



## 1. HERSTELLUNG

Stelle Ressourcen und Münzen her.



In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.



## 2. KARTEN

1. Wirf alle Gebäudekarten bis auf 1 ab.
2. Ziehe 4 Gebäudekarten und 1 Ereigniskarte.
3. Gib 2 deiner neuen Gebäude weiter, wie auf der Kartenrückseite gezeigt. (Nicht in Runde 1.)



In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.



## 3. HANDEL

Befolge die Anweisungen der App:

1. Mache ein Angebot. (Du kannst keine Seele anbieten!)
2. Die App verteilt die Angebote. Akzeptiere oder passe.
3. Die App verteilt die Angebote erneut. Akzeptiere oder passe.
4. Die App gibt die Truhen zurück.

# RUNDENÜBERSICHT



## 4. AKTIONEN

1. Falls du 2 Ereigniskarten hast, wirf 1 ab.
2. Plane Ereignis und Aktionen auf der Aktionstafel.
3. Führe deinen Plan aus.
4. Zahle für Zusatzaktionen.
5. Prüfe Erfolge / .



## 5. GEBÜHREN

1. Bewege den Gebührenanzeiger entsprechend der Höhe deiner Schulden weiter.
2. Erhöhe deine Schulden jedes Mal um 1, wenn der Gebührenanzeiger auf sein Startfeld kommt.
3. Wenn deine Schulden 10 überschreiten, setze sie auf 9 zurück und erhalte .



## 6. REPUTATION

1. Alle mit höchster Reputation erhalten .
2. Alle mit niedrigster Reputation erhalten .
3. Anzeiger zur Mitte hin verschieben, wie angezeigt.



## 7. HEXENJAGD



## 8. INQUISITION



Herstellungsrund für nächste Runde weiterdrehen.

## NICHT VERGESSEN!

Du darfst jederzeit Schulden aufnehmen sowie Ressourcen kaufen und verkaufen.



# HEXENJAGD & INQUISITION

## 7. HEXENJAGD (2 & 3)

1.  Spieler klagen sich gleichzeitig an. (Leere Hand vorzeigen ist erlaubt.)
2. Falls von min. 2 Spielern angeklagt: 3 Seelenstücke vorzeigen oder gestehen.

## 8. INQUISITION (3 & 5)

 In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.

### TEIL I – DUNKLES RITUAL

1.  Du darfst Engelsflügel für je 5 Münzen kaufen.

#### 2. Truhen vorbereiten:

- ♦ **DER TEUFEL** muss alle Stücke mit Kultistenzeichen hineinlegen . Darf außerdem Stücke von Sterblichen hineinlegen .

- ♦  +  **KULTISTEN** und **STERBLICHE** dürfen Teufel verdächtigen.

**Runde 5:** Keine Verdächtigung des Teufels, falls er bereits in Runde 3 offenbart wurde.

- ♦  +  **STERBLICHE** dürfen außerdem Kultisten verdächtigen.

- ♦ **JEDER** darf  hineinlegen, um Inquisitoren zu bestechen (abzuwehren).

#### 3. Truhen öffnen und ausführen:

- ♦ Münzen auf Spielplan legen. Je 5 Münzen bestechen 1 Inquisitor; A, B, dann C.
- ♦ Inspiziert die Seelen in der Teufelstruhe und gebt Belohnungen an Teufel und Kultisten.
- ♦ Wertet die Verdächtigungen aus:

#### Runde 3:

- Falls keine 2 Verdächtigungen gleich sind, alle Verdächtigungen zurück.
- Falls 2 Verdächtigungen gleich sind, alle Verdächtigungen zur Seite legen. Wer doppelt verdächtigt wurde, muss sagen, ob die Verdächtigung wahr oder falsch ist.
- Gebt die Truhen mittels der App an ihre Besitzer zurück.

#### Runde 5:

- Wertet alle Verdächtigungen aus beiden Runden aus.

### TEIL II - INQUISITOREN

Pro Inquisitor musst du 1 Seelenstück vorzeigen, 1 Ablass zahlen oder die Strafe erhalten.

#### Am Ende der Runde 3:

- ♦ Offenbart die Inquisitoren B und C.
- ♦ Alle **Hausgäste** kommen in ihr Deck zurück.
- ♦ Dreht die Inquisitions-Übersicht um.

## START-TRUHEN



## FÜR EXPERTEN:





## 1. HERSTELLUNG

Stelle Ressourcen und Münzen her.



In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.



## 2. KARTEN

1. Wirf alle Gebäudekarten bis auf 1 ab.
2. Ziehe 4 Gebäudekarten und 1 Ereigniskarte.
3. Gib 2 deiner neuen Gebäude weiter, wie auf der Kartenrückseite gezeigt. (Nicht in Runde 1.)



In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.



## 3. HANDEL

Befolge die Anweisungen der App:

1. Mache ein Angebot. (Du kannst keine Seele anbieten!)
2. Die App verteilt die Angebote. Akzeptiere oder passe.
3. Die App verteilt die Angebote erneut. Akzeptiere oder passe.
4. Die App gibt die Truhen zurück.

# RUNDENÜBERSICHT



## 4. AKTIONEN

1. Falls du 2 Ereigniskarten hast, wirf 1 ab.
2. Plane Ereignis und Aktionen auf der Aktionstafel.
3. Führe deinen Plan aus.
4. Zahle für Zusatzaktionen.
5. Prüfe Erfolge / .



## 5. GEBÜHREN

1. Bewege den Gebührenanzeiger entsprechend der Höhe deiner Schulden weiter.
2. Erhöhe deine Schulden jedes Mal um 1, wenn der Gebührenanzeiger auf sein Startfeld kommt.
3. Wenn deine Schulden 10 überschreiten, setze sie auf 9 zurück und erhalte .



## 6. REPUTATION

1. Alle mit höchster Reputation erhalten .
2. Alle mit niedrigster Reputation erhalten .
3. Anzeiger zur Mitte hin verschieben, wie angezeigt.



## 7. HEXENJAGD



## 8. INQUISITION



Herstellungsrund für nächste Runde weiterdrehen.

## NICHT UERGESSEN!

Du darfst jederzeit Schulden aufnehmen sowie Ressourcen kaufen und verkaufen.



# HEXENJAGD & INQUISITION

## 7. HEXENJAGD (2 & 3)

1.  Spieler klagen sich gleichzeitig an. (Leere Hand vorzeigen ist erlaubt.)
2. Falls von min. 2 Spielern angeklagt: 3 Seelenstücke vorzeigen oder gestehen.

## 8. INQUISITION (3 & 5)

 In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.

### TEIL I – DUNKLES RITUAL

1.  Du darfst Engelsflügel für je 5 Münzen kaufen.

#### 2. Truhen vorbereiten:

- ♦ **DER TEUFEL** muss alle Stücke mit Kultistenzeichen hineinlegen . Darf außerdem Stücke von Sterblichen hineinlegen .

- ♦  +  **KULTISTEN** und **STERBLICHE** dürfen Teufel verdächtigen.

**Runde 5:** Keine Verdächtigung des Teufels, falls er bereits in Runde 3 offenbart wurde.

- ♦  +  **STERBLICHE** dürfen außerdem Kultisten verdächtigen.

- ♦ **JEDER** darf  hineinlegen, um Inquisitoren zu bestechen (abzuwehren).

#### 3. Truhen öffnen und ausführen:

- ♦ Münzen auf Spielplan legen. Je 5 Münzen bestechen 1 Inquisitor; A, B, dann C.
- ♦ Inspiziert die Seelen in der Teufelstruhe und gebt Belohnungen an Teufel und Kultisten.
- ♦ Wertet die Verdächtigungen aus:

#### Runde 3:

- Falls keine 2 Verdächtigungen gleich sind, alle Verdächtigungen zurück.
- Falls 2 Verdächtigungen gleich sind, alle Verdächtigungen zur Seite legen. Wer doppelt verdächtigt wurde, muss sagen, ob die Verdächtigung wahr oder falsch ist.

- Gebt die Truhen mittels der App an ihre Besitzer zurück.

#### Runde 5:

- Wertet alle Verdächtigungen aus beiden Runden aus.

### TEIL II - INQUISITOREN

Pro Inquisitor musst du 1 Seelenstück vorzeigen, 1 Ablass zahlen oder die Strafe erhalten.

#### Am Ende der Runde 3:

- ♦ Offenbart die Inquisitoren B und C.
- ♦ Alle **Hausgäste** kommen in ihr Deck zurück.
- ♦ Dreht die Inquisitions-Übersicht um.

## START-TRUHEN



## FÜR EXPERTEN:





## 1. HERSTELLUNG

Stelle Ressourcen und Münzen her.



In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.



## 2. KARTEN

1. Wirf alle Gebäudekarten bis auf 1 ab.
2. Ziehe 4 Gebäudekarten und 1 Ereigniskarte.
3. Gib 2 deiner neuen Gebäude weiter, wie auf der Kartenrückseite gezeigt. (Nicht in Runde 1.)



In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.



## 3. HANDEL

Befolge die Anweisungen der App:

1. Mache ein Angebot. (Du kannst keine Seele anbieten!)
2. Die App verteilt die Angebote. Akzeptiere oder passe.
3. Die App verteilt die Angebote erneut. Akzeptiere oder passe.
4. Die App gibt die Truhen zurück.

# RUNDENÜBERSICHT



## 4. AKTIONEN

1. Falls du 2 Ereigniskarten hast, wirf 1 ab.
2. Plane Ereignis und Aktionen auf der Aktionstafel.
3. Führe deinen Plan aus.
4. Zahle für Zusatzaktionen.
5. Prüfe Erfolge / .



## 5. GEBÜHREN

1. Bewege den Gebührenanzeiger entsprechend der Höhe deiner Schulden weiter.
2. Erhöhe deine Schulden jedes Mal um 1, wenn der Gebührenanzeiger auf sein Startfeld kommt.
3. Wenn deine Schulden 10 überschreiten, setze sie auf 9 zurück und erhalte .



## 6. REPUTATION

1. Alle mit höchster Reputation erhalten .
2. Alle mit niedrigster Reputation erhalten .
3. Anzeiger zur Mitte hin verschieben, wie angezeigt.



## 7. HEXENJAGD



## 8. INQUISITION



Herstellungsrund für nächste Runde weiterdrehen.

## NICHT UERGESSEN!

Du darfst jederzeit Schulden aufnehmen sowie Ressourcen kaufen und verkaufen.



# HEXENJAGD & INQUISITION

## 7. HEXENJAGD (2 & 3)

1.  Spieler klagen sich gleichzeitig an. (Leere Hand vorzeigen ist erlaubt.)
2. Falls von min. 2 Spielern angeklagt: 3 Seelenstücke vorzeigen oder gestehen.

## 8. INQUISITION (3 & 5)

 In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.

### TEIL I – DUNKLES RITUAL

1.  Du darfst Engelsflügel für je 5 Münzen kaufen.

#### 2. Truhen vorbereiten:

- ♦ **DER TEUFEL** muss alle Stücke mit Kultistenzeichen hineinlegen . Darf außerdem Stücke von Sterblichen hineinlegen .

- ♦  +  **KULTISTEN** und **STERBLICHE** dürfen Teufel verdächtigen.

**Runde 5:** Keine Verdächtigung des Teufels, falls er bereits in Runde 3 offenbart wurde.

- ♦  +  **STERBLICHE** dürfen außerdem Kultisten verdächtigen.

- ♦ **JEDER** darf  hineinlegen, um Inquisitoren zu bestechen (abzuwehren).

#### 3. Truhen öffnen und ausführen:

- ♦ Münzen auf Spielplan legen. Je 5 Münzen bestechen 1 Inquisitor; A, B, dann C.
- ♦ Inspiziert die Seelen in der Teufelstruhe und gebt Belohnungen an Teufel und Kultisten.
- ♦ Wertet die Verdächtigungen aus:

#### Runde 3:

- Falls keine 2 Verdächtigungen gleich sind, alle Verdächtigungen zurück.
- Falls 2 Verdächtigungen gleich sind, alle Verdächtigungen zur Seite legen. Wer doppelt verdächtigt wurde, muss sagen, ob die Verdächtigung wahr oder falsch ist.
- Gebt die Truhen mittels der App an ihre Besitzer zurück.

#### Runde 5:

- Wertet alle Verdächtigungen aus beiden Runden aus.

### TEIL II - INQUISITOREN

Pro Inquisitor musst du 1 Seelenstück vorzeigen, 1 Ablass zahlen oder die Strafe erhalten.

#### Am Ende der Runde 3:

- ♦ Offenbart die Inquisitoren B und C.
- ♦ Alle **Hausgäste** kommen in ihr Deck zurück.
- ♦ Dreht die Inquisitions-Übersicht um.

## START-TRUHEN



## FÜR EXPERTEN:





## 1. HERSTELLUNG

Stelle Ressourcen und Münzen her.



In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.



## 2. KARTEN

1. Wirf alle Gebäudekarten bis auf 1 ab.
2. Ziehe 4 Gebäudekarten und 1 Ereigniskarte.
3. Gib 2 deiner neuen Gebäude weiter, wie auf der Kartenrückseite gezeigt. (Nicht in Runde 1.)



In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.



## 3. HANDEL

Befolge die Anweisungen der App:

1. Mache ein Angebot. (Du kannst keine Seele anbieten!)
2. Die App verteilt die Angebote. Akzeptiere oder passe.
3. Die App verteilt die Angebote erneut. Akzeptiere oder passe.
4. Die App gibt die Truhen zurück.

# RUNDENÜBERSICHT



## 4. AKTIONEN

1. Falls du 2 Ereigniskarten hast, wirf 1 ab.
2. Plane Ereignis und Aktionen auf der Aktionstafel.
3. Führe deinen Plan aus.
4. Zahle für Zusatzaktionen.
5. Prüfe Erfolge / .



## 5. GEBÜHREN

1. Bewege den Gebührenanzeiger entsprechend der Höhe deiner Schulden weiter.
2. Erhöhe deine Schulden jedes Mal um 1, wenn der Gebührenanzeiger auf sein Startfeld kommt.
3. Wenn deine Schulden 10 überschreiten, setze sie auf 9 zurück und erhalte .



## 6. REPUTATION

1. Alle mit höchster Reputation erhalten .
2. Alle mit niedrigster Reputation erhalten .
3. Anzeiger zur Mitte hin verschieben, wie angezeigt.



## 7. HEXENJAGD



## 8. INQUISITION



Herstellungsrund für nächste Runde weiterdrehen.

## NICHT VERGESSEN!

Du darfst jederzeit Schulden aufnehmen sowie Ressourcen kaufen und verkaufen.



# HEXENJAGD & INQUISITION

## 7. HEXENJAGD (2 & 3)

-  Spieler klagen sich gleichzeitig an. (Leere Hand vorzeigen ist erlaubt.)
- Falls von min. 2 Spielern angeklagt: 3 Seelenstücke vorzeigen oder gestehen.

## 8. INQUISITION (3 & 5)

 In dieser Phase darfst du Schulden zurückzahlen.

### TEIL I – DUNKLES RITUAL

-  Du darfst Engelsflügel für je 5 Münzen kaufen.

#### 2. Truhen vorbereiten:

- ♦ **DER TEUFEL** muss alle Stücke mit Kultistenzeichen hineinlegen . Darf außerdem Stücke von Sterblichen hineinlegen .

- ♦  +  **KULTISTEN** und **STERBLICHE** dürfen Teufel verdächtigen.

**Runde 5:** Keine Verdächtigung des Teufels, falls er bereits in Runde 3 offenbart wurde.

- ♦  +  **STERBLICHE** dürfen außerdem Kultisten verdächtigen.

- ♦ **JEDER** darf  hineinlegen, um Inquisitoren zu bestechen (abzuwehren).

#### 3. Truhen öffnen und ausführen:

- ♦ Münzen auf Spielplan legen. Je 5 Münzen bestechen 1 Inquisitor; A, B, dann C.
- ♦ Inspiziert die Seelen in der Teufelstruhe und gebt Belohnungen an Teufel und Kultisten.
- ♦ Wertet die Verdächtigungen aus:

#### Runde 3:

- ♦ Falls keine 2 Verdächtigungen gleich sind, alle Verdächtigungen zurück.
- ♦ Falls 2 Verdächtigungen gleich sind, alle Verdächtigungen zur Seite legen. Wer doppelt verdächtigt wurde, muss sagen, ob die Verdächtigung wahr oder falsch ist.
- ♦ Gebt die Truhen mittels der App an ihre Besitzer zurück.

#### Runde 5:

- ♦ Wertet alle Verdächtigungen aus beiden Runden aus.

### TEIL II - INQUISITOREN

Pro Inquisitor musst du 1 Seelenstück vorzeigen, 1 Ablass zahlen oder die Strafe erhalten.

#### Am Ende der Runde 3:

- ♦ Offenbart die Inquisitoren B und C.
- ♦ Alle **Hausgäste** kommen in ihr Deck zurück.
- ♦ Dreht die Inquisitions-Übersicht um.

## START-TRUHEN



## FÜR EXPERTEN:

