



Ja, herr und Meister! Spielregel



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

Shalma-Ne: Den Staaaaab? 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 finsternen 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 humorvolles Partyspiel mit Fantasy-Thema: Die Handlanger 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.

Jetzt musst du dich als unterwürfiger Diener vor deinem Herrn und Meister verantworten und abenteuerliche Ausreden vorbringen, warum du vollkommen unschuldig an der Gesamtsituation bist – und dabei einem deiner ebenso unfähigen Begleiter die Schuld in die Schuhe schieben.



Rigor Mortis, der in jeder Partie von einem anderen Spieler verkörpert wird, entscheidet, ob ihn die Ausflüchte zufrieden stellen ... und wehe, wenn nicht! Jeder, der nicht gewitzt, unterwürfig oder gemein genug ist, wird prompt mit einem *Vernichtenden Blick* bestraft!

Ziel des Spiels

In diesem Spiel versucht ihr als Diener, die elendig versagt haben, möglichst lang den *Vernichtenden Blicken* des Dunklen Meisters zu entgehen. Hierzu tragt ihr abenteuerliche Lügenmärchen und unwahrscheinliche Ausreden vor – in der Hoffnung, am Ende nicht derjenige zu sein, dem der Dunkle Meister die Schuld zuschreibt.



Spielmaterial

Es gibt zwei verschiedene Editionen von *Ja, Herr und Meister!*: **Rot** und **Grün**. Beide Editionen können für sich alleine gespielt werden oder für mehr Abwechslung (und eine höhere Spieleranzahl) miteinander kombiniert werden.

Jede Edition enthält:

37 Aktions-
karten



121 Hinweiskarten



7 Vernichtender Blick-Karten
des Dunklen Meisters



Spielvorbereitung

Rollenverteilung

Dunkler Meister (Rigor Mortis)

Zu Spielbeginn übernimmt einer von euch die Rolle des Dunklen Meisters Rigor Mortis:

- In der ersten Partie erfolgt die Wahl des Dunklen Meisters nach Sympathie, Gutdünken oder durch Abstimmung (inklusive Bestechung).
- In den nachfolgenden Partien übernimmt jeweils der nächste im Uhrzeigersinn diese Rolle.

Diener

Alle anderen von euch übernehmen die Rolle der glücklosen (oder einfach nur unfähigen?) Diener des Dunklen Meisters.

Spielaufbau

1. Mischt die **Hinweiskarten** und **Aktionskarten** getrennt voneinander und legt sie als **verdeckte Stapel** in die Tischmitte, sodass alle sie gut erreichen können.
2. Der **Dunkle Meister** nimmt sich die 7 **Vernichten-der Blick-Karten** (und zieht seine Kapuze tief in die Stirn, muhar-har).
3. Jeder **Diener** nimmt sich 3 **Aktionskarten** und 3 **Hinweiskarten** auf die Hand.

Erhält ein Diener hierbei keine Aktionskarte mit dieser hier abgebildeten *Verantwortung zuschieben*-Geste, tauscht er die zuletzt gezogene Aktionskarte gegen eine neue aus, bis er eine mit *Verantwortung zuschieben* zieht. Mischt die abgeworfenen Karten zurück in den Nachziehstapel.



Spielablauf

Auftragsbeschreibung

Als Dunkler Meister wendest du dich an **einen beliebigen** deiner nichtsnutzigen Diener und befragst ihn zum Erfolg der Mission, auf welche du die Diener einst geschickt hast.

Hier einige Beispiele:

- „Diener Nya-Khebo! Ich befahl euch, die Prinzessin zu entführen und sie mir zu bringen. Habt ihr diese Aufgabe erfüllt?“
- „Habt ihr das widerspenstige Dorf bei Klein-Großhorn niedergebrannt, wie ich es euch befohlen habe, Simur-Hadd?“
- „Meine getreuen Untertanen, ist es euch endlich gelungen, mir das ersehnte Warzenelixier zu besorgen? Du da, sprich!“



Die Diener verteidigen sich

Bist du der angesprochene Diener, musst du dich nun versuchen zu rechtfertigen und zwar folgendermaßen:

1. Schritt: Karten prüfen

Hast du keine Hinweiskarte und keine *Verantwortung zuschieben*-Aktionskarte auf der Hand, erhältst du sofort 1 *Vernichtenden Blick* vom Dunklen Meister.

