

Ja, Herr und Meister!

Ein Rigor Mortis' Kartenspiel

Ein Spiel von **Fabrizio Bonifacio**,
Massimiliano Enrico und **Chiara Ferlito**; mit
spezieller Unterstützung von **Riccardo Crosa**

Graphik von **Riccardo Crosa**
und **Paolo „Spot“ Valzania**

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



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

Übertragung ins Deutsche: Heinrich Glumpler, Gottfried Bartjes, Winfried & Reiner Heep, Mario Truant, Heiko Eller

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:
Truant Verlag, Frauenlobstr. 95, 55118 Mainz, www.TRUANT.de
Heidelberger Spieleverlag, Katzentaler Str. 1, 74834 Elztal,
www.heidelberger-spieleverlag.de

Art.-Nr. 5600 – ISBN 3-934282-41-5

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

Shalma-Ne: Den U-u-umhang? 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 furchtlicher 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 ...

In jeder epischen Geschichte intrigiert das Böse in den Schatten, 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 Sendboten 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 auf einer Welt stattfindet, die man Kragmorta 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 unterhaltsames und humorvolles Partyspiel mit einem Fantasy-Hintergrund: alles, was man zum Spielen braucht, ist ein wenig Lust am Improvisieren, ein paar gute Freunde und den Wunsch, sich ordentlich zu amüsieren.

Das Spiel ist genau so einfach zu erlernen, wie zu spielen: die bösen, verschlagenen Untertanen 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. Nun müssen sie sich vor ihrem Herrn und Meister rechtfertigen und erfinden die abenteuerlichsten Lügenmärchen und unwahrscheinlichsten Ausreden – vorzugsweise mit dem Ziel, die gesamte Schuld einem ebenso unfähigen Begleiter in die Schuhe zu schieben.

Aber auch die Rolle des Dunklen Meisters selbst, die abwechselnd von jedem Spieler übernommen wird, ist entscheidend für das Spiel. Er hat die absolute Macht, die vollkommene Gewalt über seine Untergebenen. Er kann sie nach Gutdünken bestrafen oder ihnen großmütig ein weiteres Mal verzeihen. Nur er alleine entscheidet, ob ihm ihre Ausflüchte zufrieden stellen, ob ein Untertan seine Geschichte rasch und beflissen genug vorträgt und ob ihm der ihm gebührende Respekt in ausreichendem Maße erwiesen wird.

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

Spielmaterial

80 Hinweiskarten

37 Aktionskarten

3 Karten des Dunklen Meisters *Vernichtender Blick*

SPIELREGEL

Die Rolle der Spieler

In *Ja, Herr und Meister!* übernehmen die Spieler verschiedene Rollen: zum einen die Rolle der Diener und zum anderen die Rolle des Dunklen Meisters.

Zu Beginn müssen sich die Spieler darauf einigen, wer im ersten Spiel den Dunklen Meister spielt. Das kann zufällig bestimmt werden, nach Sympathie, Gutdünken oder aber durch Abstimmung, inklusive Bestechung.

Alle anderen Spieler sind die Diener des Dunklen Herrschers: die hinterlistigsten und heimtückischsten Kreaturen Kragmortas – oder jeder anderen Fantasywelt, die ihr euch vorstellen könnt. Aber alle haben einen Wesenszug gemeinsam: Sie sind so tolpatschig, unfähig und gnadenlos dumm, dass sie es nicht einmal schaffen, die einfachsten Aufgaben zu erledigen.

In den folgenden Spielen kann dann der Verlierer des letzten Spieles die Rolle des Dunklen Meisters übernehmen. Alternativ übernehmen die Spieler diese Rolle im Uhrzeigersinn ... oder der Dunkle Meister wird wiederum durch Abstimmung gewählt! Wenn der aktuelle Dunkle Herrscher seine Rolle mit entsprechender Bosheit ausfüllte, darf es sogar wieder der bisherige Spieler sein ... Warum sollte man sich mit dem kleineren Übel abgeben?

