

#### Inhaltsverzeichnis

Inrah-Regeln	4
Alternativregel: Große Reisegruppen	
Alternativregel: Rommé-Blatt	
Spielbeispiel:	
Inrah-Blatt	7
Rommé-Blatt	9
Kurzreferenz Inrah-Blatt	11
Kurzreferenz Rommé-Blatt	12

#### **IMPRESSUM**

Dezember 2020

Äutor Andreas Gruner

Korrekturleserin & Layout Milena Stark

ILLUSTRATIONEN
Jens Cederskjold, Susanne Boldt, Alexander, Verena Biskup, Nicole Engelmann, Ulisses Spiele

Besonderer Dank für die Grundidee Lena Richter



Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

## WENN SECHSE EINE REISE TUN, DÄNN SOLLEN SIE WAS ERLEBEN!

### EIN NĂNOGĂME UM REISEN

#### Vorwort

Wer auf Reisen geht, kann öfters was erleben. Doch nicht immer soll all das auch direkt am Tisch ausgespielt werden, weil die Abenteuer eigentlich ganz woanders warten. Dennoch wäre es gerade in Fantasysettings ohne sichere Verkehrsstrecken und Hochgeschwindigkeitsreisen eher seltsam, wenn diese Reise ganz ohne Zwischenfälle und Ereignisse verliefe, auf die man später zurückblicken kann.

Um solche Ereignisse soll es in "Wenn sechse eine Reise tun" gehen. In diesem Nanogame werden durch das Ziehen, Legen und Interpretieren von Karten von den Spielenden kleine Ereignisstränge geschaffen, die zu Triumph oder Unglück hinführen.

Das Spiel wird mit einer variablen Zahl von Spielkarten gespielt. Optimal ist dabei ein Inrah-Blatt, es kann aber auch mit einem normalen Rommé-Blatt gespielt werden.



### INRAH-REGELN

- 1) Einigt euch auf eine passende Anzahl Reiseabschnitte, in denen jeweils ein Ereignisstrang stattfinden wird.
- 2) Sortiert alle großen Arcana aus dem Kartenstapel aus und mischt sie. Alle Spielenden ziehen jeweils eine Arcanakarte und haben idealerweise eine Kopie der Kartenerklärung vor sich liegen.

#### Pro Reiseabschnitt:

1) Wählt zunächst zwischen zwei und sechs Elemente des Inrah-Decks, die für den Reiseabschnitt geeignet erscheinen.

