



STRANGER THINGS



NETFLIX

- SCHATTENWELT -
Anleitung



INHALT

EINFÜHRUNG	2
CREDITS	2
SPIELMATERIAL	3
GRUNDLAGEN	4
• SPIELPLAN.....	4
• CHARAKTERE UND CHARAKTERTABLEAUS.....	5
• AKTIONSKARTEN.....	5
• EREIGNISKARTEN.....	5
• LEVELPLÄTTCHEN.....	6
• STAPEL.....	6
• GEGNER.....	7
• VERBÜNDETENKARTEN.....	7
• GEGENSTANDSKARTEN.....	7
• ELFIS KRÄFTE.....	7
SPIELAUFBAU FÜR STAFFEL 1	8
SPIELAUFBAU FÜR STAFFEL 2	9
SPIELABLAUF	10
1. BEWEGEN.....	10
2. AKTION AUSFÜHREN.....	10
3. HAND AUFFÜLLEN.....	10
4. EREIGNISKARTE ZIEHEN.....	11
Demohunde erscheinen.....	11
GEWINNEN UND VERLIEREN	11
AKTIONEN	11
• AKTIONEN OHNE PROBE.....	11
Beruhigen (+2).....	11
Gegenstand erhalten (+2).....	12
Infos sammeln.....	12
• AKTIONEN MIT PROBE.....	13
Rekrutieren.....	13
Elfi helfen.....	13
Labor untersuchen.....	13
Will retten.....	13
Kämpfen.....	14
Ranken entfernen.....	15
Tor schließen.....	15
SPIELÜBERSICHT	16



EINFÜHRUNG

6. November 1983 – Hawkins, Indiana

Nach einer 10-stündigen Pen-&-Paper-Runde verschwindet der junge Will Byers auf dem Weg nach Hause spurlos, als er mit dem Fahrrad durch den Wald zwischen Cornwallis und Kerley fährt, den er und seine Freunde den „Düsterwald“ nennen. Sein Verschwinden zieht eine Reihe von seltsamen Ereignissen nach sich: im Haus der Byers flackern die Lichter und komische Anrufe gehen ein, von Barbara Holland fehlt jede Spur und Benny Hammond begeht vollkommen unerwartet Suizid. Außerdem taucht Elf in der kleinen Stadt auf, ein Mädchen mit kahlrasiertem Kopf und übernatürlichen Kräften, das irgendetwas mit dem Hawkins National Laboratory zu tun haben muss.

Die übernatürlichen Ereignisse überschlagen sich und werfen einen Schatten über das Leben aller in Hawkins.

Stranger Things: Schattenwelt ist ein kooperatives Spiel, in dem 2–4 Personen jeweils die Rolle einer der Hauptfiguren aus Stranger Things übernehmen. Zu Beginn wählt ihr euren Charakter und eine der beiden Staffeln. Jede Staffel hat eine eigene Spielplanseite, eigene Aktionen und Kartensets. In euren Zügen nutzt ihr Aktionskarten, um euch zu den ikonischen Schauplätzen von Hawkins zu bewegen, Gegenstände zu sammeln, eure Angst zu kontrollieren, Verbündete zu gewinnen, aus einer geheimen Regierungseinrichtung zu fliehen, Elfi zu helfen und ihre übernatürlichen Kräfte zu nutzen, um die Schrecken aus der Schattenwelt zu bekämpfen. Über mehrere Runden führt ihr Aktionen aus, bis ihr die Bedrohungen aus der Schattenwelt eindämmt und Will rettet ... oder beim Versuch von eurer Angst überwältigt werdet.

CREDITS

EIN SPIEL VON: Rob Daviau
ENTWICKLUNGSLEITUNG: Leo Almeida
ENTWICKLUNG: Jordy Adan, Noah Cohen und Brian Neff
PRODUKTIONSLEITUNG: Isadora Leite
PRODUKTION: Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan und Gregory Varghese
LEKTORAT: Robert Fulkerson und Jason Koepp
LEITUNG DER KÜNSTLERISCHEN GESTALTUNG: Mathieu Harlaut
HAUPTGESTALTUNG: Giovanna Guimarães
SPIELPLANGESTALTUNG: Henning Ludvigsen
FARBGESTALTUNG DES COVERS UND DER KARTENRÜCKSEITEN: Giorgia Lanza
MODELLIERUNG: Irek Zieliński
MODELLIERUNG (TECHNISCH): Vincent Fontaine und Aragorn Marks
RENDERING: Edgar Ramos
LEITUNG DER GRAFISCHEN GESTALTUNG: Louise Combal
GRAFISCHE GESTALTUNG: Marc Brouillon und Júlia Ferrari
LIZENZIERUNG: CMON: Geoff Skinner
NETFLIX: Aristides „Arrow“ Membreno
HERAUSGEGEBEN VON: David Preti
GETESTET VON: Rafael Assaf, Davi Augusto, Euclides Cantidiano und Felipe Galeno
DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE – ASMODEE GERMANY
ÜBERSETZUNG: Sophia Keßler
REDAKTION & LEKTORAT: Sophia Keßler, Sebastian Klinge und Steffen Trzensky
SATZ & LAYOUT: Vanessa Löhr



NETFLIX

© 2023 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden. STRANGER THINGS™/© Netflix. Mit Genehmigung verwendet. CMON und das CMON-Logo sind eingetragene Markenzeichen von CMON Global Limited.

**KOSTENLOSES
CHARAKTERTABLEAU
VON ELFI**

Hier herunterladen
und ausdrucken:



[https://www.asmodee.de/produkte/
stranger-things-schattenwelt](https://www.asmodee.de/produkte/stranger-things-schattenwelt)

