

A GAME BY DAMIR DEBANIĆ

# Fear of the Mark

“FACE  
YOUR  
PRIMAL  
FEAR”



**H**  
INTERHUMAN

# Angst vor der Dunkelheit

Ein Horror-Survival-Spiel, in dem du dich deiner  
Uranngst stellst!

## Einführung

Du bist allein in der Dunkelheit und hast nur ein paar  
Streichhölzer in der Tasche. Setze sie weise ein, um deinen Weg  
aus dem Labyrinth zu finden.

## Spielmaterial

1. 1 Startplättchen



2. 15 Rauplättchen

3. 1 Aufsteller „Der Verlorene“



4. 13 Gefahrenkarten



5. 9 Gegenstandskarten

6. 9 Verstandskarten

7. 9 Geheimniskarten



8. 1 Spielplan

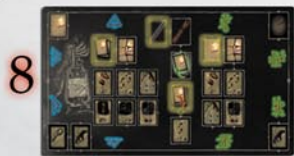
9. 6 Streichholz-Marker

10. 4 Schlösser

11. 10 Hindernisse

12. 2 Geheimtüren

13. 1 Leck



# Spielvorbereitung

1. Lege das Startplättchen in die Tischmitte und stelle den Aufsteller „Der Verlorene“ auf das mittlere Feld.
2. Mische die Raumplättchen. Ziehe 3 und lege sie verdeckt 3 zur Seite. (sie kommen aus dem Spiel).
3. Lege alle Marker griffbereit an die Seite.
4. Lege den Spielplan auf den Tisch.
5. Mische den Gegenstandsstapel. Entferne 1 Karte und lege sie zurück in die Schachtel. Verteile die restlichen Karten (2 pro Ort) rechts neben dem Spielplan.
6. Mische den Geheimnistapel. Entferne 1 Karte und lege sie zurück in die Schachtel. Verteile die restlichen Karten (2 pro Ort) links neben dem Spielplan.
7. Mische den Gefahren- und den Verstandsstapel.
8. Platziere ein Hindernis auf dem rot markierten Startfeld und ein Schloss auf dem Magenta markierten Feld.
9. Wähle einen Schwierigkeitsgrad.



2



7

8

1



8

9



7



3



## Schwierigkeitsgrad:

Einfach – 6 Streichhölzer zum Start  
und kein sofortiger Tod

Normal – 6 Streichhölzer zum Start

Schwer – 5 Streichhölzer zum Start

Sehr schwer – 4 Streichhölzer zum Start

# Spielziel

Decke alle Räume vom Nachziehstapel auf und entkomme durch eine Tür, hinter der kein weiterer Raum liegt, um zu gewinnen!

Du verlierst, wenn:

Alle Verstandskarten abgeworfen wurden.

Du 2 Terrorkarten auslöst.\*

Du in einem „Dunklen Echo“ verschwindest.\*

*\*Außer im Schwierigkeitsgrad „Einfach“.*

## Die Grundlagen

### Licht und Dunkelheit:

- Du beginnst in der **Dunkelheit** ohne Verstandskarten in der Hand (Handkarten).
- Gib ein **Streichholz** aus, um Licht zu haben und deinen Verstand aufzubauen.
- Solange du eine Verstandskarte in der Hand hast, befindest du dich im **Licht**. Wenn nicht, bist du in der **Dunkelheit**.

### Verstand

- Dieser repräsentiert deine geplanten Aktionen.
- Du ziehst niemals einfach Karten nach – stattdessen „baust“ du deinen Verstand um eine feste Kartenanzahl aus (3 oder 5).

### Streichhölzer dienen dazu, deinen Verstand aufzubauen:

- Gib ein Streichholz aus, um deinen Verstand mit **3 Karten** zu bilden.
- Nutze die Aktion „Streichholz anzünden“, um deinen Verstand mit **5 Karten** zu bilden.

### Aktions- und Bewegungsbeschränkungen

- **Keine diagonale Bewegung.**
- Du darfst keine Felder betreten, auf denen ein **Schloss** oder ein **Hindernis** liegt.

