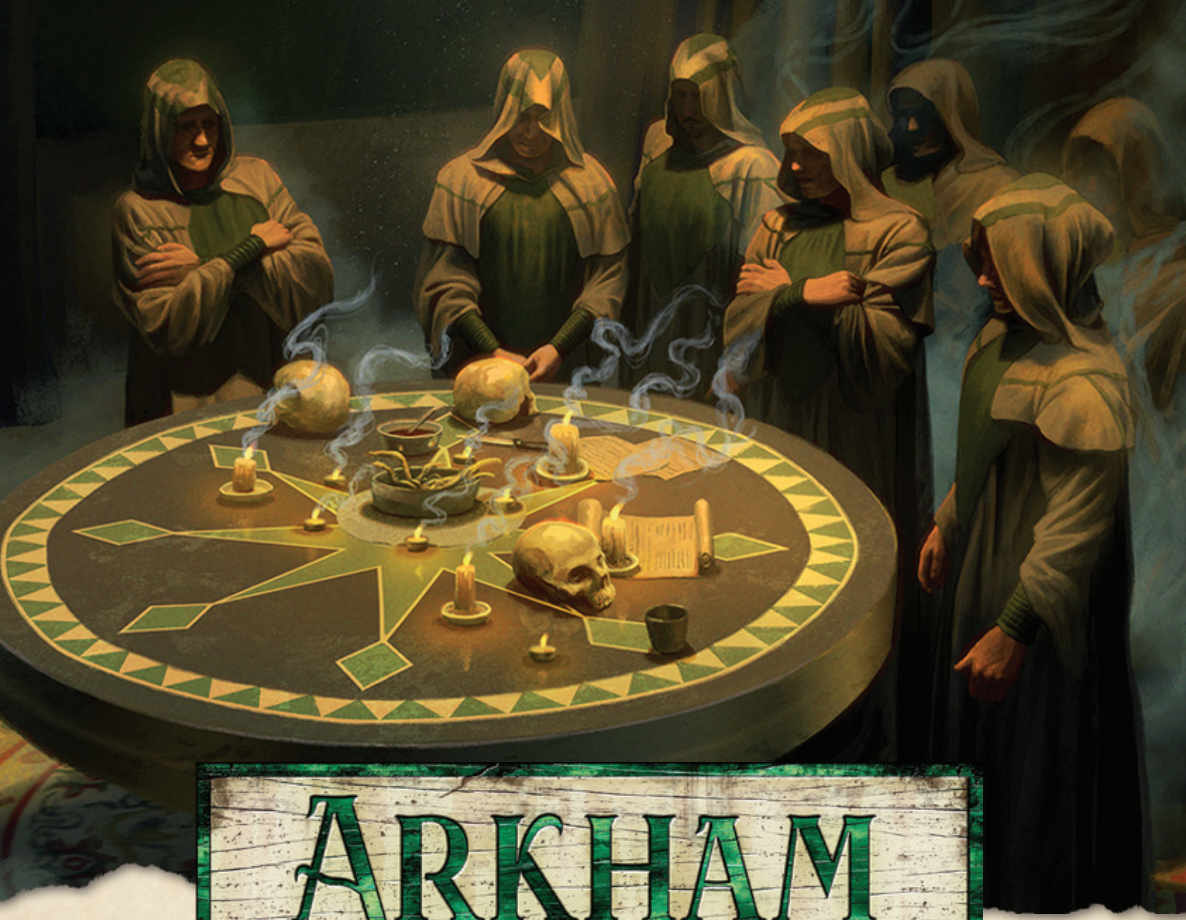


Arkham Horror

Lovecraft Letter™

Ein Spiel von Seiji Kanai

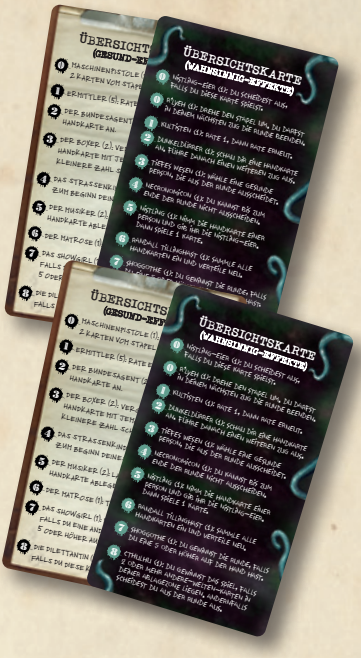
Spielidee

In *Arkham Horror: Lovecraft Letter* geht ihr als Ermittler einer Reihe von Hinweisen nach, die offenbar für euch hinterlassen wurden. Doch seid vorsichtig, denn einige Hinweise enthalten verbotene Geheimnisse, während andere von bedrohlichen übernatürlichen Wesen beschützt werden.

Spielmaterial



27 Spielkarten



6 Übersichtskarten

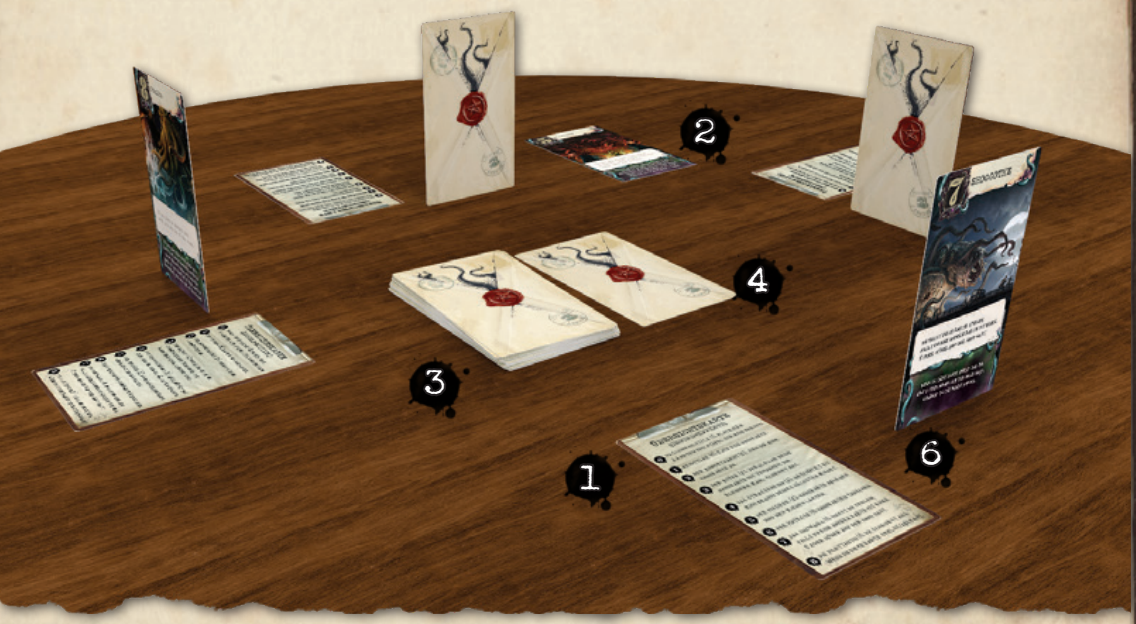


18 Mythosmarker

Spielvorbereitung

1. Nehmt euch jeweils 1 Übersichtskarte und legt sie vor euch.
2. Sucht die Karte Nistling-Eier heraus und legt sie aufgedeckt beiseite.
3. Mischt die anderen 26 Spielkarten zu einem verdeckten Stapel. Legt ihn für alle gut erreichbar in die Mitte.
4. Nehmt die oberste Karte vom Stapel und legt sie **verdeckt** daneben. *Sie ist diese Runde nicht im Spiel.*
5. Zieht jeweils 1 Karte als Starthand vom Stapel.
6. Wer zuletzt ein Mysterium aufgeklärt hat, beginnt.