SPIELMATERIAL

6 CHARAKTERE



Lucas Sinclair



Mike Wheeler



Dustin Henderson



Jim Hopper



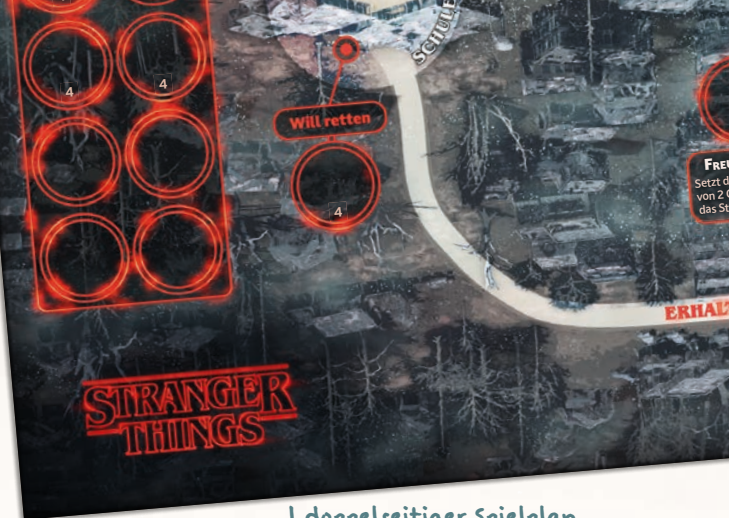
Nancy Wheeler



Joyce Byers



Elf



1 doppelseitiger Spielplan

7 GEGNER



Demogorgon



4 Demohunde



2 Streifen-Aufsteller

STAFFEL 1



25 Ereigniskarten



8 Verbündetenkarten



6 Charaktertableaus

STAFFEL 2



27 Ereigniskarten



8 Verbündetenkarten



15 Gegenstandskarten



48 Aktionskarten



77 Levelplättchen



4 Angstmarker



2 Standfüße aus Kunststoff

GRUNDLAGEN

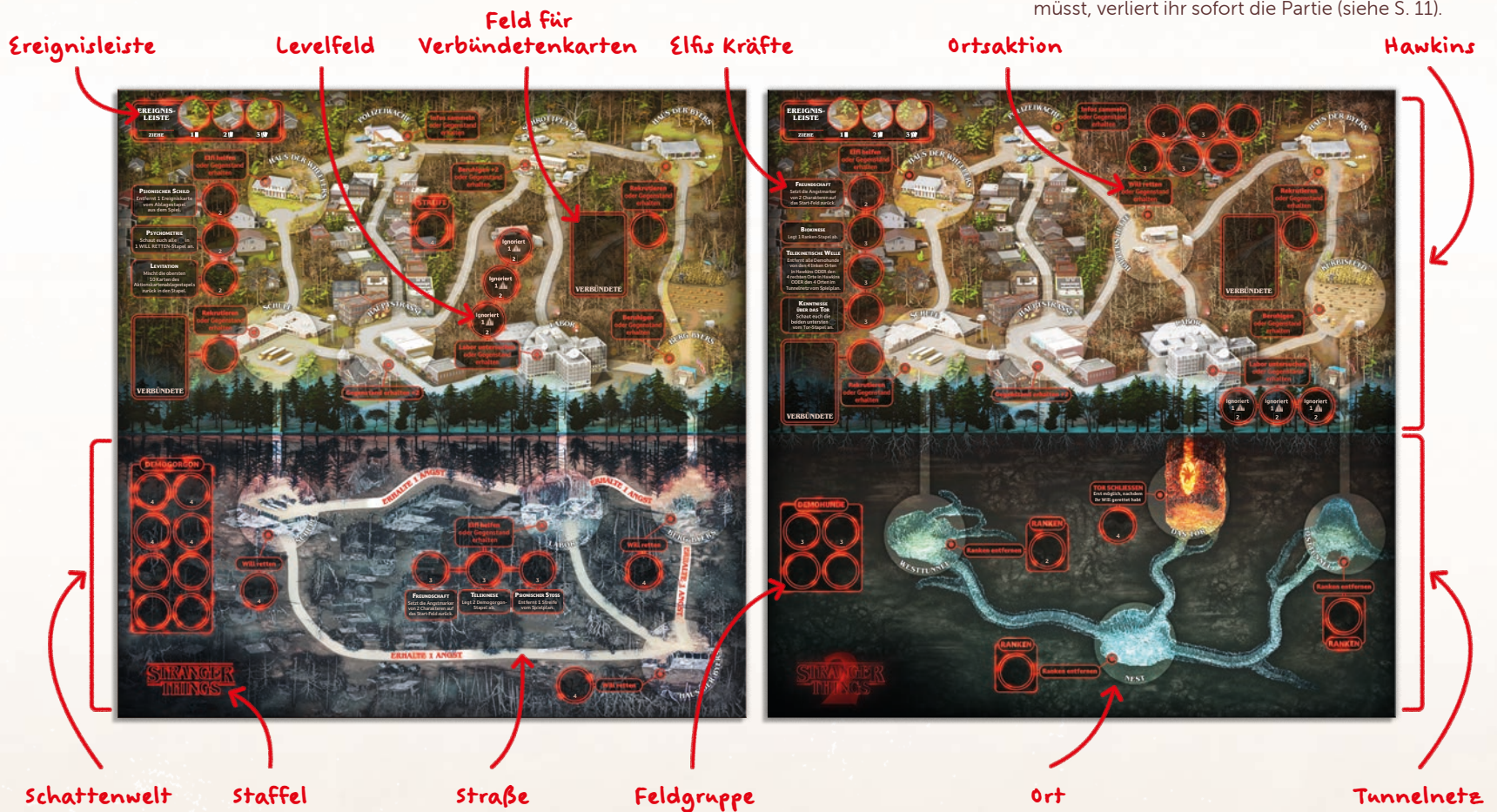
SPIELPLAN

Für jede Staffel gibt es eine eigene Spielplanseite. In der oberen Hälfte ist immer Hawkins abgebildet, in der unteren Hälfte ist entweder die Schattenwelt (Staffel 1) oder das Tunnelnetz (Staffel 2) zu sehen. Folgende Spielelemente findet ihr auf beiden Spielplanseiten:

- **Staffel:** Zeigt die Staffel der jeweiligen Spielplanseite.
- **Orte:** Die ikonischen Schauplätze aus der Serie. An jedem Ort kann man mind. 1 Aktion ausführen.

- **Ortsaktionen:** Die Aktionen, die man an diesem Ort ausführen kann.
- **Levelfelder:** Felder für Levelplättchen. Ein Levelfeld gehört immer zu einer bestimmten Ortsaktion oder zu einem Gegner (siehe S. 6). Auf den meisten Levelfeldern ist eine Zahl, die zeigt, wie viele Levelplättchen zu Spielbeginn auf das Feld gelegt werden (siehe S. 8 und 9).
- **Feldgruppen:** Felder, die von einem Kasten umrahmt sind, bilden eine Feldgruppe.
- **Felder für Verbündetenkarten:** Felder für Verbündetenkarten gehören immer zur Aktion REKRUTIEREN (siehe S. 13).

