

CHAMBER OF WONDERS

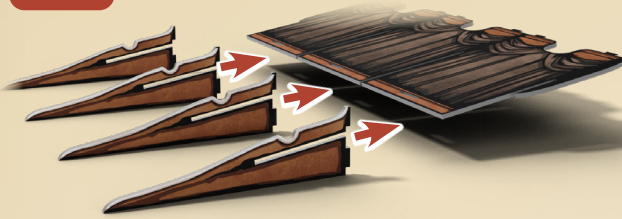
Als englische Gentlemen des 19. Jahrhunderts versucht ihr,
das erstaunlichste und am meisten beeindruckende
KURIOSITÄTENKABINETT
zu erstellen, das der Neid aller sein wird!



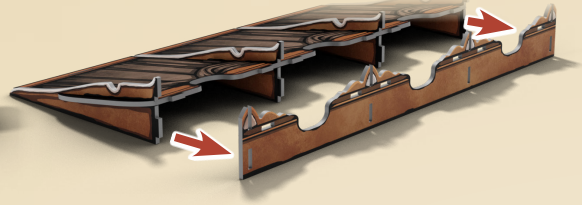
Copyright 2021 v0.4

LUDUS MAGNUS
STUDIO

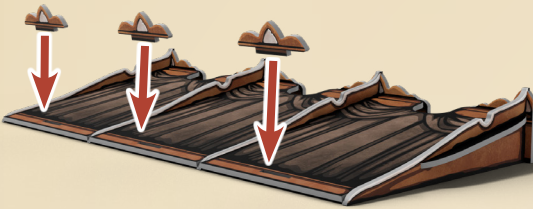
1



2



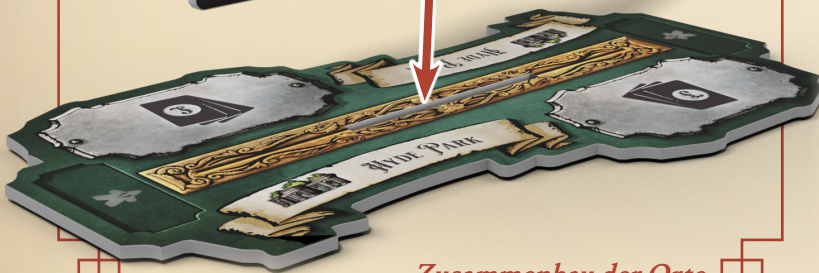
3



4



Zusammenbau der Vitrinen



Zusammenbau der Orte

CREDITS

Project Director: Andrea Colletti
 Game Design: Stefano Castelli e Diego Cerreti
 Development: Andrea Colletti
 Editing: Frank Calcagno
 Translation: Andreas Micheel
 Graphic Design: Luigi de Feo, Diana Maranzano, Paolo Scippo
 Art Director: Andrea Colletti
 Concept Artists: Giovanni Pirrotta
 Web Editors: Emiliano Caretti
 TTS Game Development: Diego Fonseca, Paolo Scippo, Luigi de Feo
 Kickstarter Manager: Andrea Colletti
 Production: Andrea Colletti
 Advertising and Fulfillment: Michele Mirizio, Emiliano Caretti

Spieler: Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Daniele Casali, Michele Morosini, Pier Luigi Ambrosini, Danilo Guidi, Michele Milizio, Emiliano Caretti, Luigi de Feo, Diego Fonseca, Paolo Scippo, Diana Maranzano, Fabio Braghettoni, Luca Bernardini, Tommaso Incechi, Fernando Armentano, Giovanni Pirrotta.



LONDON, ANFANG DES 19. JAHRHUNDERTS...

Gelangweilte Adlige, die nicht so recht wissen, wohin mit ihrem Reichtum, entdecken für sich einen neuen Zeitvertreib: Die Erstellung einzigartiger Kuriositätenkabinette.

Ihr werdet euch mit euren Freunden und Rivalen ein Rennen liefern, um zu sehen, wer die seltsamsten Objekte in ganz London aufreiben kann.

Dabei besucht ihr Auktionshäuser, treibt Handel mit zwielichtigen Hehlern und wühlt in den Geschäften Picadillys, in der Hoffnung, dort die ungewöhnlichsten Funde zu machen.