Einen *Vernichtenden Blick* erhalten

Immer, wenn du einen *Vernichtenden Blick* erhältst, dies aber noch nicht dein 3. *Vernichtender Blick* ist, **wirfst du sofort alle Handkarten ab, ziehst 3 Hinweis- sowie 3 Aktionskarten** vom jeweiligen Nachziehstapel und setzt das Spiel normal fort.



2. Schritt: Aktionskarte ziehen

Bist du durch die *Verantwortung zuschieben*-Aktionskarte eines anderen Dieners an die Reihe gekommen, ziehst du **1 Aktionskarte** vom Nachziehstapel.

Achtung: Hat dich der **Dunkle Meister** dazu **aufgefordert Rede und Antwort zu stehen**, ziehst du **keine Aktionskarte**!

3. Schritt: Dich erklären und Hinweis spielen

Rechtfertige das Fehlschlagen deiner Mission, ohne dabei den Zorn des Dunklen Meisters zu erregen!

Hat dir jemand die *Verantwortung* zugeschoben, **musst** du die dabei ausgespielte Hinweiskarte in deine Erklärung einbauen.

Spiele in diesem Schritt immer **mindestens 1 deiner Hinweiskarten** aus, um deine Geschichte fortzusetzen. Die Ausflüchte, die du dir dabei ausdenkst, müssen keineswegs realistisch, ja nicht einmal logisch sein. Oft ist das Spiel umso lustiger, je absurder die vorgebrachten Geschichten





klingen ... Aber was du auch vorbringst: Es muss immer zu Titel, Bild und/oder Text der aktuellen Hinweiskarte passen!

Beispiel: „Ich hatte schon die Leiter ans Fenster der Prinzessin gelehnt, doch dann entfachte der Hofmagier einen Tornado und trug sowohl die Leiter als auch mich hinfort.“

Überlegst du zu lange oder bist nicht in der Lage, die eigene Geschichte fortzusetzen, erregst unweigerlich den Zorn des Dunklen Meisters und erhältst sofort 1 *Vernichtenden Blick* (und eine Runde Mitleid von den anderen).

Anmerkung: Wir möchten dir ans Herz legen, dich ausgesprochen respektvoll zu verhalten, wenn du dich an den Dunklen Meister wendest. Es könnte durchaus passieren, dass du bereits einen *Vernichtenden Blick* vom Dunklen Meister erntest – nur weil du nicht die angemessene Unterwürfigkeit an den Tag legst!

4. Schritt: Verantwortung zuschieben



Spiele 1 *Verantwortung zuschieben-Aktionskarte* und 1 *Hinweiskarte* aus, um einen beliebigen anderen Diener deiner Wahl an die Reihe zu bringen.

Ausnahme: In der 1. Runde eines Spiel muss die Verantwortung **immer dem nächsten** Diener im Uhrzeigersinn zugeschoben werden, solange bis der Startspieler wieder an der Reihe ist.

Kannst du niemanden die Verantwortung zuschieben, erregst du unweigerlich den Zorn des Dunklen Meisters und erhältst sofort 1 *Vernichtenden Blick*.

5. Schritt: Hinweiskarten ziehen

Ziehe so viele Hinweiskarten vom Hinweiskartenstapel bis du wieder 3 Hinweiskarten auf der Hand hast.



Sonderaktionen

Folgende Aktionskarten darfst du als Diener nur spielen, **wenn du dich gerade nicht verteidigst**:

Das ist meine Geschichte! (nur Grüne Edition):



Sobald du angeschuldigt wirst, aber bevor du mit Schritt 1 beginnst, darfst du eine Karte mit *Das ist meine Geschichte!*-Geste spielen.

Tust du das, **tausche alle Handkarten** (Hinweis- und Aktionskarten) mit denen eines Dieners deiner Wahl. Du darfst dir die Karten des anderen zuvor nicht ansehen.

Einspruch:



Die *Einspruch*-Geste erlaubt es dir, den aktiven Diener jederzeit zu **unterbrechen!** (Wäre ja noch schöner, wenn man nicht auch mal dazwischenfunken dürfte.)

