



DUSKMOURN™

HAUS DES SCHRECKENS

COMMANDER-PARTY

DUSKMOURN™

HAUS DES SCHRECKENS

SPIELVORBEREITUNG

LEGE DIE „GROSSER SAAL“-KACHEL AN EINE ZENTRALE STELLE, DIE FÜR ALLE SPIELENDE ZUGÄNGLICH IST. LASS JEDE PERSON EINE MARKE AUF DIESE KACHEL LEGEN.

MISCHE DIE VERBLEIBENDEN KACHELN UND LEGE SIE MIT DER RÜCKSEITE NACH OBEN DANEBEN. DIES WIRD DAS KACHEL-DECK.

SPIELE

KACHELN HABEN BESONDERE EFFEKTE, WENN SIE AUFGEDECKT WERDEN UND/ ODER FÜR DIE BESETZENDEN, WÄHREND SIE BESETZT SIND.

IN IHREM ZUG, IMMER WENN SIE EINE ZAUBEREI WIRKEN KÖNNTEN, DÜRFEN DIE SPIELENDE BELIEBIG OFT FOLGENDES TUN.

- 1: BEWEGE DICH VON DER KACHEL, AUF DER DU STEHST, AUF EINE ANDERE KACHEL, DIE DURCH EINE SEITE VERBUNDEN IST.
- 2: DREHE DIE OBERSTE KACHEL DES STAPELS UM UND VERBINDE SIE MIT DER VON DIR BESETZTEN KACHEL. BEWEGE DICH AUF DIESE KACHEL. DU KANNST DIESE FÄHIGKEIT NICHT AKTIVIEREN, WENN DU EINE KACHEL BESETZT, DIE BEREITS MIT VIER ANDEREN KACHELN VERBUNDEN IST.