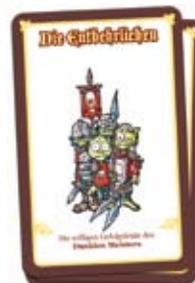


Die Karten

Ja, Herr und Meister! hat zwei Arten von Karten:

Hinweiskarten

Die Hinweiskarten sind die erzählerischen Vorgaben, die den Spielern als Anregungen für die Geschichte dienen sollen, mit der sie sich vor dem Dunklen Herrscher rechtfertigen. Die Hinweiskarten werden ausschließlich gespielt, um der Geschichte eines Spielers ein neues erzählerisches Element hinzuzufügen. Wenn ein Spieler eine Hinweiskarte einsetzt, kann er sich von dem Titel, dem Text oder der Abbildung der Karte inspirieren lassen. Auch die Verwendung nur einzelner Teile daraus ist zulässig, so lange eine Verknüpfung mit dem Inhalt der Karten offensichtlich ist – aber natürlich entscheidet letztendlich der Dunkle Meister, ob er dies akzeptiert.



Aktionskarten

Eine Aktionskarte muss immer zusammen mit einer Hinweiskarte gespielt werden, um besondere – durch folgende Symbole gekennzeichnete – Aktionen auszuführen:



Die Verantwortung zuschieben – Dieses Symbol erlaubt es, einem anderen Spieler die Schuld in die Schuhe zu schieben. Dieser Spieler ist nun sofort am Zug und muss die gleichzeitig ausgespielte Hinweiskarte für seine Geschichte verwenden. Dabei

darf er die Geschichte seines Vorgängers fortsetzen oder auch eine völlig neue beginnen.



Einspruch – Dieses Symbol erlaubt es, Einspruch zu erheben, d.h. die Erzählung eines anderen Spielers zu unterbrechen. Dieser Spieler ist gezwungen, die gleichzeitig gespielte Hinweiskarte sofort in seiner Geschichte einzubauen. Der

Spieler, der diese Aktionskarte ausspielte, kommt durch diese Karte nicht an die Reihe: Er ärgert die anderen nur mit seinen Einwüfen.



Einige Aktionskarten erlauben nur eine der beiden beschriebenen Aktionen. Andere wiederum zeigen beide Symbole, so dass man sich frei entscheiden kann, welche Aktion man mit dieser Karte durchführen möchte.

Die Vernichtenden Blicke

In der Spielschachtel finden sich 3 Karten mit einem *Vernichtenden Blick*, die der Dunkle Meister nutzt, um seinen steigenden Grad der Verärgerung über die Spieler zu zeigen. Jede dieser drei Karten zeigt den immer bedrohlicher werdenden *Vernichtenden Blick* des Dunklen Meisters. Der Meister setzt diese Karten genau so ein wie ein Fußballschiedsrichter, der undisziplinierten Spielern zunächst die gelbe und dann die rote Karte zeigt, um sie zu ermahnen und vom Feld zu stellen. Wichtig ist nur die Anzahl der erhaltenen *Vernichtenden Blicke*, die Reihenfolge dient nur der Atmosphäre.

Wenn ein Spieler einen *Vernichtenden Blick* vom Dunklen Meister erhält, so muss er alle seine Karten abgeben und zieht dann reuig 3 neue Hinweiskarten und 3 neue Aktionskarten. Das Spiel wird dabei nur kurz unterbrochen, bevor der Dunkle Meister den Faden der Geschichte wieder aufnimmt und sich an den nächsten Goblin wendet.



Der erste Spieler, der drei *Vernichtende Blicke* gesammelt hat, erhält die Schuld für das Scheitern der Mission und verliert das Spiel, wenn es ihm nicht gelingt, den *Dunklen Meister* erfolgreich um Gnade anzuflehen.

Die Spieler können selbst entscheiden, wie sie festhalten, wie viele *Vernichtende Blicke* sie bereits erhalten haben (Stift und Papier, Marker, Würfel usw.). Egal für welche Methode sie sich entscheiden: Wichtig ist, dass jederzeit leicht zu erkennen ist, wie viele *Vernichtende Blicke* ein Spieler schon erhalten hat.

SPIELVORBEREITUNG

Nachdem sich die Spieler um einen Tisch versammelt haben, wählen sie einen *Dunklen Meister*, *Rigor Mortis*, der das Spiel eröffnet. Um so richtig in Stimmung zu kommen, spricht nichts dagegen, wenn der Betreffende sich einen langen, dunklen Mantel um die Schultern wirft ...

Hinweiskarten und Aktionskarten werden getrennt gemischt und bilden jeweils einen verdeckten Stapel. Die Karten lassen sich anhand ihrer Rückseite leicht unterscheiden.

Jeder Spieler zieht 3 Aktionskarten und 3 Hinweiskarten auf die Hand. Der *Dunkle Meister* eröffnet das Spiel dann mit einem langen und Unheil verheißenden Blick in die versammelte Runde und einem Moment bedeutungsvollen Schweigens.

SPIELBEGINN

Der *Dunkle Meister* wendet sich an einen Untergebenen und befragt ihn zum Erfolg der Mission – zum Beispiel:

„Nun, ihr tapferen Diener, ICH BEFAHL EUCH, die Prinzessin zu entführen und sie zu mir zu bringen und frage euch nun: Habt ihr diese Aufgabe erfüllt?“

„Sklassen, habt ihr das widerspenstige Dorf bei Klein-Großhorn niedergebrannt, wie ich es euch befohlen habe?“

„Meine getreuen Untertanen, ist es euch endlich gelungen, mir das ersehnte Warzenelixier zu besorgen?“

Es bleibt vollständig dem *Dunklen Meister* überlassen, welchen Spieler er mit seiner Frage zuerst in die Zange nimmt.

Jetzt ist der auserwählte Spieler am Zug und muss sich vor seinem Herrn und Meister rechtfertigen.

Der Spielzug eines Dieners

In seinem Spielzug besteht die Aufgabe des Spielers darin, das Fehlschlagen seiner Mission zu rechtfertigen, ohne dabei allzu sehr den Zorn des *Dunklen Meisters* zu erregen.

Die Ausflüchte, die sich der Betreffende dabei ausdenkt, müssen keineswegs realistisch, ja nicht einmal logisch sein. Angesichts des humorvollen Charakters dieses Spiels, wird es tatsächlich um so mehr Spaß machen, je absurder die vorgebrachten Geschichten klingen ... Aber was der Spieler auch vorbringt: Es muss immer zu der aktuell gespielten Hinweiskarte passen.

Sein Spielzug beginnt, sobald ein Diener vom *Dunklen Herrscher* direkt befragt wird oder ein Mitspieler auf ihn die Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* spielt. Sein Spielzug endet, sobald es dem Spieler gelingt, eine Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* auf einen Mitspieler zu spielen.

Der Spieler beginnt seinen Spielzug:

- indem er eine neue Aktionskarte vom Stapel zieht, aber nur, wenn er durch die Aktionskarte eines Mitspielers an die Reihe gekommen ist. Wird der Spieler vom *Dunklen Meister* befragt, darf er keine neue Aktionskarte ziehen.

Während seines Zuges muss ein Spieler:

- mindestens eine Hinweiskarte spielen, um seine Geschichte fortzusetzen.
- seinen Zug durch das Ausspielen der Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* und einer Hinweiskarte beenden, um einen anderen Spieler an die Reihe zu bringen.

Am Ende seines Spielzuges:

- zieht der Spieler so viele Hinweiskarten, dass er wieder 3 Hinweiskarten auf der Hand hat.

Ein Spieler, der zu lange überlegt oder nicht in der Lage ist, die eigene Geschichte fortzusetzen bzw. den eigenen Spielzug durch das Ausspielen der Karte *Verantwortung zuschieben* zu beenden, erregt unweigerlich den Zorn des *Dunklen Meisters* und erhält sofort einen *Vernichtenden Blick*.

Besitzt ein Spieler zu Beginn seines Spielzuges keine Hinweiskarte und keine Aktionskarte *Verantwortung zuschieben*, dann erhält er automatisch einen *Vernichtenden Blick* vom *Dunklen Meister* (eine Runde Mitleid für den Armen.)

Anmerkung: Wir möchten allen Spielern ans Herz legen, sich ausgesprochen respektvoll zu verhalten, wenn sie sich an den *Dunklen Meister* wenden. Es könnte durchaus passieren, dass ein Spieler bereits einen *Vernichtenden Blick* vom *Dunklen Meister* erntet – nur weil er nicht die angemessene Unterwürfigkeit an den Tag legt.