Wer von euch wird die beeindruckendste Sammlung ausstellen können?

ZIEL DES SPIELS

Chamber of Wonders ist ein Spiel für 2-4 Spielerinnen und Spieler. Das Ziel des Spiels ist es, das beste Kuriositätenkabinett zu schaffen, indem ihr mittels eurer Agenten in den verschiedensten Ecken Londons nach Wunderkarten sucht, diese sammelt und sie Teil eurer Ausstellung werden lasst.

Dabei sammelt ihr Ruhmpunkte, indem ihr eure Aktionen sorgfältig plant. Der Spieler oder die Spielerin mit den meisten Ruhmpunkten gewinnt.



KOMPONENTEN UND SPIELAUFBAU

Agenten (12)

Diese Figuren stellen eure Agenten dar, die ihr auf die Jagd nach Wundern schickt. Sie helfen euch bei der Entwicklung eures Kuriositätenkabinetts. Abhängig von der Anzahl der Mitspielenden nutzt ihr 2 oder 3 Agenten im Spiel:

- 2 Spielende: Ihr erhaltet je 2 Agenten
- 3 Spielende: Ihr erhaltet je 3 Agenten
- 4 Spielende: Ihr erhaltet je 2 Agenten

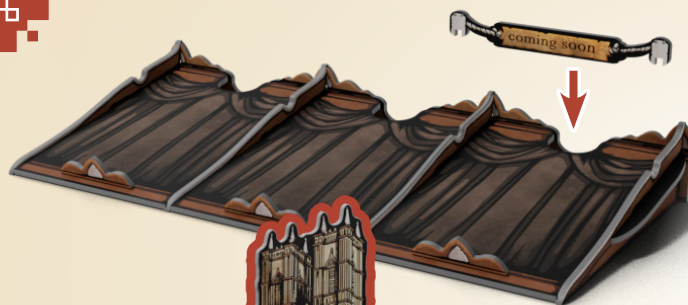
DAS SPIEL ZU ZWEIT:

Nachdem ihr beide eure beiden Agenten eingesetzt habt, nehmt ihr sie zurück in euren Vorrat und nutzt sie in dieser Runde noch einmal, sodass ihr je 4 Aktivierungen habt (und potentiell je 8 Wunderkarten platzieren könnt).



Vitrinen (12)

Ihr nutzt jeder bis zu 3 Vitrinen während des Spiels. Jede Vitrine hat dabei drei Fächer für Ausstellungsstücke. Platziert einen coming soon-Marker über ein Fach in jeder Vitrine.



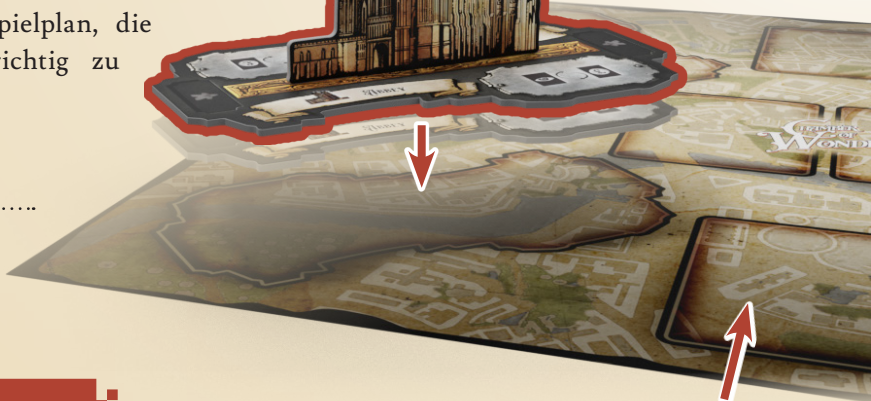
Spielplan (1)

Während des Spielaufbaus hilft euch der Spielplan, die verschiedenen Orte und Spielmaterialien richtig zu platzieren.

Orte (5)

In jedem Spiel nutzt ihr 4 der 5 verschiedenen Orte. Einigt euch vor dem Spiel, welche Orte ihr nutzen möchtet und platziert sie auf den vorgesehenen Plätzen auf der Karte.