# Spielablauf

In **Angst vor der Dunkelheit** gibt es keine festen Spielzüge, sondern nur die Phasen **Dunkelheit** und **Licht**.

**Während du im Licht bist:**

- Spiele eine **Verstandskarte**, um ihre Aktion auszuführen, oder um dich **2 Schritte** zu bewegen. Lege die Karte danach zurück auf den Verstandsstapel.
- **Wirf** eine Karte aus deinem Verstand als Joker ab, um eine beliebige Aktion auszuführen.

**Während du in der Dunkelheit bist:**

- **Wirf** eine **Verstandskarte** direkt von deinem **Deck** als Joker ab, um eine beliebige Aktion auszuführen, die im Dunkeln verfügbar ist.

## Die Karten

**Verstandskarten** Sie bilden den Verstandsstapel und repräsentieren deine geistige Gesundheit sowie deinen Aktionsvorrat. Setze sie weise ein, denn wenn du eine Verstandskarte verlierst, gibt es keine Möglichkeit, sie zurückzubekommen!

**Gegenstandskarten** Das sind verschiedene nützliche Dinge, die du im Labyrinth finden kannst. Dazu gehören Papierfetzen, Streichhölzer und sogar geheime Hebel oder Schlüssel, die verschlossene Türen öffnen können.

**Geheimniskarten** Diese können nur im Licht aufgedeckt werden und liefern wichtige Informationen, wie zum Beispiel Umgebungskarten oder Fundorte von Streichhölzern.

**Gefahrenkarten** Das sind die verborgenen Bedrohungen im Labyrinth. Jedes Mal, wenn du einen gefährlichen Raum betrittst, wird eine Gefahrenkarte aufgedeckt. Sie wird ausgelöst, wenn die Bedingungen auf der Karte erfüllt sind.

# Spielplan

Der Spielplan dient als Spielhilfe und zeigt die Fundorte für Geheimnisse und Gegenstände.

**Gegenstände** (auf der rechten Seite) können sowohl im Licht als auch in der Dunkelheit untersucht werden. Während **Geheimnisse** (auf der linken Seite) nur im Licht untersucht werden können.

Der Spielplan ist in **3 Bereiche** unterteilt:

1. **Licht** – Aktionen, die im Licht ausgeführt werden können.
2. **Spezialaktionen**
  3. Nutze ein Streichholz, um dein Verstand auszubauen, indem du 3 Verstandskarten ziehst.
  4. Spiele eine beliebige Verstandskarte aus deiner Hand, um dich zwei Schritte zu bewegen.
5. **Dunkelheit** – Aktionen, die in der Dunkelheit ausgeführt werden können.



# Kartenaufbau

1. **Voraussetzung** – Ist diese nicht erfüllt, kann die Karte nicht gespielt werden, egal ob Verstands- oder Gegenstandskarte, oder sie wird nicht ausgelöst (Gefahrenkarte).
2. **Effekt / Konsequenzen** – Was bewirkt diese Karte?
3. **Sofortige Aktivierung** (nur bei Gegenstandskarten und Geheimniskarten) – Handle die Karte ab und wirf sie sofort auf den Ablagestapel (Gefahren- und Geheimniskarten aktivieren sich immer sofort).



# Verstandskarten

## Streichholz anzünden

Bilde deinen Verstand aus 5 Verstandskarten.



## Bewegen

Du kannst dich sowohl im Licht als auch in der Dunkelheit bis zu 4 Felder weit bewegen.

## Schleichen

Bewege dich über Löcher und normale Felder, aber nur solange du im Licht bist.



# Verstandskarten

**Auskundschaften** kann nur im Licht ausgeführt werden, um den nächsten Raum aufzudecken.

**Auskundschaften** (neben einer Tür stehend) deckt den nächsten Raum auf, ohne Gefahren auszulösen.



**Untersuchen** kann sowohl im Licht als auch in der Dunkelheit gespielt werden, aber Geheimnisse können nur im Licht aufgedeckt werden. Du musst neben einem Geheimnis oder Gegenstand stehen.