- **Elfis Kräfte:** Durch die Aktion ELFI HELFEN könnt ihr Elfis Kräfte aktivieren (siehe S. 13). Jede Kraft hat ein Levelfeld und eine Effektbeschreibung.
- **Straßen:** Die Orte sind durch Straßen verbunden, über die ihr die Charaktere und Gegner bewegt. Wenn eine Straße zwei Orte direkt miteinander verbindet, gelten sie als benachbart. Wenn ihr euch über die entsprechend beschrifteten Straßen der Schattenwelt bewegt, erhaltet ihr immer 1 Angst (siehe S. 10).
- **Ereignisleiste:** Die Ereignisleiste bestimmt die Mindestanzahl der Ereigniskarten, die ihr am Ende eures Zuges aufdeckt (siehe S. 11). Immer wenn der Aktionskartenstapel neu gemischt wird, rückt Elfi auf der Ereignisleiste ein Feld weiter. Falls Elfi auf dem dritten Feld steht und ihr sie weiterrücken müsst, verliert ihr sofort die Partie (siehe S. 11).



CHARAKTERE UND CHARAKTERTABLEAUS

Jeder Charakter hat ein eigenes Charaktertableau, auf dem ein Startort, eine Angstleiste, ein Bewegungswert und eine einzigartige Fähigkeit aufgeführt sind. **Elfi ist kein spielbarer Charakter.** Sie hilft euch mit ihren Kräften (siehe S. 7). Ihre Figur steht auf der Ereignisleiste.


- **Startort:** Der Ort, an dem dein Charakter zu Spielbeginn steht.
- **Bewegungswert:** Der Bewegungswert bestimmt, wie weit du deinen Charakter bewegen darfst. Die Anzahl der Bewegungspunkte kannst du durch Aktionskarten erhöhen (siehe S. 10).


- **Fähigkeit:** Die einzigartige Fähigkeit des Charakters. Manche Fähigkeiten beziehen sich auf bestimmte Aktionen oder Zugschritte (siehe S. 10), andere Fähigkeiten sind dauerhaft aktiv.
- **Angstleiste:** Zeigt, wie viel Angst dein Charakter aushalten kann. Die Angst der Charaktere steigt durch Ereigniskarten (siehe S. 11), Bewegungen über die Straßen der Schattenwelt oder durch das Scheitern bei *Aktionen mit Probe* (siehe S. 13). Für jede Angst, die du erhältst, rückst du den Marker auf deiner Angstleiste 1 Feld nach rechts. Wenn du deinen Angstmarker auf das letzte Feld der Angstleiste rückst, wird dein Charakter von Angst überwältigt und ihr verliert sofort die Partie.



AKTIONSKARTEN

Mit Aktionskarten kannst du deinen Bewegungswert erhöhen und Aktionen ausführen. Ihr dürft euch jederzeit über die Verwendung eurer Aktionskarten abstimmen. Eine Aktionskarte kann bis zu drei unterschiedliche Effekte haben:

- **Aktionspunkte:** Auf allen Karten. Eine Aktionskarte hat 1 bis 3 Aktionspunkte. Damit kannst du deine Bewegung oder Aktion beeinflussen (siehe S. 11).
- **Freundschaftssymbol:** Auf manchen Karten. Für jedes  erhältst du +1 auf den Aktionswert, wenn auf deinem Ort noch mind. ein weiterer Charakter steht.

- **Gefahrensymbol:** Auf manchen Karten. Das Gefahrensymbol erhöht die Gefahr, der du ausgesetzt bist. Für jedes  ziehst du am Ende deines Zuges 1 zusätzliche Ereigniskarte (siehe S. 11).



EREIGNISKARTEN

Die Ereigniskarten stellen die Gefahren dar, die ihr gemeinsam meistern müsst. Am Ende jeder deiner Züge ziehst du 1 Ereigniskarte und führst den Effekt darauf aus. Die Ereigniskarten können unter anderem Gegner bewegen, Verbündete aus dem Spiel entfernen, die Angst steigern, Elfis Kräfte wirkungslos machen oder für neue Levelplättchen auf dem Spielplan sorgen.

Falls du die Wahl hast, wie ein Effekt genau ausgeführt wird, entscheidest immer du als aktive Person, wie der Effekt ausgeführt wird.

Wenn durch eine Ereigniskarte Gegner bewegt werden, nehmen sie immer den kürzesten Weg. Wenn es mehrere gleichkurze Wege gibt, entscheidest du als aktive Person.



Ereignisname

Effekt



LEVELPLÄTTCHEN



Rückseite



Vorderseite mit Zahl



Vorderseite mit Demogorgon-Symbol

Levelplättchen (📍) werden auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt und sind die Herausforderung, die ihr gemeinsam überwinden müsst. Die Rückseite der 📍 zeigt immer ein Ausrufezeichen. Die Vorderseite kann zwei unterschiedliche Symbolarten zeigen:

- **Zahl:** eine Zahl zwischen 0 und 5.
- **Demogorgon-Symbol:** ein rotes Demogorgon-Symbol ohne Zahl. Der Wert dieses Plättchens entspricht der Stapelanzahl auf der Demogorgon-Feldgruppe (zwischen 0 und 8). Die Levelplättchen mit Demogorgon-Symbol werden nur in Staffel 1 verwendet.

Die Levelplättchen legt ihr in der Regel verdeckt (mit der blauen Rückseite nach oben) auf die Levelfelder, aber durch manche Spieleffekte dürft ihr Plättchen aufdecken. In dem Fall deckt ihr das oberste Plättchen des entsprechenden Stapels auf. Falls das oberste Plättchen bereits aufgedeckt wurde, hat der Effekt keine Auswirkung. Falls du dir durch einen Spieleffekt alle Plättchen auf einem Levelfeld anschauen darfst, schau sie dir an und lege sie in der gleichen Reihenfolge verdeckt zurück auf das Levelfeld.

STAPEL

Wenn auf einem Feld mehrere 📍 liegen, werden sie übereinander gestapelt. So ein Stapel kann 1 bis 4 Plättchen enthalten (leere Levelfelder **sind kein** Stapel).



Für Aktionen mit Probe (siehe S. 13) musst du den Stapelwert der Aktion ermitteln. Dafür rechnest du die Zahlen und Werte durch Demogorgon-Symbole (falls vorhanden) aller Plättchen in einem Stapel zusammen.

Im Spielverlauf nutzt ihr die Aktionskarten und eure Charakter-Fähigkeiten, um bestimmte Stapel zu leeren. Dadurch schaltet ihr neue Effekte frei, die ihr benötigt, um zu gewinnen (siehe S. 11).

