PENDRAGON GAME STUDIO

Rigor Mortis

Ja, Herr und Meister!™

Spielregel

TRUANT SPIELE

Rigor Mortis: Nun, ihr nichtswürdiges Gesindel, habt ihr mir den Umhang des Grauen Zauberers gebracht, wie ich es euch befohlen habe?

Shalma-Ne: Den U-u-u-umhang? Äh, aber ja, mein Meister ... das heißt, ich meine, wir sind zum Turm des Zauberers gegangen. Beinahe jedenfalls ... aber als wir den Wald durchquerten, da ... da hat dieser nutzlose Goblin hier uns doch glatt in die Irre geführt ...

Rigor Mortis: Was! Tatsächlich? Ist das so, Nya-Khebo?

Nya-Khebo: Aber, liebster Meister! Wo denkt Ihr hin! Das war nicht mein Fehler! Ich folgte dem richtigen Pfad, aber da überraschte uns ein fürchterlicher Sturm, und Simur-Hadd hat uns überredet, einen kleinen Umweg zu machen, um in einer Mine Unterschlupf zu suchen ...

Rigor Mortis: Ts, ts, ts, Simur-Hadd – soll das etwa heißen, deine trockene Haut war dir wichtiger als der Auftrag, den ich dir gegeben habe?

Simur-Hadd: Äh ... ja, unglücklicherweise. Ich meine natürlich: nein, so war es nicht – ich wollte doch nur ...

Rigor Mortis: Simur-Hadd! Unzählige Male hast du bereits wichtige Missionen scheitern lassen! Und bereits unzählige Male habe ich dich dafür bestraft! Bleib doch bitte einen Augenblick still stehen, ja genau dort ...

Einleitung

In jeder epischen Geschichte intrigiert das Böse im Verborgenen, um die Mächte des Guten zu vernichten und dafür zu sorgen, dass die Dunkle Seite letztlich siegreich bleibt. Unablässig spinnt es seine Fäden, bis es mutigen Helden schließlich unter großen Opfern gelingt, seine üblen Pläne zu durchkreuzen und dem Land wieder Frieden und Gerechtigkeit zu bringen.

Wir danken euch, ihr selbstlosen Helden, dass ihr der Seite des Lichts zum Sieg verholfen habt.

Aber ...

Wie ergeht es eigentlich den Boten der Finsternis, die geschlagen in jene finsteren Höhlen zurückkehren, aus denen sie einst ausgesandt wurden, um das Unheil zu verbreiten?

Wie sieht diese blamable Heimkehr wohl aus, wenn sie in einer Welt stattfindet, die man Kragmortha nennt?

Wie werden sich die kriecherischen Diener der Dunklen Seite verhalten, wenn sie schließlich ihrem Dunklen Meister gegenüber treten müssen, Rigor Mortis, dem Genie des Bösen und Herrscher über das Verlorene Land?

Genau das wollen wir nun herausfinden ...

Spielbeschreibung

Ja, Herr und Meister! ist ein unterhaltsames und humorvolles Partyspiel mit einem Fantasy-Thema: alles, was man zum Spielen braucht, ist ein wenig Lust am Improvisieren, ein paar gute Freunde und den Wunsch, sich ordentlich zu amüsieren.

Das Spiel ist genau so einfach zu erlernen wie zu spielen: Die bösen, verschlagenen Untertanen von Rigor Mortis, dem einzig wahren Genie des Bösen, kehren nach Hause zurück, nachdem sie zum mehr-als-nur-wiederholten Male einen seiner Aufträge vermasselt haben. Nun müssen sie sich vor ihrem Herrn und Meister rechtfertigen und erfinden die abenteuerlichsten Lügenmärchen und unwahrscheinlichsten Ausreden – vorzugsweise mit dem Ziel, die gesamte Schuld einem ebenso unfähigen Begleiter in die Schuhe zu schieben.

Aber auch die Rolle des Dunklen Meisters selbst, die abwechselnd von jedem Spieler übernommen wird, ist entscheidend für das Spiel. Er hat die absolute Macht, die vollkommene Gewalt über seine Untergebenen. Er kann sie nach Gutdünken bestrafen oder ihnen großmütig ein weiteres Mal verzeihen. Nur er alleine entscheidet, ob ihn ihre Ausflüchte zufrieden stellen, ob ein Untertan seine Geschichte rasch und beflissen genug vorträgt und ob ihm der ihm gebührende Respekt erwiesen wird.

Und wehe, wenn nicht! Jeder, der nicht gewitzt oder gemein genug ist, kommt prompt in den Genuss eines *Vernichtenden Blickes!*

Spielmaterial

Es gibt zwei verschiedene Editionen von *Ja, Herr und Meister!,* das Rote und das Grüne Basisset. Jedes Basisset kann für sich alleine gespielt werden oder sie können auch miteinander kombiniert werden.

Jedes Basisset enthält:

- 1 Regel
- 121 Hinweiskarten
- 37 Aktionskarten
- 7 Karten des Dunklen Meisters, die *Vernichtenden Blicke*

Spielregel

In *Ja, Herr und Meister!* übernehmen die Spieler verschiedene Rollen: zum einen die Rolle der Diener und zum anderen die Rolle des Dunklen Meisters.

Zu Beginn müssen sich die Spieler darauf einigen, wer im ersten Spiel den Dunklen Meister spielt. Das kann zufällig bestimmt werden, nach Sympathie, Gutdünken oder durch Abstimmung, inklusive Bestechung.

Alle anderen Spieler sind die Diener des Dunklen Herrschers: die hinterlistigsten und heimtückischsten Kreaturen Kragmorthas - oder jeder anderen Fantasywelt, die ihr euch vorstellen könnt. Aber alle haben einen Wesenszug gemeinsam: Sie sind so tolpatschig, unfähig und gnadenlos dumm, dass sie es nicht einmal schaffen, die einfachsten Aufgaben zu erledigen.