Für euer erstes Spiel empfehlen wir, dass ihr die Orte mit dem ♥ wählt (siehe S.8 und S.9)



Kontaktkarten (6)

Diese Karten stellen die verfügbaren Kontakte während des Spiels dar. Mischt sie, zieht 4 Karten und platziert sie auf den vorgesehenen Plätzen auf der Karte.



Wunderkarten (92)

Diese Karten stellen die wunderbaren Artefakte dar, die ihr im Spiel erlangen könnt. Es gibt dabei 6 verschiedene Typen, die ihr am Symbol und der Farbe des Vorhangs unterscheiden könnt.

Mischt die Wunderkarten und platziert das Deck in der Mitte des Spielplanes. Zu Beginn des Spiels zieht jeder 3 Karten vom Deck und hält sie vor seinen Mitspielenden geheim. Deckt dann die oberste Karte des Decks auf und bildet mit ihr den Ablagestapel. Die Wunderkarten werden am Ende des Spiels eure hauptsächliche Quelle für Ruhmpunkte sein.



- A Name
- B Typ
- C Wert
- D Ruhmpunkte

Wichtig: Wenn der Stapel mit den Wundern während des Spieles mal ausgehen sollte, mischt den Ablagestapel wieder zu einem neuen Deck und legt wieder wie oben beschrieben die oberste Karte als erste Karte in den dann neuen Ablagestapel.

Pfundmünzen (50)

Die Münzen haben einen Wert von entweder 1 oder 3 Pfund. Ihr erhaltet je £8 zu Beginn des Spiels.



Grotesken-Marker (20)

Jeder Marker hat einen Wert von 2 bis 4.



Ruhmesmarker (24)

Diese Marker haben je einen Wert von 3 Ruhmpunkten. Ihr erhaltet sie, indem ihr zusätzliche Ziele erfüllt.



Legt die übrigen Münzen und alle Marker in einen Vorrat, der von allen gut erreicht werden kann.

Wer zuletzt ein Museum besucht hat, wird Startspieler oder Startspielerin!

**IHR SEID JETZT BEREIT,
DAS SPIEL ZU BEGINNEN!**

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler werdet ihr reihum jeweils euren Zug ausführen. Der Zug besteht dabei aus zwei Phasen, die in dieser Reihenfolge abgewickelt werden müssen:

1. AGENTEN AUSSENDEN

Platziere einen Agenten auf einen passenden Platz eines Londoner Ortes, um dessen Effekt zu nutzen.

Ihr könnt Agenten niemals an einen Ort schicken, an dem sich bereits einer eurer Agenten befindet.

Es passieren nun zwei Dinge:

- Ihr aktiviert den Effekt des Ortes (siehe S. 8-9). Dies müsst ihr tun.
- **(Optional)** Du kannst die Fähigkeit von einer der beiden Kontaktkarten nutzen, die angrenzend an den Ort ausliegen, den Du aktivierst. Dies kannst Du zu einem beliebigen Zeitpunkt in Phase 1 machen (siehe Seite 7).



Ihr könnt keine Agenten dorthin entsenden, wo schon ein anderer Agent von euch steht, sehr wohl aber dorthin, wo schon Agenten anderer Spieler stehen.

2. DAS KABINETT BESTÜCKEN

In dieser Phase könnt ihr Wunder in euren Kabinetten ausstellen.

Wählt dazu geheim eine Wunderkarte aus eurer Hand (oder mehr, wenn ihr ein Set formen könnt, siehe S. 10). Zeigt euch dann gleichzeitig eure gewählte(n) Karte(n) und platziert die Auswahl in ein freies Fach einer eurer Vitrinen.

Ihr könnt Wunderkarten, die sich in euren Vitrinen befinden, weder in andere Fächer verschieben, noch entnehmen. Ebenfalls könnt ihr keine Wunder in Fächer legen, in denen sich bereits Wunder aus früheren Zügen befinden. (Zum Beispiel ist es nicht möglich, ein weiteres Buch in ein Fach zu legen, in dem schon ein Set von Büchern liegt).



