Spieler seinen Monsterangriff, verliert er wie üblich Stärke (je nach Stärke des Monsters -1 oder -2) und muss zudem das Grüne Portal verlassen, indem er in einen beliebigen Raum mit einer verbundenen Tür zurückkehrt. Er kann das Grüne Portal im selben Zug erneut betreten, wenn er über genügend Aktionen und Stärke verfügt.

Wenn alle Monster im Grünen Portal besiegt sind, gewinnt der Spieler das Spiel.

Um die erweiterten Regeln von Horror in the Library zu spielen, drehen Sie die Spieler-Tableaus um, sodass die Seite mit dem erweiterten Spiel (Advanced Game) sichtbar ist.

Für das erweiterte Spiel kommen zwei neue Spielmechaniken dazu.



Diese verleihen dem Spiel etwas mehr Komplexität und können entweder beide gleichzeitig oder einzeln verwendet werden.

ERWEITERTE SEGEN UND FLÜCHE

Die Spieler-Charaktere verfügen über besondere Fähigkeiten, die Ihnen besonders helfen oder sie besonders behindern, wenn sie über den maximalen oder minimalen Wert an Stärke verfügen.

♦ Betty Sizzle kann bei +5 Stärke die Fähigkeit „Zugabe“ nutzen und eine Bibliothekskachel bis zu zweimal pro Aktion drehen. Bei -5 Stärke wird sie von „Hysterie“ überwältigt und muss einen anderen Spieler bitten, in ihrem Namen zu handeln und eine ihrer Aktionen für sie auszuführen. Zum Beispiel Betty in einen anderen Raum zu bringen.

♦ Lady Hermione Elderoy verfügt über „Eleganz“ bei +5 Stärke und kann durch geschlossene

Türen gehen, ohne an Stärke zu verlieren. Bei -5 Stärke ist sie jedoch in einen Spieler ihrer Wahl „Verknallt“ und muss ihm pro Runde eine Karte geben. Der gewählte Spieler kann jede Runde wechseln.

♦ Kapitän Rufus Deckford ist ein „Veteran“ mit +5 Stärke und kann Spieler in einem Würfelduell angreifen, wobei er pro Spieler einen W6 verwendet. Gewinnt er mit dem höchsten Wurf, darf er seinem Opfer eine Karte abnehmen. Er erhält keine zusätzliche Stärke. Bei -5 Stärke wird er zum „Feigling“ und kann nicht mehr kämpfen, weder gegen Monster noch gegen andere Spieler.

♦ Herr Eldred Lindon ist mit +5 Stärke „Bücherwurm“ und kann in einer Aktion ein Bücherregal und eine Schublade durchsuchen. Er muss jedoch zwei Suchmarker platzieren, einen auf dem Bücherregal und einen auf der Schublade. Mit -5 Stärke wird





er von „Idiotie“ erfasst und kann weder Segen noch Flüche einsetzen. Er kann sie aber trotzdem einsammeln.

MONSTERFÄHIGKEITEN

◊ Wenn Spieler die Objekt-Buchkarte erhalten, die auf ihrem Spieler-Tableau als Monsterfähigkeiten

◊ (Monster Ability) angegeben ist, erhalten Sie den jeweiligen Vorteil gegenüber Monstern. Diese Karten sind jedoch ungeschützt (es sei denn, sie sind zufällig auch die Geheimnisse der Spielers). Sie können von anderen Spielern gestohlen werden, und die Monsterfähigkeiten gehen dann verloren.

◊ Wenn Betty Sizzle den orientalischen Handfächer findet, kann sie ihrem Monster-Angriffswurf-Ergebnis +2 hinzufügen.

◊ Wenn Lady Hermione Elderoy den Handspiegel findet, erhält sie beim Besiegen eines Monsters zusätzliche +2 Stärke.

◊ Mit der „Pistolen und Munition“-Karte kann Kapitän Rufus Deckford pro Angriff zwei Monster gleichzeitig angreifen. Gewinnt er, gelten die üblichen Regeln. Verliert er, verliert er nur die Stärke eines der Monster, nicht beider. Haben die Monster unterschiedliche Stufen, wird die Stärke des höheren Monsters abgezogen.

◊ Wenn Mr. Eldred Lindon das ägyptische Kanopengefäß findet, verringern Monster, die in einem Raum erscheinen, nicht mehr seine Stärke.





BEISPIEL SPIELAUFBAU



Player Board



Red Bag with Blessings and Curses Tokens

Blessings and Curses cards



Drawn coins.
Replace when bag is empty.

es

ed
s here



Unmatched
Pages cards here



Player Board

B





CREDITS

Herausgeber: Blue Donut Games Ltd. www.bdgame.uk

Copyright Blue Donut Studios Ltd & Blue Donut Games Ltd 2023

Erstellt von Marcus Pullen

Horror in the Library ist eine eingetragene Marke von Blue Donut Studios Ltd.

Entwicklungsteam

Leitender Designer und Künstler – Marcus Pullen

Illustrationen – Helen Pullen

Leitende Spieletester – Rebecca Homer-Ward, Mike Homer-Ward

Überarbeitung

Lektorat – Rebecca Homer-Ward und Helen Pullen

Deutsche Übersetzung – Merle und Nils Richter

Kauft unsere anderen Spiele direkt bei bdgame.uk

Spielt die digitale Version auf tabletopia.com/games/horror-in-the-library

Kontaktiert uns über unsere Website, Instagram, Facebook oder Discord.

Auf unserer Website findet ihr auch How-to- Play-Videos

RUHMESHALLE

Besonderer Dank gilt unseren Kickstarter-Unterstützern, die dazu beigetragen haben, die vierte Ausgabe von Horror in the Library zu ermöglichen:

A Foda

Chris Isberg

Alan

Chris W

Amy Victoria Gathercole

Claire Duncan

Aneta and Andrzej

Claire Maddison-Nehls

Caz Hiscutt

Clare Peyton

Chelsea

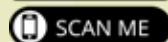
Colin Craig





Dan Evans
Danielle Cook
DoctorWhoFiver
Erin Devlin
FehlerNr23
Gregor Smith
HAIRIE Florian
Jennie Walsh
Jo Dolman
Joey Livesey
Josh Smith
Justin Hirst
Kay Yeong
Keith Mackay
Kim
Kirsty
Laura Freeman
Layla 'Lilo' Webb
Leo Chell
Lindsay Handley
Liz Smith
lottiehawkes@gmail.com
Matthew Haley
michele.petracci@yahoo.com
Mike & Rebecca Homer-Ward
MiKeZje
Naomi Weir
Nicky Murphy
Paul Maloney
Phillip Dybicz
Rachael & David Farrar

Sam Dickinson
Samantha Bonnes
Sarah and Hayley Floyd
Simon "Goldy" Goldberger
Steve Brown
Steven Barrett
Stuart Perrin
The Green Team
Thomson & Puddephatt
TJ Hook
Tobias Kahlenberg
Torsten Stelling





SCAN ME