Eis Übernatürliche Begegnungen und Fähigkeiten

ERZ Materielle Sorgen und Gelegenheiten, Ausrüstung

FEUER Mitreisende NSCs und ihre Beziehungen

Luft Begegnungen mit Außenstehenden

Humus Reiseabschnitte über Land

Wasser Reiseabschnitte zu Wasser

- 2) Sortiert dann alle Karten der nicht gewünschten Elemente aus und legt sie beiseite. Mischt den Stapel der verbleibenden Elementarkarten und zieht alle jeweils zwei Karten.
- 3) Wählt eine Person, die die Runde anfängt und eine Karte auslegt. Diese erste Karte bestimmt das auslösende Ereignis (s. Tabelle weiter unten) des Ereignisstrangs, das Abschnittselement und zudem die Ausrichtung des Reiseabschnitts: absteigend in Richtung Katastrophe oder aufsteigend zum Triumph. Eine erste Karte mit Wert Ass bis 6 sorgt dabei für einen aufsteigenden Verlauf, 7 bis Fürst für einen absteigenden.
- 4) Ab jetzt können jederzeit von allen Spielenden die ausliegenden Karten interpretiert werden. Betrachtet sie als einzelne Ereignisse auf der Reise oder fasst die Konzepte mehrerer Karten zu einem zusammen. Beschreibt in Absprache mit der Spielleitung, wie die Ereignisse sich auf eure Reise auswirken und ineinandergreifen.
- 5) Andere Spielende können weitere Elementarkarten in den Ereignisstrang ausspielen. Diese müssen entweder dem Abschnittselement entsprechen (dem Element der in Schritt 5 ausgelegten Karte) oder gegenüber der letzten ausgelegten Karte einen niedrigeren (wenn der Reiseabschnitt absteigt) oder höheren (wenn der Reiseabschnitt ansteigt) Wert zeigen.
- 6) Alle Spielenden können jederzeit ein großes Arcanum spielen. Dieses ist ein eigenes Ereignis und steht zudem für eine Wendung im Verlauf des Reiseabschnitts. Aus einem absteigenden Reiseabschnitt wird ein aufsteigender und umgekehrt. Zur Interpretation können die regulären Bedeutungen der Arcana genutzt werden.
- 7) Können keine Karten mehr gespielt werden oder sind sich die Spielenden einig, dass der Handlungsverlauf am Ende angelangt ist, beginnt der nächste Reiseabschnitt. Dazu wird möglicherweise der Elementarstapel umgebildet, wenn bestimmte Elemente unpassend für den nächsten Abschnitt sind. Der ausgespielte Ereignisstrang wird beiseite gelegt.
- 8) Nicht gespielte Karten können abgelegt oder behalten werden, bevor die Hand wieder auf zwei Elementarkarten aufgefrischt wird. Behaltene Karten von Elementen, die nicht mehr im aktuellen

- Stapel enthalten sind, stehen für Geschehnisse vergangener Reiseabschnitte, die erst jetzt ihre Auswirkungen entfalten. Ausgespielte Arcana-Karten werden nicht nachgezogen.
- 9) Die erste Karte des nächsten Reiseabschnitts wird von der Person links derjenigen, die die letzte Karte gespielt hatte, ausgelegt.

#### ALTERNATIVREGEL: GROBE REISEGRUPPEN

Sollten die Spielercharaktere mit einer besonders großen Gruppe (zum Beispiel einer ausgearbeiteten Schiffsbesatzung) mitreisen, können zwei Alternativregeln genutzt werden.

- 1) Die Spielenden beginnen pro Reiseabschnitt mit je drei Elementarkarten. Zu einem beliebigen Zeitpunkt nach dem Legen der ersten Ereigniskarte eines Reiseabschnitts kann eine zweite abseits davon gelegt werden und damit ein zweiter Ereignisstrang eröffnet werden. Die Karten darin sind unabhängig vom ersten Ereignisstrang, so dass zum Beispiel gleichzeitig ein aufsteigender und ein absteigender Strang existieren kann.
- 2) Es werden am Anfang des Spiels drei Arcana-Karten statt nur einer gezogen. Charaktere, die an einem Ereignisstrang in zentraler Rolle teilnehmen wollen, müssen dafür eine Arcana-Karte ablegen, die nicht zur Umkehr der Ausrichtung des Ereignisstrangs zählt. Andernfalls finden die Ereignisse primär zwischen den NSCs statt und die Spielercharaktere sind eher am Rande beteiligt.

#### ALTERNATIVREGEL: ROMMÉ-BLATT

Wird ohne Inrah-Blatt gespielt, können auch Rommé-Karten (2x52) genutzt werden. Hierzu sollten erst die Joker und Siebenen sowie die Farben Herz und Pik des zweiten Blattes aussortiert werden, die restlichen Vorbereitungen gleichen dem Inrah-Blatt. Übertragen auf die anderen Karten entspricht die 8 der Inrah-7, die 9 dem Knappen, die 10 dem Ritter, der Bube der Weissagerin, die Dame dem Magier und der König dem Fürst. Als Ersatz für die Großen Arcana können Tarot- oder vergleichbar interpretierbare Karten genutzt werden. Alternativ lassen sich auch Münzen oder Würfel als Marker für einen möglichen Umschwung ohne besondere Bedeutung verwenden.



#### Spielbeispiel:

Jakob, Aisha und Leo haben in der letzten Spielsitzung ihr Abenteuer in Norburg abgeschlossen und wollen nun nach Mendena reisen. Ihre Spielleitung weiß, dass die Geschehnisse in Vallusa genug Zeit in Anspruch nehmen werden, und möchte deshalb die Reise als Nanogame abhandeln. Sie packt die Inrah-Karten aus und sortiert zunächst die großen Arcana aus, von denen sich die Spielenden je eine nehmen. Dann kündigt sie an, dass die Reise aus zwei Abschnitten bestehen wird: der Überlandreise Norburg bis Festum und dann dem Seeabschnitt Festum bis Mendena. Für den ersten Abschnitt nimmt sie die verbleibenden Karten und entfernt das Element Wasser (es ist keine Seefahrt) und nach kurzem Überlegen auch Eis (übernatürliche Elemente könnten im zweiten Abschnitt nahe den erst kürzlich befreiten Schattenlanden interessanter sein). Schließlich mischt sie die Karten und lässt alle Spielenden zwei ziehen.

Nachdem sonst niemand den Vortritt beansprucht, legt Aisha die erste Karte aus: die Weissagerin der Luft. Diese Karte bestimmt das Abschnittselement (Luft), die Richtung (größer als 6, also Absteigend) und das Ausgangsereignis ("Ein Handelszug"). "Kurze Zeit nach unserem Aufbruch kreuzt unser Weg den einer Norbardensippe.", eröffnet Aisha. Leo schlägt zu allgemeiner Zustimmung vor, dass man ja gemeinsam reisen könnte. Jakob will erst mit dem Magier des Feuers seiner Streunerin eine neue Liebschaft unter den neuen Mitreisenden verschaffen, stellt dann aber fest, dass er den höherwertigen Magier der fremden Farbe nicht in einem absteigenden Reiseabschnitt an die Weissagerin der Luft anlegen kann. Stattdessen spielt er dann seine zweite Karte, Erz-4: "Ein ungelegener Schaden" – keine Reise ist komplett ohne einen Achsbruch. Leo schlägt vor, dass einige der Norbarden Leos Krieger die Schuld geben, weil der seine Rüstung angeblich schlecht auf dem Karren verstaut habe, präsentiert aber auch gleich die Lösung, indem Leo das anfänglich gezogene Arcanum zückt: Harmonie – mit etwas Meskinnes und einem hilfreichen Fürsprecher unter den Norbarden kommt doch wieder alles ins Lot und der absteigende Verlauf wandelt sich in einen aufsteigenden, so dass Jakob doch noch seinen Magier des Feuers legen und seine Streunerin mit dem rettenden Norbarden verkuppeln kann.

Die Spielenden schauen ihre Karten durch und stellen fest, dass sich keine weiteren für den aktuellen Reiseabschnitt eignen. Die Spielleitung schildert die Ankunft in Festum, den Abschied von den Mitreisenden und die Suche nach einem Schiff. Für den nächsten Reiseabschnitt sortiert sie die Eisund Wasserkarten in den Stapel ein und entfernt die Humuskarten, bevor die Spielenden wieder auf 2 Karten hochziehen und es auf dem Perlenmeer weitergeht.

# INRAH-BLATT

Eis: Übernatü	rliches	Erz: Materiell	les	
Ass	Ein verzweifeltes Gebet	Ass	Improvisation in der Not	
2	Eine dämonische Präsenz	2	Ein wichtiger Verlust	
3	Ein schlimmer Zauberpatzer	3	Aufgebrauchte Vorräte	
4	Wilde Magie	4	Ein ungelegener Schaden	
5	Ein übernatürliches Wesen	5	Ein Ding in falschen Händen	
6	Ein prophetischer Traum	6	Eine fragwürdige Gelegenheit	
7	Ein magisches Phänomen	7	Ein altes Familienerbe	
Knappe	Eine andauernde Liturgie	Knappe	Eine gute Karte	
Ritter	Eine gemeinsame Andacht	Ritter	Ein guter Handel	
Weissagerin	Eine alte Legende	Weissagerin	Eine symbolische Belohnung	
Magier	Großartig gelungener Zauber	Magier	Ein kleiner Schatz	
Fürst	Eine unverhoffte Zuflucht	Fürst	Ein wichtiger Gewinn	
Feuer: Mitreis	Feuer: Mitreisende (Nichtspielercharaktere)		Luft: Begegnungen	
Ass	Eine traurige Feierlichkeit	Ass	Eine Suche nach Hilfe	
2	Ein tränenreicher Abschied	2	Ein Monster	
3	Ein schlimmer Streit	3	Eine alte Feindschaft	
4	Ein gebrochenes Herz	4	Ein schlechter Überfall	
5	Eine aufgedeckte Lüge	5	Eine Verwechslung	
6	Gezwungene Freundlichkeit	6	Eine letzte Reise	
7	Eine alte Schuldigkeit	7	Eine einsam reisende Person	
Knappe	Eine neue Bekanntschaft	Knappe	Eine edle Gesandtschaft	
Ritter	Eine gemeinsame Erinnerung	Ritter	Eine eilige Botschaft	
Weissagerin	Überraschende Freundschaft	Weissagerin	Ein Handelszug	
Magier	Eine neue Liebe	Magier	Ein offenes Herz	
Fürst	Eine fröhliche Feierlichkeit	Fürst	Eine alte Bekanntschaft	

Humus: Land	reisen	Wasser: Seefa	hrt
Ass	Ein unsicheres Versteck	Ass	Eine aberwitzige Flickschusterei
2	Eine unpassierbare Straße	2	Ein viel zu großes Leck
3	Ein gewaltiges Unwetter	3	Ein tosender Sturm
4	Ein fragwürdiger Wegzoll	4	Eine lange Flaute
5	Ein unbekannter Pfad	5	Eine gefährliche Passage
6	Ein Gefecht	6	Ein Gefecht
7	Eine Verfolgungsjagd	7	Eine Verfolgungsjagd
Кпарре	Ein guter Weg	Кпарре	Ein Schiff in Not
Ritter	Ein wunderbares Wetter	Ritter	Unerwartetes Land
Weissagerin	Eine verheißungsvolle Ruine	Weissagerin	Frische Vorräte
Magier	Eine Zuflucht in der Wildnis	Magier	Günstige Winde
Fürst	Ein Licht der Zivilisation	Fürst	Ein stolzes Schiff

Große Arcana: Entsprechen in ihrer Bedeutung den Erklärungen im Inrah.

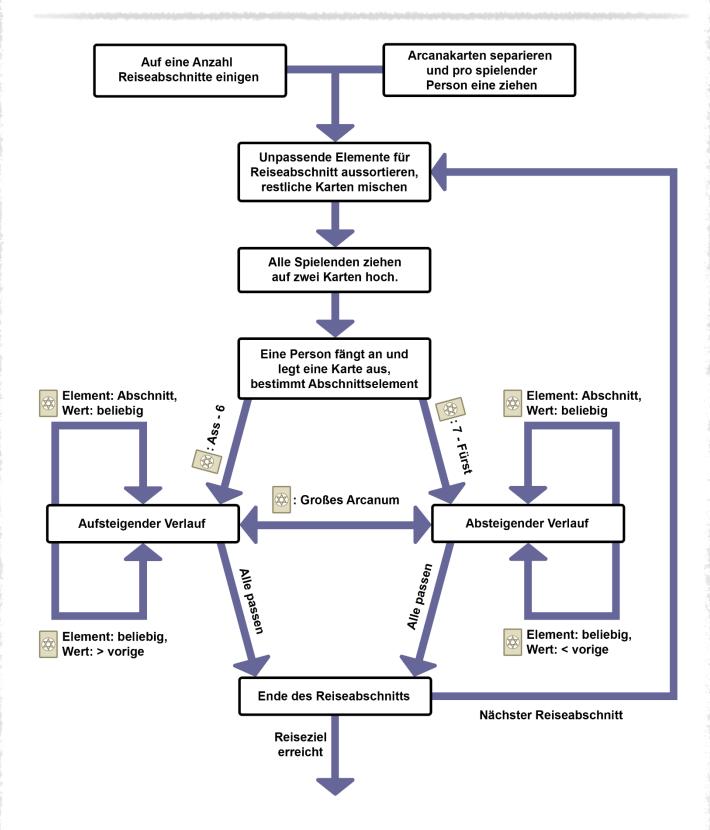


# ROMMÉ-BLÁTT

Kreuz-1: Ü	Jbernatürliches	Pik-1: Mat	terielles
Ass	Ein verzweifeltes Gebet	Ass	Improvisation in der Not
2	Eine dämonische Präsenz	2	Ein wichtiger Verlust
3	Ein schlimmer Zauberpatzer	3	Aufgebrauchte Vorräte
4	Wilde Magie	4	Ein ungelegener Schaden
5	Ein übernatürliches Wesen	5	Ein Ding in falschen Händen
6	Ein prophetischer Traum	6	Eine fragwürdige Gelegenheit
8	Ein magisches Phänomen	8	Ein altes Familienerbe
9	Eine andauernde Liturgie	9	Eine gute Karte
10	Eine gemeinsame Andacht	10	Ein guter Handel
Bube	Eine alte Legende	Bube	Eine symbolische Belohnung
Dame	Großartig gelungener Zauber	Dame	Ein kleiner Schatz
König	Eine unverhoffte Zuflucht	König	Ein wichtiger Gewinn
Herz-1: Mitreisende (Nichtspielercharaktere) Karo-1: Begegnungen			egegnungen
Ass	Eine traurige Feierlichkeit	Ass	Eine Suche nach Hilfe
2	Ein tränenreicher Abschied	2	Ein Monster
3	Ein schlimmer Streit	3	Eine alte Feindschaft
4	Ein gebrochenes Herz	4	Ein schlechter Überfall
5	Eine aufgedeckte Lüge	5	Eine Verwechslung
6	Gezwungene Freundlichkeit	6	Eine letzte Reise
8	Eine alte Schuldigkeit	8	Eine einsam reisende Person
9	Eine neue Bekanntschaft	9	Eine edle Gesandtschaft
10	Eine gemeinsame Erinnerung	10	Eine eilige Botschaft
Bube	Überraschende Freundschaft	Bube	Ein Handelszug
Dame	Eine neue Liebe	Dame	Ein offenes Herz
König	Eine fröhliche Feierlichkeit	König	Eine alte Bekanntschaft

andreisen	Pik-2: See	efahrt
Ein unsicheres Versteck	Ass	Eine aberwitzige Flickschusterei
Eine unpassierbare Straße	2	Ein viel zu großes Leck
Ein gewaltiges Unwetter	3	Ein tosender Sturm
Ein fragwürdiger Wegzoll	4	Eine lange Flaute
Ein unbekannter Pfad	5	Eine gefährliche Passage
Ein Gefecht	6	Ein Gefecht
Eine Verfolgungsjagd	8	Eine Verfolgungsjagd
Ein guter Weg	9	Ein Schiff in Not
Ein wunderbares Wetter	10	Unerwartetes Land
Eine verheißungsvolle Ruine	Bube	Frische Vorräte
Eine Zuflucht in der Wildnis	Dame	Günstige Winde
Ein Licht der Zivilisation	König	Ein stolzes Schiff
	Ein unsicheres Versteck  Eine unpassierbare Straße  Ein gewaltiges Unwetter  Ein fragwürdiger Wegzoll  Ein unbekannter Pfad  Ein Gefecht  Eine Verfolgungsjagd  Ein guter Weg  Ein wunderbares Wetter  Eine verheißungsvolle Ruine  Eine Zuflucht in der Wildnis	Ein unsicheres Versteck  Eine unpassierbare Straße  Ein gewaltiges Unwetter  Ein fragwürdiger Wegzoll  Ein unbekannter Pfad  Ein Gefecht  Eine Verfolgungsjagd  Ein guter Weg  Ein wunderbares Wetter  Eine verheißungsvolle Ruine  Eine Zuflucht in der Wildnis  Ass  2  Ass  2  Bube  Dame

## KURZREFERENZ INRAH-BLATT



## KURZREFERENZ ROMMÉ-BLÄTT

