PERSEVANT

Spielanleitung

PERSEVANT

"So wie die Ritter ihre Knappen, hatten die Herolde ihre Persevanten, die sie stets begleiteten und von ihnen lernten, um später einmal ihr Handwerk auszuüben"

Kommt dann also zusammen, Anwärter, Emporkömmlinge, Raubtiere. Unter all den jungen Leuten des Reiches wurdet ihr ausgewählt, als Persevanten im Wettstreit um die Krone des Herolds zu fechten.

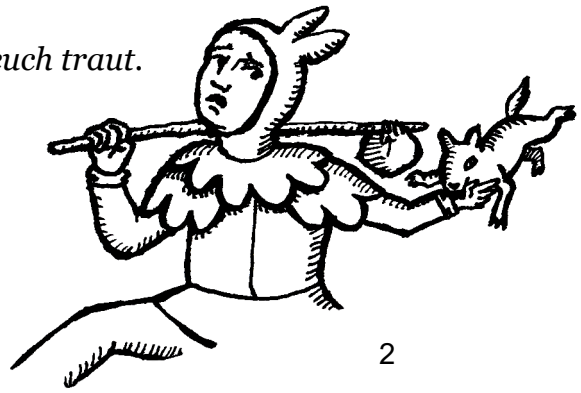
Doch der Herold trägt kein Schwert am Arm und keinen Schild, er trägt keine Rüstung am Körper und keinen Helm. Der Herold ist ein Meister der Worte und Wappen, ein Spieler im Hinterzimmer, die verdeckte Karte auf der Hand.

Seine List ist sein Schwert, sein Wissen ist sein Schild, seine Wappen sind seine Rüstung. Der Herold flaniert auf den Festen von Königen, ist Berater wie Gesandter zugleich und muss so ein wahrer Meister seiner Fähigkeiten sein, will er sich aus der langen Reihe von Anwärtern durchsetzen.

Hat einer von euch das Zeug dazu? Glaubt ihr wahrhaft täuschen und tricksen zu können und das Spiel mit Wappen und Lüge zu beherrschen? Dann nehmt eure Karten auf, entdeckt, dass Hell nicht immer leuchtet, Dunkel sich nicht nur in der Nacht findet und oft der Reiche von Armut belagert ist. Wie die Fahne im Winde, ist es mit der Gunst und wer wahrhaft, wahrhaft für sein Haus werben will, der braucht Courage, der benötigt den Zug des Glückes, der darf sich in seinen Zielen nicht zu schnell verraten.

Dies, junge Leute, ist euer Weg zur Macht, doch nur wenige sind befähigt ihn zu gehen. Als was werdet ihr euch offenbaren? Werdet ihr versagen, kaum dass ihr den ersten Schritt gemacht habt – zusammengekrümmt zu einem kümmerlichen Bündel am Rande des Weges des Ehrgeizes? Werden Andere euch überholen, auf dass ihr auf der Strecke bleibt, nach einem Tropfen von Einfluss dürstend? Oder seid ihr, tatsächlich ihr ganz persönlich, dazu gemacht ein Herold zu sein, auf Festen zu Tanzen, den süßen Geschmack wahrer Macht zu kosten?

Beginnt dann also, beginnt mit dem Spiel… wenn ihr euch traut.



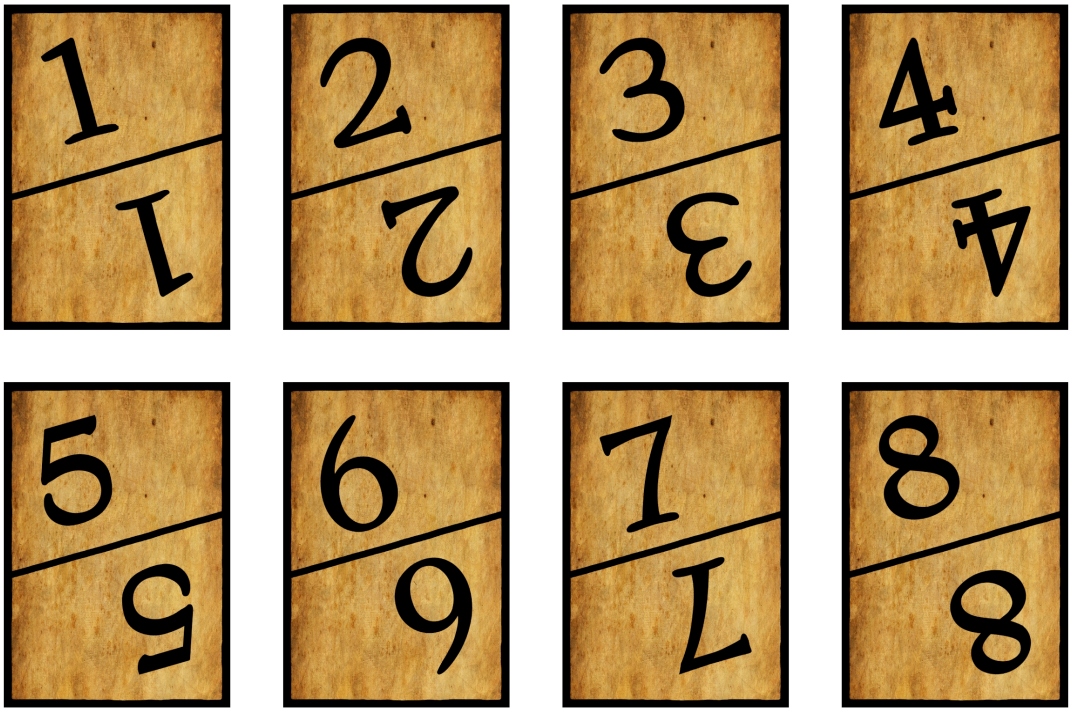
Überblick / Zusammenfassung:

Persevant ist ein Kartenspiel für 2-8 Spieler, das mit gerader Spieleranzahl nicht nur gegeneinander sondern auch als Team-Spiel gespielt werden kann.
Ziel des Spiels ist es dabei, als Heroldsanwärter um die Gunst der sechs hohen Häuser zu werben.
Dieses Ziel wird durch Stiche erreicht, die man für seine Seite erringen kann. Sollte jeder für sich spielen, so gewinnt der Spieler mit der höchsten, sich daraus ergebenden, Punktzahl. Sollte hingegen in Teams gespielt werden, so zählen hierbei nicht nur die durch die Stiche gewonnen Punkte, sondern auch die Häuser für welche die Stiche gewertet werden. Hierbei gewinnt das Team, das die Gunst der meisten hohen Häuser bis zum Spielende für sich verdienen kann.

Spielmaterial:

- 8 Feldkarten
- 6 Teamkarten
- 8 Karteneffekt Listen
- 72 Spielkarten

Feldkarten:



Feldkarten sind optionale Karten. Ihre Aufgabe ist es zu markieren wo sich die Spielfelder befinden und um welches Feld es sich handelt. Feldkarten sind daher insbesondere für neue Spieler zu empfehlen und können bei geübten Spielern ohne Probleme weggelassen werden.

Karteneffekt Liste:

Karteneffekte

Die Effekte aktivieren sich nur bei Setzen und Trumpfen

A **1 | I Der Narr –** Der Stich ist nur 1 Punkt wert.

2 | II Der Stern – Sollte der Stern allein verbrennen, so muss der Leger dieser Karte eine Handkarte abwerfen.

3 | III Die Liebenden – Wähle einen Spieler. Tausche mit diesem Spieler verdeckt eine Karte. Die Tauschenden müssen dabei immer zuerst das Haus der Liebenden bedienen.

H **4 | IV Die Gerechtigkeit –** Wähle einen Spieler. Gib ihm verdeckt eine Karte. Dieser muss dir die höchste Karte des gleichen Hauses zurückgeben. Sollte er keine besitzen, gibt er dir stattdessen eine seiner Wahl.

5 | V Der Eremit – Der Eremit kann allein einen Stich gewinnen, welcher dann aber nur 1 Punkt bringt.

6 | VI Der Gehängte – Du musst allen Spieler eine Handkarte des Hauses des Gehängten vorzeigen.

F **7 | VII Das Rad des Schicksals –** In dieser Runde sind 1 Punkt Stiche 3 Punkte wert und umgekehrt.

8 | VIII Die Sonne – Die Sonne kann nur überboten werden.

9 | IV Der Obelisk – Der Stich bringt 3 Punkte.

K **10 | X Der Turm –** Der Turm kann nur übertrumpft werden.

11 | XI Der Mond – Füge eine verbrannte Karte der Wertigkeit 10 oder niedriger deiner Hand hinzu.

12 | XII Das Gericht – Die Wertigkeit dieser Karte wird zu 0.

D **13 | XIII Der Tod –** Verbrenne alle Karten eines Feldes.

14 | XIV Die Welt – Ändert die Richtung des Stichs. Karten werden nur von jenen niedrigerer Wertigkeit getrumpft und überboten.

15 | XV Die Herolde der Häuser – Der Herold kann nicht überboten werden. Er wird von allen höheren Karten andere Häuser übertrumpft.

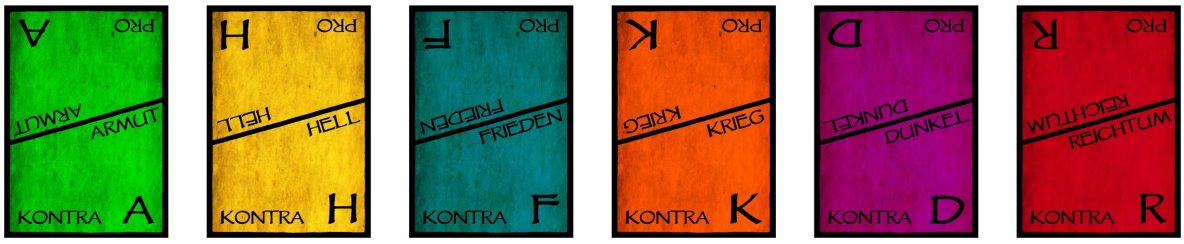
R **16 | XVI Der Herrscher –** Verbrenne den Stich.

17 | XVII Hohes Haus – Werfe 2 Handkarten ab.

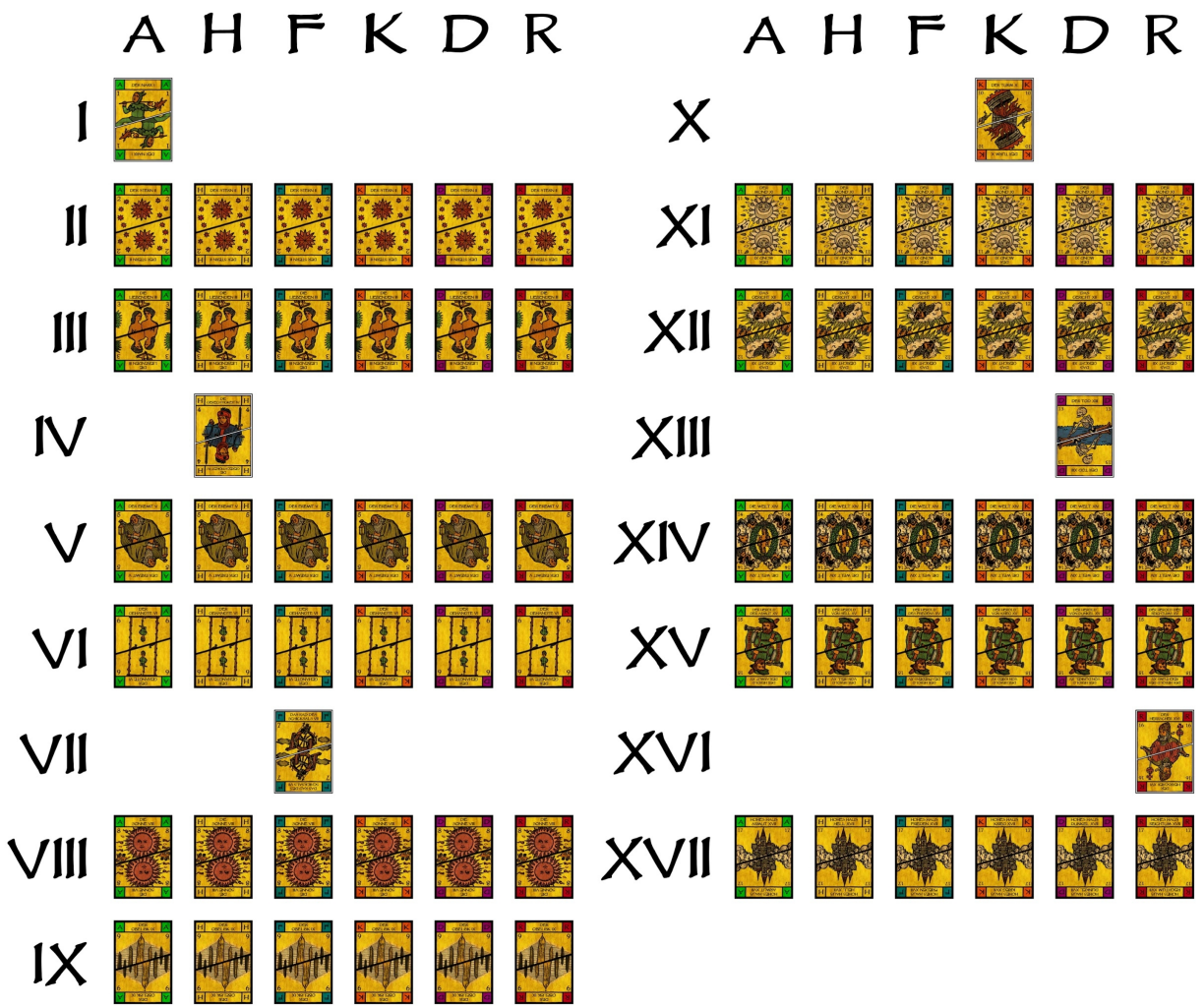
In der Liste der Karteneffekte sind alle Effekte aller Karten aufgelistet. Diese Liste sollte jeder Spieler beim Spielen neben sich ausliegen haben, um alle Effekte immer präsent zu haben.

Teamkarten:

Teamkarten werden nur für das Spielen in Teams benötigt. Jede Teamkarte vertritt ein Haus für das geworben werden kann. Die Pro- und Kontraseiten zeigen dabei die beiden Teams an und wo ihre gewerteten Stiche angelegt werden.



Spielkarten und ihre Verteilung:

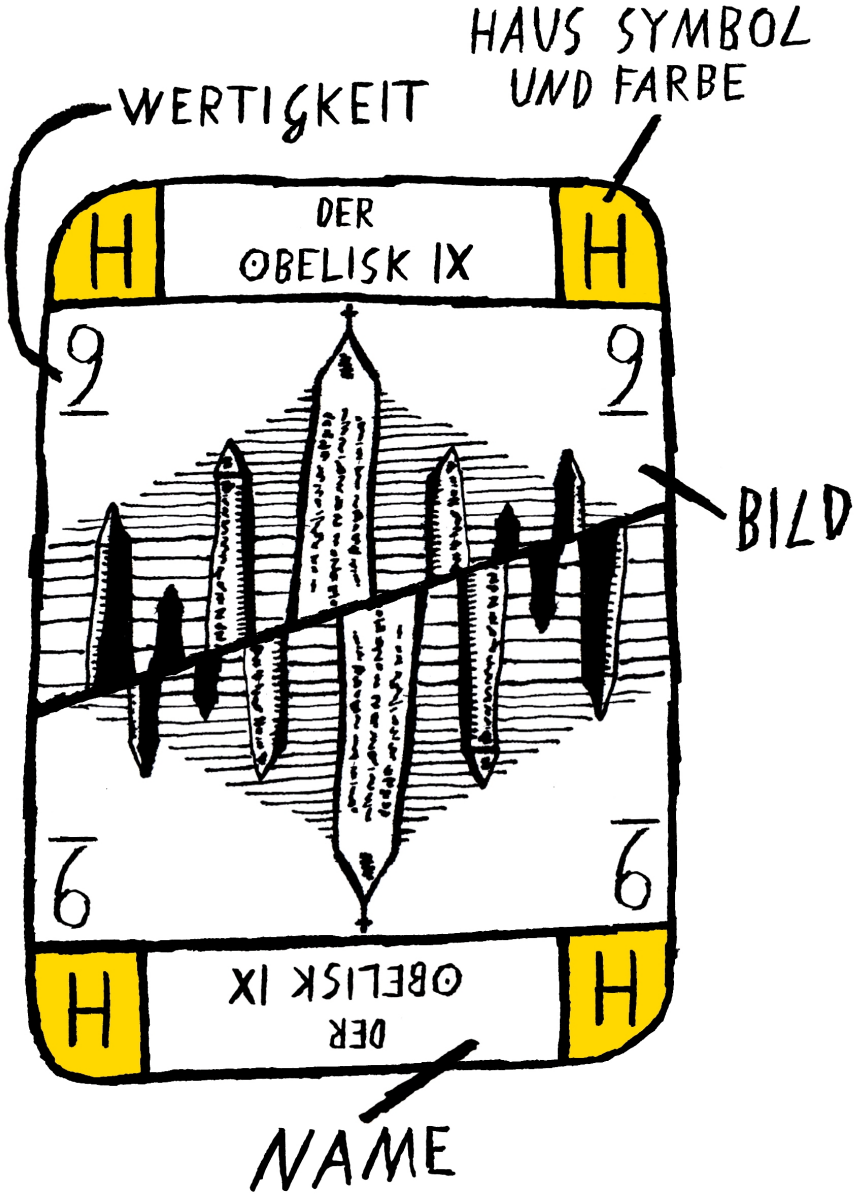


Es gibt insgesamt 72 Spielkarten, welche sich gleichmäßig auf 6 Häuser verteilen. Häuser sind hierbei vergleichbar mit Farben in herkömmlichen Kartenspielen. Die Kartenwerte reichen von 1-17, wobei ihre Anzahl pro Wertigkeit ungleich verteilt ist. Viele Karten sind in allen 6 Häusern vertreten, während andere nur als Einzelkarten vorhanden sind. Jedes Haus besitzt hierbei eine Einzelkarte, die nur in dem entsprechenden Haus vorhanden ist.

Spielaufbau / Grundlagen:

Persevant kann als Team oder auch jeder gegen jeden gespielt werden. Dabei bauen beide Varianten aber auf dem selben grundlegenden Spielprinzip auf.

Den Spielkarten sind mehrere Informationen zu entnehmen. Die wichtigsten Bestandteile einer Karte sind dessen **Wertigkeit** und das **Haus** der Karte. Die **Wertigkeit** einer Karte gibt ihre Stärke an und ist ebenfalls in der Mitte der Karte in römischen Zahlen zu finden. Das **Haus** einer Karte wird in der Kartenecke durch den Anfangsbuchstaben des Hauses und einer dazugehörigen **Farbe** angezeigt.



Die Häuser und ihre Kürzel:

A = Armut

H = Hell

F = Frieden

K = Krieg

D = Dunkel

R = Reichtum

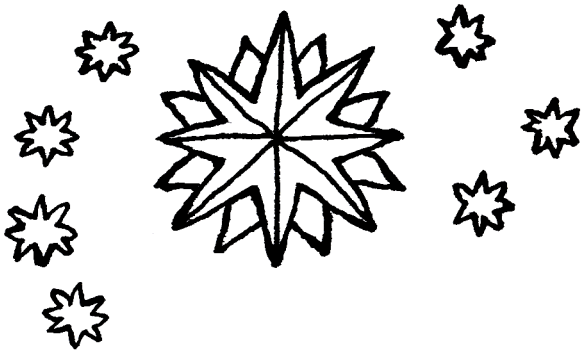
Außerdem beinhaltet jede Karte ein **Bild** und einen **Namen**, welche aufzeigen um welche Karte es sich handelt.

Das Spielfeld:

Das Spielfeld auf dem Persevant gespielt wird, bildet sich abhängig von der Spieleranzahl dynamisch. Dabei besteht das Spielfeld immer aus Feldern gleich der Anzahl an Spielern.

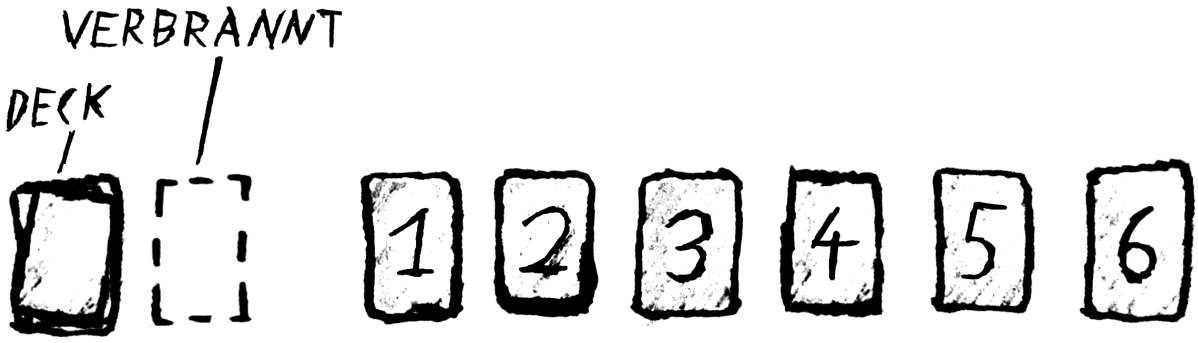
So spielt man z.B. bei 2 Spielern mit 2 Feldern:

Für neue Spieler empfiehlt es sich die beigelegten Feldkarten zu benutzen, um besser zu verstehen wo sich die Felder befinden und um welches Feld es sich handelt. Diese sind jedoch für das Spiel nicht notwendig und können bei geübten Spielern ohne Probleme weggelassen werden.



Und bei 5 Spielern mit 5 Feldern:

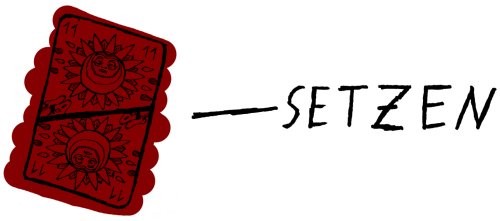
Das Spielfeld besteht neben den eigentlich Feldern, auf die Karten gespielt werden, noch aus einem **Kartendeck** von dem jede Runde Karten gezogen werden und aus einem Ablagefeld auf das **verbrannte Karten** gelegt werden. Das Spielfeld sollte so aufgebaut sein, dass das Deck ausliegt, danach ein freier Platz für mögliche verbrannte Karten gelassen wird und danach die Feldkarten mit ansteigender Zahl gleich der Spielerzanzahl ausgelegt werden.



Aufbau des Spielfeldes für 6 Spieler

Wie Karten gespielt werden:

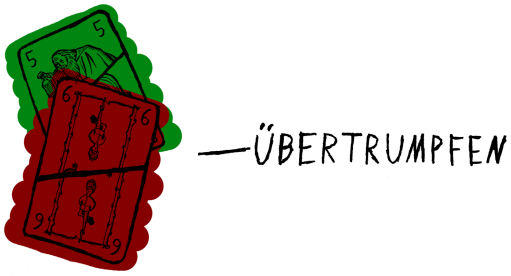
In Persevant gibt es nur drei verschiedene Möglichkeiten, wie Karten gespielt werden können.
Man kann Karten **setzen**, sie **überbieten** und **trumpfen**.



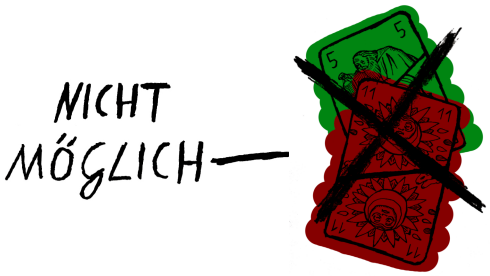
Wenn eine Karte auf ein leeres Feld gespielt wird, heißt dies **setzen**. Es wird somit ein freies Feld besetzt. Karten können ohne Einschränkungen auf leere Felder gesetzt werden.

Wenn bereits eine Karte offen ausliegt, kann diese **überboten** werden, indem eine höhere Karte des selben Hauses auf sie gespielt wird. Diese überbietet damit das letzte Gebot eines anderen Spielers.
Beispiel: Sollte eine Karte der Wertigkeit 5 von Haus Reichtum ausliegen so kann eine Karte der Wertigkeit 11 von Haus Reichtum auf diese gespielt werden.

Alternativ kann auch eine Karte eines anderen Hauses mit einer Wertigkeit von **exakt** 1 höher auf die ausliegende Karte gelegt werden. Dies heißt dann **trumpfen**. Diese Karte trumpft damit das vorige Haus und wechselt dadurch das aktuelle Haus des Stiches.
Beispiel: Sollte eine Karte der Wertigkeit 5 von Haus Reichtum ausliegen, so kann eine Karte der Wertigkeit 6 eines anderen Hauses auf diese gespielt werden.



Nicht möglich ist es eine Karte eines Hauses auf eine bereits ausliegende Karte eines anderen Hauses zu spielen, wenn sich deren Wertigkeit um 2 oder mehr unterscheidet.
Beispiel: Sollte eine Karte der Wertigkeit 5 von Haus Reichtum ausliegen, so kann nicht eine Karte der Wertigkeit 11 eines anderen Hauses auf diese gespielt werden. Nur Karten mit exakt 1 höherer Wertigkeit können auf ein anderes Haus gespielt werden.



Um Punkte und damit das Spiel zu gewinnen, müssen Spieler **Stiche** für sich oder ihre Seite erringen. Ein **Stich** besteht dabei aus zwei oder mehr Karten, die aufeinander gespielt wurden. Karten, die als einzelne Karte auf einem Feld ausliegen, zählen dabei

nicht als Stich und werden am Ende der Runde **verbrannt**. Ein **Stich** gehört dem Spieler oder der Seite, welche die **oberste Karte** des Stiches gespielt hat.

Spielvarianten:

Aufbauend auf den Grundlagen, welche Informationen Karten enthalten, wie das Spielfeld aufgebaut ist und wie Karten gespielt werden, kann Persevant in zwei Varianten gespielt werden. Beide Varianten basieren dabei größtenteils auf den selben Regeln.

Solo-Spiel:

In diesen Format Spielen alle Spieler gegeneinander um den Sieg. Dies ist die kürzere beider Varianten, kann mit 2-8 Personen gespielt werden und ist für neue Spieler einfacher zu verstehen.

Team-Spiel:

Im Team-Spiel teilen sich im Verlauf des Spiels alle Spieler in zwei gleich große Teams auf, welche sodann gegeneinander antreten. Durch den Teamcharakter kann diese Variante nur mit 2, 4, 6 und 8 Spielern gespielt werden.

Regeln des Solo-Spiels:

Das Spiel beginnt damit, dass jeder Spieler Handkarten erhält.
Dabei ist die Anzahl der Handkarten, die jeder Spieler erhält und die Anzahl der Karten die pro Runde nachgezogen werden, von der Spieleranzahl abhängig. Bei 5 und 7 Spielern werden zusätzlich zwei Karten aus den Kartenstapel entfernt, damit die Karten gleich verteilt werden können.

	Start Karten	Nachziehen	Weglassen
2 Spieler	9	3	-
3 Spieler	9	3	-
4 Spieler	9	3	-
5 Spieler	8	3	2
6 Spieler	6	3	-
7 Spieler	7	3	2
8 Spieler	6	3	-

Wenn Karten weggelassen werden, kommen diese auf den Stapel der verbrannten Karten und sind vor Spielbeginn für alle Spieler einsehbar.

Als nächstes muss entschieden werden, welche Person in der ersten Runde anfängt. Dazu zeigen alle Spieler eine Karte ihrer Wahl vor. Der Spieler welcher hierbei die Karte mit der höchsten Wertigkeit vorzeigt, eröffnet das Spiel. Sollten dabei zwei oder mehr Spieler, Karten gleicher Wertigkeit vorzeigen, entscheiden die Häuser der Karten wer beginnt. Nach den Häuserkürzeln beginnend **R > D > K > F > H > A**.
Beispiel: Sollten drei Spieler die Karten „Mond von Reichtum“ [11], „Gericht von Armut“ [12] und „Gericht von Frieden“ [12] vorzeigen, beginnt der Spieler der das Gericht des Hauses Frieden vorgezeigt hat.

Nachdem nun ausgemacht wurde, wer anfängt, beginnt die erste Runde. Gespielt wird hierbei im Uhrzeigersinn. Eine Runde hat hierbei immer den selben Ablauf:

1. Zugzwang
2. Karten spielen
3. Rundenende
4. Verbrennen einzelner Karten
5. Ermitteln wer die nächste Runde beginnt
6. Stiche werten

1. Zugzwang:

Jeder Spieler **muss** in dem ersten Zug seiner Runde eine Karte spielen! (Siehe Seite 8). Hierbei ist es auch immer möglich eine Karte zu spielen, da zu diesem Zeitpunkt stets ein freies Feld existiert, auf das eine Karte gesetzt werden kann. Der einzige Fall, in dem ein Spieler keine Karte spielen muss, ist wenn er keine Handkarten mehr besitzt.

2. Karten spielen:

Nach dem Zugzwang können weitere Karten gespielt werden. Dabei kann jeder Spieler in seinem Zug **eine** Karte spielen oder seinen Zug **passen**. Wenn ein Spieler seinen Zug passt, heißt dies **nicht,** dass er diese Runde keine weiteren Karten mehr spielen kann. Solange die Runde nicht beendet wurde, entscheidet jeder während seines Zuges neu, ob er eine Karte spielt oder passt.

3. Rundenende:

Eine Runde endet erst, wenn alle Spieler hintereinander ihren Zug gepasst haben. Solange dies aber nicht passiert, wird die Runde fortgeführt.

4. Verbrennen einzelner Karten:

Wenn die Runde beendet ist, werden als erstes die einzelnen Karten verbrannt. Da nur Stiche *(Kartenstapel von 2 oder mehr Karten)* Punkte bringen, werden die einzelnen Karten weggelegt und nicht gewertet. Wenn eine Karte verbrennt, wird sie offen auf den Stapel der verbrannten Karten abgelegt. Verbrannte Karten können von allen Spielern eingesehen werden.

5. Ermitteln wer die nächste Runde anfängt:

Die Spielfelder geben nicht nur an, wie viele Felder existieren, sondern auch in welcher Reihenfolge die Stiche gewertet werden. Der Spieler, der den Stich kontrolliert, der als erstes gewertet wird, beginnt die nächste Runde. Sollte in einer Runde kein Stich gewertet werden, beginnt der Spieler, der die letzte Runde angefangen hat.

6. Stiche werten:

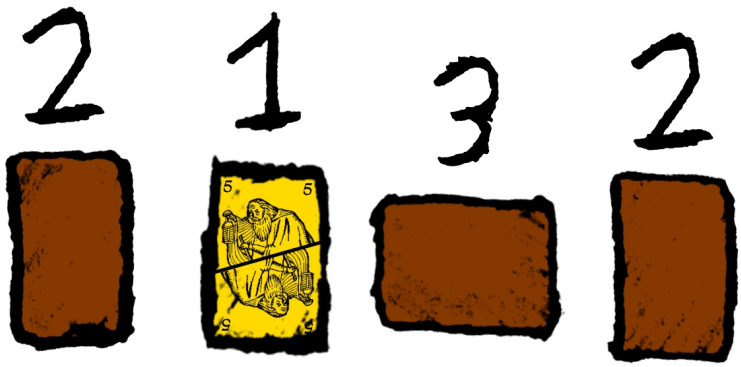
Alle offenen Stiche werden nun geschlossen und damit gewertet. Stiche gehören dem Spieler, welcher die oberste Karte eines Stiches kontrolliert. Beim Werten der Stiche werden diese vor dem Spieler ausgelegt, der sie gewonnen hat, damit alle anderen Spieler einsehen können, wie viele Punkte jeder Spieler hat.

Spielende:

Das Spiel endet erst, wenn die letzte Karte gespielt wurde. Spieler die keine Karten mehr haben, passen. Wurden alle Karten gespielt, gewinnen der oder die Spieler mit den meisten Punkten.

Stiche und ihre Punkte:

Stiche sind **standardmäßig 2 Punkte wert**. Durch Karteneffekte ist es auch möglich, dass Stiche 1 oder 3 Punkte wert sind. Um besser zu erkennen, welche Stiche wie viele Punkte wert sind, sollten die Karten
wie folgt ausgelegt werden:



In diesen Beispiel hat ein Spieler 4 Stiche für seine Seite erkämpft. Um aufzuzeigen, welcher Stich wie viele Punkte wert ist, werden sie wie folgt ausgelegt: So steht ein ***umgedrehter hochkanter*** *Stich für* ***2 Punkte****, ein* ***umgedrehter horizontaler*** *Stich für* ***3 Punkte*** *und ein* ***offener hochkanter*** *Stich für* ***1 Punkt****. In diesen Beispiel hat der Spieler insgesamt 8 Punkte.*

Karteneffekte:

Alle Karten haben einen Effekt, welcher sich **aktiviert,** wenn sie **gesetzt** werden oder mit ihnen **getrumpft** wird (Siehe Seite 8).
Beispiele: Wenn man eine Karte auf ein leeres Feld spielt, so setzt man diese und aktiviert damit ihren Effekt.
Wenn ein „Stern“ des Hauses Hell [2] ausliegt, kann dieser von den „Liebenden“ des Hauses Krieg [3] getrumpft werden, wodurch sich der Effekt der Liebenden aktiviert.

Wenn eine Karte überboten wird, aktiviert sich **kein** Effekt.

Manche Karteneffekte werden sofort abgearbeitet, manche limitieren welche Karten auf genau diese Karte gespielt werden können und manche verändern den Stich an sich. Karteneffekte, die den Stich verändern, sind **dauerhaft aktiv**.

Alle Karteneffekte stehen in der **Karteneffekt-Liste**. Sollten Unklarheiten entstehen, so sind im Glossar genaue Definitionen der Karteneffekte zu finden (Siehe Seite 18).

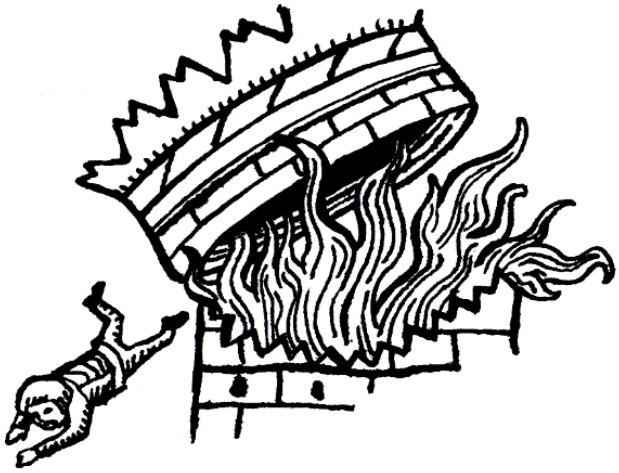
Regeln des Team-Spiels:

Die Regeln des Team-Spiels bauen auf den Regeln des Solo-Spiels auf. Daher ist es für Anfänger empfohlen, erst einmal das Solo-Format zu spielen, bevor das Team-Spiel erkundet wird. Da sich der generelle Spielablauf beider Formate stark ähnelt, werden für das Team-Spiel nur die Unterschiede und Neuerungen gegenüber des Solo-Formates thematisiert. Alle restlichen Regeln bleiben gleich.

Im Team-Spiel spielt man immer in zwei gleich großen Teams, welche **Pro** und **Kontra** heißen. Ziel beider Teams ist es bis zum Spielende mehr Häuser als das gegnerische Team zu kontrollieren. Dadurch, dass sich alle Spieler in zwei gleich große Teams aufteilen, kann dieses Format nur mit **2, 4, 6 oder 8 Spielern** gespielt werden. Um die gewonnen Stiche beider Team besser erkennbar zu machen, werden hierfür außerdem die **Teamkarten** benötigt. Diese sollten neben dem Spielfeld so ausgelegt werden, dass alle Seiten eines Teams in die selbe Richtung zeigen *(Alle Pros zeigen in eine Richtung und alle Kontras in die entgegengesetzte)*.

Das Team-Format unterscheidet sich in 5 Punkten vom Solo-Format:

<u>1. Werten von Stichen</u>
<u>2. Die Häuser (Teamkarten)</u>
<u>3. Teams</u>
<u>4. Spielziel</u>
<u>5. Karten im Team tauschen</u>



<u>1. Werten von Stichen:</u>

Im Team-Spiel werden gewertete Stiche nicht vor dem Spieler ausgelegt, der sie gewinnt, sondern an eine passende Teamkarte angelegt. Außerdem sind in dieser Variante nicht nur die Punkte eines Stiches, sondern auch die Häuser, welche im Stich vertreten sind wichtig. Bei der Wertung eines Stiches wird im Stich nachgeschaut welche verschiedenen Häuser dieser enthält. Der Stich kann dabei nur an eine Teamkarte der im Stich enthaltenen Häuser angelegt werden. Der Spieler, der den Stich gewinnt, muss sich dabei entscheiden an welches Haus der Stich angelegt wird.
Beispiel: Ein Stich enthält Karten von Haus Armut, Frieden und Dunkel. Wenn der Stich gewertet wird, entscheidet der Spieler zu welchen dieser drei Häuser der Stich gelegt wird. Häuser sind hierbei die Teamkarten.

<u>2. Die Häuser (Teamkarten):</u>

Aufgabe beider Teams ist es mehr Häuser als das gegnerische Team zu kontrollieren, welche durch die Teamkarten repräsentiert werden. Dabei entscheiden die Punkte in jedem Haus, an welches Team das entsprechende Haus fällt.

Von den 6 Häusern, um die in diesen Spiel gekämpft wird, wird eines beim Werten des ersten Stiches als **Trumpfhaus** deklariert. Das Trumpfhaus ist das Mächtigste aller Häuser, da bei **Gleichstand** das Team **gewinnt**, das dieses kontrolliert. Um das Trumpfhaus im Spiel zu kennzeichnen, wird die Teamkarte des Trumpfhauses horizontal gelegt.
Beispiel: Kontrollieren am Ende des Spieles beide Teams 3 Häuser, so gewinnt das Team, welches das Trumpfhaus kontrolliert. Hat sich ein Team aber 4 mehr Häuser erkämpft, hat dieses gewonnen.
Die zweite Besonderheit der Häuser hängt mit den beiden Teams Pro und Kontra zusammen. Wie bereits erwähnt, entscheiden die Punkte, welche durch Stiche gewonnen werden, darüber welches Haus an welches Team geht.
Beispiel: Hat ein Team im Haus Armut insgesamt 6 Punkte und das andere Team 5 Punkte, so gehört das Haus dem Team mit den 6 Punkten.
Sollten beide Teams aber gleich viele Punkte in einen Haus besitzen, entscheidet die Teamzugehörigkeit welchem Team das Haus gehört.
Sollte es sich bei dem Haus **nicht** um ein **Trumpfhaus** handeln, gewinnt bei Gleichstand Team **Kontra** das Haus.
Sollte es sich bei dem Haus um das **Trumpfhaus** handeln, gewinnt bei Gleichstand Team **Pro** das Haus.
Beispiel: Haus Dunkel ist kein Trumpfhaus. Hat Team Pro im Haus Dunkel insgesamt 6 Punkte und Team Kontra ebenfalls 6 Punkte, geht das Haus an Team Kontra.

3. Teams:

Die Teams werden **nicht** vor dem Spiel festgelegt, sondern ergeben sich im Spiel. Jedes mal wenn ein Spieler, der noch keinem Team angehört, einen Stich gewinnt, entscheidet er beim Werten des Stiches für welches der beiden Teams er spielen möchte. Es gibt dabei aber ein paar Ausnahmen:

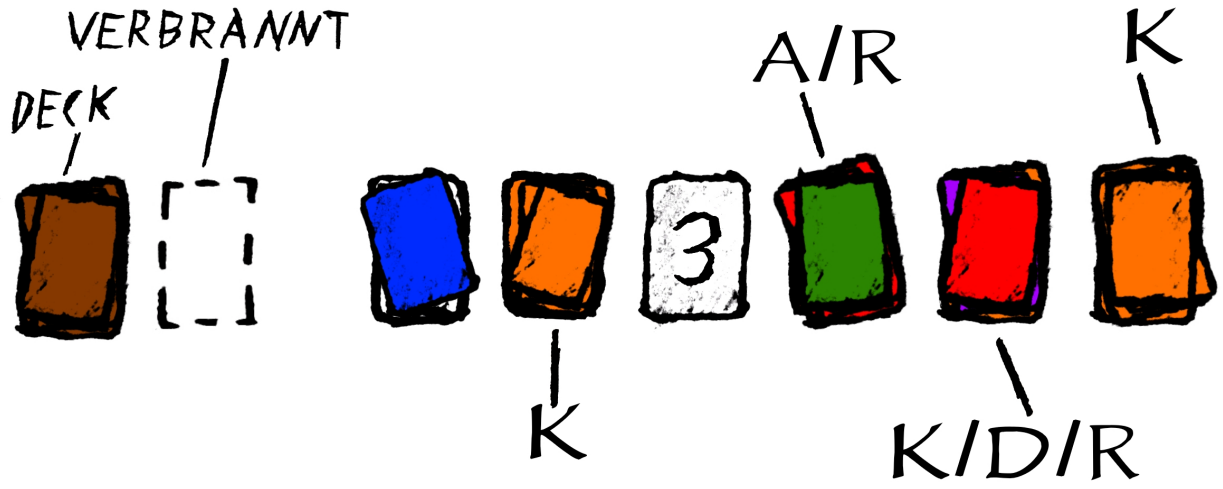
- Der erste Spieler, der einen Stich für ein Haus wertet, ist immer Team Pro. Dabei wird das Haus, für das der ersten Stich gewertet wurde, für den Rest des Spieles zum Trumpfhaus.

- Sollte ein Spieler ohne Team ein Stich für das Trumpfhaus werten, muss dieser immer Team Pro beitreten.

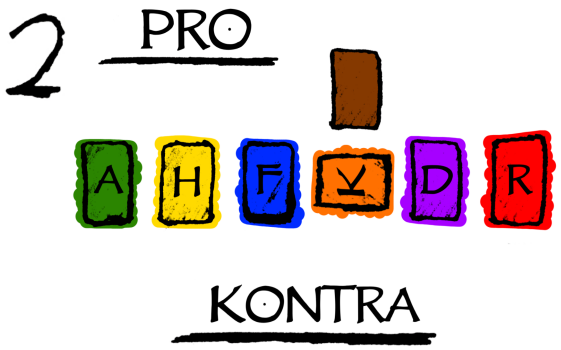
- Sollte die Hälfe aller Spieler einem Team angehören, treten automatisch alle noch verbleibenden Spieler dem anderen Team bei.

Teambildung anhand eines Beispieles:

Wir gehen im folgenden Beispiel davon aus, dass es sich um die erste Runde im Spiel handelt, welche gerade beendet wurde und nun gewertet werden soll. In diesem Spiel nehmen 6 Spieler Teil und alle ihre Stiche sind 2 Punkte wert. Da es sich um die erste Runde handelt, wurden bisher noch keine Stiche an die Teamkarten angelegt **(1)**.
Die Situation des Spielfeldes sieht nach Rundenende wie folgt aus:

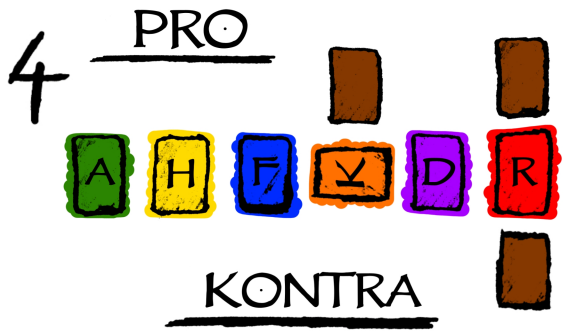


Es wurden 4 Stiche gewonnen, welche in diesem Beispiel 4 verschiedenen Spielern gehören. Zuerst werden alle einzelne Karten verbrannt. Dies betrifft hier nur die einzelne Karte auf Postion 1. Danach werden die Stiche gewertet. Als erstes wird der Stich auf Position 2 gewertet. Da dieser nur Karten von Haus Krieg enthält, **muss** dieser Spieler den Stich an Haus Krieg anlegen. Da es der erste Stich dieses Spiels ist, muss der Spieler **Team Pro** beitreten **(2)**. Außerdem wird dadurch Haus Krieg für dieses Spiel zum Trumpfhaus erklärt. Um besser aufzuzeigen welches Haus das Trumpfhaus ist, wird die entsprechende Karte nun horizontal gedreht.

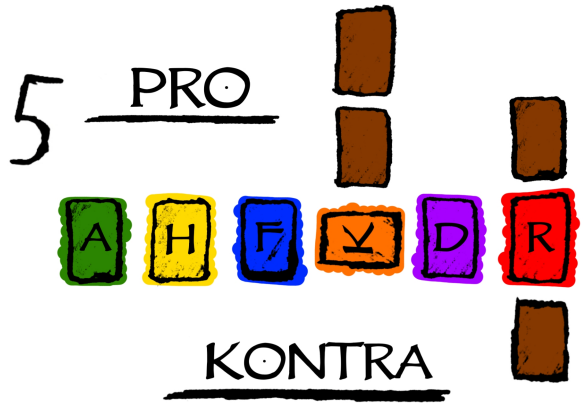


Der nächste Stich der gewertet wird, ist auf Position 4. Dieser Stich enthält Karten von Haus Armut und Reichtum und kann daher an beide der entsprechenden Häuser angelegt werden. Der Spieler entscheidet sich den Stich für Haus Reichtum zu werten. Da der Spieler noch keinem Team angehört und nicht an das Trumpfhaus anlegt, muss er sich jetzt entscheiden für welches Team er spielen möchte. Er entscheidet sich für **Team Kontra (3)**.

Als nächstes wird der Stich auf der 5ten Position gewertet. Dieser Stich enthält Karten von Haus Krieg, Dunkel und Reichtum und kann damit für alle diese Häuser gewertet werden. Außerdem kann der Spieler die gerade gewonnene Information – wie der letzte Stich gewertet wurde – in seine Strategie mit einbeziehen. So entscheidet er sich, seinen Stich auch für Haus Reichtum werten zu lassen, aber **Team Pro** beizutreten **(4)**.



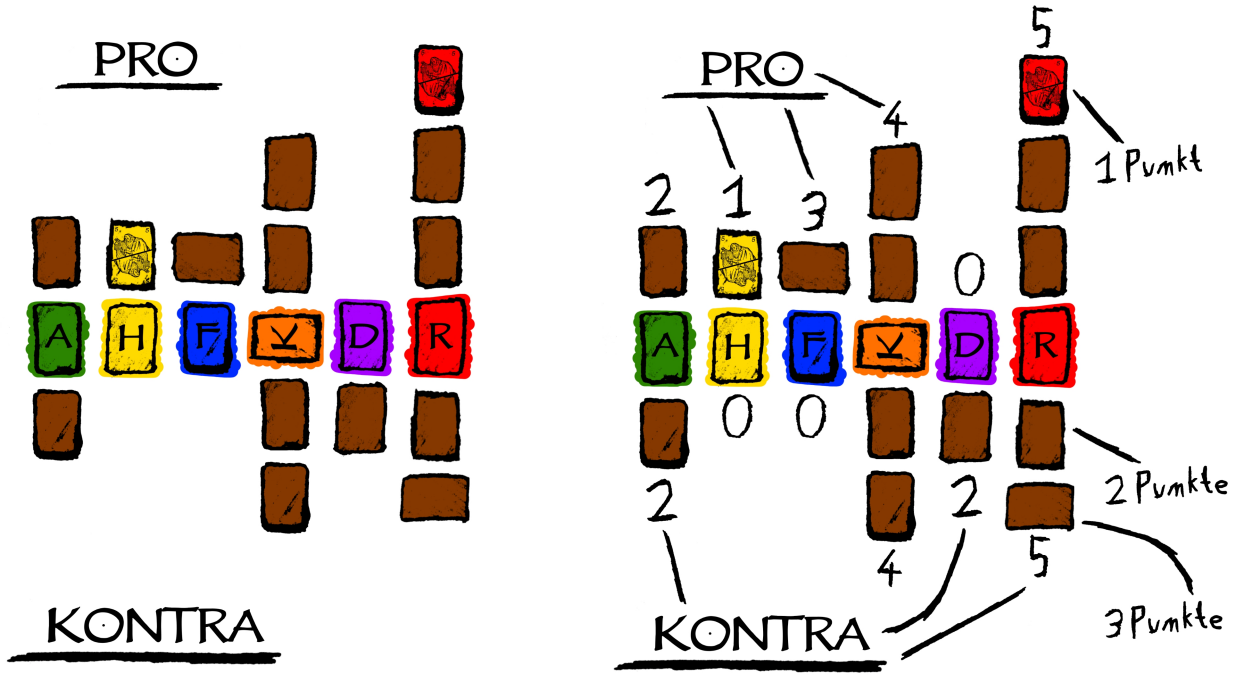
Als letztes wird der Stich an Position 6 gewertet. Da dieser nur Karten von Haus Krieg enthält, muss er für Haus Krieg gewertet werden. Dadurch, dass Haus Krieg das Trumpfhaus ist, muss dieser Spieler **Team Pro** beitreten.



Da Team Pro nun 3 von 6 Spielern beigetreten sind, treten die beiden noch verbleibenden Spieler Team Kontra bei.

4. Spielziel:

Spielziel beider Teams ist es, am Ende des Spiels mehr Häuser als das andere Team zu kontrollieren. Wie das aussehen kann, wird im folgenden Beispiel gezeigt:



Dieses Beispiel könnte den momentanen Stand des Spieles oder auch den Punktestand zu Spielende darstellen. Wie im Solo-Format sind die Punkte der Stiche zu kennzeichnen. Bei Betrachtung der Teamkarten ist schnell zu erkennen, dass Haus Krieg für dieses Spiel das Trumpfhaus ist.
Um den abgebildeten Punktestand gut zu erklären, wird in diesem Beispiel jedes Haus von links nach rechts separat durchgegangen:

Haus Armut: Beide Teams besitzen 2 Punkte in diesem Haus. Dadurch, dass Haus Armut nicht das Trumpfhaus ist, geht dieses Haus an Team Kontra.

Haus Hell: Gehört Team Pro, da es in diesem Haus mehr Punkte als Team Kontra hat.

Haus Frieden: Das gleiche gilt auch für Haus Frieden.

Haus Krieg: Beide Teams besitzen hier jeweils 4 Punkte. Da Haus Krieg aber das Trumpfhaus ist, geht das Haus bei Gleichstand an Team Pro.

Haus Dunkel: Dieses Haus wird von Team Kontra dominiert.

Haus Reichtum: Das gleiche Szenario wie bei Haus Armut. Da beide Teams gleich viele Punkte in diesem Haus besitzen und es sich nicht um ein Trumpfhaus handelt, geht Haus Reichtum an Team Kontra.

Wenn mit diesen Punktestand das Spiel beendet werden würde, gewänne Team Pro. Beide Teams kontrollieren 3 Häuser, weswegen das Team, welches das Trumpfhaus kontrolliert, gewinnt.

5. Karten im Team tauschen:

Das Team-Spiel unterscheidet sich noch in einem weiteren Punkt von dem Solo-Spiel. In diesem Modus können Spieler eines Teams untereinander Karten tauschen. Doch dieses Tauschen unterliegt ein paar Regeln:

- Die Tausch Phase findet immer am Ende einer Runde statt, wenn alle Stiche gewertet wurden.

- Karten können nur Spielern des selben Teams gegeben werden. Dies ist auch möglich, wenn das Team noch unvollständig ist. Noch Teamlose Spieler können keine Karten tauschen.

- Die zu tauschenden Karten werden verdeckt vor den gewählten Spielern ausgelegt. Erst wenn der Tausch vollendet ist nehmen alle Spieler die neuen Karten in ihre Hand auf.

Das Tauschen der Karten unterteilt sich dabei in zwei Phasen, welche hintereinander ausgeführt werden.

Phase 1:

- Jeder Spieler **kann** einen anderen Spieler seiner Wahl 1 Karte geben. Dazu wird die zu tauschende Karte verdeckt vor den gewählten Spieler ausgelegt.

Phase 2:

- Jeder Spieler **muss** jeden Spieler eine Karte geben von dem er eine Karte erhalten hat. Dabei kann er nicht die Karten benutzen die er in diesen Tausch erhalten wird (die verdeckt vor ihm ausliegt).

Sollte ein Spieler keine Karten besitzen kann er keine Karten zurücktauschen. Er bekommt aber trotzdem alle Karte die ihm bei dem Tausch gegeben werden.
Sollte ein Spieler weniger Karten besitzen als er in der zweiten Phase tauschen soll, so muss er wählen welchen Spieler/n er die verbleibenden Karte/n gibt.

Glossar (Sonderfälle):

Verbrennen von Karte durch Karteneffekte: Wenn Karten während des Spieles durch den Herrscher oder den Tod verbrennen, werden diese auf dem Spielfeld umgedreht. Auf das entsprechende Feld können keine neuen Karten gelegt werden. Die verbrannten Karten werden erst mit dem Rundenende zu den anderen verbrannten Karten gelegt. Auch einzelne Karten werden hierbei erst bei Rundenende zu der verbrannten Karten gelegt.

1 - Der Narr: Dieser Effekt verändert den Punktewert des Stiches. Wenn weitere Karten auf diese Karte gespielt werden, ist der Stich trotzdem weiterhin nur 1 Punkt wert. Andere Karten wie „Das Rad des Schicksals“ und „Der Obelisk“ können hingegen verändern wie viele Punkte der Stich Wert ist. Der zuletzt aktivierte Effekt ist dabei der aktive.

2 - Der Stern: Dieser Effekt aktiviert sich nur, wenn der Stern als einzelne Karte verbrennt. Jeder Spieler entscheidet selber welche Handkarte er abwirft.
Sollte ein Spieler keine Handkarten mehr besitzen, so muss er keine abwerfen.
Sollte der Stern in einen Stich durch den „Tod“ oder den „Herrscher“ verbrannt werden, aktiviert er sich nicht. Dabei gibt es aber eine Ausnahme: Sollte der Stern als einzelne Karte durch den Tod verbrannt werden so aktiviert sich sein Effekt.

3 - Die Liebenden: Beispiel; wenn ein Spieler „Die Liebenden“ von Haus Armut aktiviert, müssen beide Spieler Haus Armut bedienen. Dies bedeutet, dass beide Spieler eine Karten von Haus Armut tauschen müssen. Wenn sie mehre haben, können sie sich eine daraus aussuchen. Wenn sie nur eine Karte von Haus Armut haben, müssen sie genau diese tauschen. Wenn sie keine Karte von Haus Armut besitzen, müssen sie eine Karte eines anderen Hauses tauschen. Diese können sie sich frei aussuchen.
Die Liebenden können auch von oder gegen Spieler gespielt werden, die keine Handkarten mehr besitzen und so nicht fähig sind zu tauschen. Dennoch erhalten diese Spieler eine Karte, so ihr Gegenüber noch eine besitzt.
Spieler können nicht die Karte tauschen, die sie über die Liebenden erhalten. Die Karten werden gleichzeitig getauscht.

4 - Die Gerechtigkeit: Ein Spieler gibt einem anderen Spieler verdeckt eine Karte. Dieser schaut sich nun an welchem Haus diese Karte angehört. Wenn er nun eine oder mehrere Karten des gleichen Hauses auf seiner Hand hält, muss er die Höchste dieser Karten verdeckt zurückgeben. Sollte er keine Karten des selben Hauses besitzen, tauscht er stattdessen verdeckt eine Karte seiner Wahl mit dem Spieler, der die Gerechtigkeit gespielt hat.
Spieler können nicht die Karte tauschen, die sie über die Gerechtigkeit erhalten haben.
Die Gerechtigkeit kann auch von oder gegen Spieler gespielt werden, die keine

Handkarten mehr besitzen und so nicht fähig sind zu tauschen. Hat der Spieler, der die Gerechtigkeit spielt, keine Handkarten mehr, kann der Tausch nicht stattfinden, andersherum muss er aber dennoch eine Karte geben.

5 - Der Eremit: Der Eremit verbrennt nicht als einzelne Karte am Ende einer Runde sondern zählt alleine als Stich. Alleine bringt dieser Stich aber nur 1 Punkt. Sollte aber eine weitere Karten auf den Eremiten gespielt werden, so ist dieser ganz normal 2 Punkte wert. Der Eremit bringt nur 1 Punkt, wenn er alleine einen Stich gewinnt.

6 - Der Gehängte: Wenn ein Spieler den Gehängten eines Hauses aktiviert, muss er allen Spielern eine Karte des gleichen Hauses aus seiner Hand vorzeigen. Wenn er keine Handkarte des Hauses des Gehängten besitzt, zeigt er keine Karte vor (Macht erkenntlich, dass er keine Karten des Hauses besitzt).

7 - Das Rad des Schicksals: Dieser Effekt ist für die gesamte Runde aktiv.
Stiche die 1 Punkt wert sind, werden diese Runde für 3 Punkte gewertet.
Stiche die 3 Punkte wert sind, werden diese Runde für 1 Punkt gewertet.

8 - Die Sonne: Der Effekt gilt nur für diese Karte.

9 - Der Obelisk: Dieser Effekt verändert den Punktewert des Stiches. Wenn weitere Karten auf diese Karte gespielt werden, ist der Stich trotzdem weiterhin 3 Punkte wert. Andere Karten wie „Das Rad des Schicksals“ und „Der Narr“ können verändern wie viele Punkte der Stich wert ist. Der zuletzt aktivierte Effekt ist der aktive.

10 - Der Turm: Der Effekt gilt nur für diese Karte.

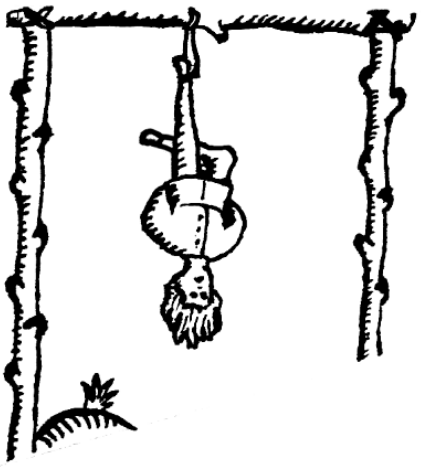
11 - Der Mond: Sollte keine verbrannte Karten von einer Wertigkeit von 10 oder weniger existieren, fügt man keine Karte seiner Hand hinzu.
Der Mond kann nicht auf Karten zugreifen, die in dieser Runde durch den Herrscher oder den Tod verbrannt wurden (Siehe Glossar „Verbrennen der Stiche“ Seite 18).

12 - Das Gericht: Dieser Effekt verändert die Wertigkeit der Karte zu 0. Dadurch wird z.B. ein aktiviertes „Gericht“ von Haus Frieden von dem „Stern“ von Haus Frieden überboten, da eine 2 eines Hauses eine 0 des gleichen Hauses überbieten kann.
Ein aktiviertes Gericht wird vom „Narr“ [1] überboten/getrumpft aber **nicht** mehr vom „Tod“ [13], da das Gericht nun eine Wertigkeit von 0 hat.
Ein **nicht** aktives Gericht wird vom „Tod“ [13] überboten/getrumpft aber nicht von dem „Narren“ [1], da das Gericht eine Wertigkeit von 12 hat.

13 - Der Tod: Alle Karten des Feldes werden nach den Regeln von „Verbrennen von Karte durch Karteneffekte“ Seite 18 verbrannt.

Der Tod muss ein Feld verbrennen.
Der Tod kann seinen eigenen Stich verbrennen.
Der Tod kann hierbei auch ein leeres Feld wählen. Sollte ein leeres Feld verbrennen können diese Runde weiter Karten auf das Feld gespielt werden.

14 - Die Welt: Die Reihenfolge des Stiches ist dauerhaft verändert. Alle Karten des Stiches überbieten und trumpfen verkehrt herum. So kann ein „Stern“ von Hell [2] auf die „Welt“ von Hell [14] gespielt werden. Ebenfalls wird der Stern in diesem Stich nicht von „den Liebenden“ [3], sondern vom „Narr“ [1] getrumpft.
15 - Die Herolde der Häuser: Beispiel; auf einen aktivierten „Herold von Krieg“ [15] kann kein „Hohes Haus Krieg“ [17] gespielt werden.
Stattdessen können aber nun alle anderen „Hohen Häuser“ und „Der Herrscher“ den Herold trumpfen, wobei sie sich aktivieren.
So kann ein „Hohes Haus Hell“ auf den aktivierten Herold von Krieg gespielt werden, wobei sich der Effekt des Hohen Hauses aktiviert.

16 - Der Herrscher: Der Herrscher verbrennt seinen eigenen Stich und keinen anderen.
Sollte er gesetzt werden, verbrennt er sich nur selber. Sollte der Herrscher sich nur selbst verbrennen, blockiert er aber trotzdem als verbrannte Karte für diese Runde ein Feld.

17 – Hohes Haus: Spieler die nur eine Handkarte besitzen werfen nur eine Handkarte ab und Spieler die keine Handkarten haben werfen keine Handkarte ab.