

DUELL UM

CARDIA

Einst befreite ein junger Abenteurer einen mächtigen Djinn, der im Herzen eines Sumpfes gefangen war. Gemeinsam erbauten sie die magische Stadt Cardia. Heute blüht das Leben in der Stadt, doch vier Fraktionen ringen um die Macht: die *Rebellion* 🧟 aus dem Sumpf, die Gelehrten der *Akademie* 🧙, die auf Mechanik spezialisierte *Gilde* 🔥 sowie die *Dynastie* 👑, die Nachfahren des Abenteurers.

Wer die mächtigen Siegelringe und somit die Gunst der Fraktionen für sich gewinnt, herrscht über Cardia.

Spiele deine Karten zur richtigen Zeit
und überliste dein Gegenüber!

INHALT

Material & Aufbau	2-3
Karten, Ziel & Ablauf	4-5
Eine Runde	5-11
Ende des Spiels	12
Schwierigkeit anpassen	14-15
Schlüsselwörter	16-18
Kartenerklärungen	19-24

Ab hier könnt
ihr losspielen!



Auf www.hans-im-glueck.de/cardia findest du ein Regelvideo, die Variante für 4 Personen sowie eine Anleitung in größerer Schrift.

MATERIAL



2 x 32 Charakter-Karten



4 Übersichtskarten



8 Schauplatz-Karten



12 Siegel



6 Dauer-Marker



22 Modifikatoren mit unterschiedlicher Vorder- und Rückseite (8x1, 8x3 und 6x5)

AUFBAU

1 Setzt euch gegenüber. Legt alle **Siegel** , **Modifikatoren**  und **Dauer-Marker**  gut erreichbar an ein Tischende (Abbildung rechts).

2 Legt die **Schauplätze** als verdeckten Stapel daneben. Der Pfeil auf der Rückseite zeigt zum anderen Tischende und markiert die Spielrichtung. *Die Funktion auf der Vorderseite ignoriert ihr in den ersten Spielen (S. 15, 22-23).*

3 Sucht alle Charakter-Karten heraus, die unten rechts eine **I** zeigen. Nehmt euch jeweils die **16 Karten** mit **gleicher Rückseite**. Legt die 32 Karten zurück in die Schachtel, die eine **II** zeigen (mehr auf S. 15).



- Mischt jeweils eure 16 Karten und legt sie als verdeckten Stapel vor euch. Das ist euer persönlicher Nachziehstapel. Diesen nennen wir von nun an **Deck**.
- Zieht jeweils die obersten **5 Karten** von eurem Deck und nehmt sie auf die Hand.
- Nehmt euch jeweils die beiden **Übersichtskarten**. Sie sind oben rechts mit **?** markiert.



Danke, dass du ein Qualitätsprodukt gekauft hast.
Bei Fragen oder Reklamationen wende dich bitte
an unseren Kundenservice: service@cundco.de.

DIE KARTEN

Eure Decks sind bis auf die Rückseite identisch. Ein Deck besteht aus 16 Karten mit den Werten 1-16. Diesen Wert nennen wir **Einfluss**. Jede Karte hat zudem eine eigene **Fähigkeit** und gehört zu einer der **vier Fraktionen**.

Die Fraktionen erkennst du an ihrem Symbol und ihrer Farbe:



ZIEL UND ABLAUF

Cardia ist ein Duell. Jede Runde spielt ihr **2 Karten gegeneinander** aus. Das nennen wir eine **Begegnung**. Die Karte mit dem höheren Einfluss erhält ein **Siegel** . Die niedrigere Karte aktiviert ihre **Fähigkeit**.

Gespielte Karten **bleiben liegen** und können durch Fähigkeiten beeinflusst werden.

Gewonnene Siegel können im Verlauf des Spiels die Seiten wechseln – dazu gleich mehr.

Die nächsten Karten legt ihr **in Spielrichtung** neben eure **zuvor gelegte Begegnung**, sodass sich auch diese Karten gegenüberliegen, usw.