In den folgenden Spielen kann der Verlierer des letzten Spieles die Rolle des Dunklen Meisters übernehmen. Alternativ übernehmen die Spieler diese Rolle im Uhrzeigersinn ... oder der Dunkle Meister wird wiederum durch Abstimmung gewählt! Wenn der aktuelle Dunkle Herrscher seine Rolle mit entsprechender Bosheit ausfüllt, darf es sogar wieder der bisherige Spieler sein ... Warum sollte man sich mit dem kleineren Übel abgeben?

Die Karten

In *Ja, Herr und Meister!* gibt es zwei Arten von Karten.

Hinweiskarten

Hinweiskarten sind die erzählerischen Vorgaben, die den Dienern als Anregung für ihre Geschichten dienen, mit denen sie sich vor dem Dunklen Meister rechtfertigen.

Die Hinweiskarten werden ausschließlich gespielt, um der Geschichte eines Spielers ein neues erzählerisches Element hinzuzufügen.

Wenn ein Spieler eine Hinweiskarte einsetzt, kann er sich von dem Titel, dem Text oder der Abbildung der Karte inspirieren lassen. Auch die Verwendung nur einzelner Teile daraus ist zulässig, solange eine Verknüpfung mit dem Inhalt der Karten offensichtlich ist – aber natürlich entscheidet letztendlich der Dunkle Meister, ob er dies akzeptiert.

Aktionskarten

Die ersten beiden Typen von Aktionskarten müssen zusammen mit einer Hinweiskarte gespielt werden, um die durch folgende Symbole gekennzeichneten Aktionen auszuführen:

Die Verantwortung zuschieben – Dieses Symbol erlaubt es, einem anderen Spieler die Schuld in die Schuhe zu schieben. Dieser Spieler ist nun sofort am Zug und *muss die gleichzeitig ausgespielte Hinweiskarte* in seine Geschichte einbauen.

Einspruch – Dieses Symbol erlaubt es, Einspruch zu erheben, d. h. die Erzählung eines anderen Spielers zu unterbrechen. Dieser Spieler ist gezwungen, *die gleichzeitig gespielte Hinweiskarte* sofort in seine Geschichte einzubauen. Der Spieler, der diese Aktionskarte ausgespielt hat, kommt durch diese Karte nicht an die Reihe: Er ärgert die anderen nur mit seinen Einwürfen.

Ich war als Letzter an der Reihe – Dieses Symbol (nur im grünen Set) erlaubt es zu Beginn seines Spielzuges, alle eigenen Handkarten (Aktion und Hinweis) mit denen eines anderen Spielers auszutauschen. Diese Karte ist nur ausspielbar, wenn dies die erste Aktion im eigenen Spielzug ist. Man darf sich vorher nicht die Handkarten des anderen Spielers anschauen.

Keine Chance – Dieses Symbol (nur im grünen Set) erlaubt es, einen anderen Spieler während seines Zuges dazu zu zwingen, all seine Aktionskarten aus der Hand abzulegen, er muss eine neue vom Stapel ziehen.

Dieser Spieler setzt danach seine Erzählung normal fort. Wenn er jetzt nicht mehr die Möglichkeit hat, die Verantwortung einem anderen Spieler zuzuschieben, erhält er sofort einen *Vernichtenden Blick*.

Einige Aktionskarten erlauben nur eine der beschriebenen Aktionen. Andere wiederum zeigen zwei Symbole, sodass man sich frei entscheiden kann, welche Aktion man mit dieser Karte durchführen möchte.

Die kleinen Symbole oben links auf den Hinweis- und Aktionskarten werden nur bei der Spielvariante *Ja, mein Gebieter!* verwendet.

Die Karten des Dunklen Meisters:

In der Spielschachtel befinden sich zudem spezielle Karten, die vom Dunklen Herrscher genutzt werden, um einem der Spieler einen *Vernichtenden Blick* zuzuwerfen.

Die *Vernichtenden Blicke* im ROTEN SET

Die *Vernichtenden Blicke* im GRÜNEN SET

Mit diesen Karten wird der immer bedrohlicher werdende *Vernichtende Blick* des Dunklen Meisters dargestellt. Wenn ein Spieler seinen ersten *Vernichtenden Blick* erhält, legt er eine entsprechende Karte mit dem ersten Grad vor sich auf den Tisch. Wenn er einen weiteren erhält, dreht er die Karte auf den zweiten Grad um. Für den dritten *Vernichtenden Blick* zeigt der Dunkle Meister dem Spieler die entsprechende Karte und das Spiel endet!

Spielvorbereitung

Nachdem sich die Spieler um einen Tisch versammelt haben, wählen sie einen Dunklen Meister, der dann in die Rolle des Rigor Mortis schlüpft und das Spiel eröffnet. Um so richtig in Stimmung zu kommen, spricht nichts dagegen, wenn sich der Betreffende einen langen, dunklen Mantel um die Schultern wirft ...

Hinweiskarten und Aktionskarten werden getrennt gemischt und bilden jeweils einen verdeckten Stapel. Die Karten lassen sich anhand ihrer Rückseite leicht unterscheiden. Jeder Spieler zieht 3 Aktionskarten und 3 Hinweiskarten auf die Hand.

Der Dunkle Meister eröffnet das Spiel mit einem langen und Unheil verheißenden Blick in die versammelte Runde und einem Moment bedeutungsvollen Schweigens.

Spielbeginn

Der Dunkle Meister wendet sich an einen Untergebenen und befragt ihn zum Erfolg der Mission – zum Beispiel:

„Nun, ihr tapferen Diener, ICH BEFAHL EUCH, die Prinzessin zu entführen und sie zu mir zu bringen und frage euch nun: Habt ihr diese Aufgabe erfüllt?“

„Sklaven, habt ihr das widerspenstige Dorf bei Klein-Großhorn niedergebrannt, wie ich es euch befohlen habe?“

„Meine getreuen Untertanen, ist es euch endlich gelungen, mir das ersehnte Warzenelixier zu besorgen?“

Es bleibt vollständig dem Dunklen Meister überlassen, welchen Spieler er mit seiner Frage zuerst in die Zange nimmt.