**Untersuchen** deckt eine Geheimnis- oder Gegenstandskarte vom passenden Ort auf dem Spielplan auf. Jeder Ort kann zweimal untersucht werden.

**Hindernisse aus dem Weg räumen** erlaubt es dir, ein Hindernis von einem angrenzenden Feld zu entfernen.



# Gefahren

Die folgenden Gefahren betreffen dich:



**Terror** – Wirf eine Verstandskarte ab. Behalte alle ausgelösten Terrorkarten offen vor dir. Ž Wenn du 2 Terrorkarten hast, verlierst du das Spiel – sofortiger Tod (außer im Schwierigkeit sgrad „Einfach“)!

**Knockout** – Füge dem Labyrinth-Stapel eines der 3 Plättchen hinzu, die du während der Vorbereitung aus dem Spiel genommen hast.



**Propuh** – Lege deine gesamte Hand zurück auf den Verstandsstapel – ein Windstoß hat dein Licht gelöscht.

# Gefahren

Diese Gefahren betreffen Räume.

**Einsturz** – Lege ein Hindernis auf das Feld, das du gerade verlassen hast.



**Verriegelung** – Lege ein Schloss auf das Feld, das du gerade verlassen hast.

**Leck** – Betrifft das aufgedeckte Plättchen. Lege das Leck auf das Plättchen. Wenn du dich in diesem Raum befindest, lege alles Karten aus deinem Verstand, deiner Hand, zurück auf den Verstandsstapel; außerdem kannst du keine Streichhölzer benutzen.



# Geheimnisse



**Geheimtür** – Platziere einen Tür-Marker an einer beliebigen freien Wand in einem beliebigen Raum. Dieser Marker dient bis zum Spielende als Tür.

**Geheimkarte** – Wähle eine ungenutzte Tür, decke dann den nächsten Raum auf und lege ihn an diese Tür an. Alle Gefahren in diesem Raum werden ignoriert.



**Information** – Sieh dir beide Gegenstände des entsprechenden Ortes auf dem Spielplan an, ohne sie einzusammeln.

# Gegenstände

**Streichholz** – Wirf diese Karte ab, um einen Streichholz-Marker zu erhalten.



**Papierfetzen** – Wirf diese Karte ab, solange du im Licht bist, um deinen Verstand aus 3 Karten zu bilden.

**Schlüssel** – Wirf diese Karte ab, um ein Schloss von einem angrenzenden Feld zu entfernen.



**Hebel** – Entferne sofort ein Schloss von einer beliebigen Stelle im Labyrinth und wirf die Karte danach ab. Wenn keine Schlösser im Spiel sind, wirf den Hebel einfach ab.

# Das Labyrinth und Bewegung

Du erschaffst das Labyrinth, indem du neue Räume durch Laufen, Auskundschaften oder das Finden von Karten aufdeckst. Verbinde die Räume immer Tür an Tür. Jeder Raum besteht aus 9 Feldern (3x3).



## Feldarten:



1. **Leer** – normale Bewegung.
2. **Loch** – du kannst dieses Feld nicht betreten, außer durch die Aktion „Schleichen“.
3. **Hindernis** – platziere ein Hindernis auf diesem Feld. Keine Bewegung möglich, solange das Hindernis dort liegt.
4. **Schloss** – platziere ein Schloss auf diesem Feld, sobald es aufgedeckt wird. Keine Bewegung möglich, solange das Schloss dort liegt.
5. **Geheimnis / Gegenstand**.

## Spezialräume:

6. **Gefahr** – wenn dieser Raum aufgedeckt wird, handle die oberste Karte vom Gefahrenstapel ab.
7. **Dunkles Echo** – wenn dieser Raum aufgedeckt wird: Handle zuerst eventuelle Gefahren ab, wirf das Plättchen dann ab, ziehe das nächste Plättchen und decke es auf. Wenn du dabei „Verriegelung“ oder „Einsturz“ auslöst, verlierst du sofort (außer im Schwierigkeitsgrad „Einfach“)!