Aktionen außerhalb des eigenen Spielzuges

Ein Spieler, der gerade nicht an der Reihe ist, kann den aktiven Spieler stören. Hierzu spielt er eine Aktionskarte *Einspruch* zusammen mit einer Hinweiskarte. Diese Störung muss mit einer entsprechenden Bemerkung eingeleitet werden (wie z.B. „So ist das nicht ganz richtig ...“), die tatsächlich in einer Beziehung mit der gerade vom aktiven Spieler geschilderten Geschichte steht. Auch eine fälschlich gespielte Karte *Einspruch* kann den Zorn des *Dunklen Herrschers* hervorrufen. Der Spieler, dessen Erzählung unterbrochen wurde, sollte seine Geschichte flugs so ändern, dass sie zu der zusammen mit der *Einspruch* ausgespielten Hinweiskarte passt.

Anmerkung: Der Spieler, der die Aktionskarte *Einspruch* spielt, zieht KEINE Aktionskarte oder Hinweiskarte nach.

Die Handkarten der Diener

Im Laufe des Spiels verändert sich die Anzahl der Handkarten, die ein Diener auf der Hand hält.

- Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Hinweiskarten und 3 Aktionskarten.
- Zu Beginn seines Spielzuges zieht der Spieler eine Aktionskarte (sofern ihm die *Verantwortung* von einem Mitspieler zugeschoben wurde).
- Am Ende seines Spielzuges zieht der Spieler so viele Hinweiskarten nach, dass er wieder 3 auf der Hand hat, sofern er seinen Spielzug mit der Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* beendet.
- Wenn ein Spieler einen *Vernichtenden Blick* vom *Dunklen Meister* erhält, so muss er alle seine Karten abgeben und zieht dann 3 neue Hinweiskarten und 3 neue Aktionskarten.
- Nach dem Ausspielen einer Aktionskarte *Einspruch* wird keine Karte nachgezogen.

DER DUNKLE MEISTER

Abgesehen davon, dass der *Dunkle Meister* darüber wacht, dass alle Spielphasen korrekt ablaufen, muss er die Spieler auch ständig auf des Messers Schneide tanzen lassen.

Er hat die Macht:

- die Erzählung eines Spielers zu unterbrechen und seine Diener zu einer genaueren Erläuterung aufzufordern.
- auch ohne Hinweiskarten der Geschichte eines Dieners neue Elemente hinzuzufügen.
- sich auch an Spieler zu wenden, die nicht am Spielzug sind, um Einsprüche zurückzuweisen oder Spieler zu tadeln, wie es ihm beliebt.
- jederzeit die Geschichten seiner Untergebenen zu kommentieren.
- seine Diener dazu zu drängen, mit ihrer Geschichte fortzufahren (zum Beispiel mit einem deutlichen Hinweis wie „Ich beginne mich zu langweilen ... und DU WILLST DOCH NICHT, dass ich mich langweile oder?“).

Der Zorn des Dunklen Meisters

Die hilflosen Diener stellen die Geduld des Dunklen Meisters ständig auf eine schwere Probe. Daher gibt es eine ganze Reihe von Situationen, die seinen Zorn und damit einen *Vernichtenden Blick* für den Spieler heraufbeschwören können:

- Keine Karte *Verantwortung zuschieben*: Kann ein Spieler die Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* nicht spielen, muss er das zugeben (z.B. indem er getreu seiner Rolle anfängt zu stammeln und zu zittern).
 - Keine Hinweiskarte: Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Hinweiskarte auf der Hand hält.
 - Langsamkeit: Wenn ein Spieler 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: Hält sich ein Diener zu lange mit einem Thema auf oder seine Geschichte nicht schlüssig ist.
 - Vernachlässigte Inspiration: Bezieht ein Diener eine ausgespielte Hinweiskarte – nach Meinung des Dunklen Meisters – nicht angemessen oder korrekt in seiner Geschichte ein.
 - Mangel an Respekt: Witzeleien, Verwendung von Spitznamen oder allgemein respektloses Verhalten gegenüber dem Dunklen Meister.
 - Störenfried: Ein Diener unterbricht oder stört das Spiel durch Geplauder oder falsch vorgebrachte Einsprüche.
- Und natürlich: Wann immer der Dunkle Meister es für angebracht hält. Schlussendlich verkörpert er das Genie des Bösen, den Herrscher über die Verlorenen Lande ...

In all diesen Fällen erhält der Untergebene, der den Zorn des Dunklen Meisters erregt hat, einen *Vernichtenden Blick*. Ein Diener, der insgesamt 3 *Vernichtende Blicke* erhalten hat, verliert das Spiel. Es sei denn, es gelingt ihm, den Dunklen Meister – wie im folgenden Abschnitt beschrieben – erfolgreich um Gnade anzuflehen ...