Jetzt ist der auserwählte Spieler an der Reihe und muss sich vor seinem Herrn und Meister rechtfertigen.

Der Spielzug eines Dieners

In seinem Spielzug besteht die Aufgabe des Spielers darin, das Fehlschlagen seiner Mission zu rechtfertigen, ohne dabei allzu sehr den Zorn des Dunklen Meisters zu erregen.

Die Ausflüchte, die sich der Betreffende dabei ausdenkt, müssen keineswegs realistisch, ja nicht einmal logisch sein. Angesichts des humorvollen Charakters dieses Spieles wird es tatsächlich um so mehr Spaß machen, je absurder die vorgebrachten Geschichten klingen ... Aber was der Spieler auch vorbringt: Es muss immer zu der aktuell gespielten Hinweiskarte passen.

Sein Spielzug beginnt, sobald ein Diener vom Dunklen Herrscher befragt wird oder ein Mitspieler die Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* gegen ihn spielt. Sein Spielzug endet, sobald es dem Spieler gelingt, eine Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* gegen einen Mitspieler zu spielen.

Der Spieler beginnt seinen Spielzug:

• indem er eine neue Aktionskarte vom Stapel zieht, aber nur, wenn er durch die Aktionskarte eines Mitspielers an die Reihe gekommen ist. Wird der Spieler vom Dunklen Meister befragt, darf er keine neue Aktionskarte ziehen.

Während seines Spielzuges muss ein Spieler:

• mindestens eine Hinweiskarte spielen, um seine Geschichte fortzusetzen.

• seinen Spielzug durch das Ausspielen der Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* und einer Hinweiskarte beenden, um einen anderen Spieler an die Reihe zu bringen.

Am Ende seines Spielzuges:

• zieht der Spieler so viele Hinweiskarten, dass er wieder 3 Hinweiskarten auf der Hand hat.

Ein Spieler, der zu lange überlegt oder nicht in der Lage ist, die eigene Geschichte fortzusetzen bzw. den eigenen Spielzug durch das Ausspielen der Karte *Verantwortung zuschieben* zu beenden, erregt unweigerlich den Zorn des Dunklen Meisters und erhält sofort einen *Vernichtenden Blick*.

Besitzt ein Spieler zu Beginn seines Spielzuges keine Hinweiskarte und keine Aktionskarte *Verantwortung zuschieben*, dann erhält er automatisch einen *Vernichtenden Blick* vom Dunklen Meister (eine Runde Mitleid für den Armen).

Anmerkung: Wir möchten allen Spielern ans Herz legen, sich ausgesprochen respektvoll zu verhalten, wenn sie sich an den Dunklen Meister wenden. Es könnte durchaus passieren, dass ein Spieler bereits einen *Vernichtenden Blick* vom Dunklen Meister erntet – nur weil er nicht die angemessene Unterwürfigkeit an den Tag legt.

Aktionen außerhalb des eigenen Spielzuges

Ein Spieler, der gerade nicht an der Reihe ist, kann den aktiven Spieler unterbrechen. Hierzu spielt er eine Aktionskarte *Einspruch* zusammen mit einer Hinweiskarte aus. Diese Unterbrechung muss mit einer entsprechenden Bemerkung eingeleitet werden (wie z. B. „So ist das nicht ganz richtig …“), die tatsächlich in einer Beziehung mit der gerade vom aktiven Spieler geschilderten Geschichte steht. Auch

eine fälschlich gespielte Karte *Einspruch* kann den Zorn des Dunklen Herrschers hervorrufen. Der Spieler, dessen Erzählung unterbrochen wurde, sollte seine Geschichte flugs so ändern, dass sie zu der mit dem *Einspruch* ausgespielten Hinweiskarte passt.

Anmerkung: Der Spieler, der die Aktionskarte *Einspruch* spielt, zieht KEINE Aktionskarte oder Hinweiskarte nach.

Die Handkarten der Diener

Im Laufe des Spieles verändert sich die Anzahl der Handkarten, die ein Diener auf der Hand hält.

• Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Hinweiskarten und 3 Aktionskarten.

• Zu Beginn seines Spielzuges zieht der Spieler eine Aktionskarte (sofern ihm die Verantwortung von einem Mitspieler zugeschoben wurde).

• Am Ende seines Spielzuges zieht der Spieler so viele Hinweiskarten nach, dass er wieder 3 auf der Hand hat, sofern er seinen Spielzug mit der Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* beendet.

• Wenn ein Spieler einen *Vernichtenden Blick* vom Dunklen Meister erhält, so muss er alle seine Karten abgeben und zieht 3 neue Hinweiskarten und 3 neue Aktionskarten.

• Nach dem Ausspielen einer Aktionskarte *Einspruch* wird keine Karte nachgezogen.

Der Dunkle Meister

Abgesehen davon, dass der Dunkle Meister darüber wacht, dass alle Spielphasen korrekt ablaufen, muss er die Spieler auch ständig auf des Messers Schneide tanzen lassen. Er hat die Macht:

• die Erzählung eines Spielers zu unterbrechen und seine Diener zu einer genaueren Erläuterung aufzufordern.

• auch ohne Hinweiskarten der Geschichte eines Dieners neue Elemente hinzuzufügen.

• sich auch an Spieler zu wenden, die nicht an der Reihe sind, um Einsprüche zurückzuweisen oder Spieler zu tadeln, wie es ihm beliebt.

• jederzeit die Geschichten der Untergebenen zu kommentieren.

• seine Diener dazu zu drängen, mit ihrer Geschichte fortzufahren (zum Beispiel mit einem deutlichen Hinweis wie „Ich beginne mich zu langweilen ... und DU WILLST DOCH NICHT, dass ich mich langweile oder?“).

Der Zorn des Dunklen Meisters

Die hilflosen Diener stellen die Geduld des Dunklen Meisters ständig auf eine schwere Probe. Daher gibt es eine ganze Reihe von Situationen, die seinen Zorn und damit einen *Vernichtenden Blick* für den Spieler heraufbeschwören können:

• Keine Karte *Verantwortung zuschieben*: Kann ein Spieler die Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* nicht spielen, muss er das zugeben (z. B. indem er getreu seiner Rolle anfängt zu stammeln und zu zittern).

• Keine Hinweiskarte: Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Hinweiskarte auf der Hand hält.

• Langsamkeit: Wenn ein Spieler im Laufe seiner Erzählung oder insbesondere nach dem Ausspielen einer beliebigen Aktionskarte für unangemessen lange Zeit (5 bis 10 Sekunden – je nach Lust und Laune des Dunklen Herrschers) schweigt.

• Langeweile: Wenn sich ein Diener zu lange mit einem Thema aufhält oder seine Geschichte nicht schlüssig ist.

• Vernachlässigte Inspiration: Wenn ein Diener eine ausgespielte Hinweiskarte – nach Meinung des Dunklen Meisters – nicht angemessen oder korrekt in seine Geschichte einbezieht.

• Mangel an Respekt: Witzeleien, Verwendung von Spitznamen oder allgemein respektloses Verhalten gegenüber dem Dunklen Meister.

• Störenfried: Ein Diener unterbricht oder stört das Spiel durch Geplauder oder falsch vorgebrachte Einsprüche.

• Und natürlich: Wann immer der Dunkle Meister es für angebracht hält. Schlussendlich verkörpert er das Genie des Bösen, den Herrscher über die Verlorenen Lande ...

In all diesen Fällen erhält der Untergebene, der den Zorn des Dunklen Meisters erregt hat, einen *Vernichtenden Blick.* Ein Diener, der insgesamt 3 *Vernichtende Blicke* erhalten hat, verliert das Spiel. Es sei denn, es gelingt ihm, den Dunklen Meister – wie im folgenden Abschnitt beschrieben – erfolgreich um Gnade anzuflehen ...

Gnade, mein Herr und Meister! Gnade!

Nachdem ein Spieler den dritten *Vernichtenden Blick* erhalten hat, erhält er eine letzte Gelegenheit, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen: indem er um Gnade fleht. Sollte der Dunkle Meister sein Flehen für angemessen und ausreichend halten, so darf der Spieler eine Aktionskarte vom Stapel ziehen: Zeigt die gezogene Karte KEINEN TOTENSCHÄDEL, ist

der Unglücksrabe sicher und darf weiter am Spiel teilnehmen, so als ob er den dritten *Vernichtenden Blick* niemals erhalten hätte.

Ansonsten ist das schreckliche Ende dieser bedauernswerten Kreatur besiegelt, denn Rigor Mortis macht diesen Diener für das Scheitern der Mission verantwortlich. Entweder bestraft ihn der Dunkle Meister auf der Stelle ... oder er zieht sich zunächst in seine finstere Höhle zurück, um eine besonders grausame Strafe zu ersinnen.

Das Flehen um Gnade muss auf eine besonders lustige Art und Weise vorgetragen werden: mit anderen Worten, es muss sich um ein ECHTES Gnadengesuch handeln, nicht nur um unzusammenhängendes Gestammel. Es ist wichtig, dass der Spieler sein Bestes gibt, wenn er die Rolle des winselnden Dieners spielt, dem eine so unaussprechliche Strafe bevorsteht, deren Vorstellung allein ausreicht, unendliche Ängste hervorzurufen. Nur mit einem angemessenen Flehen kann der Untergebene hoffen, noch einmal die Gnade des Dunklen Herrschers zu erlangen.

Spielende

Eine Partie *Ja, Herr und Meister!* endet, sobald der erste Diener verloren hat, d. h. sobald ein Spieler drei *Vernichtende Blicke* erhalten hat und es ihm nicht gelingt, Gnade vom Dunklen Meister zu erflehen. Anschließend kann man eine neue Partie beginnen, in der die Rolle des Dunklen Meisters vom unseligen Verlierer übernommen wird (oder von einem anderen Spieler).

Die Erste-Runde-Regel

Um allen Spielern annähernd gleiche Einstiegschancen ins Spiel zu bieten, unterliegt die erste Runde des Spieles gewissen Beschränkungen.

In der ersten Runde ...

• muss jeder Spieler eine Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* auf der Hand halten.

• muss jeder Spieler diese Aktionskarte am Ende seines Zuges gegen seinen linken Nachbarn spielen.

Nach Abschluss dieser ersten Runde dürfen weitere Aktionskarten *Verantwortung zuschieben* dann gegen beliebige Spieler gespielt werden.

Die Aktionskarte *Einspruch* darf in der ersten Runde trotzdem wie üblich gespielt werden.

Die Spiegel-Regel

Der Dunkle Meister langweilt sich nur allzu schnell, insbesondere wenn er gezwungen ist, dem belanglosen Geschwafel seiner Untergebenen zu lauschen. Einzig und alleine ein Streit zwischen zwei Dienern ist in dieser Hinsicht noch unerträglicher. Aus diesem Grund werden zwei Streithähne mit je einem *Vernichtenden Blick* bestraft, wenn sie sich wiederholt direkt gegenseitig die *Verantwortung zuschieben*. Sollten die beiden sich trotzdem immer wieder gegenseitig beschuldigen (z. B. damit der andere so schnell wie möglich seinen dritten *Vernichtenden Blick* erhält), so darf der Dunkle Herrscher auf eine noch drastischere (aber unparteiische!) Art und Weise eingreifen. Wie auch immer: Wir empfehlen nachdrücklich, einzugreifen, wenn sich zwei Spieler mehr als zwei Mal die *Verantwortung zuschieben*.

Die Kartenpriorität-Regel

Wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel mehrere Spieler gleichzeitig eine Aktionskarte *Einspruch* ausspielen, so hat die Karte Vorrang, die von dem Spieler gespielt wurde, der dem aktiven Spieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Die anderen Spieler müssen ihre Aktionskarten zurücknehmen und können sie erst zu einem späteren Zeitpunkt spielen ...

Man denke daran, dass der Dunkle Meister immer das letzte Wort hat – egal, um was es auch gehen mag!

Ja, Mein Gebieter!

Willkommen bei *Ja, mein Gebieter!*, einer Spielvariante von *Ja, Herr und Meister!*. Diese wurde entwickelt, um ein stärker regelbasiertes Spielen zu ermöglichen, und zwar ohne ein Quäntchen Spielspaß einzubüßen!

Spielziel

Um gewinnen zu können, muss ein Diener bis zum Ende des Spieles überleben. Der Spieler, der die meisten ausgespielten Hinweiskarten vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielmaterial

Als Material verwendet man die gleichen Karten, die auch im ursprünglichen Spiel *Ja, Herr und Meister!* benutzt werden.

Hinweiskarten

Hinweiskarten sind die erzählerischen Vorgaben, die den Dienern als Anregung für ihre Geschichten dienen, mit denen sie sich vor dem Dunklen Meister rechtfertigen. Jede Hinweiskarte lässt sich einer besonderen Art zuordnen. Sie sind durch unterschiedliche Symbole auf den Karten gekennzeichnet:

Wesen: Beinhaltet ein bestimmtes Wesen, das dem Diener begegnet ist.

Objekt: Beinhaltet einen bestimmten Gegenstand, den der Diener gesucht oder besessen hat.

Ort: Beinhaltet einen bestimmten Ort, den der Diener besucht hat.

Monster: Beinhaltet eine bestimmte Art von Monster, die den Diener verfolgt oder belästigt hat.

Ereignis: Beinhaltet eine bestimmte Aktivität oder etwas, dass zu dieser geführt hat, an welcher der Diener beteiligt war.

Joker: Kann als jede der anderen Arten ausgespielt werden, weil er so mächtig ist.

Aktionskarten

Diese Karten werden verwendet, um einem anderen Diener die *Verantwortung zuschieben* zu können oder um mit einem *Einspruch* zu unterbrechen. Und der Dunkle Meister kann sie verwenden, um die Ausreden seiner Diener in Frage zu stellen und ihre erbärmlichen Taten nicht anzuerkennen.

Verantwortung zuschieben – Die Aktionskarte mit dem Zeigefinger ermöglicht es, einem anderen Spieler die Schuld in die Schuhe zu schieben. Der beschuldigte Spieler muss sofort mit einer entsprechenden Hinweiskarte (gleiches Symbol) reagieren und die Geschichte mit dieser Karte weiterführen.

Einspruch – Die Aktionskarte mit der Handfläche ermöglicht es, Einspruch zu erheben, d. h. die Erzählung eines anderen Spielers zu unterbrechen.

Der Dunkle Meister kann eine Karte *Einspruch* als *Ruhe* verwenden, dies hebt den *Einspruch* eines anderen Spielers auf und der aktuelle Spieler setzt seine Erzählung fort.

Einige Aktionskarten erlauben nur eine der beschriebenen Aktionen. Bei anderen wiederum kann man sich frei entscheiden, welche Aktion man mit dieser Karte durchführen möchte.

Aktionskarten haben außerdem ein kleines Symbol, um zu kennzeichnen, mit welcher Art von Hinweiskarte auf diese eingegangen werden muss.

Aktionskarten kommen nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel.

Sobald ein Spieler eine Karte (Hinweis oder Aktion) mit dem Joker-Symbol ausspielt, muss er sich entscheiden, welcher anderen Kartenart diese Karte entsprechen soll.

Gnade oder Gnadenlos

Eine Aktionskarte ohne Schädel von Rigor Mortis kann als sogenannte Gnaden-Karte verwendet werden, um zu vermeiden, dass ein Diener einen weiteren *Vernichtenden Blick* erhält.

Der Dunkle Meister kann eine solche Karte als Gnadenlos-Karte verwenden. In diesem Fall muss sie direkt nach einer Gnaden-Karte ausgespielt werden, um diese zu annullieren.

Die Vernichtenden Blicke

Der Grad der *Vernichtenden Blick*e zeigt die Stärke des Zorns des Dunklen Meisters.

Spielvorbereitung

1. Die Hinweiskarten werden gemischt und innerhalb der Reichweite aller Spieler verdeckt auf den Tisch gelegt.

2. Die Aktionskarten werden gemischt und innerhalb der Reichweite aller Spieler verdeckt auf den Tisch gelegt. Es muss genügend Platz für einen Ablagestapel vorhanden sein.

3. Die Karten mit *Vernichtenden Blicken* sollten ebenfalls innerhalb der Reichweite aller Spieler liegen.

4. Jeder Spieler erhält fünf Hinweiskarten und drei Aktionskarten auf die Hand.

5. Einer der Spieler wird zu Spielbeginn zum Dunklen Meister gewählt. Wie wird dieser ausgewählt? Völlig willkürlich und unfair, wie es im richtigen Leben nun mal so ist.

Auftragsbeschreibung

Zu Beginn des Spieles zieht der Dunkle Meister drei Hinweiskarten und kreiert aus diesen einen Auftrag für seine Diener. Für die Beschreibung des Auftrages ist er nur an diese Hinweiskarten gebunden. Die drei Hinweiskarten werden als Referenz für die Spieler in die Mitte des Tisches gelegt.

Beispiel: Melina beginnt das Spiel als Dunkle Meisterin. Sie zieht folgende Karten und legt sie in die Mitte des Tisches: *Der Umhang des Zauberers*, *Zwergenbier* und *Die Dämonische Pyramide*.

„Ihr miserablen Wichte! Ich habe nur eine Sache verlangt, und trotzdem habt ihr mich enttäuscht. Wenn ich das Bierfestival der Zwerge ruinieren soll, brauche ich etwas Warmes zum Anziehen! Wollt ihr, dass ich mir eine Erkältung einfange?“

„Geht zur Spitze der Dämonischen Pyramide“, habe ich gesagt. „Dort befindet sich der Umhang! Aber jetzt, dank euch, muss ich die Festlichkeiten der Zwerge so ertragen. Der fellbedeckte Umhang befindet sich immer noch auf der Pyramide. Würde mir jetzt sofort jemand erklären, was vorgefallen ist?!“

Spielablauf

Eine Spielrunde besteht aus drei Phasen:

1. Karte ziehen
2. Anschuldigen
3. Vernichtende Blicke

Am Ende der Runde wird der Titel des Dunklen Meisters an den Spieler zur linken des derzeitigen Dunklen Meisters weitergereicht.

Phase 1: Karte ziehen

Zu Beginn dieser Phase haben die Spieler die Möglichkeit, eine oder mehrere ihrer Aktionskarten abzulegen.

Als zweiten Schritt füllt jeder Spieler seine Kartenhand wieder auf, sodass er 5 Hinweiskarten und 3 Aktionskarten besitzt.

Es ist den Spielern während des Spieles nicht möglich, Hinweiskarten abzulegen, auch nicht in dieser Phase. Daher werden in dieser Phase immer nur die ausgespielten Hinweiskarten ersetzt.

Im Gegensatz dazu muss ein Spieler direkt nach dem Ausspielen seiner letzten Aktionskarte drei neue Aktionskarten ziehen.

Sobald der Stapel mit den Aktionskarten aufgebraucht ist, wird er wieder neu gemischt. Ist der Stapel mit den Hinweiskarten einmal aufgebraucht, gibt es keine neuen mehr.

Phase 2: Anschuldigen

Diese Phase beginnt mit dem Dunklen Meister, der einen seiner Diener auswählt und ihn einfach anschuldigt. Der Dunkle Meister braucht keine Aktionskarte, um diese Anschuldigung zu machen.

Beispiel: Die Dunkle Meisterin Melina wendet ihre Aufmerksamkeit Max zu. „DU! Was ist deine fadenscheinige Ausrede für das Versagen bei der Bergung des wundervollen Zaubererumhangs?“

Der Beschuldigte muss mithilfe einer Hinweiskarte egal welcher Art antworten. Er spielt die Karte offen vor sich aus und beginnt eine ausgeklügelte Geschichte zu erfinden, die den Inhalt seiner ausgespielten Hinweiskarte, den ursprünglichen Auftrag des Dunklen Meisters und eine gesunde Dosis an Selbstverherrlichung wiedergibt.

Die Hinweiskarte verbleibt vor dem Spieler, der sie ausgespielt hat und zählt am Ende zur Anzahl seiner ausgespielten Hinweiskarten hinzu. Es sei denn, er hat sie durch den Zweifel des Dunklen Meisters verloren.

Wenn der Spieler keine Hinweiskarte spielt, erhält er einen *Vernichtenden Blick* und die Runde geht über zur Phase 3: Vernichtende Blicke.

Beispiel: Max spielt die Hinweiskarte *Die Exotische Schönheit* aus. „Ohhh bösartigster Meister von allen. Als ich gehorsam begann, die Dämonische Pyramide zu erklimmen, wurde mir kurzzeitig durch eine exotische Schönheit völlig der Kopf verdreht. Ich versuchte charmant und männlich zu erscheinen, leider fiel ich dabei die Stufen herunter und habe mir meinen Knöchel verstaucht.“

***

Sobald eine Hinweiskarte ausgespielt wird, gibt es eine der vier folgenden Möglichkeiten. Diese Möglichkeiten können

nur in absteigender Reihenfolge eintreten. Nur wenn die erste nicht eintritt, kann die zweite eintreten. Und wenn die zweite Möglichkeit nicht eintritt, kann die dritte eintreten und so weiter ...

2.1 Der Dunkle Meister zweifelt an

Der Dunkle Meister kann die Hinweiskarte anzweifeln, indem er eine Karte *Verantwortung zuschieben* ausspielt.

2.2 Ein anderer Spieler unterbricht

Wenn der Dunkle Meister nicht zweifelt, kann jeder andere Spieler unterbrechen, indem er eine Karte *Einspruch* ausspielt. Falls mehrere Spieler versuchen zu unterbrechen, entscheidet der Dunkle Meister, wer Vorrang hat. Weder der Dunkle Meister noch der Diener, der die Hinweiskarte ausgespielt hat, darf unterbrechen.

2.3 Der Spieler macht eine Anschuldigung

Wenn kein Zweifel oder Einspruch stattfindet, darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit einer Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* einem anderen Spieler anschuldigen.

2.4 Der Dunkle Meister schuldigt erneut an

Wenn nicht gezweifelt, unterbrochen oder angeschuldigt wurde, bringt der Dunkle Meister wie zu Beginn der Runde eine weitere Anschuldigung vor.

Dieses Ereignis sorgt dafür, dass Phase 2 so lange gespielt wird, bis den Spielern die Möglichkeiten (Karten) ausgehen und somit jemand einen *Vernichtenden Blick* erhält. Spätestens dann geht die Runde über zu Phase 3 und nach dieser beginnt eine neue Runde.

***

Zu 2.1 Der Dunkle Meister zweifelt an

Direkt nach dem eine Hinweiskarte ausgespielt und erklärt wurde, kann der Dunkle Meister anzweifeln, indem er eine Karte *Verantwortung zuschieben* ausspielt. Das Symbol auf der Karte *Verantwortung zuschieben* bestimmt die Art der Hinweiskarte, die als Reaktion verwendet werden muss.

Wenn der Dunkle Meister zweifelt, so sollte er seinem Untergebenen eine Frage stellen, die sich auf die Art der Hinweiskarte bezieht, die zur Antwort benötigt wird. Wenn sich auf der Karte *Verantwortung zuschieben* das Wesen-Symbol befindet, sollte er fragen, wer in die Geschichte involviert

war. Wenn sich auf ihr das Ort-Symbol befindet, sollte er fragen, wo das Geschehen stattgefunden hat.

Beispiel: Nachdem Max seine Hinweiskarte *Exotische Schönheit* gespielt hat, zweifelt das die Dunkle Meisterin Melina an, indem sie eine Karte *Verantwortung zuschieben* mit dem Ereignis-Symbol ausspielt. „Warte einen Moment. Du? Männlich und charmant wirken? Was genau hast du gemacht, um das zu erreichen?“

Der Spieler, der die ursprüngliche Hinweiskarte ausgespielt hat, muss nun eine weitere ausspielen, die zur Karte *Verantwortung zuschieben* des Dunklen Meisters passt.

Beispiel: Max muss jetzt eine Hinweiskarte mit dem Ereignis-Symbol spielen. Er spielt die Karte *Der Instabile Ballon*. „Ich versuchte sie mit meinem Ballon zu beeindrucken, aber gerade als ich einstieg, fiel er in sich zusammen. Und ich bin hingefallen.“ Max hat jetzt zwei Hinweiskarten vor sich ausliegen.

Sobald die zweite Hinweiskarte ausgespielt wurde, darf der Dunkle Meister keine von ihnen weiter anzweifeln. Das Spiel geht weiter mit den anderen Spielern, die jetzt die Gelegenheit haben zu unterbrechen.

Wenn der Spieler keine zweite Hinweiskarte ausspielt, legt der Dunkle Meister die angezweifelte Hinweiskarte vor sich ab. Diese zählt am Ende des Spieles zu seinen Hinweiskarten. Der Spieler, der das Anzweifeln verloren hat, erhält einen *Vernichtenden Blick* und die Runde geht über zur Phase 3: Vernichtende Blicke.

Zu 2.2 Ein anderer Spieler unterbricht

Wenn der Dunkle Meister die Hinweiskarte nicht anzweifelt, kann ein anderer Diener versuchen zu unterbrechen, indem er eine Karte *Einspruch* ausspielt. Durch das Spielen einer Karte *Einspruch* erhalten Spieler die Möglichkeit, mehr Hinweiskarten auszuspielen. Wenn mehr als ein Diener versucht zu unterbrechen, entscheidet der Dunkle Meister, wer erfolgreich ist.

Um eine Karte *Einspruch* ausspielen zu können, muss diese das zur aktuell ausgespielten Hinweiskarte passende Symbol haben.

Wenn ein Spieler unterbricht, sollte er das Geschehen mit dem Symbol auf der Aktionskarte verknüpfen.

Beispiel: Anna hat gerade den *Steinriesen* ausgespielt, eine Hinweiskarte mit dem Monster-Symbol. Dies unterbricht Christoph mit einer Karte *Einspruch*, auf der auch ein Monster-Symbol ist. „Was ein lustiger Zufall, während sie ihre Zeit mit

dem Steinriesen verschwendete, hatte ich meine eigene unvermeidbare Begegnung mit einer furchtbaren Kreatur."

Auch wenn ein Spieler unterbrochen wurde, zählt seine Hinweiskarte weiterhin zu seiner Anzahl am Ende des Spieles.

Einmal ausgespielt wird die Karte *Einspruch* abgelegt und der Spieler muss danach eine Hinweiskarte mit demselben Symbol ausspielen, um mit dieser die Geschichte fortzuführen. Nachdem die Hinweiskarte ausgespielt wurde, geht das Spiel genauso weiter wie nach dem Ausspielen der ersten Hinweiskarte.

Wenn ein Spieler nach einer Karte *Einspruch* keine Hinweiskarte ausspielt, erhält er einen *Vernichtenden Blick* und die Runde geht über zur Phase 3: Vernichtende Blicke.

Beispiel: Da Christoph unterbrochen hat, muss er nun eine Hinweiskarte mit Monster-Symbol ausspielen. Er spielt den *Welpen*. „Ich war auf der Spitze der Pyramide, als ich bemerkte, dass der bezauberndste aller Welpen auf dem Umhang schlief. Als ich versuchte, den Kleinen von da herunterzubewegen, wachte er auf und schlug seine Zähne in meine Wade."

Ruhe!

Sofort nachdem ein Spieler mit einer Karte *Einspruch* unterbrochen hat, kann der Dunkle Meister dies verhindern, indem er eine eigene Karte *Einspruch* spielt und „Ruhe!" verlangt. Der Dunkle Meister kann dafür jede Karte *Einspruch* verwenden, egal welches Symbol sie hat. Beide Aktionskarten werden abgelegt und es darf nicht wieder unterbrochen werden, bis eine neue Hinweiskarte ausgespielt wurde.

Beispiel: Anna möchte Christophs Geschichte unterbrechen und spielt daher eine Karte *Einspruch* mit Monster-Symbol. „Deine zuckersüße und, offen gesagt, nicht überzeugende Geschichte des kleinen Welpen erinnert mich an eine Kreatur ..."

Die Dunkle Meisterin Melina spielt eine eigene Karte *Einspruch* und verlangt „Ruhe!". Beide Aktionskarten werden abgelegt und Christoph macht weiter, als hätte die Unterbrechung nie stattgefunden.

Zu 2.3 Der Spieler macht eine Anschuldigung

Wenn der Dunkle Meister nicht zweifelt und kein anderer unterbricht, kann der Diener, der die letzte Hinweiskarte ausgespielt hat, einen anderen Spieler mithilfe einer Karte *Verantwortung zuschieben* anschuldigen. Diese kann jedes

Symbol haben. Sobald diese Aktionskarte ausgespielt wurde, wird sie abgelegt.

Bei der Anschuldigung sollte der Spieler seinen Kumpel auf die Art und Weise anschuldigen, die dem Symbol auf der Karte entspricht.

Beispiel: Max möchte Anna die Schuld geben. Daher spielt er eine Karte *Verantwortung zuschieben* mit einem Monster-Symbol. „Was ich wissen möchte ist, warum du deine Zeit mit einer schrecklichen Bestie verschwendet hast, während unser kostbarer Dunkler Meister ohne Umhang drinnen festsaß. Welches Monster ist wichtiger als die Wärme unseres furchtbaren Herrn?“

Der beschuldigte Spieler muss eine Hinweiskarte mit dem passenden Symbol zur Aktionskarte ausspielen. Wenn eine passende Hinweiskarte ausgespielt wurde, geht die Runde wie gewohnt weiter mit mehr Zweifeln, Unterbrechungen und Anschuldigungen. Wenn nicht, erhält der Beschuldigte einen *Vernichtenden Blick* und die Runde geht über zur Phase 3: Vernichtende Blicke.

Natürlich kann niemand die Verantwortung dem Dunklen Meister zuschieben, falls ein Diener dies vergessen sollte und es trotzdem versucht, erhält er einen *Vernichtenden Blick* und die Runde geht über zur Phase 3: Vernichtende Blicke.

Zu 2.4 Der Dunkle Meister schuldigt erneut an

Wenn nach dem Ausspielen einer Hinweiskarte niemand zweifelt, unterbricht oder anschuldigt, sucht sich der Dunkle Meister einen Spieler aus und schuldigt ihn einfach wie zu Beginn der Runde an. Der Dunkle Meister verwendet keine Aktionskarte dazu und jede Art von Hinweiskarte kann als Antwort ausgespielt werden.

Phase 3: Vernichtende Blicke

Immer wenn ein Spieler eine Hinweiskarte spielen muss und dies nicht kann oder tut – oder wenn jemand aus Versehen den Dunklen Meister anschuldigt – erhält dieser Spieler einen *Vernichtenden Blick* und die Runde geht über zur Phase 3: Vernichtende Blicke.

Während dieser Phase steigt der Spieler, der einen *Vernichtenden Blick* erhalten hat, zum nächsten Grad des Zorns auf. Das geschieht nur dann nicht, wenn er erfolgreich um Gnade beim Dunklen Meister gebettelt hat.

Wenn ein Spieler zum ersten Grad des Zorns aufsteigt, legt er

eine Karte mit dem ersten Grad des *Vernichtenden Blickes* vor sich. Steigt er weiter auf, dreht er die Karte auf den zweiten Grad um. Falls dieser weiter aufsteigt, zeigt der Dunkle Meister ihm die Karte mit dem dritten Grad und das Spiel endet.

Gnade oder Gnadenlos

Aktionskarten ohne den Schädel von Rigor Mortis können von den Dienern als Gnaden-Karten oder vom Dunklen Meister als Gnadenlos-Karten gespielt werden. Wenn ein Spieler einen *Vernichtenden Blick* erhält, kann er eine Gnaden-Karte spielen, um zu vermeiden, dass er zum nächsten Grad aufsteigt. Auch wenn eine Gnaden-Karte gespielt wird, beginnt eine neue Runde. Wenn ein Spieler um Gnade bettelt, sollte er aufrichtig um Vergebung betteln.

Beispiel: Christoph hat gerade einen *Vernichtenden Blick* erhalten und damit geht die Runde über zur Phase 3: Vernichtende Blicke. Um zu vermeiden, zum nächsten Grad des Zorns aufzusteigen, spielt Christoph eine Gnaden-Karte. „Bitte sei nicht wütend auf mich, mein grausamer Meister! Ich bin deines kleinsten Rülpsers unwürdig. Ich flehe dich um deine Vergebung an."

Wenn der Dunkle Meister nichts macht, verbleibt der Grad des Zorns so, wie er ist und eine neue Runde beginnt. Der Dunkle Meister kann jedoch eine Gnadenlos-Karte als Reaktion spielen. Dadurch wird eine Gnaden-Karte aufgehoben und der Grad des Zorns wird angepasst mithilfe der Karte *Vernichtender Blick*.

Beispiel: Nach Christophs Flehen um Vergebung hebt die Dunkle Meisterin die Gnaden-Karte mit ihrer Gnadenlos-Karte auf. Beide Karten werden abgelegt und Christoph muss seine Karte mit dem *Vernichtenden Blick* auf den zweiten Grad umdrehen.

In jeder Runde kann nur eine Gnaden-Karte gespielt werden. Die Symbole auf den Aktionskarten haben hier keine Bedeutung.

Rundenende

Die Runde endet nach der Phase 3: Vernichtende Blicke, unabhängig davon, ob der Spieler einen *Vernichtenden Blick* erhalten hat oder nicht.

Der Titel des Dunklen Meisters geht im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler über und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Sobald ein Spieler den dritten *Vernichtenden Blick* erhalten hat, fällt dieser dem Zorn des Dunklen Meisters zum Opfer, und das Spiel endet. Gewonnen hat der Überlebende, der die meisten Hinweiskarten vor sich ausliegen hat. Falls ein Unentschieden besteht, gewinnt der Spieler, der zuletzt Dunkler Meister war.

***

Impressum

Autoren: Fabrizio Bonifacio, Massimiliano Enrico und Chiara Ferlito mit Riccardo Crosa

Mitwirkende: Giulia Campanella und Marco Crosa

Spieldesign von *Ja, mein Gebieter!*: Tim Uren

Illustrationen: Riccardo Crosa

Graphik: Andrew Navaro und Paolo *Spot* Valzania

Layout: Mark O'Connor

Redaktion: Silvio Negri-Clementi

Übersetzung ins Deutsche: Marc A. Truant

Basierend auf den Übersetzungen von *Ja, Herr und Meister!* (2006) und *Gnade, Herr und Meister!* (2008): Heinrich Glumpler, Gottfried Bartjes, Winfried Heep, Reiner Heep, Mario Truant, Tomislav Maric, Heiko Eller

Mit freundlichem Dank: Ferdinand Köther, Michelle Coris

Originalausgabe © & ™ 2015 Pendragon Game Studio srl.

Deutsche Ausgabe © 2006, 2008, 2015 Mario Truant Verlag, Frauenlobstraße 95, 55118 Mainz. Unter Lizenz von Pendragon Game Studio srl, Italien.

Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung, ist strikt untersagt.

www.truant.de

Rote Edition · Art.-Nr. 5630 · ISBN 978-3-934282-67-4

Grüne Edition · Art.-Nr. 5635 · ISBN 978-3-934282-68-1

PENDRAGON GAME STUDIO

Rigor Mortis

Ja, Herr und Meister!™

TRUANT SPIELE