

Gnade, Herr und Meister!

Eine Rigor Mortis Kartenspiel-Erweiterung

Ein Spiel von Fabrizio Bonifacio, Massimiliano Enrico und Chiara Ferrito, mit spezieller Unterstützung von Riccardo Crosa

Graphik von Riccardo Crosa und Paolo „Spot“ Valzania

Weitere Mitarbeiter des Projektes waren Virginia Briganti, Giulia Campanella, Marco Crosa und Silvio Degri-Clementi



Gnade, Herr und Meister! und Ja, Herr und Meister! Copyright 2005, 2008 Counter srl, Italien – Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung ist strikt untersagt. Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu Leben oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.

Deutsche Bearbeitung: Tomislav Maric, Gottfried Barfjes, Heinrich Glimpfer, Winfried & Reiner Heep, Mario Truani, Heiko Eller

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Truani Verlag, Frauenlobstraße 95, 53118 Mainz, www.TRUANI.de
Heidelberg Spielverlag, Katzenlaier Str. 1, 74834 Elzau, www.heidelberg-spielverlag.de

Art.-Nr. 5602 – ISBN 978-3-934282-48-3

SPIELERBEWERTUNG

Achtung! Gnade, Herr und Meister! ist eine Erweiterung mit 100 neuen Karten für das Spiel Ja, Herr und Meister! Dieses Set kann nicht alleine verwendet werden und das Basisset wird zum Spielen benötigt. Im Folgenden findet sich eine Zusammenfassung des Spiels. Darüber hinaus gelten die Regeln, die aus den neuen Karten des „Gnadesets“ ersichtlich sind.

Ja, Herr und Meister! ist ein unterhaltsames und humorvolles Partyspiel mit einem Fantasy-Hintergrund: 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 genauso einfach zu erlernen wie zu spielen: Die bösen, verschlagenen Untertanen von Rigor Mortis, dem einzigen 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 vollkommenen 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 in ausreichendem Maße erwiesen wird.

Shalma-Ne, Nya-Khebo: Gnade, Herr und Meister. Er war's!

Rigor Mortis: Verfluchte Goblins! Kommt her! Ich bin noch nicht fertig mit euch!

Nya-Khebo: Nööö!

Shalma-Ne: Meinst Du das ernst?

Nya-Khebo: Stimur-Hadd hat nicht so viel Glück gehabt. Wer weiß, was für ein Ende er genommen hat. Er tut mir fast leid. Er war ein tapferer Goblin.

Shalma-Ne: Pub ... Auch diesmal sind wir noch gut davongekommen.

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

DIE ROLLE DER SPIELER

Bei *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 aber durch Abstimmung, inklusive Bestechung.

Alle anderen Spieler sind die Diener des Dunklen Herrschers: die hinterlistigsten und heimtückischsten Kreaturen Kragmor-thas – schlimmer als alles, was ihr aus anderen Fantasywelten kennt. 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 die Rolle des Dunklen Meisters vom unseligen Verlierer übernommen werden oder von einem anderen Spieler.

VERWEIDUNG DER ERWEITERUNG

Ihr könnt frei wählen, welche Karten aus der Erweiterung ihr nehmen wollt. Ihr könnt entscheiden, ob ihr nur die Hinweiskarten, nur die Aktionskarten oder beide nehmt. Fügt die neuen Karten denjenigen aus dem Basisspiel zu, mischt sie gut durch und haltet euch bereit, um das Spiel zu beginnen. Um sie wieder auseinander sortieren zu können, sind die neuen Karten von *Gnade, Herr und Meister!* auf der Vorderseite mit einem „G“ und einer Zahl markiert.

NOCH HEIMTÜCKISCHER

Mit der Gnade-Erweiterung stehen neue Aktionskarten zur Verfügung, um es den Mitspielern noch viel schwerer und unangenehmer zu machen.