Manche Stapel werden beim Spielaufbau zusammengestellt (siehe S. 8 und 9), andere entstehen durch die Effekte von Ereigniskarten (siehe S. 11).

Außerdem können im Spielverlauf weitere Plättchen zu Stapeln hinzugefügt werden. In der Regel wer-

den sie verdeckt oben auf einen Stapel gelegt. Falls ein neues Plättchen zu einem Stapel hinzugefügt werden soll, dessen oberstes Plättchen bereits aufgedeckt wurde, legt ihr das neue Plättchen stattdessen verdeckt unter den Stapel.

Falls ein Spieleffekt besagt, dass ihr 📍 zu einem Stapel hinzufügen sollt und der Stapel dann mehr als 4 Plättchen hätte, fügt ihr nur so viele Plättchen hinzu, bis der Stapel 4 enthält. Die übrigen Plättchen legt ihr verdeckt zurück in den Vorrat. Für jedes so zurückgelegte Plättchen erhalten alle jeweils 1 Angst. Plättchen können nur zu bereits bestehenden Stapeln hinzugefügt werden. Falls ein Plättchen zu einem Stapel hinzugefügt werden soll, der bereits geleert wurde, fügt ihr einfach keine Plättchen hinzu.

Beispiel: Am Ende ihres Zuges zieht Nancy das Ereignis „Die Ranken breiten sich aus“. Dadurch muss sie 1 📍 zu jedem Ranken-Stapel hinzufügen. Der Stapel im Westtunnel hat bereits 4 Plättchen. Der Stapel im Osttunnel hat 1 Plättchen, das bereits aufgedeckt wurde. Der Stapel beim Nest wurde bereits geleert. Nancy legt kein Plättchen auf den Stapel im Westtunnel, weil nicht mehr als 4 Plättchen auf einem Stapel liegen dürfen. Nancy legt das Plättchen verdeckt zurück in den Vorrat und jeder Charakter erhält 1 Angst. Dann legt sie 1 Plättchen verdeckt unter den Stapel im Osttunnel, weil das oberste Plättchen bereits aufgedeckt wurde. Nancy legt kein Plättchen auf das Ranken-Feld beim Nest, weil zu geleerten Stapeln keine Plättchen hinzugefügt werden.




GEGNER

Gegner bewegen sich über den Spielplan und bringen euch in Gefahr. Du darfst Orte mit einem oder mehreren Gegnern zwar betreten, aber deine Bewegung endet dort sofort (außer ein Spieleffekt besagt etwas anderes). Wenn du deinen Zug auf einem Ort mit einem Gegner beginnst, darfst du den Ort verlassen. Durch die Effekte von Ereigniskarten (siehe S. 5) sorgen die Gegner dafür, dass ihr Angst erhaltet, Aktionskarten ablegen müsst oder keine Aktionen ausführen dürft (siehe S. 10).

Jede Staffel hat eigene Gegner. Der Demogorgon und die Streifen werden in Staffel 1 verwendet, die Demohunde in Staffel 2.

VERBÜNDETENKARTEN

Verbündete sind Freunde, Familienmitglieder und Bekannte, die ihr durch die Aktion REKRUTIEREN gewinnen könnt (siehe S. 13). Wenn ihr eine neue Verbündetenkarte auf ein Feld für Verbündetenkarten legt, legt ihr die auf der Karte angegebene Anzahl an  auf das Levelfeld daneben. Jede Staffel hat ein eigenes Set aus 8 Verbündeten.

Nachdem du eine:n Verbündete:n rekrutiert hast, legst du die Karte bis zum Ende der Partie unter dein Charaktertableau. Ihr könnt jeweils eine beliebige Anzahl von Verbündeten rekrutieren. Ihr dürft eure Verbündetenkarten nicht tauschen. Die Effekte der Verbündeten beziehen sich auf bestimmte Aktionen oder Schritte oder sie sind dauerhaft aktiv.



Name →

→ Stapelgröße

→ Effekt

GEGENSTANDSKARTEN


Gegenstände sind nützliche Objekte, die euch einen Bonus auf den Aktionswert für bestimmte Aktionen geben (siehe S. 10). Gegenstände erhaltet ihr durch die Aktion GEGENSTAND ERHALTEN (siehe S. 12). Nachdem du einen Gegenstand erhalten hast, legst du die Karte bis zum Ende der Partie unter dein Charaktertableau. Du darfst maximal 2 Gegenstände gleichzeitig haben. Wenn beide Gegenstände einen Bonus auf die gleiche Aktion geben, kannst du sie auch gleichzeitig einsetzen. Du darfst nur deine eigenen Gegenstände nutzen (außer ein Spieleffekt besagt etwas anderes). Ihr dürft eure Gegenstände nicht tauschen.



→ Name des Gegenstands

→ Bonus

ELFIS KRÄFTE

Jede Kraft von Elfi hat ein eigenes Levelfeld. Durch die Aktion ELFI HELFEN (siehe S. 13) könnt ihr die Plättchen entfernen und so ihre Kräfte aktivieren. Jeden dieser mächtigen Effekte könnt ihr nur ein Mal pro Partie aktivieren. Die  neben der Kraft werden zurück in den Vorrat gelegt. **Kräfte ohne Stapel können nicht aktiviert werden.**