# Aktionen

## Szenario 1 – Deine Optionen sind:

- Gehe einen Schritt nach links (von 4 möglichen).
- Gehe die volle Bewegungsreichweite nach links und decke den nächsten Raum auf, ohne ihn auszukundschaften.
- Räume das Hindernis (unten).
- Benutze einen Schlüssel, um das Schloss zu entfernen (unten).
- Schleiche einen Schritt nach oben (von 2 möglichen).  
Schleiche 2 Schritte nach oben und decke den nächsten Raum auf ohne ihn auszukundschaften.



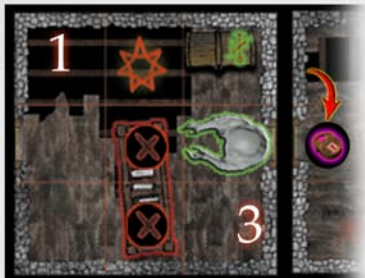
## Szenario 2 – Deine Optionen sind:

- Gehe die volle Bewegungsreichweite nach rechts auf das bereits aufgedeckte Plättchen.
- Räume das Hindernis links.
- Untersuche den Gegenstand oben – nimm eine Gegenstandskarte vom entsprechenden Ort auf dem Spielplan (bei der 3).



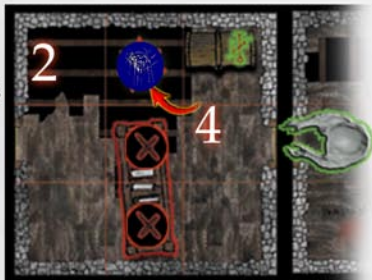
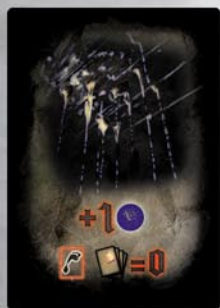
# Gefahren abhandeln

**Szenario 1 – Hineingelaufen** Du hast den gefährlichen Raum aufgedeckt, indem du hineingelaufen bist. Ziehe die nächste Gefahrenkarte und decke sie auf.



Die aufgedeckte Gefahr ist **Verriegelung**.  
Lege ein Schloss auf das Feld, das du gerade verlassen hast.

**Szenario 2 – Ausgekundschaftet**  
Du hast den gefährlichen Raum durch Auskundschaften aufgedeckt. Ziehe die nächste Gefahrenkarte und decke sie auf.



Die aufgedeckte Gefahr ist **Leck**.  
Platziere das Leck auf dem aufgedeckten Raum. Der zweite Effekt wird nicht ausgelöst, da du den Raum nicht betreten hast.

# Spielbeispiel

Der erste Zug – auf Nummer sicher gehen!  
Du stehst auf dem mittleren Feld des Startplättchens. Wirf ein Streichholz ab, um 3 Verstandskarten deiner Wahl zu ziehen.



1. Gehen
2. Auskundschaften
3. Streichholz anzünden

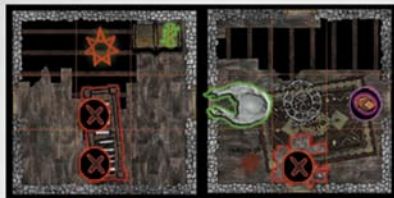
Du **bewegst** dich einen Schritt nach links (maximale Bewegung ist 4) und **kundschaftest** den nächsten Raum **aus**. Das nächste Plättchen ist ein **Gefahrenraum**, also deckst du die erste Gefahr vom Gefahrenstapel auf.



Die aufgedeckte Gefahr ist ein **Knockout**, der nur ausgelöst wird, wenn der Raum durch Hineinbewegen aufgedeckt wurde (Symbol in der oberen linken Ecke). Deine letzte Aktion ist „Streichholz anzünden“.

# Spielbeispiel

Das nächste Plättchen enthält sowohl Hindernisse als auch Gegenstände, also bereitest du dich entsprechend vor.