Wer zuerst **5 Siegel**  auf den **eigenen Karten** gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Empfehlung: Spielt so oft, bis eine Person 2 Spiele gewonnen hat.

EINE RUNDE

Ihr spielt mehrere Runden, bis jemand das Spiel gewonnen hat. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1.
Karten
spielen

2.
Fähigkeit
aktivieren

3.
Ende der
Runde

1. KARTEN SPIELEN

Ihr legt jeweils eine Karte verdeckt und deckt sie dann **gleichzeitig** auf.
Anschließend vergleicht ihr die beiden Karten.

Karten legen: Du wählst **1 Karte** aus deiner Hand und legst sie **verdeckt** auf deiner Seite der Spielfläche ab. Du darfst jede deiner Handkarten wählen. Die gegnerische Person wählt ebenfalls 1 Karte und legt sie deiner Karte **gegenüber**.

Karten aufdecken: Nun deckt ihr jeweils eure Karte auf und vergleicht den **Einfluss** der beiden Karten. Die Karte mit dem **höheren Einfluss gewinnt** die Begegnung. Du nimmst **ein Siegel**  aus dem Vorrat und legst es unten auf **die Karte, die gewinnt**.



Gleichstand: Ist der Einfluss beider Karten gleich, gewinnt keine Karte die Begegnung. Ihr legt also auf **keine** der beiden Karten ein Siegel. Überspringt Phase 2 (Fähigkeit aktivieren) und geht sofort zu Phase 3 (Ende der Runde) über.

2. FÄHIGKEIT AKTIVIEREN

Nur die Person, deren Karte die aktuelle Begegnung **verliert**, aktiviert nun **sofort** die Fähigkeit **dieser Karte**.

Hinweis: Manchmal kann es also vorteilhaft sein, eine Begegnung zu verlieren, um eine Fähigkeit aktivieren zu können.

Du **musst** die aktivierte Fähigkeit so **vollständig wie möglich** und mit allen Konsequenzen (auch für andere Karten) ausführen. Dazu machst du, was auf der Karte steht.

Hinweis: Du darfst eine Karte auch spielen, wenn du ihre Fähigkeit nicht oder nur teilweise ausführen kannst.

Wichtig: Es wird **nur** die Fähigkeit der Karte aktiviert, die die soeben gespielte Begegnung in Phase 1 verloren hat. Verliert durch diese Fähigkeit eine andere Karte ihre Begegnung im Nachhinein, wird ihre Fähigkeit **nicht** aktiviert.

Wichtig: Fähigkeiten, die das Spiel oder den Ablauf verändern, haben immer Vorrang vor den Spielregeln.

Es gibt zwei Arten von Fähigkeiten, die du an ihrem Symbol erkennst: ⚡ Einmal-Fähigkeiten und ∞ Dauer-Fähigkeiten. Manche Fähigkeiten verändern den Einfluss von Karten (S. 10-11).

⚡ Einmal-Fähigkeit

Eine Einmal-Fähigkeit handelst du direkt ab, wenn sie aktiviert wird.



Dein **SABOTEUR (5)** verliert die Begegnung. Also aktivierst du seine Fähigkeit:
Die gegnerische Person wirft die obersten 2 Karten von ihrem Deck ab.



Die gegnerische Person legt beide Karten offen auf ihren Ablagestapel.

∞ Dauer-Fähigkeit

Aktivierst du eine Dauer-Fähigkeit, legst du einen **Dauer-Marker** ∞ auf die Karte. Die Dauer-Fähigkeit ist **ab sofort** aktiv.



Sie bleibt auch dann aktiv, wenn die Karte im Laufe des Spiels ihre Begegnung gewinnt.

Wird der Dauer-Marker  von der Karte **entfernt**, ist die Fähigkeit **nicht** mehr aktiv. Führe dann **sofort** alle Änderungen aus, die sich dadurch (auch bei bereits gespielten Begegnungen) ergeben.



Die gegnerische Person gewinnt auch diese Begegnung und legt ein Siegel  auf ihre Karte.

Du aktivierst die Fähigkeit deines **MEDIATORS (4)**: Diese Begegnung ist ein Gleichstand.

Du legst einen Dauer-Marker  auf deinen **MEDIATOR**. Solange der Marker dort liegt, ist diese Begegnung ein Gleichstand. Also legst du das Siegel von der gegenüberliegenden Karte zurück in den Vorrat.

Hinweis: Bestimmte Fähigkeiten erlauben es dir, Dauer-Marker auf bereits gespielte Karten zu legen. So kannst du eine Dauer-Fähigkeit auch im Nachhinein aktivieren.

Einfluss verändern

Mit manchen Fähigkeiten veränderst du den Einfluss einer Karte. Dann nimmst du dir einen **Modifikator**  im **angegebenen Wert** aus dem Vorrat und legst diesen unterhalb des Einflusses auf die entsprechende Karte.



Hinweis: Manchmal brauchst mehrere Modifikatoren, um den angegebenen Wert zu erreichen. (z.B. +7 =   ).

Die Werte **aller Modifikatoren**, die sich auf einer Karte befinden, werden **sofort** zum **Einfluss** dieser Karte dazugezählt oder abgezogen. Sie gelten so lange sie dort liegen.

Verändert sich dadurch das Ergebnis einer Begegnung, verschiebst du das Siegel  auf die Karte, die nun gewinnt, oder legst es bei Gleichstand zurück in den Vorrat.

*Erinnerung: Die Fähigkeit der anderen Karte wird dadurch **nicht** aktiviert.*

Sonderfall: Plättchen    sind nicht begrenzt. Sollten sie tatsächlich ausgehen, ist euer Improvisationstalent gefragt.



Du aktivierst die Fähigkeit der **ERFINDERIN (15)**: Gib einer beliebigen Karte +3 und einer beliebigen anderen Karte -3 Einfluss.

Du legst auf die **ERFINDERIN** selbst. Dadurch gewinnst du die Begegnung und verschiebst das Siegel zur **ERFINDERIN**. Die

Fähigkeit des **DJINNS (16)** wird nicht aktiviert. Dann legst du auf die zwei Runden zuvor gespielte, gegnerische **RICHTERIN (8)**. Diese Begegnung ist nun ein Gleichstand, also legst du das Siegel zurück in den Vorrat.

3. ENDE DER RUNDE

Am Rundenende zieht ihr jeweils **1 Karte** von eurem Deck nach und nehmt sie auf die Hand.

Ist dein Deck leer, kannst du keine Karte mehr nachziehen. Dein Ablagestapel wird **nicht** neu gemischt. Du hast **nicht** verloren, wenn du nicht mehr nachziehen kannst.

Hinweis: Du ziehst immer genau 1 Karte nach. Es kann also passieren, dass du im Laufe des Spiels weniger oder mehr als 5 Handkarten hast.

Anschließend beginnt ihr eine **neue Runde** wieder mit Phase 1.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet **sofort**, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Phase 1: Die gegnerische Person kann keine Karte mehr **spielen**. Du gewinnst das Spiel!
- Phase 2: Du aktivierst eine **Fähigkeit**, mit der du das Spiel gewinnst. Du gewinnst das Spiel!
- Phase 3: Du hast am Ende der Runde **5 oder mehr Siegel**  auf **deinen Karten** gesammelt: Du gewinnst das Spiel!

Gleichstand: Habt ihr beide am Ende der Runde **gleich viele** und mindestens 5 Siegel, spielt ihr so lange weiter, bis eine Person mehr Siegel hat oder auf andere Weise gewinnt.

Hinweis: Ihr führt also Fähigkeiten aus, bevor ihr eure Siegel zählt.