→ Name der Kraft

→ Effekt





SPIELAUFBAU FÜR STAFFEL 1

- 1.** Legt den Spielplan mit der Staffel-1-Seite nach oben auf den Tisch.
- 2.** Nehmt die Ereignis- und Verbündetenkarten für Staffel 1 und mischt sie getrennt voneinander. Legt sie als zwei verdeckte Stapel neben den Spielplan. Lasst neben dem Ereigniskartenstapel Platz für einen Ablagestapel.
- 3.** Nehmt die Gegenstands- und Aktionskarten und mischt sie getrennt voneinander. Legt sie als zwei verdeckte Stapel neben den Spielplan. Lasst neben dem Aktionskartenstapel Platz für einen Ablagestapel.
- 4.** Mischt verdeckt alle  mit Zahlen (ohne die 5 Demogorgon-Plättchen) und legt sie als Vorrat neben dem Spielplan bereit.
- 5.** Nehmt 7 zufällige  aus dem Vorrat und mischt sie verdeckt mit den 5 Demogorgon-Plättchen. Legt diese 12  verdeckt in 3 Stapeln à 4 Plättchen auf die 3 Felder WILL RETTEN.
- 6.** Legt auf die Levelfelder mit Zahlen (ELFI HELFEN, LABOR UNTERSUCHEN, STREIFE und DEMOGORGON) die darauf angegebene Anzahl an verdeckten . Deckt dann immer das oberste Plättchen der Stapel in Hawkins auf.
- 7.** Zieht jeweils 1 Verbündetenkarte und legt sie aufgedeckt auf die Verbündetenfelder *Schule* und *Haus der Byers*. Legt dann die auf den Karten angegebene Anzahl an verdeckten Plättchen in Stapeln auf die Levelfelder daneben. Deckt dann das oberste Plättchen der beiden Stapel auf.
- 8.** Stellt den Demogorgon auf die *Schule* in der Schattenwelt.
- 9.** Steck die Streife-Aufsteller in die Standfüße aus Kunststoff. Stellt jeweils 1 Streife auf *Burg Byers* in Hawkins und das *Labor* in der Schattenwelt.
- 10.** Alle von euch:
 - Wähle 1 Charakter und nimm dir die Figur, das Charaktertableau und 1 Angstmarker. Legt die nicht verwendeten Charaktere, Charaktertableaus und Angstmarker zurück in die Spielschachtel.
 - Stelle deinen Charakter auf den Startort, der auf seinem Charaktertableau angegeben ist.
 - Lege den Angstmarker auf das Start-Feld der Angstleiste auf dem Charaktertableau.
 - Ziehe 5 Aktionskarten vom Aktionskartenstapel.
- 11.** Stellt Elfi auf das erste Feld der Ereignisleiste.

HINWEIS: Ziehe außerdem 1 Gegenstandskarte vom Gegenstandskartenstapel, falls du mit Lucas spielst.



SPIELAUFBAU FÜR STAFFEL 2

1. Legt den Spielplan mit der Staffel-2-Seite nach oben auf den Tisch.
2. Nehmt die Ereignis- und Verbündetenkarten für Staffel 2 und mischt sie getrennt voneinander. Legt sie als zwei verdeckte Stapel neben den Spielplan. Lasst neben dem Ereigniskartenstapel Platz für einen Ablagestapel.
3. Nehmt die Gegenstands- und Aktionskarten und mischt sie getrennt voneinander. Legt sie als zwei verdeckte Stapel neben den Spielplan. Lasst neben dem Aktionskartenstapel Platz für einen Ablagestapel.
4. Mischt verdeckt alle  mit Zahlen (ohne die 5 Demogorgon-Plättchen) und legt sie als Vorrat neben dem Spielplan bereit.
5. Legt auf die Levelfelder mit Zahlen (ELFI HELFEN, LABOR UNTERSUCHEN, WILL RETTEN, RANKEN ENTFERNEN im Westtunnel, DEMOHUNDE und TOR SCHLIESSEN) die darauf angegebene Anzahl an verdeckten . Deckt dann immer das oberste Plättchen der Stapel in Hawkins auf.
6. Zieht jeweils 1 Verbündetenkarte und legt sie aufgedeckt auf die Verbündetenfelder *Schule* und *Haus der Byers*. Legt dann die auf den Karten angegebene Anzahl an verdeckten Plättchen in Stapeln auf die Levelfelder daneben. Deckt dann das oberste Plättchen der beiden Stapel auf.
7. Stellt jeweils 1 Demohund auf die *Osttunnel* und das *Nest* in der Schattenwelt. Stellt die beiden anderen Demohunde neben den Spielplan.
8. Alle von euch:
 - Wähle 1 Charakter und nimm dir die Figur, das Charaktertableau und 1 Angstmarker. Legt die nicht verwendeten Charaktere, Charaktertableaus und Angstmarker zurück in die Spielschachtel.
 - Stelle deinen Charakter auf den Startort, der auf seinem Charaktertableau angegeben ist.
 - Lege den Angstmarker auf das Start-Feld der Angstleiste auf dem Charaktertableau.
 - Ziehe 5 Aktionskarten vom Aktionskartenstapel.
9. Stellt Elfi auf das erste Feld der Ereignisleiste.

HINWEIS: Ziehe außerdem 1 Gegenstandskarte vom Gegenstandskartenstapel, falls du mit Lucas spielst.

WICHTIG! Die Demogorgon-Plättchen werden in Staffel 2 nicht verwendet.




SPIELABLAUF

Nachdem ihr euch für eine Staffel entschieden und das Spiel entsprechend aufgebaut habt, geht's los. Wer zuletzt Fahrrad gefahren ist, macht den ersten Zug. Danach seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden vier Schritte durch:

1. Bewegen
2. Aktion ausführen
3. Hand auffüllen
4. Ereigniskarten ziehen




1. BEWEGEN

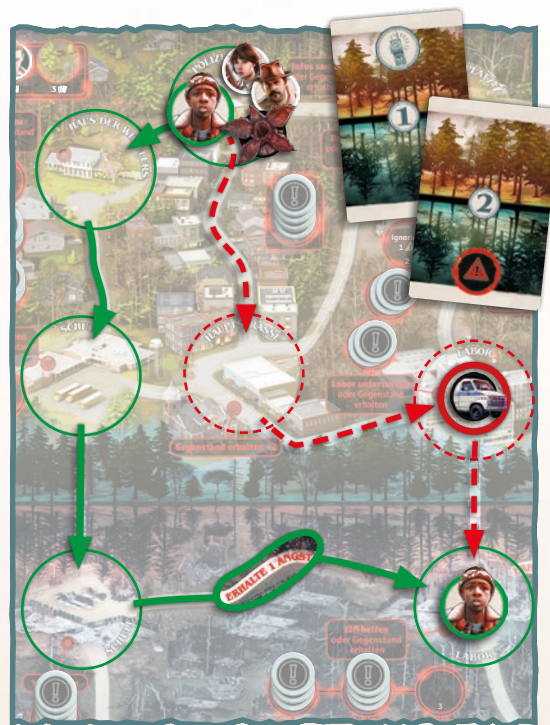
Um dich zu bewegen, brauchst du Bewegungspunkte. Auf deinem Charaktertableau steht dein Bewegungswert. Zusätzlich kannst du 1 oder mehrere Aktionskarte(n) spielen, um deinen Bewegungswert zu erhöhen. Zähle die Aktionspunkte der gespielten Aktionskarten (falls du welche gespielt hast) und deinen Bewegungswert zusammen. Die Summe bestimmt, über wie viele durch Straßen verbundene Orte du dich bewegen darfst. Lasse die gespielten Aktionskarten neben deinem Charaktertableau liegen, um am Ende deines Zuges die Anzahl der  zu ermitteln.