Spiele dafür **1 *Einspruch*-Aktionskarte zusammen mit 1 Hinweiskarte** aus. Diese Unterbrechung musst du mit einer entsprechenden Bemerkung einleiten, die tatsächlich in einer Beziehung mit der gerade vom aktiven Diener geschilderten Geschichte steht.



Beispiel: „Das stimmt so nicht ganz: Die Leiter wurde vom Tornado weggeweht, aber du bist weggelaufen!“

Der Diener, dessen Erzählung du unterbrochen hast, sollte seine Geschichte flugs so ändern, dass sie zu deiner mit dem *Einspruch* ausgespielten Hinweiskarte passt.

Am Ende dieser Aktion **ziehst du keine Karten nach** (weder Aktionskarte noch Hinweiskarte)! Der aktive Diener ändert sich durch das Ausspielen des *Einspruchs* nicht.



Doch sei gewarnt: Auch ein fälschlich gespielter *Einspruch* kann den Zorn des Dunklen Meisters hervorrufen.

Anmerkungen:

- Du darfst einen *Einspruch* ab der 1. Spielrunde ausspielen.
- **Kartenvorität:** Spielen mehrere Diener gleichzeitig einen *Einspruch* aus, gilt nur der des Dieners, der im Uhrzeigersinn näher am aktiven Diener sitzt. Alle anderen nehmen ihre *Einspruch*-Aktionskarte zurück auf die Hand.

Keine Chance (nur Grüne Edition):



Spielst du eine Karte mit dieser *Keine Chance*-Geste, muss der aktive Diener seine Ausführungen **sofort unterbrechen**, all seine **Aktionskarten ablegen** und die gleiche Anzahl an Aktionskarten vom Nachziehstapel **nachziehen**. Danach setzt dieser seine Verteidigung weiter fort. Hat er jetzt nicht mehr die Möglichkeit, die Verantwortung einem anderen Diener zuzuschieben, erhält er sofort 1 *Vernichtenden Blick*.

Aktionskarten mit 2 Gesten

Bei Aktionskarten mit 2 Gesten kannst du frei wählen, welche Aktion du mit dieser Karte ausführen möchtest.

(Die kleinen Typ-Symbole links oben auf den Hinweis- und Aktionskarten sind nur für die Spielvariante *Ja, mein Gebieter!* von Bedeutung.)



Der Dunkle Meister ist immer am Zug!

Als Dunkler Meister wachst du darüber, dass alle Spielphasen korrekt ablaufen, und lässt deine Diener ständig auf des Messers Schneide tanzen.

Eingriffe in die Erzählungen deiner Diener

Als Dunkler Meister hast du die Macht:

- die Erzählung eines Dieners **jederzeit** zu unterbrechen.
- den erzählenden Diener zu einer **genaueren Erläuterung** aufzufordern.
- auch ohne Hinweiskarten der Geschichte eines Dieners **neue Elemente** hinzuzufügen.
- dich auch an Diener zu wenden, die nicht an der Reihe sind, um **Einsprüche zurückzuweisen** oder **Diener zu tadeln**, wie es dir beliebt.
- jederzeit die Geschichten der Untergebenen zu **kommentieren**.
- deine Diener dazu zu **drängen**, mit ihrer Geschichte fortzufahren.

Beispiel: „Ich beginne mich zu langweilen ... und du willst doch nicht, dass ich mich langweile, oder?“

Vernichtende Blicke verteilen

Die hilflosen Diener stellen deine Geduld permanent auf eine schwere Probe. Daher gibt es eine ganze Reihe von Situationen, in denen du hart eingreifen musst und einen Diener mit einem *Vernichtenden Blick* maßregeln musst (indem du ihm eine Karte zuweist und durch deine beste Böser-Overlord-Mimik):

- **Keine Aktionskarte Verantwortung zuschieben:** Falls ein Diener die Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* nicht spielen kann, muss er das zugeben (und gerne getreu seiner Rolle anfangen zu stammeln und vor Angst zittern).
- **Keine Hinweiskarte:** Falls ein Diener zu Beginn seines Zuges keine Hinweiskarte auf der Hand hält.



