



## **Interessante Hausregeln**

### **Regel 1**

#### **a) *Zwei Monster pro Tor***

Zu Beginn des Spieles - wenn das erste Tor gezogen wird - platziere 2 Monster auf diesem Tor. Wenn mit 4 oder mehr Spielern gespielt wird, lasse jedes mal 2 Monster erscheinen.

#### **b) *Mehr Mythos Karten für grössere Spielgruppen ziehen***

1-2 Ermittler: Ziehe Mythoskarte für Ereignisse und Monsterbewegungen jede Runde, aber platziere nur in jeder zweiten Runde ein Tor und ein Verderbensmarker

3-4 Ermittler: Spiele nach den Originalregeln

5-6 Ermittler: Ziehe in jeder zweiten Runde zwei Mythoskarten

7-8 Ermittler: Ziehe in jeder Runde 2 Mythoskarten

#### **c) *Versiegelte Tore - Variante um die Schwierigkeit zu steigern***

0-1 Tore versiegelt: Ziehe 1 Mythoskarte pro Runde, wie im Original

2-3 Tore versiegelt: Ziehe jede zweite Runde zwei Mythoskarten

4-5 Tore versiegelt: Ziehe jede Runde zwei Mythoskarten

### **Regel 2 - *Geschwächte Ältere Zeichen - Variante***

Für jedes mit einem Älteren Zeichen versiegelte Tor lege einen Ausdauer Chip auf das Ältere Zeichen. Das repräsentiert die Spannung auf dem Älteren Zeichen.

Wenn 3 Ausdauer-Chips auf das Zeichen gelegt wurden, bricht es und das Tor öffnet sich wieder.

### **Regel 3 - *Die Terror Leiste etwas beschleunigen***

Immer wenn eine Reihe auf der Verderbensleiste voll ist, erhöhe den Terrorlevel um 1.

### **Regel 4 - *Monster werden durch schliessende Tore gezogen***

Monster, die ein Tor bewachen (auf dem selben Feld wie das Tor) werden beim Schliessen eines Tores durch dieses gezogen.

### **Regel 5 - *Ausweichmöglichkeit nach einer Kampfrunde***

Speziell für Erstspieler zu empfehlen, um nicht gleich bei nem Megamonster ins Krankenhaus zu müssen. Nach einer absolvierten Kampfrunde sollte der Ermittler die Möglichkeit haben, ohne Konsequenzen sich aus dem Kampf zurückzuziehen. Dabei endet der Zug und der Ermittler hat keine Begegnung mehr auf dem Feld. In der nächsten Runde darf das Feld verlassen werden.