

KUPFERSTICH

ANLEITUNG FÜR DAS KOOPERATIVE SPIEL



Jacques Callot, in oder nach c. 1635

SOWOHL ZUSAMMEN ALS AUCH GEGENEINANDER:

Kupferstich ist ein Spiel, welches zusammen kooperativ, wie auch gegeneinander als Teamspiel gespielt werden kann.

Beide Versionen des Spiels werden mit den gleichen Karten gespielt.

Das vorliegende Regelbuch erklärt ausschließlich den **kooperativen** Spielmodus.

Für die **Berlin Brettspiel Con 2026** sind dies die einzigen Regeln, die vorgestellt werden.

DAS SPIEL:

Wir schreiben das Jahr 1633.

Im Heiligen Römischen Reich tobt ein verheerender Krieg.

Katholiken und Protestanten ringen in einem Konflikt um die Vorherrschaft in Glaubensfragen, der später als der Dreißigjährige Krieg in die Geschichte eingehen soll.

In Kupferstich werdet ihr beauftragt als Kupferstecher im Dienste Karls IV., Herzog von Lothringen, sein Volk und die Gräuel und Verwüstungen des Krieges in seinem Reich festzuhalten. Jeder eurer Stiche hat Bedeutung, bildet einen Aspekt des Lebens ab, weswegen nur ein Meisterwerk gelingen kann, wenn ihr es schafft alle Facetten des menschlichen Seins einzufangen. Dazu müsst ihr kooperativ die Geschichte des von Krieg bedrohten Landes in **Kupferstichen** verewigen, um die Geschehnisse für die Nachwelt einzufangen.

Über drei Quests, welche **Ausgewogenheit**, **Detail** und euer **Geschick** fordern, muss jeder sein Können unter Beweis stellen, damit ein Meisterwerk entstehen kann.

Doch dabei solltet ihr mit bedacht agieren, denn sollte nur ein Spieler dominieren, kann dies schnell zum Untergang der ganzen Gruppe führen.

DREIßIG JAHRE KRIEG:

Zu Beginn des 17. Jahrhunderts ist das Heilige Römische Reich ein zerrissenes Land. Seit der Reformation streiten sich katholische und protestantische Fürsten in Glaubensfragen, um Macht und um politische Vorherrschaft. Versuche, diesen Konflikt zu befrieden scheitern und auch der Augsburger Religionsfrieden kann den offenen Bruch zwischen den beiden Lagern nicht verhindern, sondern schiebt ihn nur auf.

So verhärten sich die Fronten zusehends. Protestantische Fürsten schließen sich 1608 zur Protestantischen Union zusammen und finden Unterstützung in England und den Niederlanden. Ein Jahr später antworten katholische Herrscher mit der Gründung der Katholischen Liga, gestützt vom römisch-deutschen Kaiser und durch den Papst. Beide Seiten sind überzeugt, im Recht zu sein, mit Gott auf ihrer Seite, und bereit, dieses Recht mit Gewalt durchzusetzen.

1618 entlädt sich die Spannung. In Böhmen erheben sich protestantische Stände gegen ihre katholischen Herrscher und werfen deren Gesandte aus einem Fenster der Prager Burg. Dieses Ereignis, welches als zweiter Prager Fenstersturz in die Geschichte eingeht, ist Auslöser für einen Krieg, der sich rasch über das gesamte Heilige Römische Reich ausbreitet.

In den folgenden Jahren wechselt das Kriegsglück immer wieder. Bayerische Truppen ziehen plündernd durch Böhmen und die Kurpfalz, dänische Heere greifen auf Seiten der Protestanten ein und Wallenstein führt gewaltige katholische Söldnerarmeen ins Feld, ehe der schwedische König Gustav II. Adolf das Kräfteverhältnis erneut verschiebt. Der Krieg frisst sich durch Länder und Generationen, ohne klare Sieger hervorzubringen.

1635 schließlich scheitert ein weiterer Versuch, den Konflikt doch noch durch Verträge einzudämmen und ein Nebeneinander der Konfessionen zu ermöglichen. Doch anstelle eines Endes der Kampfhandlungen markiert dieses Jahr den Übergang in die grausamste Phase des Krieges im Heilige Römische Reich.

Von nun an geht es nicht mehr primär um den Glauben, sondern um Macht. Frankreich greift unter der Führung Kardinal Richelieus in den Krieg ein, nicht aus religiöser Überzeugung, sondern aus Furcht vor der wachsenden Stärke des Heiligen Römischen Reiches. Der Krieg wird international und rücksichtslos.

Söldnerheere ziehen durch die Lande und hinterlassen verbrannte Erde. Sie rauben Geld, Besitz, Nahrung und Menschen. Im Winter quartierten sie sich in den Häusern der Bevölkerung ein und zehren sie aus. Und mit ihnen kommen Hunger, Seuchen und Marodeure, die ebenfalls rauben, brandschatzen, morden und vergewaltigen.

Der Krieg beginnt sich selbst zu ernähren.



Jacques Callot, c. 1633

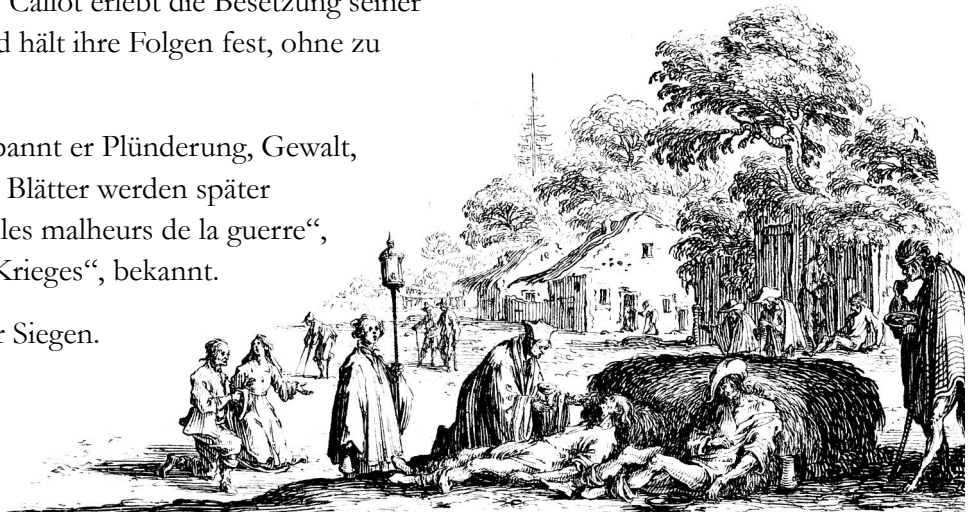
Gegen Ende des Dreißigjährigen Krieges sind dadurch ganze Landstriche entvölkert. Dörfer verschwinden, Städte fallen Feuern zum Opfer; im gesamten Heiligen Römischen Reich stirbt jeder dritte Mensch. Was bleibt, das ist ein zerstörtes Reich und im Menschengedächtnis die Erinnerung an Gewalt, die Generationen überdauern soll.

Doch noch bevor diese letzte Phase des Krieges ihren Höhepunkt findet, trifft der Krieg Lothringen, welches das erste Opfer des neuen Schreckens sein wird. Frankreich fällt in das Herzogtum ein, da dessen Herrscher Karl IV. den römisch-deutschen Kaiser unterstützt.

Dabei wären die Ereignisse der Besetzung Lothringens kaum mehr als eine weitere Anekdote dieses „ewigen Krieges“ geblieben, hätte nicht ein Kupferstecher aus Nancy die Geschehnisse festgehalten. Jacques Callot erlebt die Besetzung seiner Heimatstadt aus nächster Nähe und hält ihre Folgen fest, ohne zu urteilen und ohne zu beschönigen.

In einer Reihe von Kupferstichen bannt er Plünderung, Gewalt, Hunger und Tod auf Metall. Diese Blätter werden später unter dem Namen „Les misères et les malheurs de la guerre“, auf Deutsch, „Die Schrecken des Krieges“, bekannt.

Sie erzählen nicht von Helden oder Siegen.
Sie zeigen, was bleibt,
wenn der Krieg zum Alltag wird.