1. Gehen
2. Untersuchen
3. Räumen
4. Gehen
5. Streichholz anzünden



Du bewegst dich wieder einen Schritt, räumst das Hindernis und untersuchst den Gegenstand – nimm die Gegenstandskarte vom entsprechenden Ort auf dem Spielplan und decke sie auf.



Jetzt nutzt du die letzte Bewegungskarte, um dich auf das nächste Plättchen zu bewegen – diesmal ohne vorher nachzusehen (auszukundshaften).



Du hast Glück und der nächste Raum birgt keine Gefahr. Nun ist es an der Zeit, das nächste Streichholz anzuzünden.

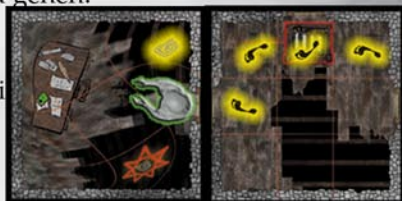
# In der Dunkelheit

Du bist in der Dunkelheit! Du hast keine Streichhölzer mehr und nur das, was von deinem Verstand übrig ist, treibt dich voran. Du kannst jede beliebige Karte von deinem Verstandsstapel abwerfen, um eine beliebige Aktion auszuführen, die in der Dunkelheit verfügbar ist.



Du wirfst die erste Karte ab, um das Hindernis zu entfernen, und eine zweite Karte, um zu gehen.

Das Plättchen ist ein „Dunkles Echo“, das gleichzeitig ein Gefahrenplättchen ist. Handle zuerst die Gefahrenkarte ab und dann das Dunkle Echo.



Wenn die Gefahr „Einsturz“ oder „Verriegelung“ ist, führt dies zum sofortigen Tod (außer im Schwierigkeitsgrad „Einfach“).

Sobald du die Gefahr abgehandelt hast, wirf das Plättchen „Dunkles Echo“ ab und stelle deine Figur vor die Tür.

Decke dann das nächste Plättchen auf und lege es an diese Tür an, als hättest du es ausgekundschaftet.

Du kannst weiterspielen, indem du Karten abwirfst, bis du gewinnst, ein Streichholz findest oder den Verstand verlierst.



Wenn dies das letzte Plättchen im Labyrinth-Stapel war, könntest du einfach eine weitere Karte abwerfen, um dich 4 Schritte zu bewegen und das Labyrinth zu verlassen.

# Schnellübersicht zum Labyrinth

Nutze Streichhölzer oder Papier, um im Licht zu bleiben.

- Plane deine Aktionen.
- Wirf Verstandskarten nur sparsam ab (als Joker).
- Du kannst dich nicht diagonal bewegen oder diagonal interagieren.

**Wenn ein Raum aufgedeckt wird:**

- Betritt den Raum, falls du dich gerade bewegst.
- Schließe deine Bewegung ab, wenn keine Gefahr besteht.
- Handle Gefahren ab, falls vorhanden.
- Handle Dunkle Echos ab, falls vorhanden.
- Platziere Marker so, wie es die Markierungen im Raum anzeigen.

**Gewinnen:**

- Decke alle Räume vom Labyrinth-Stapel auf und verlasse das Labyrinth durch eine Tür, an die kein weiterer Raum anschließt.

**Verlieren:**

Alle Verstandskarten sind abgeworfen, bevor du gewonnen hast.  
Du verschwindest in einem Dunklen Echo (Sofortiger Tod).  
Du löst 2 Terror-Gefahren aus (Sofortiger Tod).

**Symbol-Erklärungen**



Aktion nur im Licht möglich.



Gefahr wird ausgelöst, wenn der Raum durch Bewegung aufgedeckt wird.



Wird sofort abgehandelt.



Behalte diese Terrorkarte, wenn sie ausgelöst wurde.



Gefährlicher Raum.



Raum mit Dunklem Echo.

Credits (Impressum)

Verlag: InterHuman games

Autor: Damir Debanic

Artists und Illustratoren: Endi Oblak und Zdravko Lovic

Miniaturen-Design: Davor Kajtar

Übersetzung auf Deutsch: Patrick Rudolf

Deine kostenlosen STL-Dateien für die Figur „Der Verlorene“: