



COUNCIL OF 12



V2.0

Ein Spiel von Rita Modl
mit Illustrationen von Robin Lagofun.

Spielt die Einführungspartie!

Lernt die Regeln und schaut euch dann die Einführungsspiel-Karten an! Dort lest ihr, wie ihr das Spiel für eine vereinfachte Partie vorbereitet, sowie ein paar Tipps für eure ersten Züge.



8 Karten

Die Steine der Macht spielen verrückt! Sie sorgen für allerlei Probleme in den 12 Königreichen. Als wäre das nicht schlimm genug, ist zudem die Thronfolge ungewiss! Arbeitet zusammen, um die Probleme zu lösen und die Thronfolge zu sichern!

VORBEREITUNG

Siehe Bild unten rechts.

- Legt die **Gunstkarte** in die Mitte der Spielfläche und den **Gunstmarker** auf das Feld mit der 3, bzw. auf die 4, falls ihr zu viert seid.
- Nehmt euch die **Hilfesuchenden**.
 - Sucht **DIE ARBEITERIN** und legt sie in die Mitte.
 - Zieht **offen 4** weitere **zufällige** Hilfesuchende.
 - Ist kein Hilfesuchender mit Wert 1 auf dem Kronensymbol (♁) dabei, zieht so lange neu, bis ihr **min. 1 Hilfesuchenden mit Wert 1** habt.
 - Legt 2 weitere zufällige Hilfesuchende **verdeckt** dazu, sodass **insgesamt 7** in der Mitte liegen.
 - Legt die restlichen Hilfesuchendenkarten in die Schachtel zurück. Sie werden in dieser Partie nicht gebraucht.
- Nehmt euch alle jeweils die 12 **Charakterkarten** einer anderen Rückseitenfarbe und 1 **Übersichtskarte**.
- Sucht die 5 **Charakterkarten** aus euren Stapeln heraus, die den 5 **offenen** Hilfesuchenden entsprechen. Dies sind eure Handkarten. Haltet sie fortan vor den anderen Spielern **geheim**. Legt die restlichen Karten verdeckt unter euren Übersichten ab.
- Sortiert die **Herausforderungen** nach der Farbe der Glocken auf den Vorderseiten (siehe Bilder rechts).
 - Zieht zufällig 4 leichte (🔔), 2 mittlere (🔔) und 1 schwere (🔔) Herausforderung und mischt diese 7 Karten zusammen.
 - Schiebt die Herausforderung „**THRONFOLGE SICHERN**“ (mit Krone statt Würfel) ganz unten unter diesen Stapel.
 - Legt die Karten als offenen Herausforderungsstapel links unterhalb der Gunstkarte hin. Legt die restlichen Karten in die Schachtel zurück.
- Mischt die in Schritt 2 herausgesuchten **Hilfesuchenden** zu einem verdeckten Stapel zusammen. Dies ist der **Hilfesuchendenstapel**. Legt ihn rechts unterhalb der Gunstkarte neben den Herausforderungsstapel.
- Würfelt und legt den **Würfel** in die Mitte.
- Seid ihr **zu viert**, nehmt euch auch die **RATSVORSITZ**-Karte.

Die Ratssitzung kann beginnen!

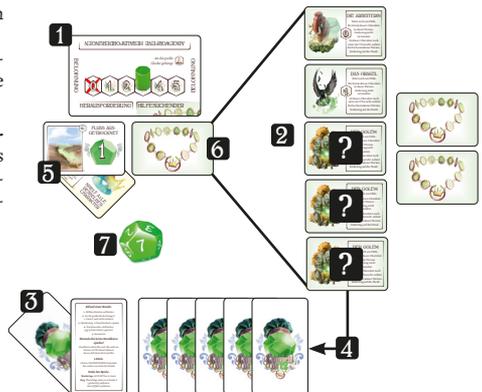


INHALT



+ 1 Ratsvorsitz-, 1 Stiller Rat-, 8 Einführungspartie-Karten

leicht mittel schwer



ABLAUF

Jede **Runde** stellt ihr euch gemeinsam einer neuen Herausforderung, indem ihr den Würfel beeinflusst. Dabei müsst ihr auf eure **Gunst** achten.

Der **Gunstmarker** zeigt die Zufriedenheit des Volkes mit euren Entscheidungen an. **Erhaltet** oder **verliert** ihr **Gunst**, setzt ihr den Gunstmarker entsprechend vor bzw. zurück. Die Gunst kann nie unter 0 oder über 5 gehen.

Sinkt eure Gunst zu irgendeinem Zeitpunkt auf 0, werdet ihr sofort entmachtet und habt die Partie verloren.

Ihr gewinnt gemeinsam, falls ihr es schafft, alle Herausforderungen zu überstehen.

EINE RUNDE

Führt jede Runde **alle** folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus. Beachtet dabei immer die **Rats-Etikette** (siehe Kasten rechts oben).

1. Hilfesuchenden aufdecken

Ein Bote des Schicksals tritt vor den Rat.

Deckt die oberste Karte vom Hilfesuchendenstapel auf. Dies ist das Wesen, das mit dem offen liegenden Problem zu euch kommt. Es hat bereits sein Bestes getan, das Problem zu lösen - erfolglos.

Die offen liegende **Herausforderungskarte** zeigt, wie ihr den Würfel manipulieren müsst, um diese Runde zu bestehen. Dazu muss der Würfel **am Ende der Runde** den Wert auf der Karte zeigen (bzw. 1 der Werte, im Fall von mehreren durch „/“ getrennten Werten).

2. An die große Glocke hängen?

ÜBERSPRINGT DIESEN SCHRITT IN EURER GESAMTEN 1. PARTIE!

Läutet ihr die Glocken, um alle Reiche auf die Bedrohung hinzuweisen - und auf die hoffentlich meisterliche Art, wie ihr mit ihr umgeht?

Ihr dürft **1 Gunst verlieren**, um die **Herausforderungskarte nach rechts** neben den Hilfesuchenden zu verschieben. Die Karte bleibt fortan auf der rechten Seite der Gunstkarte.

Dass ihr das Problem auf diese Art politisiert hat zwei Effekte. Zum Einen seht ihr die **nächste Herausforderung** auf dem Stapel. Zum Anderen erhaltet ihr am Ende des Spiels **mehr Punkte**, siehe **DIE CHRONIK**.

3. Alle in beliebiger Reihenfolge: 1 Karte spielen

Welche Wesen bittet ihr um Hilfe?

Legt **1 beliebige Handkarte verdeckt** vor dich, allerdings **nicht den aktuellen Hilfesuchenden!** Du darfst **1** der Rats-Etikette-Sätze sagen (siehe oben rechts). **Wer noch nichts gesagt hat, darf die Karte wechseln.** Ist dies deine **letzte** Karte oder kannst du **keine** Karte spielen, musst du zuerst deine **Handkarten erneuern**, siehe S.4.

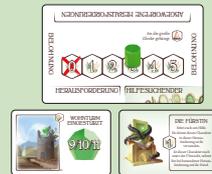
RATS-ETIKETTE: Es ist verboten, über eure verdeckten Karten zu reden, einschließlich eurer Handkarten. Willst du den anderen einen Hinweis auf deine gespielte Karte geben, verwende einen dieser 3 Sätze: „Ich mach's allein.“, „Ich trage et was bei.“ oder „Ich will nichts machen.“

BEISPIEL: Du und die anderen beiden Räte Lea XII. und Tom I. spielen gemeinsam eine Partie Council of 12. Ihr habt eine 7 gewürfelt. Die oberste Herausforderung ist

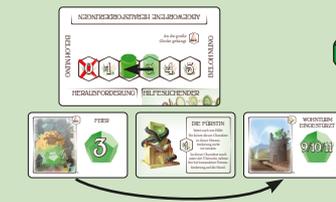
„**WOHNTURMEINGESTÜRZT**“, ihr müsst den Würfel also auf 9, 10 oder 11 drehen, um die Herausforderung zu bestehen.



Ihr deckt die oberste Karte des Hilfesuchendenstapels auf. Es ist die **FÜRSTIN**.



„*Läutet die Glocken! Was soll schon schiefgehen?*“, sagt Tom und setzt den Gunstmarker 1 Feld zurück auf die 2. Lea schiebt die Herausforderung auf die rechte Seite der Gunstkarte. Nun ist die „**FEIER**“ mit Zielwert 3 sichtbar. Stellt sich heraus, dass ihr die aktuelle Herausforderung nicht schafft, könnt ihr euch so zumindest für die nächste Runde vorbereiten ...



Als nächstes wählt ihr eure Karten. Da die **FÜRSTIN** die Hilfesuchende ist, könnt ihr diese nicht spielen. Das ist kein Problem, denn die **FÜRSTIN** war nicht bei den 5 Handkarten dabei, die ihr beim Spielaufbau erhalten habt. Du entscheidest dich für die **MA-SCHINE** und legt diese verdeckt vor dich.



NIEMALS DIE LETZTE HANDKARTE SPIELEN!

Hast du **jemals** nur 1 Karte auf der Hand und musst eine Karte spielen, erneuere zuvor deine Handkarten. **Lege dazu die verbleibende Handkarte als neuen Abwurfstapel neben dich und nimm alle deine anderen Karten auf die Hand** - auch die ggf. vor dir liegende gerade gespielte Karte. Jedoch nicht jene unter deiner Übersicht. Erst im Anschluss daran spielst du eine Karte aus. *Die letzte Handkarte kannst du also niemals spielen.*

DIE HERAUSFORDERUNG ZEIGT 2 ZIELE! WAS JETZT?

Zeigt eure aktuelle Herausforderung 2 Würfel, müsst ihr **beide** Werte innerhalb dieser Runde erreichen, um die Herausforderung zu bestehen. Der eine Wert muss am Ende der Runde der Würfelwert sein. Den anderen Wert muss der Würfel zu IRGEND EINEM Zeitpunkt während der Runde zeigen.



SELTSAME LICHTER

3 10

2 Spieler: Entscheidet vor dem Spielen der Karten, ob ihr diese Herausforderung in 2 Zügen angehen wollt.

Im **Spiel zu zweit** dürft ihr jedes Mal gemeinsam entscheiden, ob ihr eine solche Herausforderung in 2 Runden angehen wollt. Für beide Runden gilt derselbe Hilfesuchende. In jeder der beiden Runden muss ein anderer der beiden Werte erreicht werden, um die Herausforderung zu bestehen. Misslingt das schon in der 1. Runde, überspringt die 2. Runde und geht zur Auswertung über.

ENDE DER PARTIE THRONFOLGE SICHERN

Die finale Runde ist immer „**THRONFOLGE SICHERN**“.

Überstehst ihr auch diese besondere Herausforderung, gewinnt ihr die Partie! In dieser Runde zieht ihr keinen Hilfesuchenden und könnt nicht „an die große Glocke hängen“. Folgt ansonsten den normalen Regeln. Das **Ziel** ist, dass **alle die gleiche Karte** spielen. Deckt alle gleichzeitig auf. Führt keinerlei Effekte aus, sondern **wendet** sofort die Herausforderungskarte. Ob ihr gewinnt, ist auf der Karte beschrieben. *(Kommt ihr euch einigen, dürft ihr euren Thronfolger in die Chronik eintragen, siehe nächste Seite.)*

BEWÄHRE DIE SICHERN

Alle Spieler legen alle ihre Handkarten auf den Tisch. Die Handkarten werden umgedreht und die Herausforderung wird gelöst. Wer die Herausforderung nicht bestanden hat, verliert die Partie.

SIEHT ALLE DIESELBEN CHARAKTER



Du hast noch 2 Karten auf der Hand: **ORAKEL** und **ARBEITERIN**. Du spielst das **ORAKEL** aus und wartest noch ab. Noch sollst du ja keine Karte spielen. Erst als du dein **ORAKEL** aufdeckst, besagt dieses, dass du eine Karte spielen sollst. Zuerst musst du die **ARBEITERIN** abwerfen und alle deine anderen Karten wieder auf die Hand nehmen - inklusive **ORAKEL**. Anschließend spielst du eine Karte.

Ihr wollt das Mysterium der **SELTSAMEN LICHTER** (siehe links) lösen, bei dem ihr von der **WANDLERIN** um Hilfe gebeten würdet. Ohne die **WANDLERIN** scheinen diese Ziele unmöglich, doch ihr habt einen Plan. Ihr legt eure Karten.



Tom deckt **DIE ARBEITERIN** auf und kippt den Würfel 2 Mal, um auf die 3 zu kommen. Erstes Ziel erfüllt!



Lea deckt als nächste auf. Sie hat die **MASCHINE** und addiert 2 zum Würfelwert, indem sie den Würfel auf die 5 dreht.



Den Abschluss bildest du mit dem **ALCHEMIST**. Du entscheidest dich für das Verdoppeln und erreichst somit die 10! Die Herausforderung ist bestanden!



Ihr versucht, euch zu erinnern, welche Karten die anderen noch auf der Hand haben. Lea schlägt vor: „Das Wesen, das uns nicht im Stich gelassen hat, als es darauf ankam!“ Dann spielt ihr eure Karten und deckt sie gleichzeitig auf. Tom und du haben den **HEXENMEISTER** gespielt, Lea die **ARBEITERIN**. Ihr verliert also 1 **Gunst** und habt noch 1 **Gunst** übrig - ihr habt gerade so gewonnen!



Werden eure Nachfahren stolz auf eure Leistungen zurückblicken?

Unabhängig davon, ob ihr siegreich wart, dürft ihr abschließend einen Eintrag in der Chronik verfassen.

Ratsmitglieder:

Schreibt eure Namen in dieses Feld. Hängt an eure Namen eine Ziffer, die anzeigt, wie oft ihr in dieser Chronik auftaucht. Lea würde sich also in ihrer 1. Partie als Lea I. eintragen und in ihrer dritten Partie spielt sie ihre Enkeltochter Lea III. *Wer nicht im Rat sitzt, führt ein ruhiges und stressfreies Leben, sodass es durchaus sein kann, dass dein Kind mit den Ur-Ur-Urenkeln deiner Mitspieler im Amt ist, falls du ein paar Partien verpasst.*

Größte Herausforderung:

Was hat euch in dieser Partie die größten Schwierigkeiten gemacht? War es eine bestimmte Herausforderung, ein verheerender Würfelwurf, oder vielleicht sogar jemand von euch? Haltet es für die Nachwelt fest.

Amtszeit (Punktzahl):

Jede **Herausforderungskarte** hat einen Zahlenwert auf der Rückseite. Addiert die Zahlenwerte ALLER gespielten Herausforderungskarten zusammen. Herausforderungen auf der **rechten** Seite der Gunstkarte zählen dabei **doppelt**, weil ihr sie an die große Glocke gehängt habt. Addiert auf diesen Wert die Punktwerte der **7 Hilfesuchenden** und eure **verbleibende Gunst**.

Dies ist eure gemeinsame Amtsdauer. Anschließend setzt ihr euch verdient zur Ruhe (Sieg) oder werdet (vermutlich ebenso verdient) vom unzufriedenen Volk verbannt (Niederlage).

Je größer die Herausforderungen, denen ihr euch stellen musstet, desto länger eure Amtszeit. Könnt ihr euch in eurer **nächsten Partie** selbst übertreffen?

Auf dem Thron:

Habt ihr einen Thronfolger gewählt, dürft ihr denjenigen Charakter als „Auf dem Thron“ in den **nächsten** Punkt der Chronik eintragen. Andernfalls ist die Thronfolge ungewiss. *Ihr könntet eine Partie King of 12 spielen, um jemanden von euch statt einem Charakter auf dem Thron zu haben. So ist auch Rita I. auf den Thron gekommen!*

Stiller Rat (Bonuspunkte!):

Um besonders beeindruckende Punktzahlen zu erreichen, spielt ihr am besten mit den Regeln auf der Karte **STILLER RAT**. Kreuzt in der Chronik für jede Runde, die ihr ohne zu reden durchhaltet, 1 Kästchen an.

Müsst ihr in Schritt 5: Auswerten gemeinsam etwas oder jemanden wählen, dürft ihr dazu reden, ohne die Bonuspunkte einzubüßen.

Durch bestimmte Effekte kann es vorkommen, dass die Partie **mehr als 8 Runden** dauert. Die zusätzlichen Runden zählen aber immer zu der vorherigen. Ihr müsst in dem Fall also auch die zusätzliche Runde durchhalten, um euer Kreuzchen machen zu dürfen.

Jahr (in dem eure Ratssitzung beginnt):

Tragt hier das Jahr ein, in dem eure Partie beginnt. Errechnet es aus dem **Startjahr der vorherigen Partie** und eurer **Amtszeit**, die ihr in jener erreicht habt. Spielt ihr eine von **RITAS HERAUSFORDERUNGEN** (siehe nächste Seite), tragt hier auch den **Monat** ein.

Wer auf dem Thron sitzt, kann nicht einfach so losziehen, um die Probleme des einfachen Volkes zu lösen. Entfernt ggf. den Charakter auf dem Thron vor der Vorbereitung aus allen Stapeln. Stellt die Charakterkarte an die Spielschachtel gelehnt aufrecht, sodass ihr sie alle gut sehen könnt. So habt ihr immer im Blick, wem ihr dient!

Habt ihr **DIE ARBEITERIN** zum Thronfolger ernannt, zieht ihr **1** zusätzlichen offenen Hilfesuchenden mit Wert **1**, um auf **5** offene Hilfesuchende und somit **5** Handkarten zu Spielbeginn zu kommen.

Gibt es keinen Charakter auf dem Thron, weil ihr euch nicht einig wart, ändert sich nichts.

Um besonders beeindruckende Amtszeiten zu erreichen, dürft ihr den Herausforderungsstapel und den Hilfesuchendenstapel natürlich auch **beliebig** zusammenstellen.

Amtszeit (Punktzahl)	Was eure Amtszeit über euch und euer Volk aussagt:
bis zu 23	Euer Volk ist schwer enttäuscht.
24 - 34	Euer Volk ist stolz auf euch.
35 - 60	Euer Volk veehrt euch.
61 - 78	Euer Volk liegt euch zu Füßen. Ihr werdet mit Lob und Gold überschüttet!
79 - 109	Ihr habt euer Volk und die Krone fest im Griff. Niemand stellt sich euren Wünschen in den Weg.
110 und mehr	Mit euren Fähigkeiten und eurem Können liegt euch die ganze Welt zu Füßen.



RITAS JAHR DER HERAUSFORDERUNGEN

Jeder Monat fordert euch auf andere Art und Weise.

Hier findet ihr ein paar optionale vorbereitete Szenarien, mit vorgegebenen Kartenzusammenstellungen.

Geht beim Aufbau dieser Szenarien vor wie im normalen Spiel auch. Stellt die Herausforderungs- und Hilfesuchendenstapel jedoch zusammen, indem ihr nur die angegebenen Karten zusammenmischt und aus ihnen zieht. Ggf. müsst ihr auch den Charakter auf dem Thron verwenden. Die Spalte „#H“ gibt die Nummern der Herausforderungskarten an, die ihr verwenden sollt. Die Nummern findet ihr auf der Vorderseite der Karten. **THRONFOLGE SICHERN** bildet wie immer den Abschluss. *Welche Höchstpunktzahlen erreicht ihr unter diesen Voraussetzungen?*

Beschreibung	Hilfesuchende	#H
<p>Januar: <i>Das Jahr beginnt und schon gibt es die ersten Herausforderungen. Doch verzagt nicht, noch sind sie alle einfach zu überwinden!</i></p> <p>Besonders leichtes Szenario mit den Lieblingselementen der Autorin.</p>	<p>Die Arbeiterin Die Druidin Der Geduldige Der Hexenmeister Der Parasit Der Ritter Die Wandlerin</p>	<p>5 8 9 12 15 16 20</p>
<p>Februar: <i>Noch treten die Hilfesuchenden mit überwiegend einfachen Herausforderungen an euch heran. Doch schon jetzt erhaltet ihr einen Einblick in komplexe Probleme.</i></p> <p>Leichtes Szenario mit den Lieblingselementen der Autorin.</p>	<p>Der Alchemist Die Arbeiterin Die Fürstin Der Golem Der Hexenmeister Die Maschine Die Wandlerin</p>	<p>1 2 8 13 14 18 21</p>
<p>März: <i>Die Herausforderungen spitzen sich weiter zu. Zum Glück habt ihr die Hilfe vieler weiser Charaktere.</i></p> <p>Mittelschweres Szenario mit den Lieblingselementen der Autorin.</p>	<p>Die Arbeiterin Die Druidin Die Fürstin Der Geduldige Der Hexenmeister Das Orakel Der Ritter</p>	<p>3 6 22 23 24 30 36</p>
<p>April: <i>Die Arbeiterin ist krank. Könnt ihr es auch ohne sie schaffen die Steine der Macht zu besänftigen?</i></p> <p>Szenario ohne ARBEITERIN und mit härteren Strafen für nicht bestandene Herausforderungen.</p>	<p>Der Alchemist Die Fürstin Der Geduldige Der Golem Der Hexenmeister Der Parasit Die Wandlerin</p>	<p>1 3 20 24 30 31 36</p>
<p>Mai: <i>Die Arbeiterin ist genesen und gestärkt zurück. Nur wenn sie den Thron besteigt, ist das Fortwähren der 12 Königreiche gesichert.</i></p> <p>Sonderregel: Um dieses Szenario zu gewinnen, müsst ihr die ARBEITERIN zur Thronfolgerin ernennen.</p>	<p>Die Arbeiterin Die Druidin Der Geduldige Der Hexenmeister Der Parasit Der Ritter Die Wandlerin</p>	<p>5 8 9 12 15 16 20</p>

Beschreibung	Hilfesuchende	#H
<p>Juni: Nach einer turbulenten Regierungsphase wünscht sich das Land einen geduldigeren Thronfolger.</p> <p>Sonderregel: Um dieses Szenario zu gewinnen, müsst ihr den GEDULDIGEN zum Thronfolger ernennen.</p>	Die Arbeiterin Der Geduldige Die Fürstin Der Golem Der Parasit Der Ritter Die Wandlerin	2 6 8 13 14 18 21
<p>Juli: Die Hälfte des Jahres ist geschafft! Feiert eure Triumphe und teilt es allen Reichen mit, indem ihr eure Herausforderungen ganz oft an die große Glocke hängt.</p> <p>Sonderregel: Um dieses Szenario zu gewinnen, müsst ihr mindestens 4 Herausforderungen an die große Glocke hängen und die Thronfolge sichern.</p>	Die Arbeiterin Die Fürstin Der Hexenmeister Die Maschine Das Orakel Der Parasit Die Wandlerin	1 2 8 12 14 16 24
<p>August: Jeder Stein der Macht lässt sich nur über einen einzigen Weg besänftigen.</p> <p>In diesem Szenario hat jede Herausforderung genau 1 Zielzahl.</p>	Die Arbeiterin Die Fürstin Der Geduldige Der Golem Der Hexenmeister Der Ritter Die Wandlerin	1 6 8 9 20 24 33
<p>September: Um diesen Monat zu überstehen, müsst ihr euch doppelt so sehr anstrengen!</p> <p>In diesem Szenario hat jede Herausforderung 2 Ziele.</p>	Die Arbeiterin Die Fürstin Der Geduldige Der Hexenmeister Die Maschine Der Parasit Die Wandlerin	10 21 28 31 32 34 35
<p>Oktober: Auf die Güte der Steine könnt ihr nicht hoffen. Schafft ihr es auch, ohne BELOHNUNGEN zu siegen?</p> <p>In diesem Szenario bekommt ihr keine oder schwache Belohnungen.</p>	Die Arbeiterin Die Druidin Der Geduldige Der Golem Der Hexenmeister Der Ritter Die Wandlerin	1 7 14 24 30 32 33
<p>November: Das Volk ist verärgert und es gibt keinen Weg seine Gunst zu erhalten. Haltet zusammen, um die Steine der Macht zu besänftigen.</p> <p>Sonderregel: Beginnt dieses Szenario mit 1 Gunst. Keine der Herausforderungen gibt euch Gunst, wenn ihr sie besteht.</p>	Die Arbeiterin Die Fürstin Der Geduldige Der Golem Der Hexenmeister Der Ritter Die Wandlerin	2 4 12 13 25 29 30
<p>Dezember: Ihr spürt die Erschöpfung der vergangenen Monate. Ihr seid für jede Art der Kommunikation zu schwach.</p> <p>Sonderregel: Um dieses Szenario zu gewinnen, müsst ihr mit den UNHEIMLICH STILLER RAT - Regeln spielen und alle Runden ohne Kommunikation durchhalten. Schafft ihr den ultimativen High Score?</p>	Die Druidin Der Geduldige Der Golem Der Hexenmeister Die Maschine Der Parasit Der Ritter	30 31 32 33 34 35 36

ÜBERSICHT DER KARTEN

ALCHEMIST: Verdopple oder halbiere den Würfelwert, indem du den Würfel auf die entsprechende Seite drehst. Runde beim Halbieren ggf. ab. Die 1 muss du verdoppeln und die 12 musst du halbieren. Erhältst du beim Verdoppeln eine Zahl über 12, drehe den Würfel stattdessen auf 12.

ARBEITERIN: Kippe den Würfel auf eine der 5 anliegenden Seiten (siehe ●-Markierung in der nebenstehenden Beispielabbildung). Wiederhole dies, kippe dabei den Würfel aber nicht zurück auf die Seite, die zuerst zu sehen war.

DRUIDIN: Erhöhe oder verringere den Würfelwert um 1, indem du den Würfel auf die entsprechende Seite drehst. Erhältst du dadurch eine Zahl unter 1 (bzw. über 12), lass den Würfel stattdessen auf 1 (bzw. 12).

FÜRSTIN: Der Effekt der Fürstin tritt nur ein, falls sie die erste ausgeführte Karte im Schritt 4. **Nacheinander: Aufdecken** ist. In diesem Fall drehst du den Würfel auf einen der Zielwerte der aktuellen Herausforderung. Manche BELOHNUNGEN erlauben euch, eine Karte offen zu spielen. Dies geschieht vor dem Aufdecken-Schritt und zählt nicht als Aufdecken. Der Effekt der FÜRSTIN würde also immer noch eintreten, falls du sie in Schritt 4 zuerst aufdeckst.

GEDULDIGE: Die Lösung der aktuellen Herausforderung überlässt du den anderen. Nimm dir stattdessen 1 beliebige deiner abgeworfenen Charakterkarten auf die Hand. Verändere dabei nicht die Reihenfolge der Karten in deinem Abwurfstapel. Nimmst du nicht die oberste, also eine verdeckte Karte, musst du die Rats-Etikette beachten. D.h. du kannst nicht verraten, welche es ist. Wie bei allen anderen Charakteren, kannst du diesen Effekt nicht ausführen, falls der Geduldige negiert wird.

GOLEM: Statt dem auf der Herausforderung angegebenen Ziel, ist die Herausforderung bestanden, falls der Würfel am Ende der Runde eine der Zahlen 9/10/11/12 zeigt. Bei 2 Zielen: wähle 1 der beiden Ziele - nur dieses eine wird ersetzt. Der GOLEM ersetzt das Ziel auch, falls es zuvor durch den RITTER verändert wurde.

HEXENMEISTER: Kippe den Würfel auf eine der 5 anliegenden Seiten (siehe ●-Markierung in der obigen Beispielabbildung).

MASCHINE: Erhöhe den Würfelwert um 2 oder 3, indem du den Würfel auf die entsprechende Seite drehst. Erhältst du dadurch eine Zahl über 12, drehe den Würfel stattdessen auf 12.

ORAKEL: Würfle den Würfel. Hast du nur noch 1 Karte auf der Hand, tausche sie gegen deinen Abwurfstapel und nimm auch das Orakel wieder auf die Hand. Spiele dann 1 weitere Karte von der Hand. Überprüfe für die neue Karte ganz normal, ob sie negiert wird und werft ggf. diese Karten ab. Würde der neu gespielte Charakter bereits ausgeführt oder negiert, wirf ihn einfach ohne Effekt ab. Macht den bereits geschehenen Effekt nicht rückgängig!

PARASIT: Verringere den Würfelwert um 2 oder 3, indem du den Würfel auf die entsprechende Seite drehst. Erhältst du dadurch eine Zahl unter 1, drehe den Würfel stattdessen auf 1.

RITTER: Statt dem auf der Herausforderung angegebenen Ziel, ist die Herausforderung bestanden, falls der Würfel am Ende der Runde eine der Zahlen 1/2/3/4 zeigt. Bei 2 Zielen: wähle 1 der beiden Ziele - nur dieses eine wird ersetzt. Der RITTER ersetzt das Ziel auch, falls es zuvor durch den GOLEM verändert wurde.

WANDLERIN: Wende den Würfel auf die gegenüberliegende Seite. **Tipp:** Die gegenüberliegenden Seiten des Würfels ergeben zusammen immer 13. So macht die WANDLERIN zum Beispiel aus einer 12 eine 1 und aus einer 5 eine 8.



Spielidee: Rita Modl
Illustrationen: Robin Lagofun

Redaktion: Rico Besteher

Entwicklung: Frank Noack, Ryan Palfreyman, Rico Besteher

Grafik: Ronny Libor

Unter Mitarbeit von:

Malte Kühle, Bianca & Mara Besteher, Sven Göhlich, Quint Wheeler, Yara Lal Thiel, Chantal Bulenda, Tanja Masche, Markus Funk, Tien Vu Do, Conny Franke, Lena Heidekrüger, Adrian Brückner, Florestan Sulimma, Markus Bender, Laura Renau

Vielen Dank an die Teilnehmenden des Designers' Lab während der Spiel Digital 2020!

Die Autorin dankt all ihren Testspielenden. Besonderer Dank geht an die Familie Ruff, der Seeshaupter Spielegruppe von Rainer mit Susan und Marco.



© Corax-Games 2021
www.Corax-Games.com