Jacques Callot, c. 1633

SPIELMATERIAL:

Das Spiel enthält das folgende Spielmaterial:

- 72 Spielkarten
- 8 Feldkarten
- 33 Szenarienkarten
- 6 ein Punkt Marker
- 12 zwei Punkt Marker
- 6 Stichmarker
- 36 Hausmarker



Spielmaterial:

Spielkarten: Spielkarten der **Wertigkeiten 1 - 17**, welche in **6 verschiedenen Häusern** (*Farben*) vertreten sind.

Feldkarten: Feldkarten der Nummern **1 bis 8**, welche das Spielfeld bilden, auf dem Karten gespielt werden können.

Hausmarker: 6 verschiedene Hausmarker, welche anzeigen, welche Häuser die Spieler in **Stichen** gewonnen haben und welche ihnen noch fehlen.

Punktemarker: Marker von **Ein** oder **Zwei Punkten**, um anzuzeigen, wie viele Punkte ein Spieler noch benötigt.

Stichmarker: Marker, die anzeigen, ob ein Spieler einen ≥ 5 **Kartenstich** gewonnen hat.

Szenarienkarten: Szenarien, welche im **kooperativen** Spiel Aufgaben, Hindernisse oder Hilfen bieten.

Spielkarten und ihre Verteilung

Es gibt insgesamt **72 Spielkarten**, welche sich auf **6 Häuser** verteilen. Häuser sind hierbei vergleichbar mit Farben in herkömmlichen Kartenspielen. Die Kartenwerte reichen von **1 - 17**, wobei ihre Anzahl pro Wertigkeit ungleich verteilt ist. Die **meisten Karten** sind in allen **6 Häusern** vertreten, während andere nur als **Einzelkarten** vorhanden sind. **Jedes Haus besitzt hierbei genau eine Einzelkarte**, die nur in dem entsprechenden Haus vorhanden ist.

Einzelkarten, die nur in einem Haus vorkommen, erkennt man daran, dass sie einen **weißen Kartenrand** besitzen.

Aufbau einer Spielkarte

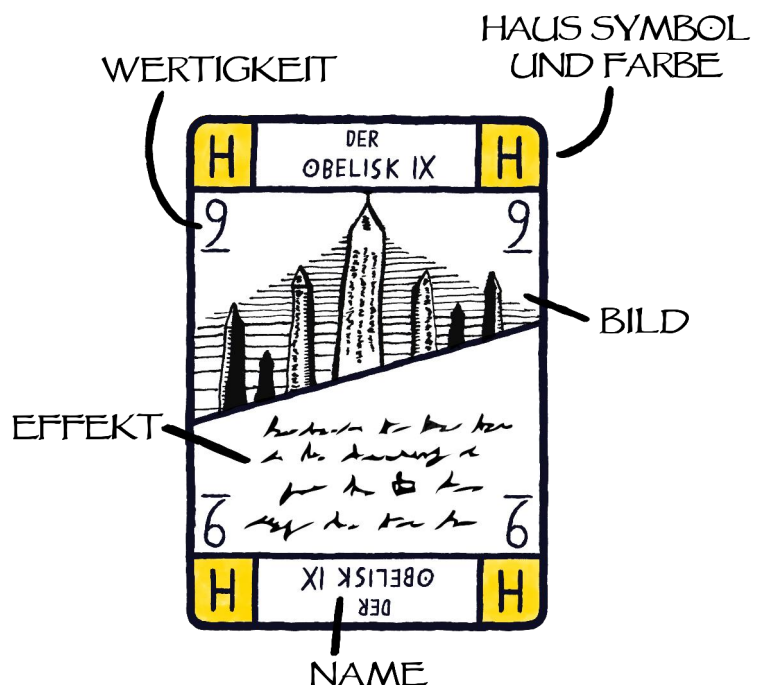
Die wichtigsten Informationen einer Karte sind deren **Wertigkeit** und das **Haus** der Karte. Das **Haus** einer Karte wird in der Kartenecke durch den Anfangsbuchstaben des Hauses und einer dazugehörigen **Farbe** angezeigt. Die **Wertigkeit** einer Karte gibt ihre Stärke an und steht unterhalb des Hauses und ist nach dem Namen in römischen Zahlen zu finden.

Auf der unteren Hälfte einer Spielkarte befindet sich der **Effekt** der Karte, der sich unter bestimmten Voraussetzungen aktiviert.

Die Häuser und ihre Kürzel:

- A = Armut
- H = Hell
- F = Frieden
- K = Krieg
- D = Dunkel
- R = Reichtum

Außerdem beinhaltet jede Karte ein **Bild** und einen **Namen**, welche aufzeigen, um welche Karte es sich handelt.



SPIELVORBEREITUNG

Das Spielfeld

Das Spielfeld, auf dem Kupferstich gespielt wird, bildet sich abhängig von der Spieleranzahl. Dabei besteht das Spielfeld immer aus Feldkarten, gleich der Anzahl an Spielern.

So besteht das Spielfeld bei 2 Spielern aus 2 Feldkarten:



Und bei 5 Spielern aus 5 Feldkarten:

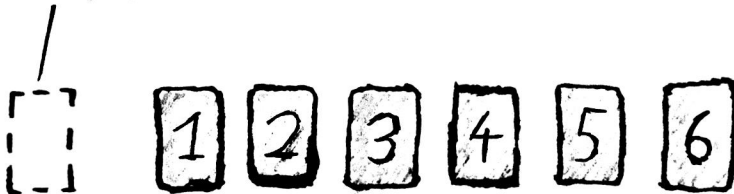


Die Feldkarten werden nach ihrer Zahl in aufsteigender **Reihenfolge** ausgelegt.

Das Spielfeld besteht neben den Feldern, auf denen Karten gespielt werden, noch aus einem Ablagestapel, auf den **verbrannte Karten** offen abgelegt werden.

Karten, die ihr über Stiche im Verlauf des Spieles gewinnt, nennt man **gewertete Karten**; sie werden **vor euch** abgelegt.

VERBRANNT



Aufbau des Spielfeldes für 6 Spieler

Die Marker

Jeder Spieler erhält Marker, um anzuzeigen, welche seiner Aufgaben noch erfüllt werden müssen.

Dafür werden **Haus-**, **Punkte-** und **Stichmarker** benötigt, welche vor allen Spielern ausgelegt werden:

- Jeder Spieler legt **6 verschiedene Hausmarker** vor sich aus, um aufzuzeigen, welche Häuser ihm noch fehlen.
- Jeder Spieler legt **zwei 2 Punktemarker** und **einen 1 Punktemarker** vor sich aus, um aufzuzeigen, wie viele Punkte mit Stichen er noch erreichen muss.
- Jeder Spieler legt **1 Stichmarker** vor sich aus, um anzuzeigen, ob ein Stich mit mindestens 5 Karten gewonnen wurde.





Die Handkarten

Sobald die Feldkarten ausliegen und die Marker verteilt sind, werden die Spielkarten gemischt und verdeckt an die Spieler verteilt.

Wie viele Karten jeder Spieler erhält, ist von der Spieleranzahl abhängig:

Spieleranzahl	Anzahl der Handkarten
2	14
3	13
4	12
5	12
6	11

Das Spielbuch

Das Spielbuch erzählt die Geschichte eures Auftrages und welche Szenarien und Ziele ihr auf dem Weg meistern müsst.

Da es sich bei diesen Regeln um einen ersten Prototypen für die **Berliner Brettspiel Con** handelt, enthält das Spielbuch eine einfache **Auflistung** der Szenarien, welche in **Schwierigkeiten von 0 bis 3 gegliedert sind**, um anzuzeigen welche **Szenarienkarten** dem Spiel beigelegt werden müssen, um ein bestimmtes Szenario zu spielen.

Eine Story und die Einbettung der einzelnen Szenarien in diese ist geplant, doch noch nicht umgesetzt.

Es wird empfohlen als Anfänger mit einem Szenario der **Schwierigkeit 0** zu beginnen und danach Stück für Stück die eigenen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.



DAS SPIELZIEL

In Kupferstich ist es eure Aufgabe als eine Gruppe von Kupferstechern Lothringen zu Zeiten des Barock zu erkunden und die Geschichten, die ihr auf der Reise erlebt, in Kupfer zu verewigen.

Ihr seid beauftragt über eure Stiche das Leben im Reich einzufangen.

Geschichten von Prinzen und von Bettlern.

Um einen perfekten Kupferstich anzufertigen und damit das **Spiel zu gewinnen**, muss ein jeder von euch **3 Quests erfüllen**.

Dafür müsst ihr koordiniert als Team zusammenarbeiten, denn **sollte nur einer von euch seine Quests nicht erfüllen, verliert ihr das Spiel**.

Die **3 Quests**, die ihr **erfüllen müsst**, sind die **Ausgewogenheit**, das ganze Spektrum der Szene von Arm bis Reich und Hell bis Dunkel einzufangen, das **Detail**, jeden Menschen, wirkt er doch so unbedeutend in Kupfer zu radieren und das **Geschick**, die ganze Szenerie in einem einzigen Bild festzuhalten.

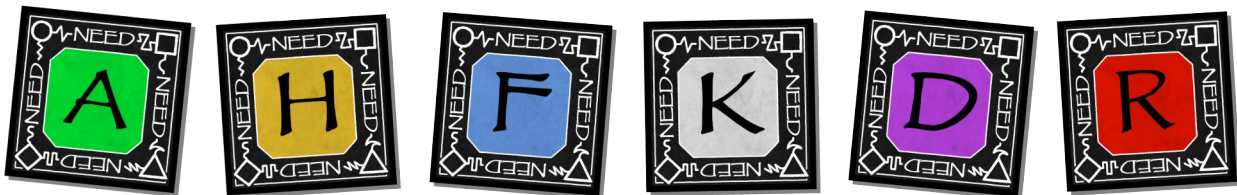
Ausgewogenheit (Erste Quest)

Um **Ausgewogenheit** in eurer Kunst zu erreichen, ist es eure **Aufgabe** über alle Stiche hinweg, die ihr gewinnt, **Karten von mindestens 5 der 6 vorhandenen Häuser zu erhalten**.

Es zählen dazu alle Karten, die in euren Stichen enthalten sind.

Von welchen der 5 Häuser ihr Karten sammelt, steht euch frei.

Legt die **6 Hausmarker** vor euch aus, um den Fortschritt in dieser Quest für euch und eure Mitspieler kenntlich zu machen:



Solltet ihr Karten eines Hauses **in einem Stich gewinnen**, könnt ihr den entsprechenden **Marker umdrehen**, um euren Fortschritt anzuzeigen.

Solltet ihr Karten von **5 verschiedenen Häusern** gesammelt haben, habt ihr die Quest abgeschlossen.

Beispiel:

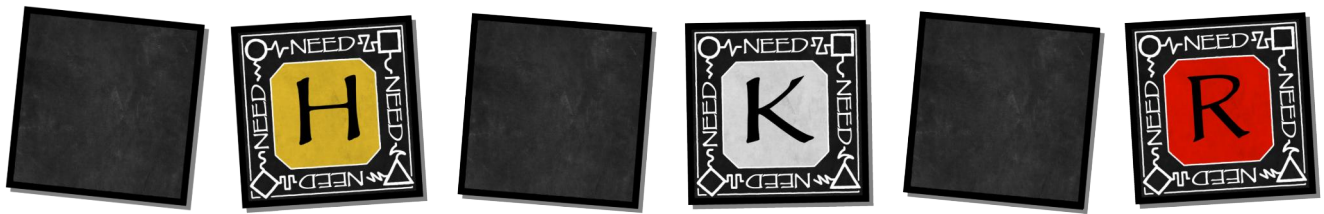
Ihr gewinnt euren ersten Stich, der aus den folgenden 3 Karten besteht:

- Das Hohe Haus von **Dunkel [D-1]**
- Der Narr von **Armut [A-2]**
- Und den Stern von **Frieden [F-3]**

Durch diesen Stich gewinnt ihr die **Häuser Dunkel [D], Armut [A] und Frieden [F]** für euch.

Dreht die entsprechenden Hausmarker als Markierung um:





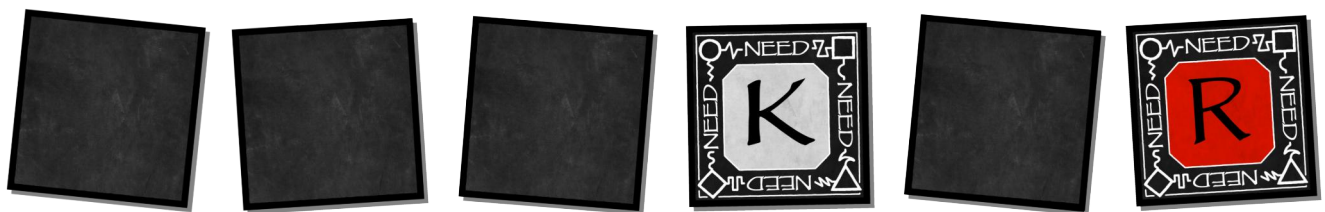
Anschließend gewinnt ihr in einem zweiten Stich die folgenden Karten:

- Der Gehängte von **Hell** [H-7]
- Das Rad des Schicksals von **Frieden** [F-8]
- Der Obelisk von **Dunkel** [D-9]

Da bei dem ersten Stich bereits die Häuser Frieden [F] und Dunkel [D] enthalten sind, fügt dieser Stich **nur das Haus Hell [H]** für die **Quest der Ausgewogenheit** hinzu.

Es ist auch möglich, dass ein Stich keine neuen Häuser zu Erfüllung dieser Aufgabe enthält.

Anschließend werden die Hausmarker angepasst:



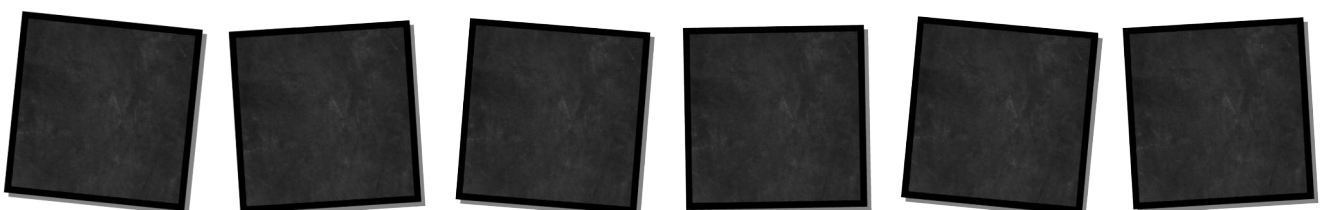
In einem dritten Stich gewinnt ihr folgende Karten:

- Der Mond von **Armut** [A-12]
- Die Sonne von **Krieg** [K-13]

In diesem Stich gewinnt ihr das Haus **Krieg [K]** für das Erfüllen der Quest der Ausgewogenheit hinzu. Das Haus **Reichtum [R]** bleibt euch, wie den meisten Künstlern, entsagt, was aber kein Problem darstellt, da ihr **nun 5 der 6 Häuser über Stiche gewonnen habt**.

Ihr habt somit die Quest erfüllt.

Dreht in diesen Fall auch den Hausmarker für Reichtum [R] um, damit ihr allen Spielern **anzeigt**, dass ihr die Quest vollständig erfüllt habt.



Detail (Zweite Quest)

Die zweite Quest ist das **Detail**.

Die Fähigkeit mit der Radiernadel genug Firnis zu beseitigen, damit ein Motiv entsteht, aber nicht zu viel, dass die Ätzflüssigkeit sich durch die Kupferplatte frisst.

Um dies zu erreichen, müsst ihr **mindestens 5 Punkte in Stichen gewinnen**.

Ein Stich ist immer **2 Punkte wert**, außer ein **Karteneffekt** ändert dies.

Legt die 3 **Punktemarker** vor euch aus, um den Fortschritt in dieser Quest für euch und eure Mitspieler erkenntlich zu machen:



Beispiel:

Ihr gewinnt euren ersten Stich, der aus den folgenden 2 Karten besteht:

- Der Mond von Armut [A-12]
- Die Sonne von Krieg [K-13]

Da ihr einen **Stich** gewinnt bringt dieser euch **2 Punkte** ein.

Dreht anschließend die entsprechenden Punktemarker um, um dies zu markieren:



Als zweiten Stich gewinnt ihr folgende Karten:

- Das Hohe Haus von Dunkel [D-1]
- Der Narr von Armut [A-2]

Ein Stich ist standardmäßig 2 Punkte wert, aber in diesen Stich befindet sich ein aktivierter **Narr [A-2]**, dessen **Effekt** dafür sorgt, dass der **Stich nur 1 Punkt wert** ist.

(Karteneffekte und wann sich diese aktivieren, folgen im Kapitel der Karteneffekte).

Deshalb bringt der **Stich nur 1 Punkt**.

Dreht die entsprechenden Punktemarker um:



Zuletzt gewinnt ihr einen Stich der folgende Karten enthält:

- Das Hohe Haus von **Hell** [H-1]
- Der Gehängte von **Hell** [H-7]
- Das Rad des Schicksals von **Frieden** [F-8]
- Der Obelisk von **Reichtum** [R-9]
- Der Herold von **Reichtum** [R-16]



Hier gewinnt ihr einen großen Stich der ganze 5 Karten enthält.

Trotzdem ist auch dieser nur **2 Punkte** wert.

Mit diesem Stich gewinnt ihr die **letzten 2 benötigten Punkte**.

Dreht euren Punktemarker um, um dies für alle anzuzeigen.

Geschick (Dritte Quest)

Die letzte wichtige Fähigkeit, die ein Kupferstecher benötigt, ist das **Geschick**, alle Aspekte des Erlebten in einem Bild einzufangen.

Um dies zu erreichen, müsst ihr **einen Stich** gewinnen, der **mindestens 5 Karten** enthält.

Hierbei ist es egal, welchem Haus die Karten des Stiches angehören, oder von welcher Wertigkeit sie sind.

Es zählt auch nicht, wie viele Karten ihr über alle Stiche hinweg gewonnen habt, sondern nur, ob einer eurer Stiche mindestens 5 Karten enthält:



Zusammenfassung der Spielziele

- Alle Spieler müssen alle **3 Quests** erfüllen.
- Quests erfüllt ihr über die Spielkarten, welche ihr im Verlauf des Spiels über **Stiche** gewinnt.
- Quests:

Ausgewogenheit: Gewinne Karten von mindestens

5 verschiedenen der 6 Häuser

Detail: Gewinne mindestens 5 Punkte in Stichen

Geschick: Gewinne einen Stich, der

mindestens 5 Karten enthält

- Sollte nur ein Spieler von euch eine der Quests **nicht erfüllen**, verliert ihr das Spiel

Szenarienkarten können zusätzliche Spielziele hinzufügen



DAS SPIELEN VON KARTEN

In Kupferstich gibt es nur drei verschiedene Möglichkeiten, wie Karten gespielt werden können.

Man kann Karten **Setzen**, sie **Überbieten** und **Trumpfen**.

Setzen

Wenn eine Karte auf ein leeres Feld gespielt wird, heißt dies **setzen**. Es wird somit ein freies Feld besetzt. Karten können ohne Einschränkungen auf leere Felder gesetzt werden.

Überbieten

Wenn bereits eine Karte offen ausliegt, kann diese **überboten** werden, indem eine höhere Karte desselben Hauses auf sie gespielt wird. Diese überbietet damit das letzte Gebot eines anderen Spielers.

Beispiel: Sollte eine Karte der Wertigkeit 5 von Haus Reichtum ausliegen, so kann eine Karte der Wertigkeit 11 von Haus Reichtum auf diese gespielt werden.

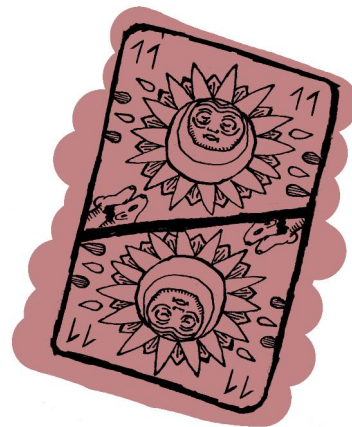
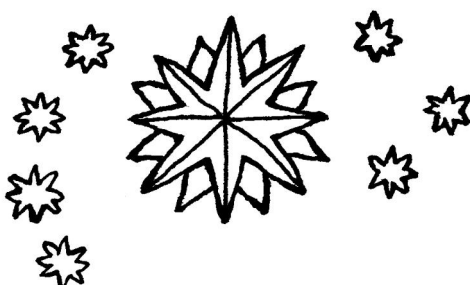
Trumpfen

Alternativ kann auch eine Karte eines anderen Hauses mit einer Wertigkeit von **exakt 1 höher** auf die ausliegende Karte gespielt werden. Dies heißt dann **trumpfen**. Diese Karte trumpft damit das vorige Haus und wechselt dadurch das aktuelle Haus des Stiches.

Beispiel: Sollte eine Karte der Wertigkeit 5 von Haus Reichtum ausliegen, so kann eine Karte der Wertigkeit 6 eines anderen Hauses, auf diese gespielt werden.

Nicht möglich ist es eine Karte eines Hauses auf eine bereits ausliegende Karte eines anderen Hauses zu spielen, wenn sich deren Wertigkeit um 2 oder mehr unterscheidet.

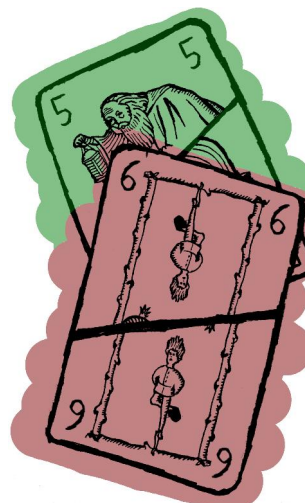
Beispiel: Sollte eine Karte der Wertigkeit 5 von Haus Reichtum ausliegen, so kann nicht eine Karte der Wertigkeit 11 eines anderen Hauses auf diese gespielt werden. Nur Karten mit exakt 1 höherer Wertigkeit können auf ein anderes Haus gespielt werden.



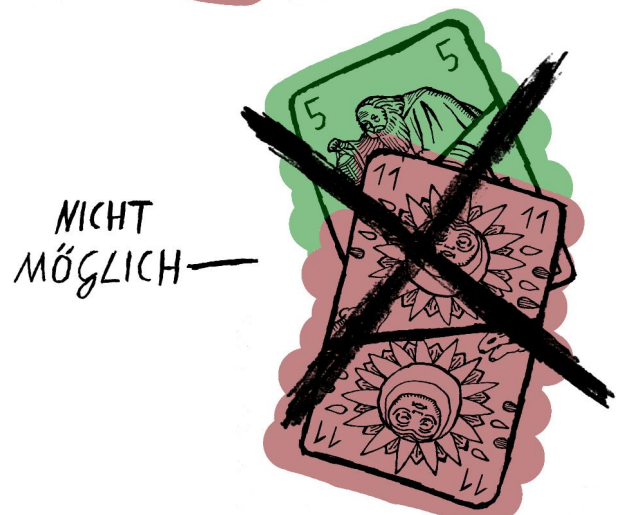
—SETZEN



ÜBERBIETEN—



—TRUMPFEN



NICHT
MÖGLICH—

STICHE UND IHRE BESITZER

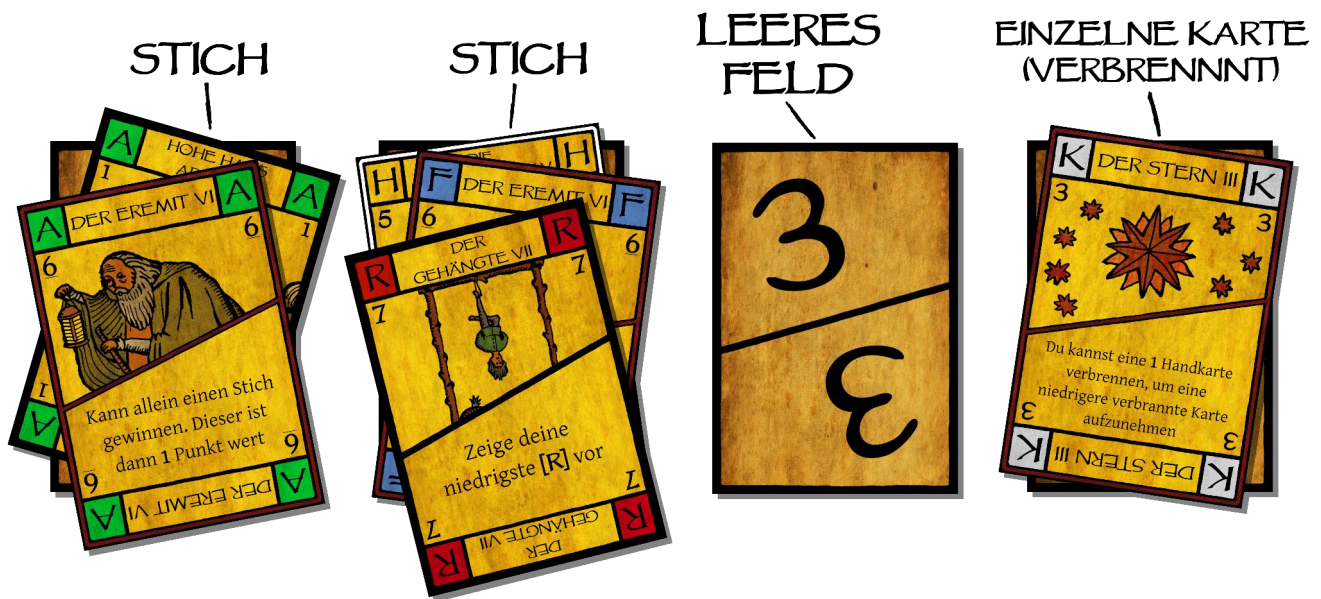
Ziel des Spieles ist es, durch das Spielen von Karten, Stiche für **sich oder für Mitspieler** zu ermöglichen.

Jeder Spieler muss Stiche gewinnen, um die 3 Quests zu erfüllen, wodurch Ihr das Spiel gewinnt.

Ein **Stich** ist ein **Stapel von aufeinander gespielten Karten**, welcher aus **2 oder mehr Karten** besteht.

Eine **einzelne Karte** ist **kein Stich** (*Es sei denn, der jeweilige Karteneffekt sagt etwas anderes*).

Dadurch, dass jedes Feld am Anfang einer Runde leer ist, bilden sich Stiche über den Verlauf einer Runde.



Der Spieler, welcher bei Rundenende **die oberste Karte** ausgespielt hat, gewinnt den Stich.

Eine **einzelne Karte** ist **kein Stich** und kann daher von keinem Spieler gewonnen werden.

I. Spieler **A** spielt das "Hohe Haus Hell" [H-1].

Da auf dem Feld nur 1 Karte

ausliegt, gewinnt Spieler **A** den Stich nicht.

Eine einzelne Karte ist kein Stich und verbrennt am Ende der Runde.



II. Spieler **B** überbietet das "Hohe Haus Hell" [H-1] mit dem „Gehängten von Hell“ [H-7]. Wenn die Runde hier enden würde, gewänne Spieler **B** den Stich.

III. Spieler **A** **Trumpft** den „Gehängten von Hell“ [H-7] mit dem „Rad des Schicksals von Frieden“ [F-8]. Nun würde Spieler **A** den Stich gewinnen, wenn die Runde endet, da er zuletzt die Oberste Karte ausgespielt hat.



IV. Spieler **A** **Trumpft** nun selber mit dem „Obelisk von Reichtum“ [R-9] seine zuletzt ausgespielte Karte, das „Rad des Schicksals von Frieden“ [F-8]. Dadurch, dass Spieler **A** in diesen Fall nur seinen eigenen Stich **übertrumpft**, gewinnt er ihn weiterhin. Es gibt keinen Wechsel des Besitzes.

V. Zuletzt **Überbietet** Spieler **B** den „Obelisk von Reichtum“ [R-9] mit dem „Herold von Reichtum“ [R-16].

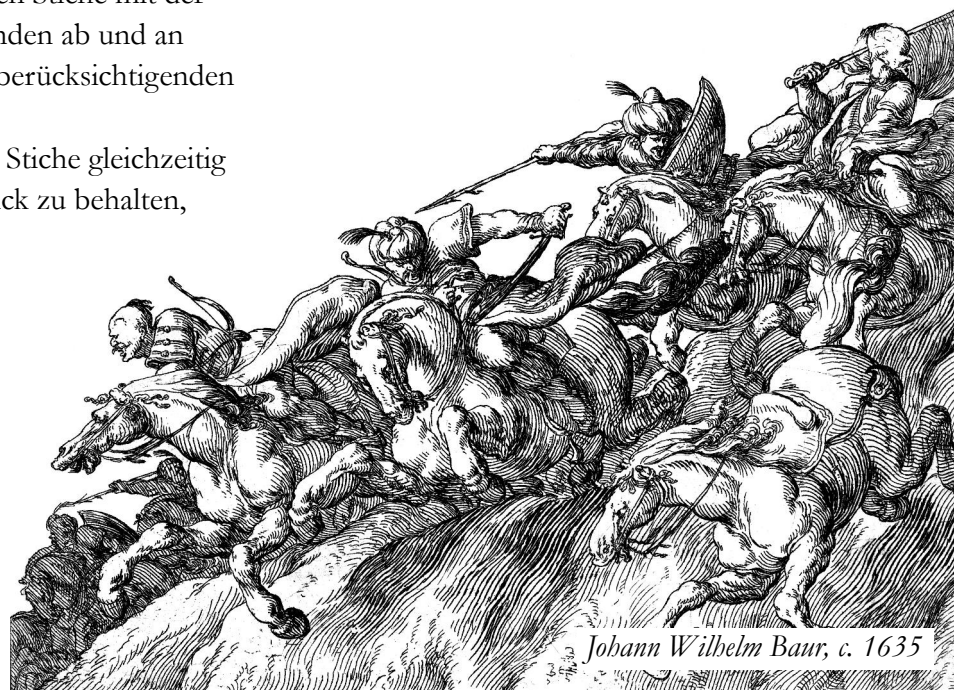
Sollte niemand mehr eine Karte auf diesen Stich spielen, gewinnt Spieler **B** den Stich. Spieler **B** würdet damit einen Stich aus **5** Karten gewinnen, welcher die Häuser Hell, Frieden und Reichtum enthält [H, F & R].



Merkhilfen

Dadurch, dass die Anzahl der umkämpften Stiche mit der Spieleranzahl wächst, kann es den Spielenden ab und an schwerfallen, den Überblick über alle zu berücksichtigenden Szenarien zu behalten.

Bei **6** Spielern können immerhin bis zu **6** Stiche gleichzeitig gespielt werden. Um leichter den Überblick zu behalten, ist es zu empfehlen, dass jeder Spieler die Stiche, welche er grade gewänne, zu sich zieht, damit klar für alle zu erkennen ist, dass er diesen Stich gewinnen würde, wenn die Runde endet.



RUNDEN UND ZÜGE

Ein Spiel von Kupferstich besteht aus **mehreren Runden**, in welchen die Spieler wiederum einen oder mehrere **Züge** ausführen können.

Innerhalb einer Runde können die Spieler über mehrere Züge hinweg so viele Karten spielen, wie sie wollen und können (siehe dazu das Spielen von Karten).

Jeder Spieler kann frei entscheiden, auf welches Feld er Karten spielen will.

Begrenzte Ressourcen

Das Spiel besteht aus maximal **4 Runden**.

Über die Runden hinweg, kann, bis auf den Zugzwang, frei entschieden werden, wie und wo Karten ausgespielt werden.

Das Spiel erfolgt im Uhrzeigersinn, angefangen beim Spieler, welcher die Runde beginnt.

Zugzwang

Im ersten Zug jeder Runde muss **jeder Spieler 1 Karte als Zugzwang spielen**, ungeachtet dessen, ob er das will. Danach steht es den Spieler für diese Runde frei, Karten nach seinen Belieben zu spielen oder zu passen.

Dadurch, dass das Spielfeld mit der Spieleranzahl skaliert, ist der Zugzwang immer möglich, da im ersten Zug stets ein leeres Feld gegeben ist, auf das eine Karte gesetzt werden kann.

Passen

Jeder Spieler hat nach dem Zugzwang (*im ersten Zug*) die Wahl, ob er eine Karte spielen will oder **passt**.

Wenn ein Spieler **passt, spielt er keine Karte und setzt seinen Zug aus**.

Sollte der Spieler erneut am Zug sein, bevor die Runde endet, hat er **erneut die Wahl**, ob er eine Karte spielen möchte oder passt.

Das Passen eines Zuges schließt also das Legen einer Karte in einem späteren Zug einer Runde nicht aus.

Spielen

Jeder Spieler kann nur **1 Karte pro Zug** spielen.

Karten können frei gespielt werden, solange es sich um valide Spielzüge handelt, wie sie im Kapitel „**Das Spielen von Karten**“ erklärt wurden.

Beginn der ersten Runde

Welcher Spieler die erste Runde beginnt, wird über eine **verdeckte Wahl** unter den Spielern entschieden.

Dazu wählt jeder Spieler **1** seiner Handkarten aus und legt diese **verdeckt** vor sich hin.

Haben alle Spieler eine Karte ausgewählt, **zeigen alle die gewählte Karte**.

Der Spieler, welcher die Karte mit der **höchsten Wertigkeit** vorzeigt, **beginnt das Spiel**.

Sollten zwei oder mehr Spieler die Karte mit der höchsten Wertigkeit vorzeigen, entscheidet das Haus der Karten, welcher Spieler anfängt.

Die Reihenfolge ist dabei die Folgende:

R > D > K > F > H > A



Das Ende einer Runde

Eine **Runde endet**, sobald **alle Spieler einmal reihum gepasst** haben.

Sobald die Runde endet, werden alle **Stiche ausgewertet** oder **verbrannt**, wenn es sich um einzelne Karten handelt.

Einen Stich zu **werten**, bedeutet diesen vor dem Spieler auszulegen, welcher ihn gewonnen hat.

Die gewonnenen Karten können durch die Marker zur Questerfüllung markiert werden.

Das Verbrennen von Karten

Einzelkarten, welche am Ende der Runde keinen Stich bilden, können nicht gewertet werden, und werden **verbrannt**.

Alle **verbrennenden Karten** werden hierbei am Ende der Runde auf den **Stapel der verbrannten Karten** gelegt.

Durch **Karteneffekte** können **verbrannte Karten** wieder dem Spiel hinzugefügt werden.

Alle Karten, welche über den Verlauf des Spiels verbrannt wurden, sind jederzeit für alle **Spieler einsehbar**.

Beginn einer neuen Runde

Der Spieler, welcher den **ersten Stich** der **vorigen Runde** gewonnen hat, beginnt die **nächste Runde**.

Hierbei handelt es sich bei dem Stich, der auf der **Feldkarte mit der kleinsten Zahl** lag, um den ersten Stich.

Sollte in einer Runde kein Spieler einen Stich gewinnen, beginnt die Person die Runde, welche auch die Letzte begonnen hat.

Das Ende eines Spiels

Das Spiel endet nach **4 Runden**.

Sollten nach **4 Runden nicht** alle Spieler ihre Quests **erfüllt haben**, **verliert** ihr das Spiel.

Solltet ihr vor dem Ende der vierten Runde alle Quests erfüllt haben, gewinnt ihr das Spiel frühzeitig.

Sollte ein Spieler am Ende einer Runde keine Handkarten mehr haben und ihr habt noch nicht alle Quests erfüllt, verliert ihr ebenfalls das Spiel.



Jacques Callot, um c. 1630

KARTENEFFEKTE

Jede Karte in Kupferstich hat neben ihrem Haus und ihrer Wertigkeit **einen Karteneffekt**.

Alle Karten der **gleichen Wertigkeit** haben **denselben Karteneffekt**.

Daher gibt es im Spiel insgesamt **17 verschiedene Effekte**, die sich aktivieren können.

Karteneffekte beeinflussen das Spiel auf die unterschiedlichste Weise, aber sie aktivieren sich nicht immer.

Karteneffekte aktivieren sich ausschließlich unter den folgenden Bedingungen:

- Beim **Setzen** einer Karte (Karten auf ein leeres Feld spielen)
- Beim **Trumpfen** einer Karte (Karten mit einer Wertigkeit von genau 1 höher eines anderen Hauses spielen)

Karteneffekte aktivieren sich **nicht** durch das **Überbieten** von Karten!

Beispiel:

I. Auf ein leeres Feld wird das Hohe Haus von Hell [H-1] gespielt.
Hier **aktiviert** sich der Effekt vom Hohen Haus, da es auf ein leeres Feld **gesetzt** wurde.



II. Auf das Hohe Haus von Hell [H-1] wird der Gehängte von Hell [H-7] gespielt.
Der Gehängte **überbietet** hierbei das Hohe Haus, wodurch sich der **Effekt** des Gehängten **nicht** aktiviert.



III. Auf den Gehängten von Hell [H-7] wird anschließend das Rad des Schicksals von Frieden [F-8] **getrumpft**.
Dadurch, dass das Rad des Schicksals **trumpft**, aktiviert sich sein **Effekt**.



IV. Auf das Rad des Schicksals von Frieden [F-8], wird der Obelisk von Reichtum [R-9] gespielt.
Der Obelisk **trumpft** das Rad des Schicksals, wodurch sich der **Effekt** des Obeliskens **aktiviert**.



V.
Als letztes wird der Obelisk von Reichtum [R-9] vom Herold von Reichtum [R-16] **überboten**.
Der Effekt des Herolds aktiviert sich **nicht**.



UNKLARHEITEN BEI DEN KARTENEFFEKTEN?

Welche Effekte eine Karte hat, steht auf der Karte selbst beschrieben.

Für den Fall, dass bei einem Effekt Unklarheiten auftreten, wie genau der Effekt zu interpretieren ist oder mit anderen Effekten von Karten interagiert, ist dem Regelwerk ein Glossar angehängt.

Im Glossar sind alle möglichen Kombinationen, deren Auflösung, sowie eine detailliertere Beschreibung hinterlegt.

OFFENE HANDKARTEN

In Kupferstich hält jeder Spieler **neben seinen verdeckten Handkarten** auch **offene Karten**, welche als solche **vor jedem Spieler ausgelegt** werden. Die offenen Handkarten sind **für jeden Spieler einsehbar** und sind weiterhin Teil der Karten des Spielers.

Die **offenen Handkarten** können auf die gleiche Art und Weise gespielt werden **wie normale Handkarten**.

Offene Handkarten entstehen im Verlauf des Spiels durch Karteneffekte. Immer dann, wenn Spieler eine Karte **vorzeigen**, **tauschen** oder ihrer **Hand hinzufügen**, entsteht eine offene Handkarte.

Die **vorgezeigte**, **getauschte** oder **hinzugefügte Handkarte** wird dann von dem Spieler offen ausgelegt.



Alle anderen Handkarten bleiben verdeckt auf der Hand und sind nur vom Spieler selbst einsehbar.

Die Karte, welche am Anfang des Spiels vorgezeigt wird, um zu bestimmen welcher Spieler das Spiel beginnt, ist ebenfalls eine offene Handkarte.

KOMMUNIKATION

Kommunikation zwischen den Spielern ist stark begrenzt.

Kein Spieler darf anderen Spielern mitteilen, welche Karten er auf der Hand hält oder als nächstes spielen will!

Es gibt jedoch eine Ausnahme:

Offene Karten: Es darf jederzeit auf offene Handkarten hingewiesen werden, denn offene Handkarten sind eine Information, die allen Spielern zugänglich ist.



SZENARIEN

In Kupferstich erkundet ihr das Spiel über das Spielbuch, welches euch als Gruppe von Kupferstechern durch das Lothringen des Dreißigjährigen Krieges führt.

Auf diesem Weg werdet ihr Zeuge des alltäglichen Leides der Landbevölkerung, jedoch auch ihrer Feste und Traditionen. Ihr begleitet Händler und Nobelmänner, Soldaten, Bauern und Handwerker auf ihrem Lebensweg.

Eure Aufgabe ist es, all dies einzufangen, während Diebe und Räuber euch den Weg versperren, euch beklauen und überfallen.

Doch während eurer Reise werdet ihr auch erleben, wie der Krieg euer Land überzieht.

Wie der Krieg, sich von sich selbst ernährt, indem er Opfer zu Tätern macht.

Eure Aufgabe ist es all dies zu dokumentieren.

Ziel der **Szenarienkarten** ist es, diese Ereignisse abzubilden.

Dabei beeinflussen die **Szenarienkarten** das Spielgeschehen, können euch **helfen**, euch **schaden** oder auch **zusätzliche Aufgaben** darstellen, welche ihr erfüllen müsst.