Die speziellen Aktionskarten der Gnade-Erweiterung ermöglichen eine ganz neue Ebene der Boshaftigkeit. Nun können noch heimtückischere Aktionen zum Schaden der Mitspieler ausgeführt werden; natürlich stets zu dem Zweck, sich selbst zu retten. Mit den neuen Aktionskarten wird das nahende Ungewisse, welches die armen Goblins plagt, eine noch prägnantere Rolle spielen. Der Ausgang einer Partie kann nun durch eine im richtigen Moment gespielte Aktion plötzlich ganz anders aussehen als erwartet. Wer eine dieser Karten in der Hand hat, versucht sie mit aller Hinterlist und Gerissenheit zur richtigen Zeit zu spielen – eben eines Goblings würdig!

Die speziellen Aktionskarten:

- können immer nur zu einem bestimmten Zeitpunkt gespielt werden, der je nach Art der Karte variiert. Sie haben meist Auswirkungen auf die Aktionskarten anderer Spieler.
- müssen nicht zusammen mit einer Hinweiskarte, sondern dürfen alleine gespielt werden.

Bei den bereits bekannten Regeln gibt es keine weiteren Änderungen. Achtet bei den neuen Aktionskarten auf den Kartentext und auf ihre Beschreibung hier in der Spielregel.

Zu Beachten ist, dass manchmal mehrere Karten zugleich mit der Karte des ersten Spielers, der dem aktiven Spieler im Uhr-

Reflexspielregel

zeigersinn am nächsten sitzt. Wie gewöhnlich hat – falls es zu strittigen Fragen bezüglich der gespielten Karten kommt – das letzte Wort der Herr und Meister, von dem in seiner Grobmütigkeit aller Wahrscheinlichkeit nach alle am Streit beteiligten Spieler *Vernichtende Blicke* ernen dürfen. Die in der Erweiterung vorhandenen speziellen Aktionskarten sind:

Nicht im Traum!

Reflektiert die Karte *Verantwortung zuschieben* auf einen Spieler zurück, der damit wieder an der Reihe ist. Es ist möglich diese Karte mehrmals zu spielen, wobei die Geduld des Meisters nicht allzu groß ist.

Spielbar, wenn ein anderer Spieler an der Reihe ist. Der Spieler muss alle Aktionskarten abwerfen, sich eine neue ziehen und dann seinen Zug fortsetzen. Kann er die Verantwortung nicht jemandem zuschieben, erntet er sofort einen *Vernichtenden Blick*!

Das ist Meins!

Spielbar zu Beginn eines Zuges. Erlaubt einem Spieler alle Aktions- und Hinweiskarten gegen die Karten eines anderen Spielers einzutauschen. Nicht spielbar, wenn der andere Spieler gerade einen *Vernichtenden Blick* erhält.

Allerweltsgesicht!

Spielbar, wenn ein anderer Spieler an der Reihe ist. Die Karte erlaubt es einem, bereits erhaltene *Vernichtende Blicke* mit anderen dieses Spielers auszutauschen. Nicht spielbar, wenn der andere Spieler gerade einen *Vernichtenden Blick* erhält.

NOCH VIEL HEIMTÜCKISCHER

Als wenn es der bitterbösen Aktionen nicht schon genug wäre, die diese Erweiterung erlaubt, habt ihr die Möglichkeit, noch viel heimtückischer zu sein. In diesem Set stehen euch Blankokarten zur Verfügung (neue Karten mit Symbolen und leerer Textbox). Nehmt eine Karte, denkt euch eine besondere Gemeinheit aus, schreibt diese auf die Karte und mischt sie unter die anderen. Und am Besten lässt man das die anderen Spieler erst gar nicht wissen! Einige Beispiele solcher besonderen bitterbösen Handlungen gefällig?



Du bist unautmerksam!

Eine Abwehration, die den Zielspieler – wenn er zum Zuge kommt – daran hindert, sich eine Aktionskarte von den freien Karten zu ziehen.

Hör auf damit!

Eine Unterbrechungssaktion, die sofort dem Spieler, der gerade an der Reihe ist, das Spielrecht entzieht. Das Spielrecht wandert sogleich an seinen unmittelbar links sitzenden Spielernachbar.

Hast du die Sprache verloren?

Eine Unterbrechungssaktion, die den Zielspieler eine seiner Aktionskarten verlieren lässt. Der Spieler zieht blind eine Aktionskarte aus der Hand des Zielspielers und legt diese ab.