

★ ROTZAR ★ NOVZMBAR



SPIELREGEL

EINLEITUNG

Das experimentelle gnomische Unterseeboot BFGU *Roter November* ist in Seenot geraten. Das Boot ist außer Kontrolle und alle Systeme versagen gleichzeitig. Feuer bricht aus, Wasser bricht ein und lebensnotwendige Systeme brechen zusammen. Zwar ist Hilfe bereits unterwegs, aber die gnomischen Matrosen müssen zusammenarbeiten, wenn sie bis zur Ankunft der Retter überleben wollen.

Roter November ist ein kooperatives Überlebensspiel für 3–8 Spieler (Regeln für 1 bis 2 Spieler befinden sich am Schluss dieser Anleitung), das etwa 1–2 Stunden dauert. Die Spieler sind verzweifelte Gnomematrosen, die zusammenarbeiten müssen, um versagende Technik zu reparieren, Feuer zu löschen und andere tödliche Probleme zu lösen.

SPIELMATERIAL

Roter November enthält folgendes Material:

- Dieses Regelheft
- 1 Spielplan
- 8 Gnomematrosen-Figuren
- 9 Zeitsteine
- 8 Gnomenkarten
- 56 Ereigniskarten
- 54 Objektkarten
- 3 Katastrophensteine
- 10 Wassermarker
- 10 Feuermarker
- 15 Marker „Luke blockiert“
- 4 Katastrophenmarker
- 1 Aktionswürfel

DER SPIELPLAN

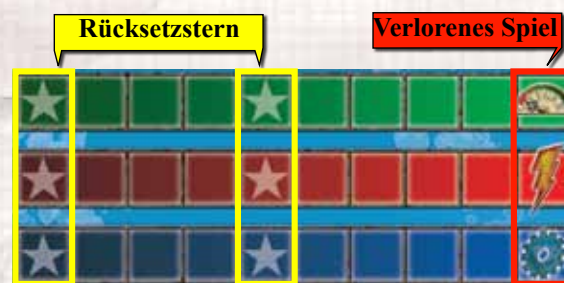
Der Spielplan hat mehrere spielrelevante Elemente (siehe auch S. 16).

Das U-Boot und das Meer: Den Hauptteil des Spielplans nimmt das U-Boot *Roter November* ein. Es besteht aus zehn nummerierten Feldern. Ein elftes Feld mit einem Kraken im Hintergrund stellt das Meer außerhalb des Unterseebootes dar. Die Räume sind durch Innenluken miteinander verbunden; drei dieser Räume (3, 6 und 9) sind durch Außenluken mit dem Meerfeld verbunden. Einige Räume im U-Boot dienen wichtigen Zwecken und müssen instandgehalten werden, damit das U-Boot intakt bleibt: Der Maschinenraum (1), die Luftversorgung (2), der Reaktorraum (4) und die Raketensteuerung (7). Wichtige Ausrüstung kann man sich im Ausrüstungslager (8) und in der Kapitänskajüte (10) holen.

Die Zeitleiste: Am Spielplanrand zeigt sie, beginnend bei „60“, die noch verbleibende Zeit bis zum grünen „Gerettet!“-Feld („0“) an. Jedes Feld steht für eine Minute. Vier Felder auf der Leiste markieren die Startpositionen für Partien mit verschiedenen Spielerzahlen (3-5, 6, 7 und 8).

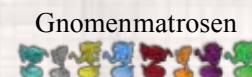


Die Katastrophenanzeigen: Oben links befinden sich drei Katastrophenanzeigen: die Ersticken-Anzeige, die Hitze-Anzeige und die Überdruck-Anzeige. Diese Anzeigen geben den Zustand der wichtigsten Systeme des U-Boots an. Jede Katastrophenanzeige hat zwei Rücksetzsterne, einen auf dem ersten und einen auf dem fünften Feld.



GNOMENMATROSEN-FIGUREN UND ZEITSTEINE

Jeder Spieler bewegt eine Gnomematrosen-Figur im U-Boot umher. Er hält die Zeit, welche sein Gnom durch Bewegungen und Aktionen verbraucht hat, **am Schluss seines Zuges** mit einem stapelbaren Zeitstein gleicher Farbe fest.



Der weiße Zeitstein wird „Geister-Zeitstein“ genannt und zeigt die verstrichene Zeit **während** des Zuges eines Spielers an.



GNOMENKARTEN

Die beidseitig bedruckten Gnomenkarten zeigen den Rauschzustand des Gnomes an und erinnern daran, welcher Spieler welchen Gnom steuert.



EREIGNISKARTEN

In seinem Zug zieht der Spieler fast immer Ereigniskarten. Ereignisse sind nie gut und fast immer schlecht. In der rechten unteren Ecke jeder Karte steht der Ohnmachtsprobenwert (siehe „Phase 3: Ohnmachtsprobe“).



OBJEKTKARTEN

Der Objektkartenstapel stellt die Ausrüstung und Vorräte dar, mit denen die Spielern ihr havariertes Boot zu retten versuchen. Die meisten Objektkarten helfen dabei, Fehlfunktionen zu beheben. Einige helfen den Spielern auf andere Weise.



KATASTROPHENSTEINE

Diese Holzwürfel markieren den Zustand der Hauptsysteme des U-Boots auf den Katastrophenanzeigen des Spielplans.



WEITERE MARKER

Beidseitig bedruckte **Wassermarker**, mit niedrigem Wasserstand auf der einen und hohem auf der anderen Seite, zeigen an, wie stark ein Raum überflutet ist.



Feuermarker zeigen an, dass ein Raum brennt.



Die **Marker „Luke blockiert“** werden über die Innenluken der *Roter November* gelegt, wenn diese blockiert sind. Derart markierte Luken gelten als unpassierbar.



Ein **Katastrophenmarker** wird auf der Zeitleiste platziert, wenn bestimmte, drohende Ereignisse dies verlangen. Können die Spieler solche Probleme nicht rechtzeitig lösen, ist das Spiel verloren!



Krake!



Zerquetscht!



Raketenstart!



Erstickt!

DER AKTIONSWÜRFEL

Dieser 10-seitige Würfel wird vor allem für Reparaturaktionen benötigt (siehe „Reparaturaktionen“ auf Seite 7).



VORBEREITUNG

1. Das Spielbrett wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
2. Jeder Katastrophenstein kommt ganz links auf seine zugehörige Katastrophenanzeige.
3. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich Gnomenmatrosen-Figur, Zeitstein und Gnomenkarte dieser Farbe.
 - a. Jeder Spieler würfelt einmal für seinen Gnom und setzt die Gnomenfigur in den erwürfelten Raum.
 - b. Die Zeitsteine werden in beliebiger Reihenfolge aufeinander gestapelt und auf der Zeitleiste auf das entsprechende Startfeld gelegt, abhängig von der Spieleranzahl (3-5, 6, 7 oder 8).
 - c. Jeder Spieler legt seine Gnomenkarte vor sich hin, mit der „nüchternen“ Seite nach oben (die Seite ohne Zahlen darauf).
4. Die Objektkarten werden vorbereitet:
 - a. Sechs Grogkarten nimmt man aus dem Objektkartenstapel heraus und legt sie aufgedeckt auf die Kapitänskajüte (Raum 10).
 - b. Die übrigen Objektkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.
 - c. An jeden Spieler werden zwei Objektkarten offen ausgeteilt.
5. Der Ereigniskarten-Stapel wird vorbereitet:
 - a. Die „Krake“-Karte wird herausgesucht und beiseite gelegt.
 - b. Die restlichen Ereigniskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.
6. Das Spiel kann beginnen!



ZEIT UND SPIELREIHENFOLGE

Die Spielreihenfolge bei *Roter November* ist anders, als man das normalerweise bei anderen Spielen gewohnt ist. Die Spieler sind nicht entsprechend ihrer Sitzreihenfolge an der Reihe. Die Zeitleiste bestimmt stattdessen, wer als nächster am Zug ist: **der Spieler ist als nächster dran, dessen Zeitstein am weitesten in der Zeit zurückliegt** (d.h., der Stein, welcher der „60“ am nächsten ist). Es kann vorkommen, dass ein Spieler **mehrere Male hintereinander am Zug** ist, bevor sein Zeitstein den eines anderen Spielers überholt und er nicht mehr in der Zeit hinter den anderen Spielern zurückliegt.