Jedes vorgefertigte Szenario gibt dabei an, welche Szenarienkarten benötigt werden, die daraufhin **offen für alle Spieler** einsehbar **ausgelegt** werden.

Szenarienkarten:

Die Szenarienkarten beschreiben in ihrem Text, welchen Einfluss sie auf das Spiel haben.

Es gibt **3** verschiedene **Arten** von Szenarienkarten, die auf das Spiel einwirken:

Spielbeginn:

Ein Teil der Szenarienkarten beginnt mit dem Wort „Spielbeginn“.

Spielbeginn bedeutet hierbei den **Anfang des Spiels**, bevor jeder **Spieler eine Karte vorgezeigt** hat, um auszufechten, welcher Spieler den ersten Zug macht. Sie aktivieren sich hier und müssen hier verhandelt werden.

Quest:

Quests stellen weitere **Aufgaben** und **Herausforderungen** an euch dar, welche ihr **im Verlauf des Spiels** erfüllen müsst.

Eine Quest betrifft dabei immer nur einen **einzelnen Spieler**.

Welchen Spieler die Quest betrifft, wird **nach dem Vorzeigen** der ersten Karten entschieden.

Hier wird, beginnend mit dem Startspieler, im **Uhrzeigersinn** **entschieden** ob und **welche Quests** jeder **Einzelne** für sich **beansprucht**. Sollte ein Spieler nicht alle Quests annehmen und mindestens eine übrigbleiben, muss der nächste Spieler entscheiden.

Der **letzte Spieler** eurer Gruppe muss **alle verbleibenden Quests** annehmen.



Ressource:

Ressourcenkarten werden offen ausgelegt. Diese stellen eine **einmalig nutzbare Ressource** dar.

Diese Ressourcen können jederzeit von einem Spieler **beansprucht** werden.

Sollte ein Spieler dies tun, kennzeichnet er dies, indem er die **Ressourcenkarte zu sich legt und den Effekt für sich ausführt**.

Manche Ressourcenkarten betreffen auch alle Spieler. Trotzdem muss ein Spieler die **Entscheidung** treffen, wann ihr Effekt aktiviert wird.

Ihr dürft nicht darüber diskutieren, wer wann welche Ressourcenkarte beansprucht.

Damit kennt ihr nun alle Regeln des Spieles und könnt eure Reise beginnen.

Schaut dazu in die **Liste aller Szenarien** und wählt eines um das Spiel zu beginnen.



Johannes und Lucas van Doetechum nach Pieter Bruegel the Elder, c. 1555/1557

KUPFERSTICH



Liste aller Szenarien

Basis Quests

- **5 Häuser:** Jeder Spieler muss mindestens Karten von 5 verschiedenen Häusern gewinnen.
- **5 Punkte:** Jeder Spieler muss Stiche im Gesamtwert von mindestens 5 Punkten gewinnen.
- **5 Karten:** Jeder Spieler muss 1 Stich mit mindestens 5 Karten gewinnen.
- **Bekennen:** Jeder Spieler zeigt am Anfang 1 Karte vor um auszufechten welcher Spieler das Spiel beginnt.
- **Offene Hand:** Gezeigte Karten bleiben offen sichtbar.

Die folgende Auflistung der Szenarien ist nur ein temporärer Platzhalter für das eigentliche Spielbuch, das folgen soll.



Schwierigkeit - 0 | Ausbildung

Stadtter:

- Adel
- Verbrennung
- Spende

Siedlung:

- Rodung
- Spende

Ausritt:

- Hirschjagd
- Pilger
- Handel



Landadel:

- Adel
- Schafherde
- Handel

Fest in Nancy:

- Spende
- Gasthaus
- Nancy

Hexenverbrennung:

- Gefangene
- Verbrennung
- Kirche

Schwierigkeit - 1 | Bettler und Prinzen

Zeichenübung:

- (Keine Szenarien Karten)

Botengang:

- Berge
- Schafherde
- Gesandter

Aufrüstung:

- Rodung
- Handel
- Erlass

**Aufstand:**

- Gefangene
- Adel
- Revolte

Marktplatz:

- Spende
- Hafen
- Erlass
- Handel

Konflikt:

- Besetzung
- Reise
- Adel

**Gauklerzug:**

- Jahrmarkt
- Rodung

Schwierigkeit - 2 | Kardinal Richelieu

Rationierung:

- Spende
- Handel
- Erlass

Ruhe vor dem Sturm:

- Verwundet
- Beachtung
- Ablenkung

Bauernopfer:

- Reise
- Vasallen

**Plünderung:**

- Besetzung
- Krieg

Unterdrückung:

- Besetzung
- Räderung
- Gefangene

Schwierigkeit - 3 | Schrecken des Krieges

Seeluft:

- Gesandter
- Sturm

Pestausbruch:

- Pest
- Baden

Exekution:

- Hinrichtung
- Erlass

**Aufstand:**

- Hinterhalt
- Räderung
- Ablenkung

Reise des Herolds:

- Gesandter
- Reise
- Vasallen
- Herold
- Berge

Galgenbaum:

- Galgenbaum

Glossar der Karteneffekte

Kupferstich

Das Glossar erklärt alle Karteneffekte und Spezialfälle im Detail.

Generelle Regeln

- ✦ **Offener Stich:** Ein Stich besteht aus **2** oder mehr Karten. Eine einzelne Karte ist kein offener Stich.
- ✦ **Verbrennen:** Karten, die am Rundenende als Einzelkarte ausliegen, werden verbrannt und gewinnen keinen Stich.
- ✦ **Besitzer:** Wer zuletzt die oberste Karte eines Stiches gespielt hat, ist dessen Besitzer und gewinnt den Stich am Rundenende.
- ✦ **Effektaktivierung:** Karteneffekte aktivieren sich beim Setzen und beim Trumpfen, nicht beim Überbieten.

1 – Das Hohe Haus

- ✦ Der Effekt des **Hohen Hauses** [1] aktiviert sich unter zwei Bedingungen: wenn es am Rundenende als Einzelkarte verbrennt, oder wenn es als oberste Karte einen Stich gewinnt.
- ✦ In beiden Fällen muss der Spieler 1 Handkarte verbrennen. Die Wahl der zu verbrennenden Karte ist frei.
- ✦ Hat der Spieler keine Handkarten, wird keine Karte verbrannt.

2 – Der Narr

- ✦ Der Stich, in dem der **Narr** [2] sich aktiviert, ist bei der Wertung nur **1** Punkt wert.
- ✦ Auch wenn nach dem **Narr** [2] weitere Karten auf den Stich gespielt werden, bleibt der Stich 1 Punkt wert.

3 – Der Stern

- ✦ Der Effekt des **Sterns** [3] ist optional.
- ✦ Der Spieler kann 1 Handkarte verbrennen, um eine verbrannte Karte mit niedrigerem Wert aufzunehmen. Aus allen passenden verbrannten Karten kann frei gewählt werden.
- ✦ Existiert keine verbrannte Karte mit niedrigerem Wert als die abgeworfene Handkarte, wird die Handkarte trotzdem verbrannt. Es wird keine Karte aufgenommen.
- ✦ Hat der Spieler keine Handkarten, passiert nichts.
- ✦ **Beispiel:** Man kann den **Herrscher** [17] verbrennen, um den **Herold** [16] aufzunehmen.

4 – Die Liebenden

- ✦ Beide Spieler müssen im Tausch das Haus der **Liebenden** [4] bedienen, nicht nur der Spieler, der die Karte aktiviert hat.

- ✦ Jeder Spieler tauscht genau **1** Karte des entsprechenden Hauses. Hat ein Spieler mehrere passende Karten zur Auswahl, wählt er eine frei. Hat er genau **1**, muss er diese tauschen.
- ✦ Hat ein Spieler **keine** Karte des zu bedienenden Hauses, tauscht er stattdessen eine andere Karte seiner Wahl.
- ✦ Die **Liebenden** [4] können auch gegen einen Spieler ohne Handkarten gespielt werden. In diesem Fall gibt der Spieler **1** Karte, erhält aber keine zurück. Haben beide Spieler keine Handkarten, passiert nichts.
- ✦ Erhält ein Spieler durch diesen Effekt eine Handkarte, obwohl er zuvor keine hatte, endet das Spiel durch diesen Spieler am Rundenende nicht.
- ✦ Man kann sich nicht selbst zum Tausch auswählen.
- ✦ **Beispiel:** Spielt ein Spieler die **Liebenden** [4] des Hauses **Armut**, müssen beide Spieler das Haus **Armut** bedienen, sofern möglich.