Im Spiel zu zweit: Nehmt 5 weitere Karten vom Stapel und legt sie **aufgedeckt** daneben. *Auch diese Karten sind diese Runde nicht im Spiel, geben euch jedoch einige Informationen darüber, wer was auf der Hand haben könnte.*



Spielablauf

Arkham Horror: Lovecraft Letter verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde sammelst du Hinweise, um ein unheimliches Mysterium zu ergründen, während du versuchst, (geistig) gesund zu bleiben, oder dich dem Horror hingibst.

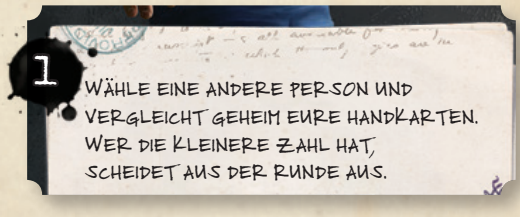
Die Karte auf deiner Hand stellt den Hinweis dar, dem du gerade nachgehst. In jedem Zug ziehst du 1 neue Karte und spielst dann 1 deiner 2 Karten aus. Wenn du gewisse Karten spielst, wirst du **wahnsinnig**. Dadurch kannst du beim Spielen von Karten ihre mächtigen **Wahnsinnig-Effekte** nutzen. Allerdings musst du fortan in jedem Zug eine **Horrorprobe** ablegen, um zu überprüfen, ob du komplett zusammenbrichst.

Du kannst eine Runde auf zwei Arten gewinnen: Entweder bist du als Einzige(r) in der Runde nicht ausgeschieden oder du hast am Ende der Runde die Karte mit der höchsten Zahl auf der Hand.

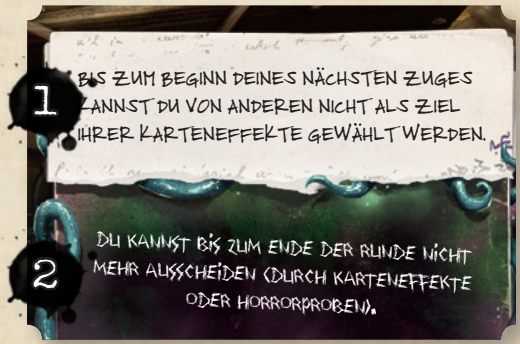
Arkham- und Andere-Welten-Karten

Der Stapel besteht aus 2 Arten von Karten.

Arkham-Karten haben nur einen 1 **Gesund**-Effekt.



Andere-Welten-Karten haben einen 1 **Gesund**-Effekt oben und einen 2 **Wahnsinnig**-Effekt unten.



Die Anzahl der Rauten bzw. Edelsteine gibt an, wie oft die entsprechende Karte im Stapel vorhanden ist.





Ein Spielzug im Detail

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Wenn du am Zug bist, führe folgende Schritte nacheinander aus:

1. **Ziehe** 1 Karte vom Stapel auf deine Hand.
2. **Spiele** 1 der 2 Karten von deiner Hand.
3. **Nutze** 1 Effekt der gespielten Karte:
   - Bist du **gesund**, musst du den **Gesund-Effekt** der Karte nutzen.
   - Bist du **wahnsinnig**, musst du **wählen**, ob du den Gesund- oder den Wahnsinnig-Effekt der Karte nutzt. Falls die Karte keinen Wahnsinnig-Effekt hat, **musst** du den Gesund-Effekt nutzen.
4. **Lege** die gespielte Karte vor dir **ab** und beende deinen Zug (siehe Seite 6).





Gespielte und abgelegte Karten

Der Bereich vor dir auf dem Tisch ist deine **Ablagezone**. Immer wenn du eine Karte ablegst, musst du sie aufgedeckt in deine Ablagezone legen. Alle Karten in deiner Ablagezone müssen während der gesamten Runde für alle sichtbar bleiben.

Grundsätzlich gilt, dass du den Gesund- bzw. Wahnsinnig-Effekt einer Karte nur nutzen kannst, wenn du sie während deines Zuges **spielst**.
Du führst Karteneffekte jedoch **nicht** aus,

- wenn du gezwungen wirst, eine Karte von deiner Hand abzulegen (z. B. durch Der Musiker, S. 11),
- wenn eine Karte direkt in deiner Ablagezone platziert wird (z. B. durch Maschinenpistole, S. 14),
- oder wenn du eine Karte während einer Horrorprobe aufdeckst (S. 7).

Hinweis: Die Dilettantin und Cthulhu sind wichtige Ausnahmen zu dieser Grundregel. Du musst ihren Gesund-Effekt ausführen, wenn du sie von deiner Hand spielst oder **ablegst** (S. 10).

Aus der Runde ausscheiden

Manche Karteneffekte lassen dich aus der laufenden Runde ausscheiden – *du hast den Bezug zur Realität verloren und kannst das Mysterium nicht mehr aufklären.*

Wenn das passiert, platzierst du deine Handkarte aufgedeckt in deiner Ablagezone. Bis zur nächsten Runde werden deine Züge übersprungen und die anderen können dich nicht als Ziel ihrer Karteneffekte wählen.

Geisteszustand

Zu Beginn jeder Runde seid ihr alle (geistig) **gesund** und könnt nur die Gesund-Effekte der von euch gespielten Karten nutzen. Sobald jedoch eine Andere-Welten-Karte in deiner Ablagezone liegt, wirst du **wahnsinnig** – *durch den Kontakt zu verbotenem Wissen.* (Zur Erinnerung: Wenn du eine Karte spielst, legst du sie erst in deine Ablagezone, nachdem du ihren Effekt genutzt hast.)

Sobald du wahnsinnig bist, darfst du Wahnsinnig-Effekte von Karten nutzen. Allerdings musst du zu Beginn von jedem deiner Züge eine Horrorprobe ablegen. Du bleibst für den Rest der Runde wahnsinnig.

Horrorproben

Falls du zu Beginn deines Zuges wahnsinnig bist, musst du eine Horrorprobe ablegen, bevor du eine Karte ziehst. Um eine Horrorprobe abzulegen, deckst du so viele Karten vom Stapel auf, wie **Andere-Welten-Karten** in deiner Ablagezone liegen.

- Falls du dabei mindestens eine **Andere-Welten-Karte** aufdeckst, misslingt die Probe und du scheidest aus der Runde aus.
- Falls du ausschließlich **Arkham-Karten** aufdeckst, gelingt die Probe und du setzt deinen Zug fort.

Nach einer Horrorprobe (ob gelungen oder misslungen) platzierst du alle aufgedeckten Karten aufgedeckt in deiner Ablagezone.

Hinweis: Falls nicht genügend Karten im Stapel sind, deckst du so viele auf wie möglich. Die Runde endet dann sofort nach der Horrorprobe.

Ende der Runde

Die Runde endet, wenn jemand eine Karte ziehen muss, der Stapel jedoch aufgebraucht ist, oder wenn nur noch 1 Person in der Runde übrig ist.

Stapel aufgebraucht

Falls jemand eine Karte ziehen muss, der Stapel jedoch aufgebraucht ist, decken alle, die noch in der Runde übrig sind, ihre Handkarte auf.

Die Person mit der **höchsten Kartenzahl** gewinnt die Runde. Sie nimmt sich einen **Mythosmarker** aus dem Vorrat und dreht ihn auf die Seite, die ihrem Geisteszustand entspricht (gesund oder wahnsinnig).

Haben mehrere Personen die höchste Kartenzahl, **teilen diese sich den Sieg** dieser Runde und nehmen sich jeweils einen **Mythosmarker**.



Nur 1 Person übrig

Falls du als letzte Person in der Runde übrig bist (weil alle anderen ausgeschieden sind), gewinnst du die Runde. Nimm einen **Mythosmarker** aus dem Vorrat und drehe ihn auf die Seite, die deinem Geisteszustand entspricht.

Die nächste Runde beginnen

Wiederholt die Schritte 2–6 der Spielvorbereitung, um die nächste Runde zu beginnen (Karten mischen und einige beiseitelegen, dann jeweils 1 Karte ziehen).