Wenn mehrere Zeitsteine dasselbe Feld auf der Zeitleiste belegen, werden sie übereinander gestapelt. Auch, wenn ein Zeitstein seinen Weg auf einem besetzten Feld beendet, kommt er oben auf den Stapel. Der Spieler, dessen Zeitstein oben liegt, ist in diesem Stapel eher dran als die Spieler der darunter liegenden Steine (so wie bei Spielbeginn).

SPIELÜBERSICHT

Auf der *Roter November* spielt alles verrückt, ein Problem jagt das nächste, bedroht das Boot und seine unglückseligen Matrosen. Am besten wägt man sorgsam ab, welches Problem vordringlich ist und welche Aufgaben man den Gnomen geben sollte. Oder man lässt die halbbetrunkenen Gnome auf alles los, was gerade sinnvoll erscheint.

Ein Spieler, der am Zug ist, wird zuerst seinen Gnom durch die *Roter November* bewegen. Bewegung kostet Zeit, und mit jedem verstreichenden Augenblick werden zusätzliche üble Dinge passieren.

Ist die Bewegung abgeschlossen, muss der Spieler für seinen Gnom genau **eine Aktion** aussuchen. Für gewöhnlich wird das ein Versuch sein, eines der vielen Probleme an Bord zu beheben. Problemlösungen kosten ebenfalls Zeit, und mit jedem verstreichenden Augenblick passieren noch mehr schlimme Dinge.

Nach der Aktion wird der Spieler feststellen, welche üblen Dinge auf der *Roter November* passiert sind, während sein Gnom herumrannte.

Auf diese Weise sind die Spieler in unregelmäßiger Folge am Zug, bis alle gemeinsam gerettet wurden oder verloren sind. Hoffen wir, dass bald Hilfe kommt!

Auf den folgenden dreieinhalb Seiten ist der Spielablauf erklärt, alle Details dazu und die Kartenerklärungen folgen danach.

DER SPIELERZUG

Jeder Spielerzug besteht aus vier Phasen, in exakt dieser Reihenfolge:

1. Bewegung
2. Aktion
3. Ohnmachtsprobe
4. Aktualisierung

Außerdem kann der Spieler Objektkarten auf seiner Hand jederzeit während seines Zuges ausspielen. Siehe „Objekte einsetzen“ auf S. 8.

PHASE 1 : BEWEGUNG

Zuerst setzt der Spieler den weißen Geister-Zeitstein oben auf seinen eigenen Zeitstein (siehe „Zeit anzeigen“ auf S. 5). Danach kann der Spieler seinen Gnom durchs U-Boot bewegen. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Bewegungen innerhalb eines Zuges. Die Bewegung ist immer optional, stehen zu bleiben kann jedoch tödlich sein!

Jeder Bewegungsabschnitt kostet den Gnom Zeit in Minuten. Jedes Mal, wenn der Spieler eine der unten genannten Bewegungen ausführt, setzt er den Geister-Zeitstein um die entsprechende Anzahl Felder auf der Zeitleiste weiter. Jede Bewegung besteht aus diesen drei Schritten:

1. Eine Luke öffnen (kostet 1 Minute)
2. Wasser abfließen lassen (kostet 0 Minuten)
3. Bewegen oder stehen bleiben (kostet 0 bis 1 Minute, s.u.)

Sind diese drei Schritte beendet, kann sich der Gnom erneut bewegen oder zur Aktionsphase übergehen. Man darf keinesfalls vergessen, den Geister-Zeitstein pro vergangener Minute um 1 Feld weiter zu setzen!

SCHRITT 1 : LUKE ÖFFNEN : 1 MINUTE

Die Räume des U-Bootes sind durch sogenannten Luken verbunden. Ein Gnom kann jede nicht blockierte Luke eines Raums öffnen, in dem er sich befindet. Für gewöhnlich geschieht dies, um in einen anderen Raum zu gelangen, aber manchmal auch aus anderen Gründen, z.B. wenn er Wasser abfließen lassen will, um ein Feuer zu löschen. Das Öffnen einer Luke dauert immer eine Minute.

Eine blockierte Luke kann nur geöffnet werden, indem man vorher eine Aktion „Lukenblockierung aufheben“ erfolgreich durchführt (diese Reparaturaktion wird später erklärt).

Die drei Außenluken werden genau so behandelt wie die inneren Luken; sie führen zum Meerfeld außerhalb des U-Bootes.

SCHRITT 2 : WASSER ABFLIEßEN LASSEN : 0 MINUTEN

Wenn eine Luke geöffnet wird, **kann** Wasser zwischen den Räumen, die sie verbindet, fließen. Dies kostet keine zusätzliche Zeit.

Wenn in einem der durch die offene Luke verbundenen Räume ein Marker „**hoher Wasserstand**“ liegt, und der andere Raum überhaupt **keinen** Wassermarker hat, gleicht sich der Wasserstand zwischen den beiden Räumen aus: Der Marker „hoher Wasserstand“ wird auf seine Rückseite „niedriger Wasserstand“ umgedreht, und in den anderen Raum kommt ein Marker „niedriger Wasserstand“. Ein Spieler darf niemals von einem Raum mit **niedrigem Wasserstand** aus, einen Raum mit **hohem Wasserstand** betreten (anders gesagt: Der Raum mit niedrigem Wasserstand muss in diesem Fall zuerst abgepumpt werden, bevor die Luke geöffnet werden kann). Niedriger Wasserstand fließt niemals in einen anderen Raum und Wasser fließt niemals durch eine Außenluke ins Meer oder in das U-Boot hinein. Wenn ein Wassermarker in einem Raum mit einem Feuermarker gelegt werden muss, wird das Feuer gelöscht: Der Feuermarker wird entfernt. Siehe „Umgebungs-Gefahren“ auf S. 13.

SCHRITT 3 : GEHEN ODER STEHENBLEIBEN

Nachdem der Schritt „Wasser abfließen“ beendet ist, muss der Gnom sich entscheiden, ob er sich weiter bewegt oder stehen bleibt.

RAUM BETRETEN : 0 MINUTEN ODER 1 MINUTE, FALLS UNTER WASSER

Der Gnom kann sich durch die gerade geöffnete Luke in den angrenzenden Raum bewegen. Das Betreten eines Raumes nach dem Öffnen der Luke ist optional. Normalerweise kostet es keine Zeit, um einen Raum zu betreten – liegt jedoch ein Marker „Niedriger Wasserstand“ in dem zu betretenden Raum, kostet das Betreten 1 Minute.

Liegt in dem anderen Raum ein Marker „Hoher Wasserstand“, **darf** der Gnom den Raum **nicht** betreten. Außerdem darf ein Gnom einen brennenden Raum nur dann betreten, wenn er über bestimmte Ausrüstung verfügt (siehe „Umgebungs-Gefahren“ auf S. 13).

Luken schließen sich nach jeder Bewegung automatisch, selbst wenn sich der Gnom nicht durch sie hindurch bewegt.

STEHENBLEIBEN : 0 MINUTEN

Ein Gnom darf in dem Raum stehen bleiben, in dem er sich befindet. Die Luke, die er in Schritt 1 eventuell geöffnet hat, schließt sich dann automatisch wieder.

DAS U-BOOT VERLASSEN : 1 MINUTE

Falls der Gnom eine Außenluke geöffnet hat, kann er das U-Boot verlassen und sich auf das Meerfeld begeben, allerdings **nur, wenn er die Objektkarte „Tauchgerät“ einsetzt**. Die Bewegung durch eine Außenluke kostet immer 1 Minute. Ein Gnom außerhalb des U-Boots kann das Boot durch jede beliebige der drei Außenluken wieder betreten, nicht nur durch die, durch welche er es verlassen hat. Auch das kostet 1 Minute.

Man sollte seinen Gnom allerdings nicht zu lange außerhalb des U-Boots verweilen lassen! Die Luft im Tauchgerät ist begrenzt (siehe „Den Löffel abgeben“ auf S. 10).

PHASE 2 : AKTIONEN

Nach der Bewegung ist es Zeit für *Action!* Der Spieler **muss sich eine Aktion für seinen Gnom aussuchen**. Ein Gnom darf nur diese eine Aktion pro Zug ausführen.

Es gibt drei Arten von Aktionen: Reparaturaktionen, Objektaktionen und Spezialaktionen.

Auch in dieser Phase darf man nicht vergessen, für jede verbrauchte Minute den Geister-Zeitstein um ein Feld vorzurücken!