Gnade, mein Herr und Meister! Gnade!

Nachdem ein Spieler den dritten *Vernichtenden Blick* erhalten hat, erhält er eine letzte Gelegenheit, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen: indem er um Gnade fleht. Sollte der Dunkle Meister sein Flehen für angemessen und ausreichend halten, so darf der Spieler eine Aktionskarte vom Stapel ziehen: Zeigt die gezogene Karte KEINEN TOTENSCHÄDEL, ist der Unglücksrabe sicher und darf weiter am Spiel teilnehmen, als ob er den dritten *Vernichtenden Blick* niemals erhalten hätte.



Ansonsten ist das schreckliche Ende dieser bedauernswerten Kreatur besiegelt, denn Rigor Mortis macht diesen Diener für das Scheitern der Mission verantwortlich. Entweder bestraft ihn der Dunkle Meister auf der Stelle ... oder er zieht sich zunächst in seine finstere Höhle zurück, um eine besonders grausame Strafe zu ersinnen.

Das Flehen um Gnade muss auf eine besonders lustige Art und Weise vorgetragen werden: mit anderen Worten, es muss sich um ein ECHTES Gnadengesuch handeln, nicht nur um unzusammenhängendes Gestammel. Es ist wichtig, dass der Spieler sein Bestes gibt, wenn er die Rolle des winselnden Dieners spielt, dem eine so unaussprechliche Strafe bevorsteht, deren Vorstellung allein ausreicht, unendliche Ängste hervorzurufen. Nur mit einem angemessenen Flehen kann der Untergebene hoffen, noch einmal die Gnade des Dunklen Herrschers zu erlangen.

SPIELENDE

Eine Partie *Ja, Herr und Meister!* endet, sobald der erste Diener verloren hat, d.h. sobald ein Spieler drei *Vernichtende Blicke* erhalten hat und es ihm nicht gelingt, Gnade vom Dunklen Meister zu erleben. Anschließend kann man eine neue Partie beginnen, in der die Rolle des Dunklen Meisters vom unseligen Verlierer übernommen wird (oder von einem anderen Spieler).

DIE „ERSTE RUNDE“-REGEL

Um allen Spielern annähernd gleiche Einstiegschancen ins Spiel zu bieten, unterliegt die erste Runde des Spiels gewissen Beschränkungen.

In der ersten Runde ...

- muss jeder Spieler eine Aktionskarte *Verantwortung zuschieben* auf der Hand halten.
- muss jeder Spieler diese Aktionskarte am Ende seines Zuges gegen seinen linken Nachbarn spielen.

Nach Abschluss dieser ersten Runde dürfen weitere Aktionskarten *Verantwortung zuschieben* dann gegen beliebige Spieler gespielt werden.

Die Aktionskarte *Einspruch* darf in der ersten Runde trotzdem wie üblich gespielt werden.

DIE „SPIEGEL“-REGEL

Der Dunkle Meister langweilt sich nur allzu schnell, insbesondere wenn er gezwungen ist, dem belanglosen Geschwafel seiner Untergebenen zu lauschen. Einzig und alleine ein Streit zwischen zwei Dienern ist in dieser Hinsicht noch unerträglicher. Aus diesem Grund werden zwei Streithähne mit je einem *Vernichtenden Blick* bestraft, wenn sie sich wiederholt direkt gegenseitig die *Verantwortung zuschieben*. Sollten die beiden sich trotzdem immer wieder gegenseitig beschuldigen, (z.B. damit der andere so schnell wie möglich seinen dritten *Vernichtenden Blick* erhält), so darf der Dunkle Herrscher auf eine noch drastischere (aber unparteiische!) Art und Weise eingreifen. Wie auch immer: Wir empfehlen nachdrücklich, einzugreifen, wenn sich zwei Spieler mehr als zwei Mal die *Verantwortung zuschieben*.

DIE „KARTENPRIORITÄT“-REGEL

Wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel mehrere Spieler gleichzeitig eine Aktionskarte „Einspruch“ ausspielen, so hat die Karte Vorrang, die von dem Spieler gespielt wurde, der dem aktiven Spieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Die anderen Spieler müssen ihre Aktionskarten zurücknehmen und können sie erst zu einem späteren Zeitpunkt spielen ...

Man denke daran, dass der Dunkle Meister immer das letzte Wort hat – egal, um was es auch gehen mag.