Du musst nicht alle Bewegungspunkte nutzen. Übrige Bewegungspunkte verfallen. Du darfst Aktionskarten, die du für die Bewegung gespielt hast, nicht mehr für die anschließende Aktion nutzen. Falls du dich auf oder über einen Ort mit einem Gegner bewegst, endet deine Bewegung dort sofort (außer ein Spezialeffekt besagt etwas anderes). Übrige Bewegungspunkte verfallen. Du darfst einen Ort mit Gegnern nur verlassen, wenn du deinen Zug dort beginnst.

Sobald du den gewünschten Ort erreichst, keine Bewegungspunkte mehr hast oder einen Ort mit einem Gegner betrittst, fährst du mit dem nächsten Schritt fort.

HINWEIS: Du erhältst für jede entsprechend beschriftete Straße der Schattenwelt, über die du dich bewegst, 1 Angst.


Beispiel: Lucas beginnt seinen Zug auf der Polizeiwache. Dort stehen auch Hopper, Mike und der Demogorgon. Lucas möchte zum Labor in der Schattenwelt. Für den kürzesten Weg würde er 3 Bewegungspunkte brauchen und keine Angst erhalten. Allerdings steht auf dem Labor in Hawkins eine Streife. Lucas müsste dort seine Bewegung vorzeitig beenden. Deshalb spielt er 2 Aktionskarten: eine mit 1 Aktionspunkt und einem  sowie eine mit 2 Aktionspunkten und einem . Sein Gesamt-Bewegungswert beträgt jetzt also 5: 1 Bewegungspunkt durch Lucas' Charaktertableau und 4 Bewegungspunkte durch die Aktionskarten (3 Aktionspunkte + 1 Aktionspunkt durch das , weil er auf einem Ort mit anderen Charakteren steht). Er entscheidet sich für einen längeren Weg, für den er 4 der 5 Bewegungspunkte benötigt. Er erreicht das Labor in der Schattenwelt und erhält 1 Angst, weil er sich über eine entsprechend beschriftete Straße in der Schattenwelt bewegt hat. Der übrige Bewegungspunkt verfällt.



2. AKTION AUSFÜHREN

Falls du die Bewegung auf einem Ort beendest, auf dem **kein** Gegner steht, darfst du die Ortsaktion ausführen (oder ELFI HELFEN, falls du Mike spielst). Durch Aktionen erhältst du Gegenstände, rekrutierst Verbündete, senkst Angst, aktivierst Elfis Kräfte uvm. Ortsaktionen sind optional.


Falls du deine Bewegung auf einem Ort mit mind. 1 Gegner beendest, darfst du die Ortsaktion nicht ausführen. Dann **musst** du KÄMPFEN (siehe S. 14).

Um eine Aktion auszuführen, spielst du mind. 1 Aktionskarte. Dann zählst du die Aktionspunkte der gespielten Aktionskarte(n) und alle Bonuspunkte durch Gegenstände, Verbündete und/oder Fähigkeiten zusammen, um den Aktionswert zu ermitteln. Lasse die gespielten Aktionskarten neben deinem Charaktertableau liegen, um am Ende deines Zuges die Anzahl der  zu ermitteln. Dann führst du die Aktion aus (siehe S. 11).




Sobald du die Aktion abgeschlossen hast, fährst du mit dem nächsten Schritt fort.



3. HAND AUFFÜLLEN

Ziehe so viele Karten vom Aktionskartenstapel, bis du wieder 5 Aktionskarten auf der Hand hast. Falls nicht mehr genügend Karten im Stapel sind, mischst du den Ablagestapel sowie die gespielten Aktionskarten neben deinem Charaktertableau (merke dir die Anzahl der  in den Aktionskartenstapel und bewegst Elfi auf der Ereignisleiste ein Feld nach rechts. Dann füllst du weiter deine Hand auf.

4. EREIGNISKARTEN ZIEHEN

Am Ende deines Zuges ziehst du Ereigniskarten und führst die Effekte darauf aus. Um die Anzahl der Ereigniskarten, die du ziehen musst, zu ermitteln, zählst du zuerst alle  auf den gespielten Aktionskarten (0–5). Aktionskarten, die du durch einen Spieleffekt abgelegt hast, zählen nicht dazu. Falls du Effekte hast, mit denen du  ignorieren darfst (z. B. durch das Labor oder einen Verbündeten), ziehst du sie nun ab. Schau zum Schluss, wie viele Karten du durch die Ereignisleiste (1–3) ziehen musst, und zähle die Anzahl der übrigen  hinzu.



Ziehe immer 1 Ereigniskarte vom Ereigniskartenstapel, decke sie auf, führe ihren Effekt aus und lege sie auf den Ablagestapel. Dann ziehst du die nächste usw. Falls du die Ereigniskarte *Ende des Tages* ziehst, führst du ihren Effekt aus und mischst anschließend den Ablagestapel (inkl. *Ende des Tages*) in den Ereigniskartenstapel. Du ziehst keine weiteren Ereigniskarten.

Wenn du alle Ereigniskarten gezogen und abgehandelt hast oder du die Ereigniskarte *Ende des Tages* gezogen und abgehandelt hast, ist dein Zug vorbei. Lege deine gespielten Aktionskarten auf den Ablagestapel, falls du sie nicht schon im Schritt *Hand auffüllen* ablegen musstest. Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

WICHTIG! Immer wenn euch ein Spieleffekt anweist, eine Karte aus dem Spiel zu entfernen, legt ihr die Karte zurück in die Spielschachtel. Die Karte ist in dieser Partie nicht mehr verfügbar.

Beispiel: Lucas spielt 1  während seiner Bewegung und 1  während seiner Aktion. Elfi steht auf dem zweiten Feld der Ereignisleiste. Er müsste also 4 Ereigniskarten ziehen.




Allerdings hat Lucas Officer Powell als Verbündeten und kann 1  ignorieren. Ein Feld beim Labor ist auch schon frei, also kann er 1 weiteres  ignorieren.



Dann zieht er nacheinander 2 Ereigniskarten und führt ihre Effekte aus.