ZEIT ANZEIGEN

Mit dem Geister-Zeitstein zeigt man die Zeit an, die der Gnom in seinem Zug verbraucht. Zu Beginn der Bewegungsphase setzt der Spieler den Geister-Zeitstein oben auf seinen eigenen Zeitstein.

Der Geister-Zeitstein wird pro verbrauchter Minute um ein Feld weiter in Richtung des „Gerettet!“-Feldes gesetzt, sowohl bei der Bewegung als auch bei der Aktion.

Der Zeitstein des Spielers wird nicht vor der Aktualisierungsphase bewegt. Erst in dieser Phase zieht man ihn auf die Position des Geister-Zeitsteins, der dann weggenommen wird.

Zeitsteine dürfen niemals über das „Gerettet!“-Feld hinaus gezogen werden. Ein Gnom darf **niemals** eine Aktion ausführen, die mehr Zeit beansprucht, als ihm noch zur Verfügung steht!

EINFLUSS DER UMGEBUNG AUF AKTIONEN

Wenn ein Gnom in einem Raum steht der brennt, kann er **nur eine einzige Aktion** ausführen: „Feuer löschen“. Wenn ein Gnom in einem Raum steht, in dem ein Marker „Hoher Wasserstand“ liegt, kann er nur die Aktion „Keine Aktion“ ausführen. Ein Gnom, der in einem solchen Raum feststeckt, stirbt zu Beginn seiner Aktualisierungsphase. Diesem grausigen Schicksal kann er also nur entkommen, wenn er in seiner Bewegungphase eine Luke zum Abfließen des Wassers öffnet.

Falls ein Gnom sich in einem Raum mit einem Marker „Niedriger Wasserstand“ befindet, kosten ihn alle Aktionen **außer** „Wasser abpumpen“ und „Keine Aktion“ 2 zusätzliche Minuten.

Diese 2-Minuten-Strafe muss zuerst „bezahlt“ werden, bevor man prüft, ob die geplante Aktion erfolgreich gewesen ist. Anders gesagt, erhöht die 2-Minuten-Strafe **nicht** die Chancen eines Gnoms, eine Reparaturaktion erfolgreich durchzuführen (siehe S. 7).

Mehr unter „Umgebungs-Gefahren“ auf S. 13.

RAUSCHZUSTAND ANZEIGEN

Die Spieler benutzen ihre Gnomenkarten, um die Stärke des Rauschzustands anzuzeigen, den ihr Gnom derzeit hat. Wenn der Gnom überhaupt nicht berauscht ist, dreht man die Karte auf die „nüchterne“ Seite (die Seite ohne Zahlen). Sobald der Gnom eine Grogkarte benutzt, dreht man die Gnomenkarte um. Jeder benutzte Grog erhöht den Rauschzustand um 1.

Auf der „Rauschseite“ sind vier Stufen des Rauschzustands abgebildet. Die Karte wird so hingelegt, dass die Stufe des aktuellen Rauschzustands zum Spieler zeigt. Sobald der Gnom weiteren Grog zu sich nimmt, dreht man die Karte auf die nächste Stufe.

Ein Gnom auf Stufe 4 kann noch mehr Grog trinken, sein Rauschzustand erhöht sich nicht weiter, allerdings muss er weiterhin Ohnmachtsproben in jedem Zug machen, in welchem er Grog trinkt (siehe „Grog“ auf S. 12).

Sobald ein Gnom berauscht ist, sinkt sein Rauschzustand nicht mehr, außer er benutzt die Objektkarte „Kaffee“.



AKTIONEN : ZUSAMMENFASSUNG

Die nachfolgende Übersicht fasst alle Aktionen zusammen, die ein Gnom in seinem Zug ausführen kann, sowie ihren jeweiligen Zeitbedarf (m = Minute). Details ab Seite 7 unter „Die Aktionen“.

AKTION	ZEITBEDARF
Lukenblockierung aufheben	1–10 m + 2 m 
Feuer löschen	1–10 m
Wasser abpumpen	1–10 m
Maschine reparieren	1–10 m + 2 m 
Luftversorgung reparieren	1–10 m + 2 m 
Reaktor reparieren	1–10 m + 2 m 
Raketenstart abbrechen	1–10 m + 2 m 
Krake jagen	1–10 m
Objektkarten ziehen	1–4 m + 2 m 
Objektkarten tauschen	1 m + 2 m 
Keine Aktion	1 m
Kameraden im Stich lassen	Alle verbliebenen Minuten

PHASE 3 : OHNMACHTSPROBE

Gnome mögen Grog, und Grog verleiht ihnen genug Mut, um die widrigsten Umstände zu überstehen. Blöderweise macht er sie aber auch betrunken, und Gnome im Rauschzustand werden gelegentlich ohnmächtig. Falls der Gnom in seinem Zug irgendeine Grogkarte benutzt hatte, muss er jetzt eine Ohnmachtsprobe ablegen.

Man dreht dazu die oberste Ereigniskarte um und liest die Ohnmachtszahl unten rechts ab. Steht dort ein Bindestrich, hat der Gnom die Probe automatisch bestanden und wird nicht ohnmächtig. Anderenfalls vergleicht man die Zahl mit dem derzeitigen Rauschzustand des Gnoms: **Entspricht die aufgedruckte Zahl seinem Rauschzustand oder ist sie niedriger**, wird er ohnmächtig. Ist die Zahl auf der Karte höher, wird der Gnom nicht beeinträchtigt. In jedem Fall ignoriert man das Ereignis der Karte und legt sie ab.

Wenn der Gnom ohnmächtig wird, kippt man seine Spielfigur auf die Seite und setzt den Geister-Zeitmarker 10 zusätzliche Minuten weiter. Sobald der Spieler seinen nächsten Zug macht, stellt er die Figur wieder

aufrecht hin. Ein ohnmächtiger Gnom befindet sich in Todesgefahr, falls in dem Raum, in dem er liegt, hoher Wasserstand herrscht oder Feuer ausbricht. Siehe dazu „Den Löffel abgeben“ auf S. 10.

Der Rauschzustand eines Gnoms bleibt gleich, wenn er ohnmächtig wird oder wieder erwacht. Nur Kaffee kann ihn nüchterner machen.

PHASE 4: AKTUALISIERUNG

In dieser Phase muss man zwei Schritte ausführen:

1. Man überprüft, ob der Gnom, der am Zug ist, den Löffel abgibt.
2. Danach zieht man seinen Zeitstein voran und beachtet dabei alle Ereignis- und Objektkartenfelder.

Schritt 1: Wenn der Gnom, der am Zug ist, sich in einem Raum befindet, der brennt oder einen hohen Wasserstand aufweist, wird er getötet. Wenn er außerhalb des U-Boots ist und ihm die Luft ausgeht, wird er getötet. Siehe dazu „Den Löffel abgeben“ auf S. 10.

Schritt 2: Der Zeitstein des Spielers wird jetzt bis zur Position des Geister-Zeitsteins „aufholen“. Während seines Zuges hat der Spieler den Geister-Zeitstein über die Zeitleiste gezogen, um damit jede Minute anzuzeigen, die er durch Bewegung oder Aktion verbraucht hat. Nun muss er seinen eigenen Zeitstein nach folgenden Regeln vorwärtsziehen, bis dieser den Geister-Zeitstein erreicht hat:

Der Zeitstein wird Feld für Feld vorwärtsbewegt und muss immer dann anhalten, wenn er auf ein Feld kommt, das ein Ereignis- oder ein Objekt-Symbol zeigt.

Erreicht der Zeitstein ein Feld mit Ereignis-Symbol, wird die oberste Karte des Ereigniskartenstapels aufgedeckt und ihre Anweisung befolgt (siehe „Ereignisse“ auf S. 10).

Erreicht er ein Feld mit Objekt-Symbol, zieht der Spieler die oberste Karte des Objektkartenstapels und legt sie zu seinen Karten.

Einige Felder tragen sowohl ein Ereignis- als auch ein Objekt-Symbol. Erreicht der Zeitstein ein solches Feld, wird zuerst die Ereigniskarte gezogen und befolgt, **dann** die Objektkarte gezogen.

Legt ein Gnom in seinem Zug eine Glücksbringer-Karte ab, ignoriert er die ersten drei Ereignis-Symbole, auf denen sein Zeitstein landet. Der Glücksbringer muss **vor** dem Ziehen der ersten Ereigniskarte gespielt werden.