Alle beginnen die Runde **gesund**, egal ob zuvor wahnsinnig oder nicht. Wer die vorherige Runde **gewonnen** hat, beginnt. Falls die vorherige Runde mit einem Gleichstand endete, bestimmt per Zufall, wer von den am Gleichstand Beteiligten die nächste Runde beginnt.

Ende des Spiels

Das Spiel geht weiter, bis jemand gewinnt.
Du gewinnst sofort, wenn du **eine** der folgenden Siegbedingungen erfüllst:

- Du hast **2 gesunde** Mythosmarker .
- Du hast **3 wahnsinnige** Mythosmarker .
- Du nutzt erfolgreich den Wahnsinnig-Effekt von Cthulhu in einer Runde.

Hinweis: Du kannst im Verlauf des Spiels sowohl gesunde als auch wahnsinnige Mythosmarker sammeln. Sie zählen für die Siegbedingungen jedoch getrennt voneinander. Es können mehrere Personen gleichzeitig das Spiel gewinnen – und sich so den Sieg teilen.

Effekte der Karten

8. Die Dilettantin (Arkham, 1x) / Cthulhu (Andere Welten, 1x)



Gesund: Wenn du diese Karte – egal aus welchem Grund – von deiner Hand spielst oder ablegst, scheidest du aus der Runde aus.

Wahnsinnig: Wenn du Cthulhu spielst, während 2 oder mehr Andere-Welten-Karten in deiner Ablagezone liegen, gewinnst du das **gesamte Spiel** (unabhängig von der Anzahl deiner Mythosmarker). Cthulhu zählt selbst nicht zu den 2 benötigten Andere-Welten-Karten (weil du sie erst nach ihrem Effekt ablegst).

Wenn du Cthulhu zu irgendeinem Zeitpunkt **ablegst** (unabhängig von der Anzahl der Andere-Welten-Karten in deiner Ablagezone) oder wenn du Cthulhu spielst, aber **weniger** als 2 Andere-Welten-Karten in deiner Ablagezone hast, musst du den Gesund-Effekt nutzen (und scheidest aus der Runde aus).

7. Das Showgirl (Arkham, 1x) / Shoggothe (Andere Welten, 1x)



Gesund: Falls du bei der Wahl, welche Karte du spielst, diese Karte und eine andere Karte mit einer 5 oder höher auf der Hand hast, **musst** du diese Karte spielen. Decke deine andere Handkarte nicht auf. Falls du sowohl Das Showgirl als auch Shoggothe auf der Hand hast, darfst du wählen, welche von beiden du spielst.

Wahnsinnig: Spielst du diese Karte, wenn du wahnsinnig bist und noch eine Karte mit einer 5 oder höher auf der Hand hast, decke sie auf. Du gewinnst die Runde sofort.

6. Der Matrose (Arkham, 1x)
/ Randall Tillinghast (Andere Welten, 1x)



Gesund: Wähle eine andere Person und tauscht verdeckt eure Handkarten.

Wahnsinnig: Sammle die Handkarten aller anderen Personen ein, schau sie dir geheim an und nimm sie auf deine Hand. Dann gib jeder Person verdeckt 1 Karte deiner Wahl von deiner Hand. Du darfst die Karte weitergeben, die du bereits auf der Hand hattest.

5. Der Musiker (Arkham, 2x)
/ Nistling (Andere Welten, 1x)



Gesund: Wähle eine beliebige Person (auch dich). Die gewählte Person legt ihre Handkarte ab und zieht eine neue. Falls der Stapel aufgebraucht ist, zieht die Person die Karte, die zu Beginn verdeckt beiseitegelegt wurde.

Wahnsinnig: Wähle eine andere Person. Schau dir ihre Handkarte geheim an und nimm sie auf deine Hand. Die gewählte Person zieht die Karte Nistling-Eier, die zu Beginn beiseitegelegt worden ist, als neue Handkarte. Dann spiele 1 der 2 Karten, die du auf der Hand hast, verwende 1 ihrer Effekte und lege sie wie üblich ab. Falls du Cthulhu spielst, zählt Nistling als bereits in deiner Ablagezone.

4. Das Straßenkind (Arkham, 2x) / Necronomicon (Andere Welten, 1x)



Gesund: Bis zum Beginn deines nächsten Zuges darf dich niemand als Ziel eines Karteneffekts wählen. Karten, die alle Personen betreffen (wie Randall Tillinghast), betreffen dich jedoch weiterhin.

Hinweis: Wenn du für einen Karteneffekt eine andere Person wählen musst, alle anderen jedoch durch Das Strassenkind oder Necronomicon geschützt sind, tritt kein Effekt ein. (Lege die Karte trotzdem ab.) Nutzt du jedoch einen Effekt, für den du eine **beliebige** Person wählen musst (wie Der Musiker), während alle anderen geschützt sind, **musst** du dich selbst wählen.

Wahnsinnig: Spielst du diese Karte, während du wahnsinnig bist, und wählst diesen Effekt, kannst du für den Rest der Runde unter keinen Umständen ausscheiden.

- Du musst weiterhin zu Beginn von jedem deiner Züge eine **Horrorprobe** ablegen. Deckst du dabei eine Andere-Welten-Karte auf, fährst du fort, als wäre die Probe gelungen.
- Wenn du Die Dilettantin, Cthulhu oder Nistling-Eier spielst oder ablegst, scheidest du **nicht** aus der Runde aus.
- Wenn jemand Ermittler oder Kultisten nutzt, um deine Handkarte zu erraten, musst du wahrheitsgemäß sagen, ob die Person richtig liegt; trotzdem scheidest du dadurch **nicht** aus.

- Wenn jemand Der Boxer oder Tiefes Wesen nutzt, um eure Handkarten zu vergleichen, und deine kleiner ist, scheidet **keiner** von euch aus der Runde aus.
- Wenn der Stapel aufgebraucht ist, decke deine Hand wie üblich auf. Du verlierst, falls du nicht die höchste Karte hast.

3. Der Boxer (Arkham, 2x) / Tiefes Wesen (Andere Welten, 1x)



Gesund: Wähle eine andere Person und vergleicht geheim eure Handkarten. Wer die kleinere Zahl hat, scheidet aus der Runde aus. Bei Gleichstand scheidet keiner von euch aus der Runde aus.

Wahnsinnig: Wähle eine andere, **gesunde** Person. Sie scheidet aus der Runde aus. Nutzt du diesen Effekt, während keine gesunde Person mehr übrig ist, tritt kein Effekt ein. (Lege die Karte wie üblich ab.)

2. Der Bundesagent (Arkham, 2x) / Dunkeldürrer (Andere Welten, 1x)



Gesund: Wähle eine andere Person und schau dir geheim ihre Handkarte an.

Wahnsinnig: Wähle eine andere Person und schau dir geheim ihre Handkarte an. Führe dann einen kompletten zusätzlichen Zug aus (also 1 Karte ziehen, 1 Karte spielen, 1 Effekt nutzen, ablegen). In diesem Extra-Zug legst du keine Horrorprobe ab. Falls du Cthulhu spielst, zählt Dunkeldürrer als bereits in deiner Ablagezone.

1. Ermittler (Arkham, 5x)
/ Kultisten (Andere Welten, 1x)



Gesund: Wähle eine andere Person und rate eine Zahl außer der 1. Die gewählte Person muss wahrheitsgemäß sagen, ob sie eine Karte mit dieser Zahl auf der Hand hat. Ist das der Fall, scheidet die Person aus der Runde aus. Du darfst die 0 raten.

Wahnsinnig: Wähle eine andere Person. Hat sie eine 1 auf der Hand, scheidet sie aus der Runde aus. Andernfalls rate eine Zahl außer der 1. Hat sie diese Zahl auf der Hand, scheidet sie aus der Runde aus.

0. Maschinenpistole (Arkham, 1x)
/ R'lyeh (Andere Welten, 1x)



Gesund: Wähle eine beliebige Person (auch dich). Decke die 2 obersten Karten vom Stapel auf und platziere sie in der Ablagezone der gewählten Person. Da die aufgedeckten Karten **weder gespielt noch abgelegt** wurden, wird keiner ihrer Effekte ausgeführt (auch nicht von Die Dilettantin oder Cthulhu).

Falls dabei der Stapel aufgebraucht wird, platziere die aufgedeckten Karten in der Ablagezone der gewählten Person, dann endet die Runde sofort.

Wahnsinnig: Drehe den Stapel um, sodass die unterste Karte sichtbar ist. Alle sehen für den Rest der Runde, welche Karte als nächste vom Stapel gezogen wird. Die anderen Karten im Stapel dürft ihr euch nicht ansehen.

Zu Beginn deines nächsten Zuges (bevor du deine Horrorprobe ablegst) darfst du entscheiden, die Runde zu beenden. Tust du das, führt ihr das Ende der Runde so aus, als wäre der Stapel aufgebraucht.

0. Nistling-Eier (Andere Welten, 1x)



Wenn du diese Karte **spielst**, scheidest du aus der Runde aus. Im Gegensatz zu Die Dilettantin und Cthulhu scheidest du nicht aus, wenn du diese Karte **ablegst**.

Spielfehler

Ob aus Versehen oder nicht, ein Spielfehler ist schnell passiert, z. B. wenn du Das Showgirl nicht spielst, obwohl du gemusst hättest, oder wenn du nicht wahrheitsgemäß auf den Rateversuch der Ermittler bzw. Kultisten antwortest.

Damit der Spielspaß nicht von solch einem Fehler beeinträchtigt wird, solltet ihr euch zu Beginn vergewissern, dass alle die Spielregeln verstanden haben, und eure Karten immer sehr aufmerksam lesen.

Klassische Variante

Um das klassische *Lovecraft Letter* zu spielen, entfernt die Karten Maschinenpistole und R'lyeh aus dem Spiel. Es gibt nur eine einzige Regeländerung: Bei einem Gleichstand am Ende der Runde scheiden alle Personen mit gleicher Kartenzahl aus.

Credits

Autor des originalen *Lovecraft Letter*: Seiji Kanai

Autor: Jorge Zhang

Illustration: Mauro Dal Bo, Walter Brocca, Joshua Cairos, Matthew Cowdery, Stanislav Dikolenko, Graey Erb, Anders Finer, Tony Foti, Aleksander Karcz, Robert Laskey, Adam Schumpert, Stephen Somers, Pixoloid Studios, Shane Tyree, Magali Villeneuve

Grafikdesign: Randy Delven, Jay Hernishin, Tony Mastrangeli

Artdirection: Brianna Woodward

Produktion: Guadalupe Gonzalez, Jorge Zhang

Anleitung & technische Redaktion: Kevin Ellenburg, Jeff Fraser

Lektorat: Dan Varrette

Marketing: Krystal Rose, Preston Wing

Head of Studio: Mike Hummel

Z-Man Team: Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Brianna Woodward, Jorge Zhang

Besonderer Dank an: Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Andy Christensen, Teresa Dery, Joe DeSimone, Halley Feil, Emily Frenchik, Austin Litzler, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Luke Peterschmidt, Sean Ryan, Alex Schlee, Jacinda Wilson

Danke an alle, die getestet haben: Mickaël „Froh“ Garcin, Daniel Marcaida, Ghie Marcaida, AJ Marcaida, AG Marcaida, Melissa Miller, Brook Nichols, Mark Pamintuan (Friendly Meeple), Ravi Patel, Ben Schillmoeller, Yury Shulman, Jeremy Stull, Jonathan Westfall, Chenshu Yu, Jonathan Zhanay

© 2025 Z-Man Games. Arkham Horror & Z-Man Games sind ® von Z-Man Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Deutschsprachige Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung, Satz & Layout: Sebastian Wenzlaff <spielboost.de>

Redaktion & Lektorat: Veronika Stallmann, Benjamin Fischer