



ENTSCHEIDUNGEN

Während des Spiels werdet ihr auch hin und wieder vor die Wahl gestellt. Manche Entscheidungen haben nur einen geringen Einfluss auf das Geschehen, andere können sich im weiteren Spielverlauf als kritisch erweisen – also überlegt euch eure Entscheidungen gut.

Wenn ihr aufgefordert werdet, eine bestimmte Karte aus dem Hauptdeck  durch die Karte mit der entsprechenden Nummer aus dem Zusatzdeck  zu ersetzen, sucht diese Karte aus dem Zusatzdeck heraus, ohne sie auf die Vorderseite zu drehen. Sucht dann die entsprechende Karte aus dem Hauptdeck und legt die Karte aus dem Zusatzdeck an ihre Stelle. Die Karte aus dem Hauptdeck kommt aus dem Spiel (seht euch auch diese nicht an). Empfehlung: Legt alle aussortierten Karten in ein Tütchen. Ein paar Entscheidungen können fatal sein. Wenn ihr euer Ziel nicht erreicht, verfolgt eure Spur zurück, bis ihr die Stelle findet, an der ihr die falsche Entscheidung getroffen habt, und versucht es noch einmal.

BEGINN EINER NEUEN GESCHICHTE

Um die nächste Geschichte zu beginnen, nehmt die entsprechende Karte vom Hauptdeck (nehmt Karte 0002 für die zweite Geschichte, 0003 für die dritte usw.). Nachdem ihr Geschichte 5 beendet habt, legt alle Spielmaterialien zurück in die Schachtel. Nehmt nichts mit in Box 2. Alle 5 Geschichten gehen in Box 2 weiter.

DAS ENDE EINER GESCHICHTE

Sobald ihr eine Karte mit „Fortsetzung folgt“ erreicht, habt ihr den aktuellen Handlungsstrang beendet – notiert euch die Zeit auf dem Zeiterfassungsbogen. Berechnet die Differenz zwischen Start und Ende. Um zum Gesamtergebnis zu kommen, fügt 1 Minute für jeden Fehler, den ihr gemacht habt, hinzu sowie 1 Minute für jeden HINWEIS 1, 2 Minuten für jeden HINWEIS 2 und 3 Minuten für jede LÖSUNG. Wenn euer Gesamtergebnis unter 60 Minuten liegt, wart ihr herausragend! Wenn ihr über 60 Minuten liegt – habt ihr es auch geschafft, aber vielleicht seid ihr in den nächsten Geschichten schneller.

Sobald ihr eine Geschichte beendet habt, legt alle Karten vom Ablagestapel in ein Tütchen und legt sie zurück in die Spieleschachtel (ihr benötigt sie im weiteren Spielverlauf nicht mehr). Steckt das verbliebene Hauptdeck und das Zusatzdeck in separate Tütchen. Legt die Objekte, die ihr aus verschiedenen Räumen mitgenommen habt, nicht wieder in die Umschläge zurück (sondern einfach lose in die Schachtel).

ZURÜCKSETZEN DES SPIELS

Ihr könnt das Spiel wieder in seinen Originalzustand versetzen. Um dies zu tun, legt alles Spielmaterial wieder in die richtigen Umschläge zurück (vgl. Inhaltsliste). Trennt die Karten mit den roten Zahlen von denen mit den schwarzen Zahlen und ordnet beide Kartenstapel in aufsteigender Reihenfolge.

Autoren: Martin N. Andersen, Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova
Illustratoren: Pavel Korobkov, Nadezhda Mikhailova, Victoria Kochkina,
Victoria Volina-Lukian, Dmitry Krasnov, Maxim Suleimanov,
Anastasia Stupak, Anastasia Durova
Spielentwicklung: Polina Basalaeva, Dmitry Rudev, Anna Serova
Produktmanager: Yuriy Khmelevskoy
Produktmanager Deutschland & Übersetzung: Britta Stöckmann



HERSTELLER:
LIFESTYLE BOARDGAMES LTD.
© 2019 All rights reserved.
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com
© 2020 HUCH

HUCH!
HUCH!

★★★★★

North Oaks Mental Health Center

PSYCHIATRIE DES SCHRECKENS

Anleitung Teil 1

Ein Escape-Krimi in 5 Episoden für 1 oder mehr
nervenstarke Charakterköpfe ab 12 Jahren

Mischt die Inhalte aus Box 1
nicht mit denen aus Box 2.