SPIELENDE

Es gibt viele Wege bei **Roter November** zu verlieren, jedoch nur einen, zu gewinnen. Die Spieler gewinnen nur dann, wenn alle Zeitsteine der überlebenden Gnome das „Gerettet!“-Feld am Ende der Zeitleiste erreicht haben **und** alle noch drohenden Katastrophen überstanden wurden, ohne dass das U-Boot zerstört wurde.

Die Spieler verlieren das Spiel, wenn:

1. ein Katastrophenstein das Ende seiner Anzeige erreicht,
2. oder die Spieler eine drohende Katastrophe nicht abwenden können,
3. oder alle Gnome im Einsatz getötet werden.

Sollten alle Zeitsteine der Spieler an einem Katastrophenmarker vorbeiziehen, der auf der Zeitleiste liegt, ist es ihnen nicht gelungen, diese Katastrophe abzuwenden. Siehe „Drohende Ereignisse“ auf S. 11.

Man muss außerdem berücksichtigen, dass ein Spieler, der seine Kameraden im Stich gelassen hat, dann verliert, wenn alle anderen gewinnen und dann gewinnt, wenn alle anderen verlieren! Siehe dazu „Kameraden im Stich lassen“ auf S. 10.

DIE AKTIONEN

Es gibt 3 Aktionsarten: Reparatur-, Objekt- und Spezialaktionen.

REPARATURAKTIONEN

Die meisten Aktionen der Gnome im Spiel drehen sich darum, irgendwas zu flicken, was entsetzlich schief läuft. Alle diese Reparaturaktionen laufen in folgenden Schritten ab:

1. Der Spieler entscheidet, wie viele Minuten er für einen Reparaturversuch aufwenden will. Er kann jede Zeitspanne von 1 bis 10 Minuten wählen.
2. Dazu rechnet er eventuelle Boni von Objektkarten, die in diesem Zug gespielt wurden, falls sie bei der Bewältigung dieses speziellen Problems helfen.
3. Er würfelt: falls das Ergebnis kleiner gleich der Summe der zuvor gewählten Zeit plus eventueller Boni ist, hatte die Reparatur Erfolg! Ist das Ergebnis größer, hat der Gnom versagt.

Es gibt keine Strafe für das Versagen bei einer Reparaturaktion (außer, dass sie ja Zeit kostet – und wir wissen ja: je mehr Zeit vergeht, desto mehr üble Dinge können passieren).



Das Ergebnis einer erfolgreichen Reparatur hängt davon ab, was der Gnom repariert hat.

Wichtig: Alle Objekte werden nach einmaligen Gebrauch abgelegt!

Es gibt zwei Arten von Reparaturaktionen: Einfache Reparaturaktionen und Raum-Reparaturaktionen. Einfache Reparaturaktionen können in jedem Raum des U-Boots ausgeführt werden. Raum-Reparaturaktionen beziehen sich auf bestimmte Systeme des U-Boots, daher können sie nur in den entsprechenden Räumen ausgeführt werden.

EINFACHE REPARATURAKTIONEN : FEUER, WASSER UND BLOCKIERTE LUKEN

Feuer, Wasser und blockierte Luken können überall auftreten, also kann man solche Reparaturen in jedem Raum des U-Boots ausführen.

Feuer löschen: Diese Aktion ist nur möglich, wenn sich der Gnom in einem brennenden Raum befindet. Um ehrlich zu sein, ist es die einzig mögliche Aktion für diesen Gnom! War er erfolgreich, nimmt man den Feuermarker weg. Hat er versagt, **muss** er eine Extrabewegung aus diesem Raum heraus machen (das kostet genau so viel Zeit wie üblich). Kann er den Raum aus irgendeinem Grund nicht verlassen (sei es wegen hohem Wasserstand, Feuer in den benachbarten Räumen oder wegen blockierter Luken) oder ihm steht auf der Zeitleiste keine Zeit mehr zur Verfügung, wird er getötet (siehe „Den Löffel abgeben“ auf S. 10).

Wasser abpumpen: Wenn sich der Gnom in einem Raum mit einem Marker „niedriger Wasserstand“ befindet, kann er versuchen, das Wasser zu beseitigen. War er erfolgreich, nimmt man den Marker weg. Hinweis: Diese Aktion ist in einem Raum mit einem Marker „hoher Wasserstand“ **nicht** möglich!

Lukenblockierung aufheben: Wenn sich im Raum des Gnoms eine blockierte Luke befindet, kann er versuchen, die Lukenblockierung aufzuheben. War er erfolgreich, nimmt man **einen** Marker „blockierte Luke“ aus seinem Raum weg.

***Beispiel:** Haralds Gnom steht in Raum 3 und möchte zum Maschinenraum (1), allerdings ist die Luke zwischen den beiden Räumen blockiert. Zum Glück hat Haralds Gnom eine Brechstange, die ihm einen +3-Bonus auf eine Aktion „Lukenblockierung aufheben“ verleiht. Dummerweise liegt in Raum 3 ein Marker „niedriger Wasserstand“, was bedeutet, dass seine Reparaturaktion 2 zusätzliche Minuten dauern wird (eine Zeitzugabe, die ihm bei seinem Reparaturversuch allerdings nicht hilft).*

Harald opfert 4 Minuten für die Reparaturaktion und setzt außerdem seine Brechstange ein. Wenn er „7“ oder weniger erwürfelt, wird

es ihm gelingen, die Blockierung der Luke aufzuheben (4 Minuten + 3 für die Brechstange). Egal, ob ihm die Aktion gelingt oder nicht, muss er den Geister-Zeitmarker um 6 Felder weiterziehen (4 Minuten für die Aktion plus 2 Minuten als Strafzeit für den niedrigen Wasserstand im Raum).

OBJEKTE EINSETZEN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit zwei Objektkarten und kann während des Spiels weitere dazu bekommen. Seine Objektkarten legt man offen vor sich auf den Tisch (außer, man spielt mit der Variante „durchgeknallte Gnome“, siehe S. 15).

Man darf Objektkarten nur während seines eigenen Zuges ausspielen. Objektkarten können jederzeit während des eigenen Zuges ausgespielt werden, so lange man sie **vor** dem Würfelwurf spielt, den sie beeinflussen sollen. Die Vorteile seines ausgespielten Objekts gelten für den gesamten Zug des Spielers.

Objekte mit mehrfachen Vorteilen bieten beim Ausspielen alle diese Vorteile. Eine Grogkarte z.B. erlaubt dem Gnom, einen brennenden Raum zu betreten **und** liefert ihm gleichzeitig einen +3-Bonus für Reparaturaktionen.

In einem Zug dürfen beliebig viele Objekte gespielt werden (sogar mehrere identische Objekte!). Die Wirkung der Objekte vergrößert sich dadurch entsprechend. Z.B. kann ein Gnom einen Werkzeugkasten und ein Maschinenhandbuch im selben Zug spielen, was ihm einen +7-Bonus für eine Maschinenreparatur liefert.

Ein Spieler darf beliebig viele Karten haben, allerdings gibt es Ereignisse, die dafür sorgen, dass Spieler sich von einigen ihrer Karten trennen müssen.

Alle Objekte werden nach einmaligem Gebrauch auf einem offenen Ablagestapel abgelegt.

Falls der Objektkartenstapel aufgebraucht ist, mischt man aus diesem Ablagestapel (inklusive abgelegter Grogkarten) einen neuen Stapel.

RAUM-REPARATURAKTIONEN : DIE ERNSTEN PROBLEME

Probleme, die das ganze U-Boot bedrohen, kann man nur mit einer Raum-Reparaturaktion beheben. Diese Probleme sind meistens mit den drei Katastrophenanzeigen verknüpft: Ersticken, Hitze und Druck.

Während des Spiels wandern die Katastrophensteine schrittweise auf ihren Anzeigen weiter. Sollte einer der Steine das Ende seiner Anzeige erreichen, ist das U-Boot zerstört und die Spieler verlieren das Spiel!



Der einzige Weg, dieses Unglück zu vermeiden, liegt darin, eine erfolgreiche Raum-Reparaturaktion im entsprechenden Raum auszuführen, bevor der Stein das Ende dieser Anzeige erreicht.

Ein Gnom darf eine Raum-Reparaturaktion nur dann versuchen, wenn er sich in dem Raum aufhält, der das betroffene System beherbergt, das er reparieren möchte. Die entscheidenden Räume sind mit dem Symbol der jeweiligen Katastrophenleiste bzw. des Katastrophenmarkers versehen, die in diesem Raum repariert werden können.