■ DEMOHUNDE ERSCHEINEN

Wenn ihr Staffel 2 spielt, können durch die Ereigniskarten Demohunde erscheinen. Immer wenn ein Demohund erscheint, bildet ihr 1 Stapel aus 3  auf einem leeren Demohund-Levelfeld und stellt 1 Demohund auf den angegebenen Ort. Wenn bereits alle 4 Demohunde auf dem Spielplan stehen, passiert nichts. Falls die Karte weitere Effekte hat, führst du sie trotzdem aus.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Stranger Things: Schattenwelt ist ein kooperatives Spiel, d. h. ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Sobald ihr die folgenden Ziele erfüllt habt, gewinnt ihr die Partie:

- **Ziel Staffel 1:** Rettet Will, indem ihr alle WILL RETTEN-Stapel leert.
- **Ziel Staffel 2:** Rettet zuerst Will, indem ihr alle WILL RETTEN-Stapel leert, und schließt dann das Tor, indem ihr den TOR SCHLIESSEN-Stapel leert.

Ihr verliert sofort, wenn mind. 1 Charakter von Angst überwältigt wird **und/oder** Elfi bereits auf dem dritten Feld der Ereignisleiste steht und der Aktionskartenstapel neu gemischt werden muss.

AKTIONEN

Während eurer Züge führt ihr Aktionen aus. Es gibt zwei verschiedenen Aktionsarten:

AKTIONEN OHNE PROBE: Um eine solche Aktion auszuführen, musst du keine Probe ablegen.

AKTIONEN MIT PROBE: Um eine solche Aktion auszuführen, musst du eine Probe ablegen. Wenn du die Probe nicht bestehst, erhältst du Angst.

AKTIONEN OHNE PROBE

Es gibt 3 Aktionen auf dem Spielplan, für die du keine Probe ablegen musst, d. h. du darfst die Aktion einfach ausführen, wenn du auf dem entsprechenden Ort stehst und nicht KÄMPFEN musst.

■ BERUHIGEN (+2)

Senke deine Angst um so viele Punkte, wie dein Aktionswert beträgt.

- **Orte:** Schrottplatz und Burg Byers in Hawkins (Staffel 1), Kürbisfeld (Staffel 2). Auf dem Schrottplatz erhältst du +2 auf den Aktionswert für diese Aktion.

■ GEGENSTAND ERHALTEN (+2)

Ziehe so viele Gegenstandskarten vom Gegenstandskartenstapel, wie dein Aktionswert beträgt. Wähle 1 davon und mische die anderen zurück in den Stapel.

• **Orte:** Alle Orte in Hawkins und das Labor in der Schattenwelt. Auf der Hauptstraße erhältst du +2 auf den Aktionswert für diese Aktion.

HINWEIS: Du darfst immer nur 2 Gegenstände gleichzeitig haben. Wenn du einen 3. Gegenstand erhältst, musst du einen der 3 ablegen.

Beispiel: Nancy ist auf der Hauptstraße. Sie spielt 1 Aktionskarte mit 3 Aktionspunkten und erhält +2 auf den Aktionswert durch den Ort. Sie zieht 5 Gegenstandskarten und wählt das Benzin. Die anderen Karten mischt sie zurück in den Gegenstandskartenstapel.

HAUPTSTRASSE

Innoriert 1
2
3

untersucht Gegenstand erhalten

Gegenstand erhalten +2

KASSETTENREKORDER +3 auf BERUHIGEN
BASEBALLSCHLÄGER +2 auf KÄMPFEN
TASCHENLAMPE +1 auf WILL RETTEN
BENZIN +2 auf KÄMPFEN
SKATEBOARD +3 auf LABOR UNTERSUCHEN

NANCY WHEELER

• Startort: Hauptstraße
• Bewegungswert: 1
Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 beliebigen Gegner 1 Ort weiterbewegen.

ANGSTLEISTE

GEGENSTÄNDE

VERBÜNDETE

BENZIN +2 auf KÄMPFEN

■ INFOS SAMMELN

Wähle so viele Stapel, wie dein Aktionswert beträgt. Decke jeweils das oberste Plättchen auf.

• **Ort:** Polizeiwache (Staffel 1 und 2)

Beispiel: Hopper steht auf der Polizeiwache. Er spielt 2 Aktionskarten, die insgesamt einen Aktionswert von 3 haben.



Er wählt die 3 Stapel WILL RETTEN und deckt jeweils das oberste Plättchen auf.




AKTIONEN MIT PROBE

Für diese Aktionen musst du eine Probe bestehen, bevor du die Aktion ausführen darfst. Du bestehst die Probe, wenn dein Aktionswert mind. genauso hoch ist wie der Wert aller Plättchen im Stapel der Aktion. Ansonsten scheitert die Probe und du erhältst Angst.


So führst du eine Aktion mit Probe aus:


1. Spiele Aktionskarten und zähle die Aktionspunkte (+ Bonuspunkte) zusammen. Das ist dein Aktionswert.


2. Decke alle  im Stapel auf und ermittle den Stapelwert. Bei der Aktion TOR SCHLIESSEN wird der Wert eventuell noch erhöht (siehe S. 15).

HINWEIS: Der Wert eines Demogorgon-Plättchens entspricht der Stapelanzahl auf der Demogorgon-Feldgruppe (zwischen 0 und 8).

3. Vergleiche deinen Aktionswert mit dem Stapelwert:

- **Ist er gleich oder höher:** Die Aktion ist erfolgreich. Lege alle  des Stapels verdeckt zurück in den Vorrat. Führe dann die Aktion aus.
- **Ist er niedriger:** Die Aktion ist nicht erfolgreich. Du darfst die Aktion nicht ausführen. Führe stattdessen folgende Schritte aus:


1. Du erhältst die Differenz zwischen Aktionswert und Stapelwert als Angst.
2. Drehe alle  des Stapels wieder um, mische sie und lege 1 zufälliges davon zurück in den Vorrat, ohne es aufzudecken.
3. Lege die übrigen Plättchen als verdeckten Stapel zurück auf ihr Levelfeld.

WICHTIG! Falls im Stapel nur noch 1  ist, darfst du die Aktion auch ausführen, wenn dein Aktionswert niedriger ist als der Stapelwert. Du erhältst trotzdem die Differenz als Angst. Dann legst du das Plättchen verdeckt zurück in den Vorrat.

Es gibt insgesamt 7 Aktionen mit Probe auf dem Spielplan, jede mit mind. einem eigenen Stapel. Diese werden im Folgenden beschrieben.


REKRUTIEREN

Wie viele Plättchen in dem Stapel neben dem Verbündetenfeld liegen, wird durch die jeweilige Verbündetenkarte festgelegt.