5 – Die Gerechtigkeit

- ✦ Der Spieler wählt eine seiner Handkarten. Es kann nur eine Karte gewählt werden, die sich wirklich in der Hand des Spielers befindet.
- ✦ Alle Spieler, einschließlich des Spielers der **Gerechtigkeit** [5], zeigen alle Handkarten mit demselben Wert wie die gewählte Karte vor.
- ✦ Hat ein Spieler keine Karte des gewählten Wertes, zeigt er keine Karte vor.
- ✦ **Beispiel:** Wählt ein Spieler den **Herold** [16], muss jeder Spieler alle Karten mit dem Wert **16** aus seiner Hand vorzeigen.

6 – Der Eremit

- ✦ Der **Eremit** [6] verbrennt am Rundenende nicht als Einzelkarte, sondern gewinnt als einzelne Karte einen Stich, der dann **1** Punkt wert ist.
- ✦ Werden weitere Karten auf den **Eremit** [6] gespielt, ist sein Effekt nicht länger aktiv. Der Stich ist dann **2** Punkte wert.

7 – Der Gehängte

- ✦ Der Spieler, der den **Gehängten** [7] aktiviert, zeigt allen Spielern seine niedrigste Karte des Hauses des **Gehängten** [7] vor.
- ✦ Hat der Spieler keine Karte dieses Hauses, wird keine Karte vorgezeigt.

8 – Rad des Schicksals

- ✦ Der Spieler gibt einem anderen Spieler **1** Handkarte seiner Wahl.
- ✦ Das Haus, das der gewählte Spieler bedienen muss, ist das Haus der **gegebenen** Karte, nicht das Haus des **Rad des Schicksals** [8].
- ✦ Hat der gewählte Spieler eine oder mehrere Karten dieses Hauses, muss er die höchste davon zurückgeben. Hat er genau **1** Karte dieses Hauses, muss er diese zurückgeben.
- ✦ Hat der gewählte Spieler **keine** Karte dieses Hauses, gibt er keine Karte zurück.
- ✦ Hat der gewählte Spieler keine Handkarten, erhält er die Karte, gibt aber keine zurück.

- ✦ Hat der Spieler, der das **Rad des Schicksals** [8] aktiviert hat, keine Handkarten, findet kein Tausch statt.
- ✦ Der gewählte Spieler kann die soeben erhaltene Karte nicht als Rückgabe verwenden.
- ✦ Erhält ein Spieler durch diesen Effekt eine Handkarte, obwohl er zuvor keine hatte, endet das Spiel durch diesen Spieler am Rundenende nicht.
- ✦ Man kann sich nicht selbst wählen.

9 – Der Obelisk

- ✦ Der Spieler, der den **Obelisk** [9] aktiviert, muss einen Spieler wählen. Man kann sich selbst wählen.
- ✦ Der gewählte Spieler zeigt allen Spielern seine höchste Karte des Hauses des **Obelisk** [9] vor.
- ✦ Hat der gewählte Spieler keine Karte dieses Hauses, zeigt er keine Karte vor.

10 – Das Gericht

- ✦ Wenn der Effekt des **Gerichts** [10] aktiviert wird, ist der Wert dieser Karte 0.
- ✦ **Beispiel 1:** Das unaktivierte **Gericht** [10] mit dem Wert 10 wird vom **Turm** [11] getrumpft.
- ✦ **Beispiel 2:** Das aktivierte **Gericht** [10] mit dem Wert 0 wird vom **Hohen Haus** [1] getrumpft.
- ✦ **Beispiel 3:** Das aktivierte **Gericht** [10] von **Armut** mit Wert 0 kann vom **Eremit** [6] von **Armut** überboten werden.

11 – Der Turm

- ✦ Der Effekt des **Turms** [11] muss aktiviert werden.
- ✦ Der Spieler wählt einen beliebigen offenen Stich (2 oder mehr Karten) aus. Dies kann auch ein anderer sein als der, auf den der **Turm** [11] gespielt wurde. Existiert kein offener Stich, passiert nichts.
- ✦ Die oberste Karte des gewählten Stiches wird unter diesen Stich gelegt.
- ✦ Die Karteneffekte der nach unten gelegten Karte sowie der neuen obersten Karte, aktivieren sich nicht. Bereits aktive Effekte, wie jener des **Narren** [2], bleiben bestehen.
- ✦ Der Spieler, der den **Turm** [11] aktiviert hat, wird Besitzer des gewählten Stiches.
- ✦ **Beispiel:** War die vorige oberste Karte die **Sonne** [13], ist ihr Effekt nach dem Tausch nicht mehr aktiv.

12 – Der Mond

- ✦ Der Effekt des **Mondes** [12] muss ausgeführt werden.
- ✦ Der Spieler nimmt 1 verbrannte Karte mit einem Wert von 11 oder niedriger auf die Hand. Aus allen passenden verbrannten Karten kann frei gewählt werden.
- ✦ Existiert keine verbrannte Karte mit einem Wert von 11 oder niedriger, passiert nichts.

13 – Die Sonne

- ✦ Die **Sonne** [13] wird von allen Karten mit höherem Wert getrumpft, ungeachtet ihres Hauses. Die Effekte der trumpfenden Karten aktivieren sich dabei normal.
- ✦ Der Effekt dieser Karte bezieht sich ausschließlich auf diese Karte selbst. Wird sie durch den **Turm** [11] nach unten gelegt, ist ihr Effekt nicht mehr aktiv.

14 – Der Tod

- ✦ Alle Spieler wählen verdeckt je **1** Handkarte zum Verbrennen. Wenn alle gewählt haben, werden die Karten gleichzeitig verbrannt. Hat ein Spieler keine Handkarte, verbrennt er keine.
- ✦ Beginnend beim Spieler, der den **Tod** [14] aktiviert hat, nimmt jeder Spieler im Uhrzeigersinn **1** verbrannte Karte auf. Alle verbrannten Karten stehen zur Auswahl, auch solche, die durch andere Karteneffekte verbrannt wurden.
- ✦ Sind weniger verbrannte Karten vorhanden als Spieler, endet das Aufnehmen, sobald keine Karten mehr verfügbar sind.
- ✦ Wird das **Hohe Haus** [1] durch diesen Effekt verbrannt, aktiviert sich dessen Effekt nicht, da es nicht als einzelne Karte verbrennt.

15 – Die Welt

- ✦ Eine einzelne Karte ist kein offener Stich und kann daher nicht als Ziel gewählt werden.
- ✦ Es darf nur eine Karte verbrannt werden, die **nicht** die oberste Karte eines Stiches ist.
- ✦ Wird eine Karte aus einem **2-Karten-Stich** verbrannt, ist die verbleibende Karte kein Stich mehr und würde am Rundenende verbrennen. Ausnahme: Ist die verbleibende Karte der **Eremit** [6], kann er weiterhin allein seinen Stich für den Spieler gewinnen, der ihn gespielt hat.
- ✦ Wird eine Karte aus einem Stich mit **3 oder mehr Karten** verbrannt, bleibt der Besitzer des Stiches gleich.

16 – Die Herolde

- ✦ Der **Herold** [16] kann nur vom **Hohen Haus** [1] eines **anderen** Hauses getrumpft werden, nicht vom **Hohen Haus** [1] desselben Hauses.
- ✦ Der **Herold** [16] kann weiterhin vom **Herrscher** [17] getrumpft werden.
- ✦ Wurde der **Herold** [16] vom **Hohen Haus** [1] getrumpft, kann ab diesem Zeitpunkt jede höhere Karte des Hauses des **Hohen Hauses** [1] den Stich überbieten.

17 – Der Herrscher

- ✦ Wird der Effekt des **Herrschers** [17] aktiviert, wird der Stich sofort gewertet und vom Feld entfernt. Das Feld ist danach wieder frei.
- ✦ Der Spieler, der den **Herrscher** [17] aktiviert hat, beginnt die nächste Runde, ungeachtet dessen, welcher Spieler in dieser Runde den Stich auf der ersten Feldkarte gewinnt.