Eine erfolgreiche Raum-Reparaturaktion bei einem entscheidenden System hat **zwei Auswirkungen**:

Erstens: setzt man die zum Raum passende Katastrophenanzeige (falls vorhanden) auf den nächsten Rücksetzstern zurück (auf das mit einem Stern markierte Feld). Liegt der Katastrophenstein also auf dem sechsten oder einem höheren Feld, schiebt man ihn auf das fünfte Feld. War er auf dem fünften Feld oder niedriger, kommt er aufs erste Feld.

Beispiel: Der Katastrophenstein der Hitze-Anzeige (rot) liegt auf dem achten Feld - gerade mal 2 Felder von der Katastrophe entfernt! Petra ist zum Reaktor geeilt, um ihn zu reparieren und war erfolgreich. Der rote Stein der Hitze-Anzeige wird damit auf Feld fünf der Anzeige zurückgesetzt, das mit dem Rücksetzstern markiert ist.

Zweitens: wird der zum Raum passende Katastrophenmarker auf der Zeitleiste entfernt, falls er dort liegt.

Hinweis: Ein Reparaturversuch **mislingt automatisch**, wenn der Geister-Zeitstein an dem entsprechenden Katastrophenmarker der Zeitleiste vorbeizieht!

Kümmert man sich nicht rechtzeitig um eine Katastrophenanzeige oder einen Ereignismarker, wird das U-Boot zerstört! Siehe „Spielende“ auf S. 7.

Es gibt fünf mögliche Raum-Reparaturaktionen:



Maschine reparieren: Ein Gnom im Maschinenraum (Raum 1) kann die Maschine reparieren. Bei Erfolg wird die blaue Druck-Anzeige zurückgesetzt und der „Zerquetscht!“-Marker entfernt.



Luftversorgung reparieren: Ein Gnom im Luftversorgungsraum (Raum 2) kann die Luftversorgung reparieren. Bei Erfolg wird die grüne Ersticken-Anzeige zurückgesetzt und der „Erstickt!“-Marker entfernt.



Reaktor reparieren: Ein Gnom im Reaktor (Raum 4) kann den Reaktor reparieren. Bei Erfolg wird die rote Hitze-Anzeige zurückgesetzt.



Raketentart abbrechen: Ein Gnom in der Raketensteuerung (Raum 7) kann einen Raketentart verhindern. Bei Erfolg wird der „Raketentart!“-Marker entfernt.



Krake jagen: Ein Gnom im Meerfeld außerhalb des U-Boots kann versuchen, den Kraken zu töten. Bei Erfolg wird der „Krake!“-Marker entfernt.

OBJEKT-AKTIONEN

Es gibt zwei Objekt-Aktionsarten:

Objektkarten ziehen: Wenn der Gnom im Ausrüstungslager (Raum 8) oder in der Kapitänskajüte (Raum 10) ist, kann er Objektkarten ziehen. Pro gezogener Karte kostet das 1 Minute, an beiden Orten.

Ein Gnom in der Kapitänskajüte zieht Karten aus dem persönlichen Grogvorrat des Käptns (so lange dieser vorhält – ist der letzte Grog weg, kann in der Kapitänskajüte keine Karte mehr gezogen werden). Ein Gnom darf hier maximal 2 Minuten für die Aktion „Objektkarten ziehen“ ausgeben.

Ein Gnom im Ausrüstungslager zieht Karten vom verdeckten Objektstapel. Er darf hier maximal 4 Minuten für die Aktion „Objektkarten ziehen“ ausgeben.

Nach dem Ziehen der Karte(n) stellt der Spieler seinen Gnom auf den roten „Objektkarten gezogen“-Bereich des Raums. In diesem roten Bereich bleibt der Gnom, bis er den Raum verlässt. Ein Gnom im roten Bereich darf keine Aktion „Objektkarten ziehen“ ausführen. Er muss zuvor in einem anderen Raum eine Aktion ausführen, bevor er wieder hierher zurückkehren und weitere Objekte sammeln darf.



Beispiel: Edmund gibt 2 Minuten aus, um 2 Grogkarten in der Kapitänskajüte (Raum 10) zu ziehen. Dann stellt er seinen Gnom in den roten „Objektkarten gezogen“-Bereich der Kapitänskajüte, direkt an der Spitze des U-Boots. In diesem Bereich bleibt er, bis er sich zu einem anderen Raum bewegt.

Objektkarten tauschen: Ein Gnom im selben Raum wie ein anderer Gnom kann mit diesem Objektkarten tauschen. Der Spieler am Zug kann dem anderen Spieler beliebig viele seiner Karten geben, und auch der andere Spieler darf dem ersteren beliebig viele seiner Karten geben (z.B. auch 0). Diese Aktion kostet (nur den Spieler am Zug) 1 Minute.

SPEZIALAKTIONEN

Und schließlich gibt es noch zwei Spezialaktionen:

Keine Aktion: Ein Gnom darf auch entscheiden, gar nichts zu tun und keine Aktion auszuführen. Das kostet 1 Minute. Diese Aktion kann z.B. nützlich sein, wenn ein Spieler einem anderen die Möglichkeit geben will, vor ihm zu handeln. Es ist außerdem die einzig mögliche Aktion eines Gnoms in einem Raum mit hohem Wasserstand.

Kameraden im Stich lassen: Sollte der Zeitstein eines Spielers an der „10“ auf der Zeitleiste bereits vorbeigezogen sein, kann er sich entscheiden, seine Kameraden im Stich zu lassen und davon zu schwimmen.

Dazu muss der Gnom außerhalb des U-Boots sein (er braucht logischerweise also ein Tauchgerät).

Der Gnom schwimmt in Sicherheit und überlässt seine Schiffskameraden ihrem Schicksal! Die Gnomenfigur und der Zeitstein des Spielers kommen vom Spielplan herunter. Er kann bis zum Ende des Spiels keine Aktionen mehr ausführen.

In diesem Zug werden keine Ereignisse abgehandelt.

Sobald ein Spieler seine Kameraden verlassen hat, sind seine Siegbedingungen auf den Kopf gestellt: Wenn das U-Boot zerstört wird, gewinnt er, wenn die anderen Gnome gerettet werden, verliert er!

DEN LÖFFEL ABGEBEN

Die *Roter November* ist ein gefährlicher Kahn, ein echter Seelenverkäufer. Daher kann es dem einen – oder anderen – der tapferen Matrosen passieren, dass er das Zeitliche segnet, bevor Hilfe eintrifft oder das U-Boot sinkt.

Ist in der Aktualisierungsphase **eines beliebigen** Spielers, **irgendein** ohnmächtiger Gnom in einem brennenden Raum oder einem Raum mit hohem Wasserstand, ist dieser Gnom sofort tot (selbst, wenn er nicht am Zug ist).

Dem Gnom, **der am Zug ist**, drohen zusätzliche Risiken:

- Wenn er außerhalb des U-Boots ist und ohnmächtig wird, ist er tot.
- Wenn er zu Beginn seiner Aktualisierungsphase in einem brennenden Raum oder einem Raum mit hohem Wasserstand ist (er also in seinem Zug nicht aus diesem Raum herauskam), ist er tot.
- Wenn er seinen Zug außerhalb des U-Boots begonnen hat, und er zu Beginn seiner Aktualisierungsphase immer noch außerhalb ist, hat er keinen Luftvorrat mehr in seinem Tauchgerät und ist tot (Ausnahme: ein Gnom, der die Aktion „Kameraden im Stich lassen“ wählen konnte, ist natürlich nicht tot).

Wenn ein Gnom getötet wird, kommen seine Gnomenfigur und sein Zeitstein vom Spielplan herunter. Der Spieler legt alle Objektkarten ab und kann bis zum Ende des Spiels keine Aktionen mehr ausführen.

Wenn der Gnom, der am Zug ist, getötet wird, kommt auch der Geister-Zeitstein vom Spielplan. In diesem Zug werden keine Ereignisse abgehandelt.

Spielt man mit der Variante „Weniger tödlicher Tod“, muss man natürlich nach deren Regeln handeln (siehe S. 15).

EREIGNISSE



Immer, wenn der Zeitstein in der Aktualisierungsphase auf ein Feld mit Ereignis-Symbol kommt, wird eine Ereigniskarte gezogen. Nachdem man die Karte befolgt hat, legt man sie offen auf einen Ablagestapel neben dem Ereignisstapel. Sobald der Ereignisstapel leer ist, mischt man die anfangs beiseite gelegte Ereigniskarte „Krake“ in die Karten des Ablagestapels, aus dem ein neuer Ereignisstapel gebildet wird.