- **Langsamkeit:** Falls ein Diener 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:** Falls sich ein Diener zu lange mit einem Thema aufhält oder seine Geschichte nicht schlüssig ist.
- **Vernachlässigte Inspiration:** Falls ein Diener eine ausgespielte Hinweiskarte – zumindest deiner Meinung nach – nicht angemessen oder korrekt in seine Geschichte einbezieht.
- **Mangel an Respekt:** Bei Witzeleien, Verwendung von Spitznamen oder allgemein respektlosem Verhalten dir gegenüber.

Spiegel-Regel:

Falls zwei Diener sich wiederholt direkt gegenseitig die Verantwortung zuschieben, bestraft du sie **beide** mit jeweils 1 *Vernichtenden Blick*. Sollten sich die beiden trotzdem immer wieder gegenseitig beschuldigen (z. B. damit der andere so schnell wie möglich seinen 3. *Vernichtenden Blick* erhält), darfst du auf eine noch drastischere (aber unparteiische!) Art und Weise eingreifen. Wie auch immer: Wir empfehlen nachdrücklich, einzugreifen, wenn sich zwei Diener mehrmals die Verantwortung zuschieben.



- **Störenfried:** Falls ein Diener unterbricht oder durch Geplauder, falsch vorgebrachte Einsprüche oder ähnliches das Spiel stört.
- **Wann immer du es für angebracht hältst:** Schlussendlich verkörperst du das Genie des Bösen, den Herrscher über die Verlorenen Lande ...



Vernichtende Blicke



I > II > III > Gnade?

Besitzt der Diener bereits einen *Vernichtenden Blick* der Stufe I, muss dieser diese Karte sofort umdrehen, so dass der *Vernichtende Blick* der Stufe II sichtbar wird. Hat er bereits einen *Vernichtenden Blick* der Stufe II wird es jetzt eng für ihn, denn du gibst ihm nun den *Vernichtenden Blick* der Stufe III. Jetzt kann ihn nur noch ein erfolgreicher Gnadengesuch retten.

Gnade zeigen oder nicht?

Nachdem du einem Diener den 3. *Vernichtenden Blick* verpasst hast, erhält dieser eine letzte Gelegenheit, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen: Er muss **auf eine besonders lustige Art und Weise um Gnade flehen**. Mit anderen Worten, der Diener muss sich so richtig ins Zeug legen, nicht nur unzusammenhängendes Gestammel oder ein lahmes 'tschuldigung vorbringen.

Nur wenn du das Flehen für angemessen und ausreichend hältst, weist du den Diener an, die **oberste Aktionskarte vom Nachziehstapel** zu ziehen: Zeigt diese Karte **keinen Totenschädel**, ist der Unglücksrabe sicher und darf weiter am Spiel teilnehmen, so als ob er den 3. *Vernichtenden Blick* niemals erhalten hätte.

Andernfalls ist das schreckliche Ende dieses bedauernswerten Dieners nun besiegelt, denn du, Rigor Mortis, machst ihn für das Scheitern der Mission verantwortlich.



Spielende

Eine Partie *Ja, Herr und Meister!* endet, sobald der erste Diener seinen **3. Vernichtenden Blick** erhalten hat und es ihm nicht gelingt, Gnade vom Dunklen Meister zu erleben.

Vergibt der Dunkle Meister seine **letzte Vernichtender Blick-Karte** endet das Spiel ebenfalls (den 7ten oder im Spiel mit beiden Editionen den 13ten *Vernichtenden Blick*). Er hat die Geduld verloren und wer auch immer diesen letzten Blick geerntet hat, gilt nun als verantwortlich für das Scheitern der Mission.

Besonders makabre Dunkle Meister quälen den Schuldigen nun noch mit einer detaillierten Beschreibung der Strafe, die ihm bevorsteht
...



Wenn ihr wollt, könnt ihr nun sofort die nächste Partie *Ja, Herr und Meister* beginnen, in welcher der eben so schändlich abgestrafte Diener euer neuer Dunkler Meister ist. Doch hofft nicht auf Mitleid!



Spielvariante: **Ja, Mein Gebieter!**

Diese Spielvariante von *Ja, Herr und Meister!* ermöglicht ein stärker regelbasiertes Spiel und zwar ohne ein Quäntchen Spielspaß einzubüßen!