Sonderfall: Könnt ihr gleichzeitig keine Karte mehr spielen, gewinnt die Person mit mehr Siegeln. Habt ihr gleich viele, endet das Spiel unentschieden.

Jetzt könnt ihr endlich anfangen zu spielen!

Auf euren Übersichtskarten findet ihr eine kurze Zusammenfassung. Wenn ihr Fragen habt, lest bei den Schlüsselwörtern (S. 16-18) oder der entsprechenden Karte nach (S. 19-20).

Habt ihr bereits ein paar Partien gespielt, lest auf der nächsten Seite weiter.

Ausführlicheres Beispiel für eine Runde



Phase 1: Ihr legt jeweils 1 Karte von eurer Hand verdeckt neben die vorherige Begegnung. Dann deckt ihr eure Karten gleichzeitig auf. Die gegnerische **UHRMACHERIN (II)** hat mehr Einfluss als deine **RICHTERIN (8)**. Also erhält die **UHRMACHERIN** 1 Siegel .



Phase 2: **Du** aktivierst die Dauer-Fähigkeit der **RICHTERIN**: *Du gewinnst alle Begegnungen, die Gleichstände sind.* Du legst 1 Dauer-Marker  auf deine **RICHTERIN** und

legst je 1 Siegel  auf deine Karten in den beiden vergangenen Begegnungen, die Gleichstände sind.

Phase 3: Ihr zieht jeweils 1 Karte von eurem Deck nach.

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Nach ein paar Partien könnt ihr das Spiel mit den Schauplätzen sowie Deck II variieren. Um euch den Einstieg in die vielen Kombinationsmöglichkeiten zu erleichtern, gibt es vier Schwierigkeitsstufen je nach Anzahl der 🏴‍☠️.

0-1 🏴‍☠️: Assassinen in der Ausbildung

2 🏴‍☠️: Erfahrene Erfinderinnen

3-4 🏴‍☠️: Mächtige Magier

5+ 🏴‍☠️: Der Djinn ist beeindruckt!

Zählt dazu die 🏴‍☠️ des Decks und des gewählten Schauplatzes zusammen.

Die Schwierigkeit der Schauplätze ist oben rechts angegeben.



Deck I hat 0 🏴‍☠️, Deck II hat 1 🏴‍☠️. Das Spiel ohne Schauplatz hat 0 🏴‍☠️. Die Schauplätze haben 1-3 🏴‍☠️.

Beispiel: Deck II (1 🏴‍☠️) +  = 3 🏴‍☠️.

Empfehlung: Wählt zunächst einen Schauplatz mit 1 🏴‍☠️ und spielt diesen mit Deck I. Steigert euch langsam und probiert neue Kombinationen aus.

DECK II

Deck II funktioniert wie Deck I – nur mit neuen Fähigkeiten. Legt alle Karten von Deck I zurück in die Schachtel und nehmt euch stattdessen die 32 Karten mit einer II unten rechts.

Sonst verändert sich der Aufbau (S. 2-3) nicht.

Empfehlung: Spielt Deck II zunächst ohne Schauplatz. Einzelne Karten von Deck II sind auf S. 21-22 erklärt.



SCHAUPLÄTZE -

Wählt 1 Schauplatz und legt diesen offen oben auf den Stapel. *Die Spielrichtung solltet ihr euch ja inzwischen auch so merken können.*



Jeder Schauplatz hat eine Regel, die für das ganze Spiel gilt. Die einzelnen Schauplätze erklären wir auf S. 22-23.

Ihr sucht noch mehr Herausforderung? Auf eigene Gefahr könnt ihr auch mit mehreren Schauplätzen gleichzeitig spielen.

DECKS KOMBINIEREN

Wenn ihr das Spiel bereits gut kennt, könnt ihr die Decks auch miteinander kombinieren. Dazu nehmt ihr z.B. alle gelben Karten aus Deck I, alle roten aus Deck II, usw. Ihr solltet jedoch immer mit einem identischen Deck spielen.

Für Duelle mit unterschiedlichen Decks empfehlen wir andere magische Spiele.

- Du darfst Modifikatoren nicht auf Karten in deiner Hand, dem Ablagestapel oder im Deck legen.

Karten abwerfen:

Je nach Fähigkeit musst du Karten von deiner Hand, deinem Deck oder bereits gespielte Karten abwerfen.



Abgeworfene Karten kannst du nicht mehr nutzen.

- Abgeworfene Karten legst du **offen** auf deinen **persönlichen Ablagestapel**. Alle Plättchen, die sich auf abgeworfenen Karten befinden, legst du zurück in den Vorrat. Du darfst dir den eigenen und gegnerischen Ablagestapel jederzeit ansehen.
- Wirfst du beide Karten einer Begegnung ab, rückst du alle folgenden Begegnungen nach, sodass die Lücke geschlossen wird.

Kopieren und aktivieren: Du kopierst die Fähigkeit einer **anderen** Karte und aktivierst sie, als würde sie sich auf **dieser** Karte befinden.



Aktivieren: Du aktivierst die Fähigkeit einer **anderen** Karte (an der Position der anderen Karte). Aktivierst du eine Dauer-Fähigkeit, legst du wie gewohnt einen Dauer-Marker auf die Karte.





Gespielte Karte: Eine offen ausliegende Karte (auch die Karten der aktuellen Begegnung).

Abgeworfene Karten zählen **nicht** dazu.

„Eine **deiner** gespielten Karten“ muss eine Karte sein, die **du** gespielt hast. „Eine **beliebige** Karte“ kann von dir oder der gegnerischen Person sein.

Vorherige Begegnung: Die Begegnung, die entgegen der Spielrichtung neben dieser liegt.

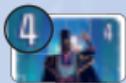
Vergangene Begegnung: Alle Begegnungen, die entgegen der Spielrichtung vor dieser liegen.

Nachfolgende Begegnung: Die bereits gespielte Begegnung, die in Spielrichtung neben dieser liegt (nicht die *nächste Begegnung*, die noch nicht gespielt wurde).

KARTEN DECK I



ASSASSINE: Diese und die gegnerische Karte gelten als gespielt. Wirf sie danach ab (S. 17).



MEDIATOR: Wird der Dauer-Marker entfernt und die Fähigkeit damit inaktiv, gewinnt sofort die Karte mit dem höheren Einfluss die Begegnung.



RICHTERIN: Lege 1 Siegel auf deine Karte in jeder Begegnung, die ein Gleichstand ist. Du gewinnst auch Gleichstände in von nun an gespielten Begegnungen. Die Fähigkeit der anderen Karte wird wie gewohnt **nicht** aktiviert. Ist eine Begegnung kein Gleichstand mehr, gewinnt wie gewohnt die Karte mit dem höheren Einfluss. Wird diese Fähigkeit inaktiv, entfernst du die entsprechenden Siegel wieder.

Einen Gleichstand bei der Anzahl der Siegel (Phase 3) gewinnst du durch diese Fähigkeit nicht. Hat die gegnerische Person diese Fähigkeit ebenfalls aktiviert, gewinnt ihr beide alle Gleichstände.



PUPPENSPIELERIN: Der Einfluss der neu gezogenen Karte entscheidet, ob du die Begegnung gewinnst. Ist die gezogene Karte niedriger als die der **PUPPENSPIELERIN**, wird ihre Fähigkeit **nicht** aktiviert (da in dieser Begegnung bereits eine Fähigkeit aktiviert wurde). Kannst du keine Karte ziehen, weil die andere Person keine Handkarte mehr hat, kann sie nicht spielen und du gewinnst das Spiel.



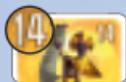
UHRMACHERIN: Wenn es keine vorherige Begegnung gibt, entfällt dieser Teil der Fähigkeit. Führe den Rest wie gewohnt aus.