KATASTROPHENANZEIGE-EREIGNISSE



Einige Ereignisse bewegen den Katastrophenstein einer bestimmten Katastrophenanzeige um ein oder zwei Felder nach vorne.

Die Ersticken-Anzeige schreitet durch jede „Feuer“-Ereigniskarte voran (siehe „Feuer-Ereignisse“ auf der nächsten Seite).

Die Druck-Anzeige schreitet durch jede „Tauchen“- und „Alarmtauchen“-Ereigniskarte voran.

Die Hitze-Anzeige schreitet durch jede „Reaktor-Erwärmung“- und „Reaktor-Fehlfunktion“-Ereigniskarte voran.

Unterschiedliche Ereignisse können die Katastrophensteine auf ihren Anzeigen näher an die endgültige Katastrophe versetzen. **Sollte irgendein Katastrophenstein das Ende seiner Anzeige erreichen, ist das Spiel sofort vorbei und das U-Boot verloren!**

KATASTROPHENANZEIGEN

Die drei Katastrophenanzeigen gehören zu jeweils einem Raum:

Die Ersticken-Anzeige (grün) gehört zur Luftversorgung (Raum 2).

Die Hitze-Anzeige (rot) gehört zum Reaktor (Raum 4).

Die Druck-Anzeige (blau) gehört zum Maschinenraum (Raum 1).

DROHENDE EREIGNISSE

Einige Ereignisse stellen Katastrophen dar, die das Boot in wenigen Minuten zerstören können. Zieht man ein solches Ereignis, kommt der dazu passende Katastrophenmarker auf die Zeitleiste.



Die Ereigniskarte sagt, ob der Marker 10 oder 15 Felder weiter auf der Zeitleiste abgelegt werden muss. Man zählt ab dem Ereignis-Symbol, bei dem die „Drohendes Ereignis“-Karte gezogen wurde. Wird z.B. die Karte „Ausfall der Luftversorgung“ gezogen, während der Zeitstein auf Feld „45“ steht, kommt der „Erstickt!“-Marker auf Feld „35“.

Müsste ein Katastrophenmarker **hinter** dem „Gerettet!“-Feld platziert werden, ignoriert man ihn und die Katastrophe gilt als überstanden!

Es kann immer nur ein Katastrophenmarker jeder Art auf der Zeitleiste liegen. Wenn eine Ereigniskarte besagt, dass ein bereits ausliegender Katastrophenmarker auf der Zeitleiste platziert werden müsste, ist das Ereignis wirkungslos.

Sollten alle Zeitsteine der Spieler an einem Katastrophenmarker auf der Zeitleiste vorbeigezogen sein, tritt die Katastrophe ein und das Boot ist zerstört. Die Spieler verlieren!

Nachdem der Katastrophenmarker platziert wurde, kommt die Ereigniskarte auf den Ablagestapel.

FEUER-EREIGNISSE

Es gibt zwei Feuerereignisse: „Feuer“ und „Feuer greift über“.

Eine „Feuer“-Ereigniskarte löst ein neues Feuer in irgendeinem Raum aus. Man würfelt, um die Nummer dieses Raums zu bestimmen.

Wenn der erwürfelte Raum unter Wasser steht (egal, wie hoch), gibt es dort kein Feuer. Die Ereigniskarte wird wirkungslos abgelegt.

Ist der erwürfelte Raum nicht unter Wasser, setzt man den Stein auf der Erstickungsanzeige um ein Feld weiter (auch dann, wenn es bereits in diesem Raum brennt!), danach legt man einen Feuermarker in den Raum, falls noch keiner darin lag.

Das Ereignis „Feuer greift über“ ist anders. Der Spieler, der am Zug ist, muss einen Raum aussuchen, der zu einem brennenden Raum benachbart ist (die beiden Räume müssen also durch eine Luke verbunden sein, selbst, wenn diese blockiert ist). Er darf jedoch keinen Raum aussuchen, der bereits brennt, und auch keinen, in dem sich Wasser befindet.

In den gewählten Raum kommt ein Feuermarker und der Stein auf der Ersticken-Anzeige wird um ein Feld weiter gesetzt.

Wenn es nicht möglich ist, einen solchen Raum zu bestimmen, ist dieses Ereignis wirkungslos und die Ereigniskarte wird abgelegt. In diesem Fall wird die Ersticken-Anzeige nicht verändert.

WASSER-EREIGNISSE

Es gibt zwei unterschiedliche Ereignisse, die für Wasserzufluss im U-Boot sorgen. Die „Leck“-Karte erhöht den Wasserstand in einem zufällig bestimmten Raum. Durch Würfeln wird der Raum bestimmt.

Ein Marker „hoher Wasserstand“ kommt in den erwürfelten Raum; lag dort bereits ein Marker „niedriger Wasserstand“, wird stattdessen dieser umgedreht. Wenn der Raum brannte, entfernt man außerdem den Feuermarker.

„Unterwasser-Strömung“ sorgt dafür, dass in allen Räumen mit niedrigem Wasserstand das Wasser auf hohen Wasserstand steigt (die Marker werden entsprechend umgedreht).

BLOCKIERTE-LUKE-EREIGNISSE

Wird eine „Luke blockiert“-Karte gezogen, muss man eine der inneren Luken eines durch Würfeln bestimmten Raums blockieren.

Der Spieler am Zug sucht sich eine der nicht blockierten **inneren** Luken dieses Raums aus und legt einen Marker „blockierte Luke“ darauf. Außenluken dürfen niemals blockiert sein und dürfen daher nicht gewählt werden.

Sollten alle Luken des gewählten Raums bereits blockiert sein, ist die Karte wirkungslos.

HANDLIMIT-EREIGNISSE

„Turbulenz“ zwingt alle Spieler, ihre Objektkarten abzulegen, bis jeder nur noch maximal vier hat. Das „Stolpern“-Ereignis betrifft lediglich den Spieler am Zug, der alle bis auf eine Objektkarte ablegen muss.

ANDERE EREIGNISSE

„Friendly Fire“ ist eine Kombination aus Feuer, Wasser und Handlimit. Man befolgt die drei Schritte der Karte nacheinander.

Wenn das Ereignis „Überhitzt!“ gezogen wird, müssen alle Gnome, die mindestens eine Grogkarte besitzen, diesen trinken (Hitze macht **wirklich** durstig!). Dadurch haben sie keinerlei Vorteile, aber ihr Rauschzustand erhöht sich wie üblich. Ausnahmsweise macht man bei diesem Ereignis keine Ohnmachtsprobe.



Von Zeit zu Zeit wird das Ereignis „Atempause“ auftauchen. Ein seltener Augenblick, in dem nichts neues schief geht. Die Gnome dürfen sich kurz entspannen und diese Ereigniskarte ablegen.

OBJEKTE

Nur nicht die Hoffnung verlieren! Noch ist nicht alles verloren auf der *Roter November*, denn das U-Boot ist mit haufenweise Dingen ausgerüstet, die genau das sein könnten, was die Gnome zur Rettung brauchen (oder zumindest etwas, um den Untergang etwas angenehmer zu gestalten).

Hier ist eine Liste der unterschiedlichen Objektkarten, welche die Gnome auf der *Roter November* finden können. Auf Seite 8 steht mehr über „Objekte einsetzen“.



WERKZEUBKISTE

Der Gnom, der am Zug ist, erhält für diesen Zug einen +3-Bonus auf die Aktion „Maschine, Luftversorgung oder Reaktor reparieren“.



MASCHINENHANDBUCH

Der Gnom, der am Zug ist, erhält für diesen Zug einen +4-Bonus auf die Aktion „Maschine reparieren“.



PUMPENHANDBUCH

Der Gnom, der am Zug ist, erhält für diesen Zug einen +4-Bonus auf die Aktion „Luftversorgung reparieren“.



REAKTORHANDBUCH

Der Gnom, der am Zug ist, erhält für diesen Zug einen +4-Bonus auf die Aktion „Reaktor reparieren“.



ABBRUCHCODE

Der Gnom, der am Zug ist, erhält für diesen Zug einen +4-Bonus auf die Aktion „Raketentart abbrechen“.



