



Arkham im Jahr 1926 – eine Stadt voller Rätsel und uralter Geheimnisse. Auf den gepflasterten Straßen im Schatten der alten Gebäude wird John Miller, ein Privatdetektiv mit scharfem Auge und noch schärferem Verstand, mit unaussprechlichen Schrecken konfrontiert. Gerüchte über unmenschliche Kreaturen und dunkle Kulte häufen sich, und die Nächte in dieser Stadt in Neuengland scheinen von unbeschreiblichen Gestalten bevölkert zu sein.

Bewaffnet mit seiner Taschenlampe, seiner Pistole und seiner Entschlossenheit, ist John bereit, in die Dunkelheit einzutauchen, um die dort lauernden Schrecken zu enthüllen. Jede Ermittlung ist ein Schritt ins Unbekannte, wo Realität und Wahnsinn sich ineinander auflösen. Er ist auf der Spur uralter Mysterien, verborgen in vergessenen Manuskripten und an verbotenen Orten. Die Grenze zwischen dem Natürlichen und dem Übernatürlichen schwimmt, und John weiß, dass seine Entdeckungen die Grundfesten der Realität erschüttern könnten. Doch trotz der Gefahr zieht ihn der Ruf des Abenteurers und seine Suche nach der Wahrheit ihn immer tiefer in die geheimnisvollen Tiefen des Schreckens.

Begib dich in **365 Abenteuer – Cthulhu 1926** zusammen mit John Miller auf ein kosmisches Abenteuer, das ein ganzes Jahr dauert. Führe deinen Investigator jeden Tag durch dunkle Gassen und verlassene Gebäude, decke verborgene Geheimnisse auf und stelle dich den finsternen Kulturen entgegen, die die Großen Alten verehren.

Spielmaterial

- 1 Magnetfigur „John“
- 1 Magnetgegenstück
- 1 Kalender
- 2 grüne Symbolwürfel mit 3 unterschiedlichen Symbolen: 2× , 2× , 2× 
- 3 schwarze Zahlenwürfel mit  auf der 6

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Impressum
Spieldesign: Juhwa Lee | Illustration: Radja, Ulric | Grafikdesign: Ulric Maes
Redaktion & Produktion: Emmanuel Beltrando
Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese | Übersetzung & Redaktion: Ronja Lauterbach
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Sorry We Are French. © 2025 Sorry We Are French. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Spielvorbereitung

Stelle den **Kalender** auf eine ebene Fläche (Tisch, Regal, Sideboard etc.) und schlage die Januarseite auf. Positioniere **John** auf dem Feld für den 1. Januar und lege das **Magnetgegenstück** auf gleicher Höhe hinter die Januarseite, sodass John nicht verrutscht. Lege alle 5 **Würfel** in die Nähe des Kalenders. Zusätzlich benötigst du zum Spielen einen **Stift** (am besten einen Bleistift).



Spielidee

Jeder Monat offenbart eine neue Ebene von Johns Abenteuer mit neuen Regeln, okkulten Gegenständen und anderen Überraschungen. Jede Woche repräsentiert Johns Begegnungen in Arkhams Straßen. Jeden Tag musst du versuchen, Ermittlungen anzustellen, nach Hinweisen zu suchen und dich gegen Angriffe zu verteidigen.

Dabei darfst du immer 1 Feld deiner Wahl aus der aktuellen Woche abhandeln, mit Ausnahme des Sonntags. Jeder Sonntag markiert einen wichtigen Wendepunkt in Johns Abenteuer und stellt gleichzeitig den Höhepunkt der Woche dar, weshalb du diese Felder nur am jeweiligen Sonntag abhandeln darfst.

Du darfst an jedem Tag nur 1 Feld aus der aktuellen Woche abhandeln.



Spielablauf

Jeden Tag bewegst du John auf das Feld des aktuellen Tages und **handelst 1 Begegnung** aus der aktuellen Woche ab. Wenn du die Figur bewegst, achte darauf, dass das Magnetgegenstück hinter der Kalenderseite sich entsprechend mitbewegt.

Um eine Begegnung abzuhandeln, darfst du die 5 **Würfel 1 bis 3× würfeln** (du darfst nach dem 1. oder 2. Wurf aufhören, wenn du das willst). Beim Nachwürfeln darfst du so viele Würfel beiseite legen, wie du möchtest. Du darfst auch im 3. Wurf Würfel werfen, die du nach dem 1. Wurf beiseite gelegt hattest. Erst **nachdem du das Würfeln beendet hast**, entscheidest du, welche Begegnung du abhandelst.

Wichtig: Mehrere Begegnungen innerhalb einer Woche können denselben Wert haben. Du handelst trotzdem nur 1 Begegnung pro Tag ab. Du darfst nicht erneut eine Begegnung abhandeln, die du bereits abgeschlossen hast. Du darfst keine Begegnung wählen, die sich im nächsten Monat befindet.

Begegnung abschließen

Die Felder von Montag bis Samstag zeigen jeweils 1 Wert von 5 bis 15 und 1 von 3 **Symbolen**: Pistole, Lupe oder Taschenlampe. Diese Symbole zeigen die Art der Begegnung an: die Pistole steht für einen Kampf, die Lupe für eine Ermittlung, die Taschenlampe für eine Suche oder Verfolgungsjagd an dunklen und gefährlichen Orten.

Um eine Begegnung erfolgreich abzuschließen, müssen deine 3 schwarzen Zahlenwürfel **in der Summe** einen Wert zeigen, der **genauso groß oder größer ist als der Wert der Begegnung**. Zusätzlich muss **mindestens 1 deiner grünen Symbolwürfel das Symbol zeigen**, das bei der Begegnung abgebildet ist.

Hast du die Begegnung abgeschlossen, male das offene Buch mit dem Wert der Begegnung zur Erinnerung aus (oder streiche es durch).



BEISPIEL
Um diese Begegnung erfolgreich abzuschließen, müssen deine 3 Zahlenwürfel in Summe 11 oder mehr anzeigen. Zusätzlich muss mindestens 1 deiner Symbolwürfel das Taschenlampensymbol zeigen.

Hast du nach dem 3. Wurf keine Begegnung erfolgreich abgeschlossen, machst du nichts. Du hast an den anderen Tagen dieser Woche dann etwas mehr Auswahl.

Sonderbegegnung abschließen



Statt einer normalen Begegnung **musst** du am Sonntag die Sonderbegegnung abhandeln. Sonderbegegnungen haben einen **Wert zwischen 10 und 20** in einem Schild (statt einem Buch). Dieser Wert wird jedoch **um 1 reduziert für jede erfolgreich abgeschlossene Begegnung in derselben Woche** (also für jedes ausgemalte/durchgestrichene Buch). Durch deine erfolgreichen Ermittlungen und Konfrontationen bist du besser auf den Wochenhöhepunkt vorbereitet! Liegen

die vergangenen Wochentage im vorherigen Monat, zählen sie trotzdem für die Sonderbegegnung.

Ansonsten gelten die üblichen Regeln: Du darfst bis zu 3× würfeln, du musst mit der Summe deiner Zahlenwürfel den geforderten Wert erreichen oder übertreffen und mindestens 1 deiner Symbolwürfel muss das geforderte Symbol zeigen.

Du darfst die **Sonderbegegnung nur am Sonntag** abhandeln, wenn John sich auf dem Sonntagsfeld befindet.

BEISPIELE



John befindet sich auf dem Donnerstagsfeld vom 1. Januar. Nach 3 Würfen zeigen deine Zahlenwürfel 2×4 und 1×5, in Summe also 13. Da du außerdem eine Taschenlampe gewürfelt hast, entscheidest du dich, die Begegnung vom Freitagsfeld abzuschließen, die einen Wert von 11 oder höher und eine Taschenlampe erfordert. Du malst das entsprechende Buch aus.



Am Freitag bewegst du John 1 Feld weiter. Schon nach 2 Würfen hast du erneut eine Summe von 13 mit deinen Zahlenwürfeln erreicht. Da 1 deiner Symbolwürfel die Lupe zeigt, kannst du damit die Begegnung vom Donnerstag abschließen und malst deren Buch mit der 8 darauf aus.



Am Samstag bewegst du John erneut 1 Feld weiter. Nach 3 Würfen hast du mit deinen Zahlenwürfeln den Wert 10 erreicht. Zudem zeigt 1 deiner Symbolwürfel eine Pistole – genau richtig, um die Begegnung vom Samstagsfeld abzuschließen.



Am Sonntag bewegst du John auf das Feld mit der Sonderbegegnung, die einen Wert von 13 hat. Du musst heute diese Sonderbegegnung abhandeln. Da du an den vergangenen Tagen dieser Woche 3 Begegnungen abgeschlossen hast, wird der Wert um 3 reduziert auf 10. Nach 3 Würfen zeigen deine Zahlenwürfel in Summe 12 und 1 deiner Symbolwürfel bringt dir die geforderte Lupe. Damit hast du die Sonderbegegnung erfolgreich abgeschlossen und malst das entsprechende Schild aus.

Wahnsinn

Immer wenn **mindestens 1 Zahlenwürfel** am Ende einer Begegnung das Cthulusymbol  zeigt, erhöht sich Johns Wahnsinnsstufe (auch bei Sonderbegegnungen). Male dafür **1 der Wahnsinnsfelder** oben links auf dem Kalenderblatt aus.



Die Wahnsinnsstufe wird zu Beginn jedes Monats auf 0 zurückgesetzt.



BEISPIEL



Nach 3 Würfen erreichst du mit 2 deiner Zahlenwürfel den Wert 10 und 1 der Symbolwürfel zeigt die Pistole. Du kannst damit die Begegnung vom Samstag abschließen. Da der 3. Zahlenwürfel aber das Cthulusymbol  zeigt, musst du nicht nur das Buch der Begegnung, sondern auch 1 Wahnsinnsfeld ausmalen – Johns Wahnsinnsstufe ist von 0 auf 1 gestiegen.



Monat beenden

Notiere nach der letzten Begegnung des Monats dein Monatsergebnis im roten Kreis oben rechts auf der Seite.

- Du erhältst 5 Punkte für jede besiegte Sonderbegegnung in diesem Monat.
- Du verlierst 5 Punkte, wenn alle Wahnsinnsfelder in diesem Monat ausgemalt sind. (Du kannst dadurch auch ein negatives Monatsergebnis erreichen.)



Neuen Monat beginnen

Nimm John und das Magnetgegenstück am 1. Tag eines neuen Monats von der Seite des vergangenen Monats ab. Blättere den Kalender auf die nächste Seite weiter, um die nächste Ebene des Abenteuers zu erreichen, und positioniere John mit dem Magnetgegenstück wie bei der Spielvorbereitung auf dem 1. Feld des Monats. Auf der Rückseite des vorherigen Monats erfährst du, wie Johns Geschichte weitergeht. Zudem findest du dort neue Regeln, z. B. für neue Begegnungen oder magische Artefakte, die dir nun zur Verfügung stehen. Neue Regeln gelten grundsätzlich bis zum Ende des Jahres. So erwartet dich jeden Monat eine neue Überraschung. Bitte verderbe dir diese nicht, indem du die Neuerungen aus zukünftigen Monaten vorzeitig liest.

Spielende

Das Spiel endet am 31. Dezember. Blättere die Dezemberseite um und lies den Epilog auf der Rückseite. Zähle deine Punkte aus allen 12 Monaten zusammen und prüfe die Tabelle am Ende des Kalenders, um herauszufinden, wie gut du dich geschlagen hast.

Tipp: Diese Anleitung (und auch die Würfel) kannst du platzsparend im Innenraum des aufgestellten Kalenders aufbewahren. So hast du sie immer schnell zur Hand, wenn du etwas nachgucken willst, wie etwa die Vergabe der Punkte am Monatsende.

Du hast Regelfragen oder möchtest dich mit anderen Spielefans austauschen? Dann besuche unser Forum auf Discord:

discord.pegasus.de