INHALT BOX 1

- **1 HAUPTKARTENDECK**
mit 130 Story-Karten (schwarze Zahlen)
Karten nicht mischen oder deren Vorderseite ansehen!
- **1 ZUSATZDECK**
mit 6 Story-Karten (rote Zahlen)
Karten nicht mischen oder deren Vorderseite ansehen!
- **14 UMSCHLÄGE**
Sie repräsentieren die verschiedenen Räumlichkeiten in der Anstalt. Jeder Umschlag enthält bestimmte Objekte, die in diesem Zimmer zu finden sind.
Seht euch die Umschläge und deren Inhalt erst an, wenn euch das Spiel dazu auffordert. Entfernt keine Aufkleber von den Umschlägen.
- **1 EVAKUIERUNGSPLAN**
- **3 HINWEIS- UND LÖSUNG SHEFTCHEN**
- **3 ZEITERFASSUNGSBÖGEN**
- **1 INHALTSLISTE**



Erlebt die packende Geschichte einer Nacht in der psychiatrischen Klinik von North Oaks, in der an Schlaf nicht zu denken ist. Lernt 5 verschiedene Charaktere - Patienten wie auch Mitarbeiter der Klinik - kennen und erlebt in 5 separaten Handlungssträngen, wie sie bei ihrem Versuch, dem düsteren Gemäuer zu entkommen, immer mehr von den seltsamen Vorgängen im Institut des Dr. Dark aufdecken. Löst Rätsel, trifft Entscheidungen und enthüllt nach und nach die Hintergründe der Geschichte.

Achtung: Das Spiel besteht aus 2 Teilen (Box 1 und Box 2). Die Handlungsstränge, die in Teil 1 ihren Anfang nehmen, werden in Teil 2 aufgegriffen und dort nimmt die Geschichte auch ihr Ende. Idealerweise solltet ihr daher zunächst alle 5 Szenarien aus Teil 1 spielen und dann mit Teil 2 nahtlos daran anschließen.

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt eure Mobiltelefone und anderen technischen Hilfsmittel beiseite. Ihr seid in der psychiatrischen Klinik und habt keinen Zugang zum WLAN. Ihr müsst euch auf euer eigenes Können verlassen, um aus der Anstalt zu entkommen.
- 2 Um einige Rätsel zu lösen, benötigt ihr etwas zum Schreiben. Legt euch Stift und Papier bereit.

Schreibt nie auf den Umschlägen oder deren Inhalten!

- 3 Legt den Evakuierungsplan so auf den Tisch, dass alle Spieler ihn gut einsehen können.
- 4 Nehmt das Hauptkartendeck. Auf der Rückseite jeder Karte befindet sich eine 4-stellige Zahl. Zur besseren Handhabung sind die Karten sortiert.

SPIELABLAUF

Spielt die einzelnen Geschichten in der richtigen Reihenfolge (1-5). Nehmt die Karte mit der Nummer der Geschichte, die ihr gerade spielt, vom Hauptdeck. Nehmt z.B. Karte 0001, wenn ihr die erste Geschichte spielt. Lest den Kartentext und folgt den angegebenen Anweisungen. Bildet im Laufe des Spiels aus allen Karten, die ihr gelesen habt, einen Ablagestapel. Die Karten im Ablagestapel dürft ihr euch jederzeit wieder ansehen.


Die oberste Karte trägt die niedrigste Nummer, die unterste Karte im Deck die höchste. Legt das Hauptkartendeck auf den Tisch (Kartenrückseite nach oben).

- 5 Nehmt das Zusatzkartendeck (Karten mit dem roten Lesezeichen). Auch hier befindet sich jeweils eine 4-stellige Zahl auf der Rückseite jeder Karte. Sie sind ebenfalls aufsteigend sortiert wie die Karten im Hauptdeck. Legt auch dieses Deck mit der Rückseite nach oben auf den Tisch.

Seht euch nicht die Kartenvorderseiten an!

- 6 Legt die Hinweis- und Lösungsheftchen bereit, aber schaut noch nicht hinein!
- 7 Nehmt einen Zeiterfassungsbogen und tragt eure Startzeit ein.