Die Regeln entsprechen denen des Standardspiels mit folgenden Änderungen:



Neues Spielziel

Um zu gewinnen, muss **einer von euch** bis zum Ende des Spieles **überleben** und bei Spielende **die meisten ausgespielten Hinweiskarten** vor sich liegen haben. (Da Rigor Mortis sowieso immer der Größte ist, gewinnt im Zweifelsfall einfach er.)

Geänderter Spielaufbau

2. Legt die *Vernichtender Blick-Karten* in Reichweite aller Spieler bereit.
3. **Jeder** von euch zieht 3 Aktionskarten und 5 **Hinweiskarten** auf die Hand.

Neuer Spielablauf

Den Auftakt macht nach wie vor die Auftragsbeschreibung, doch danach spielt ihr **mehrere aus 3 Phasen bestehende Runden** (mit wechselndem Dunklen Meister).

Die 3 Phasen sind:

1. Handkarten auffrischen
2. Anschuldigen/Sich erklären
3. Gnade zeigen oder nicht?

Keine Aktionskarte mehr auf der Hand?

Wer während des Spiels seine letzten Aktionskarte ausspielt, zieht sofort 3 neue Aktionskarten.



Geänderte Auftragsbeschreibung

Zu Beginn des Spiels zieht der Dunkle Meister zusätzlich **3 Hinweiskarten** mit deren Hilfe er den Auftrag der Diener schildert. Er muss dabei alle 3 Hinweiskarten in seine Geschichte einbinden. Als Referenz für die Diener legt er die Hinweiskarten in der Tischmitte aus.

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

„Ihr miserablen Wichte! Ich habe nur eine Sache verlangt, und ihr habt 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 dank euch ist der fellbedeckte Umhang noch immer auf der Pyramide und ich muss dieses vermaledeite Zwergenfest nun in meiner Sonntagsrobe besuchen. Wenn die Bierflecken bekommt, hagelt es was! Erklärt mir jetzt sofort, was da vorgefallen ist!“



Phase 1: Handkarten auffrischen

1. Jeder von euch (auch der Dunkle Meister) darf beliebig viele seiner **Aktionskarten abwerfen**.
2. **Zieht Handkarten nach** bis ihr alle wieder **3 Aktionskarten und 5 Hinweiskarten** habt.

Leere Kartenstapel

- Ist der **Aktionskartenstapel** leer, mischt ihr die abgeworfenen Aktionskarten zu einem neuen Nachziehstapel.
- Ist der **Hinweiskartenstapel** leer, gibt es keine neuen Hinweiskarten mehr.



Der Zirkel der Schuld

A) Der Dunkle Meister zweifelt an

Es ist das gute Recht des Dunklen Meisters jede Aussage als Erster anzuzweifeln und dadurch im besten Fall sogar weitere Hinweiskarten zu ergattern.

- Um die Geschichte des Dieners anzuzweifeln, muss der Dunkle Meister direkt nach der Erklärung des Dieners **1 Verantwortung zuschieben-Aktionskarte** ausspielen, die **denselben Typ** besitzt wie die gerade gespielte Hinweiskarte des Dieners.

Typ-Symbole

Sowohl Aktions- als auch Hinweiskarten zeigen **oben links** auf der Karte einen bestimmten Typ:



Wesen



Objekt



Ort



Monster



Ereignis



*

* Das *Rigor Mortis*-Symbol ist ein Joker. Wer eine Karte mit diesem Symbol ausspielt, muss einen beliebigen anderen Typ wählen. Die Karte behält diesen Typ, bis sie abgelegt wird.

- Bei der Formulierung seines Zweifels muss der Dunkle Meister diesen **Typ mit einbauen**. Bei einem *Wesen*-Symbol, sollte er fragen, wer in die Geschichte involviert war; bei einem *Ort*-Symbol, sollte er sich danach erkundigen, wo genau das Geschehen stattgefunden hat.

Beispiel: Nachdem Max seine Hinweiskarte Die Exotische Schönheit vom Typ *Wesen* gespielt hat, zweifelt das die Dunkle Meisterin Melina an, indem sie eine Verantwortung zuschieben-Karte (ebenfalls: Typ *Wesen*) ausspielt. „Warte mal ... welche Schönheit und woher kam sie so plötzlich?“



- Der Diener, der die ursprüngliche Hinweiskarte ausgespielt hat, kann nun **eine weitere Hinweiskarte desselben Typs** ausspielen.