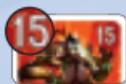
SCHATZMEISTER: Du legst ein weiteres Siegel auf die Karte. Das kann auch die gegnerische Karte sein. Es bleibt liegen, so lange die Fähigkeit aktiv ist.



SUMPFWÄCHTER: Du ziehst am Ende der Runde wie gewohnt 1 Karte nach. Du hast anschließend 1 Karte mehr auf der Hand.



MAGISTRA: Du musst eine deiner gespielten Karten wählen, die in diesem Moment mindestens so viel Einfluss hat wie deine **MAGISTRA**. Es werden alle Modifikatoren berücksichtigt. Du führst die kopierte Fähigkeit aus, als hätte deine **MAGISTRA** die Fähigkeit und würde sie an ihrer Position aktivieren.



ERFINDERIN: Du darfst Modifikatoren sowohl auf die **ERFINDERIN** selbst als auch auf die gegenüberliegende Karte legen.



DJINN: Du gewinnst sofort das Spiel. Auch dann, wenn die andere Person zeitgleich 5 (oder mehr) Siegel hat (Siegel zählt ihr erst danach in Phase 3).

Das hat deine Frage nicht beantwortet?
FAQs und Sonderfälle findest du **hier**:
www.hans-im-glueck.de/cardia



KARTEN DECK II



GIFTMISCHER: Wenn sich der Einfluss dieser oder der gegenüberliegenden Karte später ändert, wird diese Fähigkeit **nicht** noch einmal aktiviert.



TELEKINETIKER: Du nimmst **alle** Dauer-Marker und Modifikatoren von **einer** deiner Karten. Dann legst du **alle** auf eine andere Karte (das darf der **TELEKINETIKER** selbst sein). Du darfst sie nicht aufteilen. Legst du einen Dauer-Marker auf eine Karte mit einer nicht aktivierten Dauer-Fähigkeit, wird diese sofort aktiviert.



GESANDTER: Du darfst den Modifikator auch auf den **GESANDTEN** selbst oder auf die gegenüberliegende Karte legen.



WUNDERKIND: Wie üblich werden alle Modifikatoren berücksichtigt. Du darfst den Modifikator auf das **WUNDERKIND** selbst legen.



ERPRESSERIN: Die gegnerische Person muss 2 Karten abwerfen, bevor ihr Phase 2 ausführt. Hat sie nicht genug Handkarten, wirft sie so viele Karten ab, wie möglich.



ILLUSIONISTIN: Du führst die Fähigkeit der Karte wie gewohnt aus. Genannte Positionen beziehen sich also auf die Position der gewählten Karte, nicht auf die der **ILLUSIONISTIN** (S.17). Es spielt keine Rolle, ob die Fähigkeit schon einmal aktiviert wurde.



BERATERIN: Du gewinnst die vorherige Begegnung auch, wenn sie ein Gleichstand ist.



MECHANISCHER DJINN: Wird die nachfolgende Begegnung abgeworfen, zählt die nun in Spielrichtung als nächste ausliegende Begegnung als nachfolgende Begegnung (siehe S. 17 und 18).

SCHAUPLÄTZE



SCHLANGENTEMPEL: Es spielt keine Rolle, ob du die Begegnung im Laufe des Spiels wieder verlierst.



BAZAAR: Es entfällt nur das Nachziehen am Ende der Runde. Ziehst du Karten durch eine Fähigkeit, machst du das wie gewohnt. Hast du 0 oder 1 Karte, ziehst du sofort nach (egal in welcher Phase).



GRÜNDERFEST: Du musst 3 nebeneinander liegende Begegnungen gewinnen. Es spielt keine Rolle, in welcher Phase ihr seid. Hast du mehr als 1 Siegel auf einer Karte, zählt es trotzdem nur als 1 Begegnung.



