DUELL UM CARDIA

V1

TEAM VARIANTE FÜR 4 PERSONEN

Ihr spielt in zwei **Teams gegeneinander**. Bildet also zwei Teams aus je zwei Personen und setzt euch gegenüber. Die Personen im selben Team sollten nebeneinander sitzen.

Die Regeln des Grundspiels bleiben bis auf folgende Änderungen bestehen:

AUFBAU

Beide Teams führen jeweils folgende Schritte aus:

1. Nehmt Deck I und Deck II mit **gleicher Rückseite**, sodass ihr 32 Karten habt.
2. Mischt eure Karten. Legt davon nun 10 zufällige Karten ungesehen zurück in die Schachtel. Die übrigen **22 Karten** bilden euer **gemeinsames Deck**. Legt es verdeckt so zwischen euch, dass ihr es beide gut erreichen könnt.
3. Jedes Teammitglied zieht jeweils 5 Karten vom gemeinsamen Deck.
   Wichtig: Jedes Teammitglied hat seine eigenen und geheimen Handkarten. Teammitglieder dürfen sich ihre Handkarten **nicht** zeigen oder darüber sprechen.
4. Wir empfehlen euch, die erste Partie ohne Schauplätze zu spielen.

ZIEL

Es gewinnt das Team, welches zuerst **6 Siegel** auf den eigenen Karten gesammelt hat.

ABLAUF

In jeder Runde legt ihr 2 Begegnungen. Diese deckt ihr **nacheinander** auf und handelt sie ab. Erst dann endet die Runde und ihr zieht jeweils eine Karte nach.

Die folgenden Schritte führen **beide Teams gleichzeitig** aus:

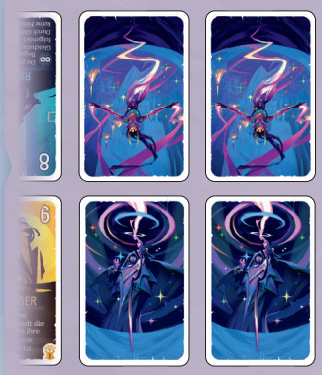
Karten legen:

Du und dein Teammitglied wählt jeweils **geheim 1 Karte** aus ihrer Hand.
Ihr dürft euch dabei **nicht** absprechen.

Danch zeigt ihr euch geheim die gewählten Karten und bestimmt, in **welcher Reihenfolge** ihr sie spielen wollt.
Dann legt ihr beide Karten **verdeckt** aus.

Wichtig: Du darfst deine ausgewählte Karte erst deinem Teammitglied zeigen, wenn dieses ebenfalls eine Karte gewählt hat.

Es liegen nun **2 verdeckte Begegnungen**.



Ihr einigt euch geheim auf eine Reihenfolge und platziert beide Karten verdeckt.

Karten aufdecken:

Nun deckt ihr eure **erste verdeckte** Karte auf. Die zweite Karte bleibt vorerst verdeckt.

Ihr vergleicht wie üblich den Einfluss der aufgedeckten Karten in dieser Begegnung und handelt diese ab (Siegel legen & Fähigkeiten aktivieren). *Sonderfälle dazu werden weiter unten erklärt.*

Erst dann deckt ihr eure **zweite Karte** auf und handelt auch diese Begegnung wie gewohnt ab.

Ihr deckt die erste Begegnung auf. Das gegnerische Team gewinnt mit der **PALASTWACHE**.

Dein Team aktiviert die Fähigkeit des **SABOTEURS** und das gegnerische Team muss 2 Karten von ihrem gemeinsamen Deck abwerfen.

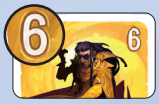
Ende der Runde:

Anschließend zieht jede Person **eine Karte** vom gemeinsamen Deck ihres Teams nach. Ist nur noch eine Karte im Deck übrig, entscheidet ihr gemeinsam, wer diese zieht.

Prüft nun, ob ein Team **6 oder mehr Siegel** auf ihren Karten gesammelt und damit das Spiel gewonnen hat. *Bei Gleichstand spielt ihr wie üblich weiter.*

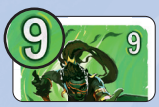
SONDERFÄLLE BEI FÄHIGKEITEN

- Aktiviert dein Team eine Fähigkeit, die sich auf die **"gegnerische Person"** bezieht, dürft ihr auswählen, wer aus dem gegnerischen Team von der Fähigkeit betroffen ist.
- Muss eine Person Karten vom Deck **abwerfen**, ist das gemeinsame Deck gemeint.
- Muss eine Person eine **Karte ziehen**, zieht sie vom gemeinsamen Deck.
- Die **„nächste Karte, die du spielst“** meint immer die Karte, die dein Team in der nächsten Runde als erste Karte hinlegt (nicht die, die gegebenenfalls bereits verdeckt ausliegt). *Siehe dazu auch Grundregel S. 13: Nebliger Sumpf*
- Die **„nachfolgende Begegnung“** meint immer die nächste in Spielrichtung liegende Begegnung. Sie kann sich also auch auf die verdeckt liegende Begegnung beziehen. *Siehe Grundregel S. 10*



WAHRSAGER: Die gewählte Person **muss** in der nächsten Runde die **erste** Karte legen und aufdecken. Die zweite Karte bleibt verdeckt. Erst danach müsst ihr eure Karten wählen.

SUMPFWÄCHTER: Dein Team muss sich einigen, wer von euch eine Karte zurücknimmt, ohne über eure Karten zu sprechen.



ERPRESSERIN: Die gewählte Person **muss** in der nächsten Runde die **erste** Karte legen, auch wenn sie keine Karte der gewählten Fraktion spielen möchte oder kann.

ELEMENTAR: Dein Team muss sich einigen, wer von euch eine Karte abwirft, ohne über eure Karten zu sprechen. Dieselbe Person zieht eine Karte nach.

SONDERFÄLLE BEI SPIELENDE

- Dein Team gewinnt das Spiel, wenn mindestens eine Person des gegnerischen Teams keine Karte mehr spielen kann.
- Ihr überprüft die Anzahl der Siegel erst am **Rundenende**, also wenn **beide Begegnungen** gespielt und abgehandelt wurden.

© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH • Birnauer Str. 15, 80809 München • **www.hans-im-glueck.de**