Beispiel: Max spielt jetzt die Hinweiskarte >Die Jungfrau in Not< (ebenfalls: Wesen). „Ich hätte mich natürlich nie von ein bisschen Schönheit ablenken lassen, aber dieser Dämon warf einfach eine Frau nach mir! Ich verlor das Gleichgewicht und purzelte die Pyramide hinunter.“ Max hat jetzt 2 Hinweiskarten vor sich ausliegen.

Spielt ein Diener diese weitere Hinweiskarte aus, geht es sofort weiter mit Schritt B) > C) > D).

Kann oder möchte der Diener **keine zweite Hinweiskarte** ausspielen, **nimmt sich der Dunkle Meister dessen angezweifelte Hinweiskarte** und legt sie vor sich ab. Der Diener erhält in diesem Fall 1 *Vernichtenden Blick* und Phase 3 beginnt.

B) Ein anderer Diener unterbricht

Eine Unterbrechung bietet einem der anderen Diener die Möglichkeit, ebenfalls Hinweiskarten auszuspielen. Eine Unterbrechung läuft folgendermaßen ab:

- Wer Unterbrechen möchte, spielt 1 **Einspruch-Aktionskarte** aus, die **denselben Typ** besitzt wie die gespielte Hinweiskarte des beschuldigten Dieners. Weder der Dunkle Meister noch der aktuell beschuldigte Diener dürfen unterbrechen.

Möchten mehrere Diener unterbrechen, entscheidet der Dunkle Meister, wer erfolgreich ist.

Wer unterbricht, muss das **Typ-Symbol bei der Formulierung der Unterbrechung beachten**.

Beispiel: Anna unterbricht Max' Geschichte mit einem Einspruch mit Wesen-Symbol: „Während du auf dem Weg nach unten warst, musste ich mich ganz allein einer furchtbaren Kreatur stellen ...“



- Der unterbrechende Diener legt die ausgespielte Aktionskarte ab und muss dann **1 Hinweiskarte desselben Typs** ausspielen und mit dieser **die Geschichte fortführen**. Dann beginnt der Zirkel der Schuld erneut.

Kann oder möchte der unterbrechende Diener keine Hinweiskarte ausspielen, erhält er sofort 1 *Vernichtenden Blick* und Phase 3 beginnt.

Hinweis: Auch wenn ein Diener unterbrochen wurde, bleibt seine Hinweiskarte vor ihm liegen und zählt am Spielende mit zur Gesamtzahl seiner gespielten Karten.

Ruhe!

Der **Dunkle Meister** kann eine **Unterbrechung verhindern**, indem er, sofort nachdem ein Diener mit einem Einspruch unterbrochen hat, selbst eine **Aktionskarte mit Einspruch-Symbol** ausspielt und „**Ruhe!**“ verlangt. Diese Karte darf eine **beliebiges Typ-Symbol** haben.

Legt anschließend beide *Einspruch*-Aktionskarten ab.

Ihr dürft erst wieder unterbrechen, nachdem eine neue Hinweiskarte ausgespielt worden ist.

Beispiel: Anna spielt eine *Einspruch*-Aktionskarte, um Max zu unterbrechen, und fängt gerade an, ihren *Einspruch* vorzutragen ... da spielt die Dunkle Meisterin Melina eine eigene Aktionskarte *Einspruch* und verlangt „**Ruhe!**“. Danach legen beide ihre Aktionskarten ab und Max macht weiter, als hätte die Unterbrechung nie stattgefunden.

C) Der Beschuldigte beschuldigt

Der Diener, der die letzte Hinweiskarte ausgespielt hat, beschuldigt einen anderen Diener, indem er 1 *Verantwortung zuschieben*-Aktionskarte eines **beliebigen Typs** ausspielt. Die Anschuldigungsformulierung sollte dabei dem ausgespielten Typ entsprechen.