UMSCHLÄGE

Zu den meisten Räumen der Anstalt gibt es einen Umschlag mit der entsprechenden Zahl. Wenn ihr aufgefordert werdet, einen Umschlag zu öffnen, nehmt alle Materialien, die sich darin befinden, heraus und schaut sie euch gut an. Wenn ihr einen Raum verlasst, legt alle Materialien wieder zurück in den Umschlag - mit Ausnahme der Dinge, die folgendes Zeichen aufweisen: . Lasst diese Dinge bis zum Ende der jeweiligen Geschichte vor euch auf dem Tisch liegen.

Einige der Räume sind verschlossen: Ihr müsst dann ein Rätsel lösen und einen 4-stelligen Zahlencode herausfinden, um die Räume betreten zu können. Wenn euch aufgetragen wird, einen bestimmten Umschlag zu nehmen, ihn aber noch nicht zu öffnen, untersucht dessen Vorderseite gut - sie könnte Hinweise enthalten, wie sich das Rätsel lösen lässt.

RÄTSEL

Lest so lange Kartentexte vor, bis ihr eine Karte erreicht, die euch nicht mehr vorgibt, welche Karte ihr als Nächstes nehmen sollt. Das bedeutet, dass es an dieser Stelle ein Rätsel zu lösen gibt. Die Antwort zu jedem Rätsel ist ein 4-stelliger Zahlencode, der einer der noch vorhandenen Karten im Hauptdeck entspricht. Sobald ihr den Code herausgefunden habt, nehmt und lest ihr die entsprechende Karte.

Ihr dürft euch den Inhalt zuvor geöffneter Umschläge jederzeit wieder ansehen. **Hinweis:** Einige Elemente können benötigt werden, um ein Rätsel in einem anderen Umschlag zu lösen, während manche Elemente falsche Fährten sind und euch nicht weiterhelfen.

HINWEISE UND LÖSUNGEN


Wenn ihr einmal nicht weiterkommen solltet, könnt ihr euch Hilfe holen. Es gibt zu jedem Rätsel 2 Hinweise und 1 Lösung. Um einen Hinweis zu erhalten oder die Lösung zu erfahren, nehmt ihr das entsprechende Heftchen und sucht die Nummer der Karte, zu der ihr einen Hinweis möchtet. Die Hinweise sind im jeweiligen Heft chronologisch sortiert. Beginnt immer mit dem Hinweis 1 und nehmt erst dann - wenn ihr immer noch Hilfe benötigt - Hinweis 2 hinzu. Nutzt das Lösungsheft nur im Notfall, wenn ihr gar nicht weiterwisst.

Seht euch die anderen Hinweise NICHT an!

Zögert nicht, Hinweise zu nutzen, wenn ihr nicht weiterkommt. Wenn der erste Hinweis nicht hilft, führt vielleicht der zweite zur Lösung.

STRAFEN

Jedes Mal, wenn ihr einen Hinweis oder eine Lösung anschaut, hakt eines der entsprechenden Kästchen auf dem Zeiterfassungsbogen ab. Beachtet, dass ihr keine Hinweise überspringen könnt - selbst wenn ihr euch entscheidet, euch sofort die Lösung anzusehen, müsst ihr dennoch 2 Hinweiskästchen auf dem Bogen abkreuzen. Am Ende des Spiels kostet euch jeder **HINWEIS 1 eine Minute**, jeder **HINWEIS 2 zwei Minuten** und jede **LÖSUNG drei Minuten** - fügt diese Zeit eurer Spielzeit hinzu, um zum Gesamtergebnis zu kommen.

Wenn ein Code, den ihr gefunden habt, keiner der Karten im Deck entspricht, habt ihr einen Fehler gemacht. Hakt ein Kästchen unter „Fehler“ auf dem Zeiterfassungsbogen ab und versucht es nochmal. Beachtet, dass die meisten Karten ein Symbol in der oberen linken Ecke aufweisen, das dem Charakter entspricht, den ihr gerade spielt.  Wenn das Symbol auf der Karte, die ihr aufgedeckt habt, ein anderes ist als das auf der ersten Karte der Geschichte, habt ihr einen Fehler gemacht. Am Ende des Spiels kostet euch jeder **FEHLER 1 Minute**.