Ein einzelnes Fach kann eine oder mehrere Wunderkarten enthalten:

- Ein einzelnes Wunder jedweden Typs (auch ein Buch oder Monsterteil)
- Ein Set, das aus bis zu 4 verschiedenen Büchern besteht
- Ein Monster -Set, das aus bis zu drei Wunderkarten bestehen kann: Ein Kopf, ein Körper und Beine

Sobald beide Phasen gespielt wurden, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle all ihre Agenten eingesetzt haben.

DAS KABINETT ERWEITERN

In ein Fach mit einem coming soon -Marker können keine Wunderkarten gelegt werden. Ihr könnt jederzeit £5 bezahlen, um einen coming soon -Marker von einem Fach eurer Wahl zu entfernen.



KONTAKTE

Ihr könnt während eurer Züge die Fähigkeit von einem der beiden Kontaktkarten nutzen, die in den Gassen neben dem Ort stehen, den ihr mit eurem Agenten besucht.

Die Fähigkeit könnt ihr vor oder nach dem Besuch des Ortes auslösen. Wenn ihr nicht wollt, müsst ihr die Fähigkeit nicht nutzen. .



MR. DREYFUSS (Bankier):

Du erhältst £3 von der Bank.



J.K. FEZZIK (Informant):

Du kannst eine Wunderkarte vom Deck ziehen.



**SIR PEBBLETON
(Wohltäter):**

Ziehe zwei Karten vom Deck.
In Spielerreihenfolge ziehen
alle anderen dann je eine
Karte.



CPT. REK (Hehler):

Wirf eine Wunderkarte von
der Hand ab und erhalte ihren
Wert in Pfund.



BUTCH (Zimmermann):

Du kannst einen coming
soon-Marker von einem
Deiner Fächer entfernen.



CLORIS (Seherin):

Schaue Dir die oberste Karte
des Wunderdecks geheim
an. Du kannst sie wieder
zurücklegen oder abwerfen.

ORTE

Hier findet ihr berühmte Orte aus London, deren unterschiedliche Effekte ihr nutzen könnt, indem ihr Agenten zu ihnen entsendet. Auf jedem Ort findet ihr zwei unterschiedliche Effekte mit ähnlichen Mechanismen.

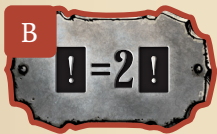


WHITECHAPEL



Neugier tötete die Katze...

Alle Spieler außer Dir ziehen eine Karte. Dann deckst Du die oberste Karte auf und entscheidest, ob Du eine weitere Karte aufdecken möchtest. Dies kannst du beliebig oft tun. Solltest Du eine Karte aufdecken, die denselben Typ hat wie einer bereits von Dir aufgedeckte Karte, wirf alle aufgedeckten Karten ab, dann endet Dein Zug sofort. Wenn Du vorher aufhörst, kannst du alle aufgedeckten Karten ziehen.



Ich setze auf Rot!

Beginnend mit Dir benennen alle reihum je einen Kartentyp und decken dann zwei Karten auf. Karten des gewählten Typs können auf die Hand genommen werden.



WESTMINSTER



Das ist gelebter Sozialismus!

Ihr zieht alle je 3 Karten und wählt eine. Eine der beiden verbliebenen gebt ihr nach rechts, die andere nach links weiter. (Hinweis: Im 2-Spieler-Spiel wählt ihr beide je eine Karte und gebt dem Gegenüber die anderen beiden).



Wer reichlich gibt, wird gelobt.

Ihr zieht alle je 3 Wunderkarten, wählt eine und gebt die anderen beiden nach rechts weiter. Dann

wählen ihr aus den nun verbliebenen 2 Karten noch eine aus und gebt die letzte Karte nach rechts weiter. Diese drei Karten könnt ihr zu euren Handkarten hinzufügen.



HYDE PARK



5 Pfund zum ersten, zum zweiten und zum Dritten. Verkauft!

Decke so viele Karten auf, wie Spielerinnen und Spieler am Spiel teilnehmen. Wähle eine der Karten. Du kannst zuerst ein Startgebot von £1 abgeben (oder passen). Reihum können nun alle anderen Spieler das Gebot um £1 erhöhen oder passen. Wer einmal gepasst hat, kann nicht wieder bieten. Wer die Auktion gewinnt, zahlt den gebotenen Betrag und behält die Karte. Wiederholt die Auktion für die verbliebenen zwei Karten. Wenn eine Karte keine Gebote erhält, wird sie abgeworfen.



Ich wette...

Decke so viele Karten auf, wie Spielerinnen und Spieler am Spiel teilnehmen. Wähle eine der Karten. Nehmt nun alle verdeckt eine beliebige Menge an Münzen in die Hand (sogar 0), haltet die Münzen in eurer Faust in die Tischmitte und öffnet sie gleichzeitig. Wer am meisten geboten hat, gibt die Münzen an Dich und erhält die Karte dafür. Bei Gleichstand entscheidest Du, wer die Karte kaufen wird. Wiederholt die Aktion für die verbliebenen zwei Karten. Wenn eine Karte keine Gebote erhält, wird sie abgeworfen.





BANK OF ENGLAND



Hohe Nachfrage.

Beginnend mit Dir könnt ihr reihum alle je eine Wunderkarte von der Hand verkaufen. Ihr erhaltet dabei den um 3 erhöhten Wert der verkauften Karte in Pfund. Die verkauften Karten wandern in den Ablagestapel.



Angebot! Nur heute!

Beginnend mit Dir könnt ihr alle reihum je drei Wunderkarten von der Hand verkaufen. Ihr erhaltet dabei den Wert der verkauften Karten in Pfund. Die verkauften Karten wandern in den Ablagestapel.



ABBEY



Zeit für Geschenke.

Ziehe verdeckt so viele Wunderkarten vom Deck, wie Spielerinnen und Spieler am Spiel teilnehmen. Schau Dir die oberste Karte an und gib sie entweder an jemanden weiter oder behalte sie. Wiederhole dies für alle Karten des Stapels – allerdings dürfen alle nur je eine Karte erhalten, inklusive Dir.



Das klingt wie ein fairer Handel...

Wählt alle eine Karte von der Hand und werft sie in den Ablagestapel. Dann ziehen alle Spieler, beginnend mit Dir, eine Wunderkarte vom Stapel. Wenn jemand nicht abwerfen kann, kann dennoch eine Karte gezogen werden.






WUNDER

Wunderkarten repräsentieren die Artefakte und seltenen Gegenstände, die ihr in eurem Kuriositätenkabinett ausstellen wollt. Es gibt sechs unterschiedliche Arten von Wunderkarten, die ihr am Symbol und der Farbe des Vorhangs erkennen könnt. Jeder Typ hat dabei seine eigenen Regeln:

MONSTER (18)



Monsterkarten gibt es als  Köpfe,  Körper und  Beine. Diese können entweder einzeln oder als Set von allen 3 verschiedenen Körperteilen in ein Fach einer Vitrine gelegt werden. Es ist nicht möglich, nur zwei Teile in einem Fach auszustellen. Wenn Du ein komplettes Set von 3 verschiedenen Teilen ausstellst, erhältst Du noch einen Ruhmesmarker und legst diesen auf das Fach mit dem Set.

GROTESKEN (12)



Jedes Mal, wenn Du eine Groteske in ein Fach legst, ziehst Du einen Grotesken-Marker und platzierst diesen verdeckt auf dieser Karte. Nur Du darfst Dir den Marker ansehen.

Am Ende des Spiels erhält der- oder diejenige mit den meisten Totenköpfen auf den gesammelten Markern einen zusätzlichen Ruhmesmarker. Bei Gleichstand ziehen die Beteiligten solange jeweils einen weiteren Grotesken-Marker, bis der Gleichstand aufgelöst ist.

LEGENDÄRE ARTEFAKTE (18)



Jedes Mal, wenn Du ein legendäres Artefakt in ein Fach legst, das noch nicht im Spiel ist platzierst Du einen Ruhmpunkt darauf. Wenn jemand anderes das gleiche legendäre Artefakt später ausstellt, wird dieser Ruhmpunkt abgelegt und niemand erhält einen dafür.

SCHÄTZE (12)



Wenn Du einen Schatz in ein Fach legst, erhältst Du sofort £3 von der Bank.

ARKANE ARTEFAKTE (12)



Am Ende des Spiels ist jedes arkane Artefakt so viele Ruhmpunkte wert, wie Du unterschiedliche Arten von Wunderkarten besitzt (inkl. arkaner Artefakte, Monsterkarten zählen unabhängig vom Körperteil als Art Monster).

BÜCHER (20)



Es gibt 4 Sorten von Büchern. Bis zu 4 unterschiedliche Bücher können in einem Fach ausgestellt werden.

Abhängig davon, wie viele Bücher in einem Set liegen, ist am Ende des Spiels jedes Set von Büchern unterschiedliche viele Punkte wert:

- 1 Buch = 1 Ruhmpunkt
- 2 unterschiedliche Bücher = 4 Ruhmpunkte
- 3 unterschiedliche Bücher = 9 Ruhmpunkte
- 4 unterschiedliche Bücher = 16 Ruhmpunkte



ENDE DES SPIELS

Wenn der letzte Agent gesetzt wurde und alle passenden Phasen durchgespielt wurden endet das Spiel. Nun zählen alle ihre Ruhmpunkte:

- Ruhmpunkte für alle Wunderkarten in ihren Vitrinen (Aufgedruckte Ruhmpunkte bzw. besonders bei Büchern und Arkanen Artefakten)
- Ruhmpunkte für Ruhmesmarker (je 3 Ruhm)
- Einen Ruhmpunkt für je £3

Dann ziehen alle jeweils einen Ruhmpunkt für jede Wunderkarte ab, die sie noch in ihrer Hand halten.

Der Spieler oder die Spielerin mit den meisten Ruhmpunkten gewinnt!

Unentschieden: Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit den meisten ausgestellten Wunderkarten (alle Karten zählen, auch die aus Sets). Im Falle eines weiteren Gleichstandes gewinnt derjenige, der am meisten Pfund übrig hat. Sollte immer noch ein Gleichstand bestehen, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Beispiel

In einem 3-Spieler-Spiel mit Paolo, Diana und Diego hat Paolo den letzten Zug. Nachdem beide Phasen abgehandelt wurden, ist es Zeit, Ruhmpunkte zu zählen.

Diana hat insgesamt 10 Wunderkarten in 7 Fächern gesammelt und erhält dadurch 36 Punkte. Sie addiert dazu die Ruhmpunkte der beiden Ruhmesmarker (=6 Punkte), die sie erhalten hat, weil sie ein komplettes Monsterset ausgestellt hat und die einzige war, die eine Rätselkiste ausgestellt hat (siehe S.10, legendäre Artefakte). Abschließend erhält sie noch 2 Punkte für ihre 7 Pfund.

Da sie nur eine Wunderkarte in der Hand hat, zieht sie 1 Punkt ab und beendet das Spiel mit 43 Punkten.

Paolo hat sich auf die Sammlung von Büchern konzentriert und kommt bei 11 Wundern in 8 Fächern auf 39 Punkte. Er hat einen Ruhmesmarker (3 Punkte) den er hat, weil er als einziger die Lanze ausgestellt hat (legendär). Mit 4 Pfund erhält er noch einmal 4 Punkte.

Da er keine Karten mehr in der Hand hat,

werden keine Punkte mehr abgezogen, sodass er das Spiel mit 46 Punkten beendet.

Diego schließlich hat viel Geld gesammelt. Mit seinen 10 Wundern in 8 Fächern erhält er 38 Punkte.

Dazu kommen die Punkte von zwei Ruhmesmarkern (die 6 Ruhm wert sind), die er durch ein komplettes Monster und das Platzen der einzigen Steintafel erhalten hat. Für seine 14 Pfund erhält er noch 4 Punkte, muss aber 3 Punkte abziehen, da er noch 3 Wunderkarten auf der Hand hat. Insgesamt kommt er so auf 45 Punkte.

Diana und Diego zeigen nun noch ihre Grotesken-Marker (Paolo hat keine). Diana hat zwei Marker mit 4 Totenköpfen während Diego einen mit 3 Totenköpfen hat. Diana erhält dadurch noch einen Ruhmesmarker (3 Punkte) und hat somit 46 Punkte.

Der Gleichstand zwischen Diana und Paolo wird nun aufgelöst, indem die ausgelegten Wunderkarten gezählt werden. Hier hat Paolo mehr und gewinnt das Spiel.