GROSSE BIBLIOTHEK: Hast du nur noch 1 Karte im Deck, ziehst du wie gewohnt nach. Ist dein Deck leer, ziehst du nicht mehr nach.



SCHROTTPLATZ: Du fürst den Effekt nicht mehr aus, wenn du nur noch 1 oder keine Karten ziehen kannst. Ziehst du die letzten 2 Karten von deinem Deck, legst du 1 davon zurück.



AUKTIONSHAUS: Der Effekt wird nach dem Aufdecken in Phase 1 ausgelöst. Alle Plättchen, die sich auf der Karte befinden, werden berücksichtigt. Bei gleich hohem Einfluss musst du nicht abwerfen. Der Effekt gilt nur für Karten, die du selbst ausspielst. Ist dein Deck leer, ignoriere den Effekt.



VERFLUCHTE KATAKOMBEN: Gilt nur beim Aufdecken der Karte in Phase I. Es spielt keine Rolle, ob die Karte danach abgeworfen wird. Rückt eine Begegnung auf, verlierst du nicht.



NEBLIGER SUMPF: In der ersten Runde deckt ihr noch keine Karten auf. Du darfst dir deine verdeckte Karte jederzeit nochmal ansehen. „Nächste Karte, die du spielst“ bezieht sich dann immer auf die Karte, die du als Nächste aus der Hand wählst (nicht die, die bereits verdeckt ausliegt).

Danksagung der Autoren:

Wir möchten uns bei ein paar besonderen Menschen bedanken: Raphaël, der von Anfang an an das Spiel geglaubt hat, Gaëtan, für einen zweiten Impuls, Johannes, für seine hervorragende Entwicklung des Spiels, dem tollen Team von Hans im Glück, all den vielen, vielen Testern und Testerinnen (insbesondere vom CAL). Faouzi dankt besonders Titou, Malik und Rafik. Mathieu bedankt sich bei Rem.

KURZÜBERSICHT SPIELENDE

Siehe S. 12

Das Spiel endet & du **gewinnst**, wenn:

- Die gegnerische Person **keine Karte spielen** kann (Ph. 1)
- Eine **Fähigkeit** es dir sagt (Ph. 2)
- Du am Ende der Runde mind. **5 Siegel** hast (Ph. 3)

ILLUSTRATION

Dominik Mayer: Art Direction, Cover, SCHATTENJÄGER, PUPPENSPIELERIN, INGENIEUR, THRONFOLGER

Jonas Schmutzler: Rückseiten, WAHRSAGER, PALASTWACHE, RICHTERIN, SUMPFWÄCHTER, ERFINDERIN, DJINN, ERPRESSERIN, BERATERIN, GRÜNDERFEST

Ingram Schell: CHIRURG, GIFTMISCHER, GESANDTER, STEUEREINTREIBER, ILLUSIONISTIN, HEXENKÖNIG, MECHANISCHER DJINN, SCHROTTPLATZ, AUKTIONSHAUS

Qistina Khalidah: ASSASSINE, LEERENMAGIERIN, MEDIATOR, SABOTEUR, UHRMACHERIN, MAGISTRA, TELEKINETIKER, ELEMENTAR, VERFLUCHTE KATAKOMBEN

Florian Herold: SCHATZMEISTER, REBELLIN, BIBLIOTHEKARIN, WUNDERKIND, ARISTOKRATIN, SCHLANGENTEMPEL, GROSSE BIBLIOTHEK, BAZAAR, NEBLIGER SUMPFF

In unserem Online-Shop findest du Spiele, Erweiterungen, Fanartikel sowie einen Ersatzteilservice: www.cundco.de.

Kontaktiere uns: info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de

© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München



Autoren: Mathieu Rivero
& Faouzi Boughida

Gestaltung: Franz-Georg Stämmele

Illustration: Dominik Mayer,
Jonas Schmutzler, Ingram Schell,
Qistina Khalidah, Florian Herold