FEUERLÖSCHER

Der Gnom, der am Zug ist, darf Räume betreten, die brennen. Außerdem erhält er in diesem Zug einen +3-Bonus auf die Aktion „Feuer löschen“.

BRECHSTANGE

Der Gnom, der am Zug ist, erhält in diesem Zug einen +3-Bonus auf die Aktion „Lukenblockierung aufheben“.



LENZPUMPE

Der Gnom, der am Zug ist, erhält in diesem Zug einen +3-Bonus auf eine Aktion „Wasser abpumpen“.



KAFFEE

Der Gnom, der am Zug ist, darf seinen Rauschzustand um bis zu zwei Stufen herabsetzen.



HARPUNE

Der Gnom, der am Zug ist, erhält in diesem Zug einen +4-Bonus auf eine Aktion „Krake jagen“.



BRÜG

Der Gnom, der am Zug ist, darf in diesem Zug brennende Räume betreten; außerdem erhält er einen +3-Bonus auf jede Reparaturaktion in diesem Zug. Allerdings muss er seinen Rauschzustand um 1 erhöhen und in der entsprechenden Phase eine Ohnmachtsprobe ablegen.



GLÜCKSBRINGER

Der Spieler, der am Zug ist, darf in diesem Zug die ersten drei Ereignis-Symbole auf der Zeitleiste ignorieren. Der Glücksbringer muss benutzt werden, bevor der Spieler die erste Ereigniskarte ziehen müsste.



TAUCHGERÄT

Der Gnom, der am Zug ist, darf das U-Boot durch eine Außenluke verlassen und das Meerfeld außerhalb des U-Boots betreten. Die Luft im Tauchgerät reicht aber nur für eine einzige Aktion außerhalb des Boots (siehe „Den Löffel abgeben“ auf S. 10).



UMGEBUNGS-GEFAHREN

Es gibt drei Umgebungsgefahren: Feuer, Wasser und blockierte Luken.

FEUER



Bestimmte Ereignisse lösen Feuer aus, das folgende Auswirkungen hat:

- Wenn man einen Feuermarker platzieren muss, muss man außerdem den Stein der Ersticken-Anzeige um ein Feld weitersetzen.
- Ein Gnom darf einen brennenden Raum nicht betreten, es sei denn, er benutzt einen Grog oder den Feuerlöscher während seines Zuges.
- Die einzige Aktion, die ein Gnom in einem brennenden Raum ausführen darf, ist „Feuer löschen“. Gelingt einem Gnom diese Aktion nicht, muss er (wenn möglich) den Raum sofort verlassen, was die übliche Zeit kostet.
- Jeder ohnmächtige Gnom in einem brennenden Raum wird getötet. Wenn der Gnom, der am Zug ist, seine Aktualisierungsphase in einem brennenden Raum beginnt, wird er getötet.
- Ein Raum mit Wasser kann nicht brennen. Wenn Wasser (egal, wie hoch) in einen brennenden Raum eindringt, wird das Feuer gelöscht.

WASSER



Räume können mit Wasser überflutet werden– durch Ereignisse oder durch den Schritt „Wasser abfließen lassen“ während der Bewegung eines Gnoms. Es gibt zwei unterschiedlich hohe Wasserstände: niedrigen und hohen. Wasser hat die folgenden Auswirkungen:

- Ein Gnom darf keinen Raum mit **hohem** Wasserstand betreten. Das Betreten eines Raums mit **niedrigem** Wasserstand kostet 1 Minute.
- Wird eine Luke zwischen einem Raum mit **hohem** Wasserstand und einem mit **niedrigem** oder gar keinem Wasserstand geöffnet, gleicht sich der Wasserstand in beiden Räumen auf **niedrig** aus.
- Die einzige Aktion, die in einem Raum mit hohem Wasserstand gewählt werden darf, ist „Keine Aktion“.
- Jede Aktion **außer** „Keine Aktion“ und „Wasser abpumpen“, die in einem Raum mit niedrigem Wasserstand ausgeführt wird, kostet 2 Minuten extra. Diese 2 Minuten müssen „bezahlt“ werden, **bevor** man sich um die Erfolgswahrscheinlichkeit der Aktion kümmert.



- Ohnmächtige Gnome in Räumen mit hohem Wasserstand werden getötet, ohnmächtige Gnome in niedrigem Wasserstand sind sicher.
- Wenn der Gnom, der am Zug ist, seine Aktualisierungsphase in einem Raum mit hohem Wasserstand beginnen sollte, wird er getötet.
- Ein Raum mit Wasser kann nicht brennen. Wenn Wasser (egal, wie hoch) in einen brennenden Raum eindringt, wird das Feuer gelöscht.

BLOCKIERTE LUKEN



Luken sind die einzige Verbindung zwischen den Räumen der *Roter November*. Sie können durch Ereignisse blockiert werden.

- Nur innere Luken können blockiert werden, Außenluken sind niemals blockiert.
- Blockierte Luken können nicht geöffnet werden (ohne zuvor die Lukenblockierung aufzuheben) und Gnome dürfen sie nicht durchschreiten.
- Blockierte Luken hindern Feuer nicht daran, überzugreifen und sie haben keine Auswirkung auf Wassereintrüche.

EINE BEISPIELRUNDE

Alles geht schief auf der *Roter November*! Die Maschine ist ausgefallen, der Hüllendruck steigt bedrohlich, und der Maschinenraum steht in Flammen!



Christoph ist am Zug. Er will das Feuer löschen, damit die Maschine repariert werden kann.

Phase 1, Bewegung: Christophs Gnom (gelb) ist leider weit weg, in der Raketensteuerung, Raum Nr. 7.

Bewegung in Raum 5: Raum 5 hat hohen Wasserstand, aber die Raketensteuerung ist nicht unter Wasser. Der Gnom öffnet die Luke zu Raum 5 (+1 Minute) und der Wasserstand zwischen den beiden Räumen gleicht sich aus. Beide Räume haben jetzt niedrigen Wasserstand (kein Zeitverbrauch). Christoph bewegt seinen Gnom in Raum 5, weil der Raum aber niedrigen Wasserstand hat, kostet ihn diese Bewegung eine zusätzliche Minute (+1 Minute).

Bewegung in Raum 2: Der Pumpenraum (Raum 2) brennt, die Luke zu Raum 4 ist blockiert. Also trinkt sich Christophs Gnom Mut mit seinem letzten Grog an (kein Zeitverbrauch), erhöht damit seinen Rauschzustand um 1 (von 2 auf 3), öffnet die Luke zu Raum 2 (+1 Minute) und betritt den Raum (kein Zeitverbrauch).

Bewegung in Raum 1: Christoph hat keine Zeit, sich um dieses Feuer zu kümmern, also rennt er durch den Raum und öffnet die Luke zum Maschinenraum (Raum 1, 1 Minute) und betritt diesen Raum (kein Zeitverbrauch).

Phase 2, Aktion: Da sein Gnom in einem brennenden Raum steht, bleibt Christoph nur eine Aktion, die er ausführen kann (aber das wollte er ja sowieso): Feuer löschen. Dieses Feuer muss unbedingt gelöscht werden, damit Heikos Gnom, der als nächster am Zug sein wird, einen Reparaturversuch an der Maschine

durchführen kann, bevor alles verloren ist. Um einen Fehlschlag beim Löschen auszuschließen, gibt Christoph seinem Gnom 7 Minuten für den Löschversuch. Durch den zuvor getrunkenen Grog hat er auf alle Reparaturaktionen einen Bonus von +3, also muss er mit dem Aktionswürfel gleich oder weniger 10 würfeln. Damit gelingt die Aktion automatisch! Christoph entfernt nun den Feuer-Marker aus Raum 1.

Phase 3, Ohnmachtsprobe: Der Rauschzustand von Christophs Gnom ist mit 3 gefährlich hoch. Zieht er jetzt nicht „4“ oder „-“ bei der Ohnmachtsprobe, wird sein Gnom ohnmächtig. Er zieht eine Ereigniskarte und sieht in deren Ecke nach. Mist! Eine „2“. Sein Gnom wird in diesem Raum ohnmächtig (+10 Minuten). Christoph legt die Figur auf die Seite, um die Ohnmacht anzuzeigen.