Beispiel: Max möchte Tim die Schuld geben und spielt eine Verantwortungs-zuschieben-Karte vom Typ Monster. „Was ich wissen möchte ist: Woher kam dieser Dämon? Hättest du als unser Späher ihn nicht entdecken und uns warnen müssen?“

Spielt der nun beschuldigte Diener daraufhin **1 Hinweiskarte desselben Typs** aus, beginnt der Zirkel der Schuld erneut.

Kann oder möchte der Beschuldigte **keine Hinweiskarte** ausspielen, erhält er 1 *Vernichtenden Blick* und Phase 3 beginnt.

Hinweis: Niemand kann die Verantwortung dem Dunklen Meister zuschieben. Falls ein Diener dies vergessen sollte und es trotzdem versucht, erhält er einen *Vernichtenden Blick* und Phase 3 beginnt.

D) Der Dunkle Meister schuldigt erneut an

Falls nach dem Ausspielen der Hinweiskarte niemand Schritt A), B) oder C) auslöst, war die Ausrede des Dieners wohl gut genug und der Dunkle Meister sucht sich einen neuen Spieler aus und schuldigt ihn an. Wie zu Beginn der Runde benötigt er hierfür **keine Aktionskarte** und der Diener darf **jeden Typ von Hinweiskarte für seine Ausrede** ausspielen.

Dies sorgt dafür, dass Phase 2 solange gespielt wird, bis den Dienern die Möglichkeiten (Karten) ausgehen, somit jemand zwingend einen *Vernichtenden Blick* erhält und es weitergeht mit Phase 3.

Phase 3: Gnade zeigen oder nicht?

Der Diener, der soeben einen *Vernichtenden Blick* erhalten hat, kann versuchen, diesen mithilfe eines Gnadengesuchs beim Dunklen Meister abzuwehren.

• Gnadengesuch



Möchte der Diener um Gnade bitten, muss er eine Aktionskarte **ohne Rigor Mortis-Symbol** ausspielen und dabei aufrichtig beim Dunklen Meister um Vergebung betteln.



Beispiel: Tim hat gerade einen *Vernichtenden Blick* erhalten, wodurch sofort Phase 3 startet. Er versucht dem Zorn des Dunklen Meisters zu entgehen, indem er eine Aktionskarte spielt. „Bitte sei nicht wütend auf mich, mein grausamer Meister! Ich bin deines kleinsten Rülpers unwürdig. Ich flehe dich um deine Vergebung an.“



Nun ist es am Dunklen Meister zu entscheiden, ob er es überhaupt in Erwägung zieht, das Gesuch anzunehmen. Entscheidet er sich dafür, muss er ebenfalls eine Aktionskarte ohne *Rigor Mortis*-Symbol ausspielen und wendet dadurch den *Vernichtenden Blick* vom Diener ab.

Die hierbei ausgespielten Aktionskarten kommen anschließend auf den Ablagestapel.

- **Erhöhung der Stufe des Vernichtenden Blicks**
Verzichtet der Diener auf ein Gnadengesuch oder schlug dieses fehl, muss er den *Vernichtenden Blick* annehmen.

Unabhängig davon, ob der *Vernichtende Blick* vergeben wurde oder nicht, folgt jetzt das Rundenende.

Rundenende

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

Spielende

Sobald einer von euch den **3. Vernichtenden Blick** erhalten hat, fällt er dem Zorn des Dunklen Meisters zum Opfer. Wurde der **letzte Vernichtende Blick** vergeben, haben alle überlebt (langweilig!). So oder so endet das Spiel sofort.

Gewonnen hat der Überlebende, der die meisten Hinweiskarten vor sich ausliegen hat. Falls ein Unentschieden besteht, gewinnt derjenige, der am Rundenende neuer Dunkler Meister wurde.





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

Grafik: Andrew Navaro und Paolo Spot Valzania

Layout: Mark O'Connor

Redaktion: Silvio Negri-Clementi

Deutschsprachige Ausgabe

Neubearbeitung: Sabine Machaczek, Sören Textor

Mit freundlichem Dank: Gottfried Bartjes, Michelle Coris, Heiko Eller-Bilz, Heinrich Glumpler, Reiner Heep, Winfried Heep, Ferdinand Köther, Tomislav Maric, Dirk Nielsen und Mario Truant



© & ™ 2025 Pendragon Game Studio srl.