- **Erfolg:** Lege die Plättchen ab. Nimm dir die entsprechende Verbündetenkarte und lege sie unter dein Charaktertableau. Du darfst den Effekt der Karte ab sofort nutzen. Ziehe dann eine neue Verbündetenkarte, lege sie aufgedeckt auf das leere Verbündetenfeld und lege die darauf angegebene Anzahl  verdeckt auf das Levelfeld daneben. Wenn der Verbündetenkartestapel leer ist, können keine weiteren Verbündeten rekrutiert werden.
- **Orte:** Schule und Haus der Byers in Hawkins (Staffel 1 und 2)

ELFI HELFEN


Wähle 1 Kraft von Elfi mit Stapel (Kräfte mit leerem Levelfeld wurden bereits aktiviert).

- **Erfolg:** Lege die  ab. Die gewählte Kraft von Elfi wird sofort aktiviert und kann in dieser Partie nicht erneut aktiviert werden.
- **Orte:** Labor in der Schattenwelt (Staffel 1), Haus der Wheelers in Hawkins (Staffel 1 und 2)



LABOR UNTERSUCHEN

Wähle 1 beliebigen Labor-Stapel.

- **Erfolg:** Lege die Plättchen ab. Für jedes leere Levelfeld neben dem Labor in Hawkins dürft ihr immer 1  beim Schritt Ereigniskarte ziehen ignorieren (siehe S. 11), egal wo ihr steht. Der Effekt gilt ab sofort.
- **Orte:** Labor in Hawkins (Staffel 1 und 2)

WICHTIG! Falls in deinem Zug durch den Effekt einer Karte ein neuer Stapel auf einem leeren Levelfeld neben dem Labor gebildet wird, hat das auf deinen laufenden Zug keine Auswirkung. Du ziehst am Ende des Zuges so viele Ereigniskarten, als wäre das Feld noch leer.

WILL RETTEN

- **Staffel 1:** Jede Aktion WILL RETTEN hat genau 1 Stapel.
- **Staffel 2:** Wähle 1 beliebigen WILL RETTEN-Stapel neben Hoppers Hütte. Ihr müsst sie alle leeren, bevor ihr die Aktion TOR SCHLIESSEN ausführen dürft.
- **Erfolg:** Lege die Plättchen ab. Um zu gewinnen, müsst ihr alle WILL RETTEN-Stapel leeren (siehe S. 11).
- **Orte:** Schule, Burg Byers und Haus der Byers in der Schattenwelt (Staffel 1), Hoppers Hütte in Hawkins (Staffel 2)

WICHTIG! Die Demogorgon-Plättchen in Staffel 1 werden nach dem Leeren eines Stapels ganz normal verdeckt zurück in den Vorrat gelegt. D. h. dass die Demogorgon-Plättchen, die zu Beginn der Partie nur in den WILL RETTEN-Stapeln liegen, im Verlauf der Partie in jedem neu gebildeten Stapel liegen können.



- SPIELÜBERSICHT -

Wählt eine Staffel und baut das Spiel entsprechend auf. Dann geht's los.

SPIELZUG

Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden vier Schritte durch:

1. Bewegen
2. Aktion ausführen
3. Hand auffüllen
4. Ereigniskarte ziehen

■ 1. BEWEGEN

Bewege dich über die mit Straßen verbundenen Orte.

- Die Summe aus dem Bewegungswert deines Charakters und den Aktionspunkten gespielter Aktionskarten bestimmt, über wie viele Orte du dich bewegen darfst.
- Falls du dich auf oder über einen Ort mit einem Gegner bewegst, endet deine Bewegung dort sofort (außer ein Spieleffekt besagt etwas anderes).
- Du darfst einen Ort mit Gegner(n) nur verlassen, wenn du deinen Zug dort beginnst.

■ 2. AKTION AUSFÜHREN


Führe die Ortsaktion an deinem Ort aus oder KÄMPFE.

- Falls du die Bewegung auf einem Ort beendest, auf dem **kein** Gegner steht, darfst du die Ortsaktion ausführen.
- Falls du deine Bewegung auf einem Ort mit mind. 1 Gegner beendest, musst du KÄMPFEN.


■ 3. HAND AUFFÜLLEN

Ziehe so viele Karten vom Aktionskartenstapel, bis du wieder 5 Aktionskarten auf der Hand hast.

■ 4. EREIGNISKARTEN ZIEHEN

Die Anzahl der Ereigniskarten, die du ziehen musst, hängt von der Anzahl der  deiner gespielten Aktionskarten und von der Ereignisleiste ab. Ziehe immer 1 Ereigniskarte und führe ihren Effekt aus, bevor du die nächste ziehst.

Falls du *Ende des Tages* ziehst, führst du den Effekt aus und mischst den Ablagestapel in den Ereigniskartenstapel. Du ziehst keine weiteren Ereigniskarten.


HINWEIS: Falls ein Spieleffekt besagt, dass ihr  zu einem Stapel hinzufügen sollt und der Stapel dann mehr als 4 Plättchen hätte, erhält jeder Charakter für jedes überschüssige Plättchen 1 Angst.

AKTIONEN

AKTIONEN OHNE PROBE: Du musst keine Probe ablegen.

AKTIONEN MIT PROBE: Um eine Aktion mit Probe zu bestehen, muss dein Aktionswert mind. genauso hoch sein wie der Stapelwert.

1. Spiele Aktionskarten aus und ermittle den Aktionswert.
2. Ermittle den Stapelwert.
3. Vergleiche den Aktionswert mit dem Stapelwert:

- **Gleich oder höher:** Die Aktion ist erfolgreich. Lege die Plättchen des Stapels ab und führe die Aktion aus.
- **Niedriger:** Die Aktion ist nicht erfolgreich. Du darfst die Aktion nicht ausführen, sondern
 1. erhältst Angst in Höhe der Differenz zwischen Aktionswert und Stapelwert,
 2. mischst den Stapel und legst 1 zufälliges  in den Vorrat und
 3. legst die übrigen Plättchen verdeckt als Stapel zurück auf das Levelfeld.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Ihr gewinnt sofort,

STAFFEL 1: sobald ihr alle WILL RETTEN-Stapel geleert habt.

STAFFEL 2: sobald ihr den TOR SCHLIESSEN-Stapel geleert habt, **nachdem** ihr alle WILL RETTEN-Stapel geleert habt.

Ihr verliert sofort,

- wenn mind. 1 Charakter von Angst überwältigt wird.
- wenn Elfi bereits auf dem dritten Feld der Ereignisleiste steht und der Aktionskartenstapel neu gemischt werden muss.