Phase 4, Aktualisierung: Christophs Gnom hat 21 Minuten für seinem Zug benötigt (4 für Bewegung, 7 für Feuer löschen und 10 für ohnmächtig auf dem Boden des Maschinenraums liegen). Sein Zeitstein lag zu Beginn des Zuges auf Feld „40“ der Zeitleiste, der Geister-Zeitstein ist jetzt also auf Feld „19“. Christoph bewegt seinen Zeitstein Feld für Feld vorwärts, kommt dabei auf 7 Felder mit Ereignis- und 2 Felder mit Objekt-Symbolen. Er zieht daher 7 Ereigniskarten, eine nach der anderen, und entsprechend 2 Objektkarten. Wenn eins der gezogenen Ereignisse Christophs Raum fluten oder in Brand setzen würde, würde sein Gnom sterben und er wäre aus dem Spiel!

Damit endet Christophs Zug. Heiko ist als nächster dran, der hoffentlich die Maschine wieder in Gang bringen und die *Roter November* vor einem entsetzlichen Schicksal bewahren kann!

OPTIONALE REGELN

Sobald man sich mit *Roter November* auskennt, kann man eine oder mehrere der folgenden optionalen Regeln ausprobieren. Alle Spieler müssen gemeinsam beschließen, nach welchen Regeln gespielt wird.

GRÖßERE HERAUSFORDERUNG

Um das Spiel herausfordernder zu gestalten, legt man eine „Atempause“-Karte nicht ab, wenn man sie gezogen hat, sondern nimmt sie aus dem Spiel. Sobald der Aktionskartenstapel aufgebraucht ist, wird die „Katastrophendichte“ wesentlich schlimmer.

Um es **noch** schlimmer zu machen, zieht man bei Spielbeginn so viele Ereigniskarten, wie Spieler teilnehmen und befolgt sie.

WENIGER TÖDLICHER TOD

Wenn einem das vorzeitige Ausscheiden von Mitspielern nicht behagt, sollte man nach folgender optionaler Regel spielen:

Wenn ein Gnom stirbt, nimmt man den Gnom des Spielers vom Spielplan, lässt aber den Geister-Zeitstein und den Zeitstein des Spielers auf der Zeitleiste. Der Spieler, dessen Gnom verstorben ist, legt alle seine Objektkarten ab und dreht seine Gnomenkarte auf die nüchterne Seite. Dann würfelt der Spieler und bestimmt damit einen Raum. Ein neuer Gnom, nüchtern, aber ohne Ausrüstung, stolpert aus seinem Versteck, um den Platz unseres mutigen gefallenen Matrosen einzunehmen. Das Spiel geht danach normal weiter.

DURCHGEKNALLTE GNOME

Spieler, die ein gewalttätigeres Spiel bevorzugen (um z.B. eine Möglichkeit zu haben, einen Kameraden am Verlassen der **Roter November** zu hindern), sollten mit „durchgeknallten Gnomen“ spielen:

Im gesamten Spiel halten die paranoiden Gnome ihre Objektkarten vor den anderen Gnomen geheim (also verdeckt). Wenn der Gnom am Zug eine Brechstange ausspielt, während er sich in einem Raum mit einem anderen Gnom befindet, darf er die Aktion „**Gnom angreifen**“ ausführen, die ihn 1 Minute kostet, plus 2 Minuten, falls Wasser im Raum ist.

Wenn so ein Angriff angekündigt wird, darf der angegriffene Spieler ebenfalls eine Brechstange als Verteidigung ausspielen, obwohl er nicht am Zug ist. Wenn er das nicht macht, wird sein Gnom sofort erschlagen. Spielt der Verteidiger eine Brechstange, würfeln beide Spieler je einmal und ziehen ihren aktuellen Rauschzustand von ihrem Würfelergebnis ab. Der Gnom mit dem höheren Ergebnis erschlägt den anderen Gnom, bei Gleichstand gewinnt der Angreifer.

Der Gewinner des Kampfs nimmt sich die Karten des Verlierers. Der Tod des Gnoms wird normal behandelt (wenn man mit der optionalen Regel „Weniger tödlicher Tod“ spielt, handelt man entsprechend). Siehe „Den Löffel abgeben“ auf S. 10.

2 SPIELER ODER SOLOSPIEL

Spielt man zu zweit, muss jeder Spieler zwei Gnome führen; spielt man Solo, muss man 3 Gnome führen (oder mehr, wenn es schwieriger sein soll). Jeder Gnom muss seine Objektkarten getrennt von denen des anderen halten und darf sie nur nach den üblichen Regeln tauschen. Die Regel „Kameraden im Stich lassen“ gilt nicht bei einem oder zwei Spielern.

CREDITS

Autoren: Bruno Faidutti and Jef Gontier

Spielentwicklung: Matt Anderson

Redaktion: Mark O'Connor, Jeff Tidball, and William Niebling

Grafik-Design: WiL Springer

Zusätzliches Grafik-Design: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Christophe Madura

Spielillustrationen: Christophe Madura

Spielplangestaltung: Frank Walls

Art-Direction: Zoë Robinson

Haupt-Spieltester: Mike Zebrowski

Spieltester: Sean Ahern, Laurent Bernard, Olivia und Olivier Bernou, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Gwenaël Bouquin, Bruno Cathala, Robin Clairefond, Daniel Lovat Clark, Cyrille & Maud Daujean, Julien Delval, Emile de Maat, Aaron Fenwick, Brett Fenwick, Matthew Fenwick, Marieke Franssen, Nate French, Pierre Gaubil, Hannah, Leon Huisman, William Jayne, Jonathan, Jan Kant, Bart-Jan Kikkert, Corey Konieczka, Rob Kouba, Serge Laget, Marc Laumonier, Myriam Lemaire, Cédric Littardi, Rutger MacLean, David Marks, Hervé Marly, Adrien Martinot, David Mendleson, Claire Monier, Nadine, Mark O'Connor, SanJuro, Stéphane Pantin, Vincent Peissel, Pierô & Coralie, Alain Pissinier, Nanou Rambaud, Arnaud Rostain, Magali Rouillet, Anne Saunders, Quentin Serrurier, Cédric Siderakis, Arjan Snippe, WiL Springer, Jason Steinhurst, Stéphane Thuillière, Olivier Truc, Wilco van de Camp, Johannes van Staveren, Remco van der Waal, Frank Vermeulen, Hervé Villechaize, Vera Visscher und die vielen Leute, die beim Anse-Spielwochenende und den Essener Spieletagen mitgemacht haben.

Produzent: Steven Kimball

Produktionsmanager: Eric Knight

Führender Spielentwickler FFG: Corey Konieczka

Führender Spielproduzent FFG: Michael Hurley

Ausführender Entwickler: Christian T. Petersen

Herausgeber: Christian T. Petersen

DEUTSCHE AUSSABE (ÜBERARBEITETE VERSION)

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Übersetzung: Michael Kröhnert, André Winter

Lektorat: Carsten-Dirk Jost, Christoph Lipsky, Heiko Eller

Layout: Michael Kröhnert, Heiko Eller

Grafische Bearbeitung: Heiko Eller

Dank an Serge Laget und Bruno Cathala für Schatten über Camelot und an Peter Prinz für Jenseits von Theben – Roter November wäre nicht das geworden, was es ist, wenn wir diese Spiele nicht gespielt hätten.

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Red November, Roter November*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag under license. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:



**Heidelberger
Spieleverlag**

www.heidelbaer.de



ZUGABLAUF

1. Bewegung
2. Aktion
3. Ohnmachtsprobe
4. Aktualisierung

BEWEGUNGSÜBERSICHT

1. Luke öffnen (1 m)
2. Wasser abfließen lassen (0 m)
3. Raum betreten (optional; 0-1 m) oder U-Boot verlassen (1 m)

AKTIONSÜBERSICHT

AKTION	ZEITBEDARF
Lukenblockierung aufheben	1-10 m + 2 m
Feuer löschen	1-10 m
Wasser abpumpen	1-10 m
Maschine reparieren	1-10 m + 2 m
Luftversorgung reparieren	1-10 m + 2 m
Reaktor reparieren	1-10 m + 2 m
Raketenstart abbrechen	1-10 m + 2 m
Krake jagen	1-10 m
Objektkarten ziehen	1-4 m + 2 m
Objektkarten tauschen	1 m + 2 m
Keine Aktion	1 m
Kameraden im Stich lassen	Alle verbliebenen Minuten

RAUMÜBERSICHT

RAUMNAME	RAUMNUMMER
Maschinenraum	1
Luftversorgung	2
Reaktorraum	4
Raketensteuerung	7
Ausrüstungslager	8
Kapitänskajüte	10

