

もっと
Motto

TantoCuore^{たんたくおれ} シリーズ

たんたくおれ[®]

0. Einleitung

Morgen wird die jährliche Party im Park stattfinden und alle Dienstmädchen und Angestellten sind bereits sehr beschäftigt mit der Vorbereitung.

Die Spieler rufen Dienstmädchen vom Park, um Aufgaben wie Dekoration, Aufräumen oder Kochen zu erledigen. Die Dienstmädchen benötigen allerdings Anweisungen von den Haushälterinnen, um ihre Aufgaben erledigen zu können. Die Party beginnt am Ende des Spiels. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Siegpunkte angesammelt hat, wird von allen Dienstmädchen zum Lieblingshausherrn gewählt.

1. Spielmaterial

Das Spiel enthält diese Spielanleitung und die folgenden 224 Karten

- 9 Haushälterinnen
- 136 Dienstmädchen
 - o 12 eigene Dienstmädchen (Colette Framboise)
 - o 124 Dienstmädchen
- 26 Aufgabenkarten
- 48 Herzkarten
- 1 Hausherr - Karte
- 4 Übersichtskarten

„More Tanto Cuore“ unterscheidet sich in vielen Aspekten von früheren Titeln der Tanto Cuore Reihe. Karten älterer Titel können allerdings zusammen mit den neuen Karten verwendet werden.

2. Die Karten

Das Spiel besteht prinzipiell aus 4 unterschiedlichen Typen von Karten: Haushälterinnen, Dienstmädchen, Aufgabenkarten und Liebeskarten.

Dienstmädchenkarten (blauer Rand)

Die Spieler haben Dienstmädchenkarten und Herzkarten auf der Hand und spielen sie im Laufe des Spiels. Die Spieler beginnen das Spiel mit 3 eigenen Dienstmädchen und 7 Herzkarten (siehe Spielvorbereitung).

1. **Titel:** Titel der Karte
2. **Name:** Der Name des Dienstmädchens
3. **Kosten:** Die erforderliche Menge an Herzen, um die Karte vom Park in der Spielmitte zu nehmen
4. **Siegpunkte:** Die Anzahl der Siegpunkte (SP), die diese Karte beim Spielende einbringt. Bei dieser Karte ist die Anzahl der SP variabel.
5. **Dienste:** Die Anzahl der zusätzlichen Dienste, die man erhält, wenn man diese Karte spielt, d.h. wie viele Dienstmädchenkarten man zusätzlich spielen kann
6. **Nachziehen:** Die Anzahl von Karten, die ein Spieler ziehen muss
7. **Herz:** Die Menge an Herzen, die dieses Dienstmädchen erzeugt. Man muss mit Herzen bezahlen, wenn man neue Dienstmädchen zu sich rufen möchte



8. **Kreativität / Konzentration / Einsatz:** Dies sind die Fähigkeiten der Mädchen. Sie werden benutzt, um Aufgabenkarten zu erhalten (Karten mit vielen SP)

11. **Kategorie:** für die Spielregeln

12. **Effekt:** Die Ereignisse, die passieren, wenn diese Karte gespielt wird

Herzkarten (rosa Rand)

Spiele halten diese Karten zusammen mit den Dienstmädchen-Karten auf der Hand und spielen sie im Laufe einer Runde. Im Gegensatz zu Dienstmädchen benötigen man keine Dienste, um diese Karten zu spielen. Sie erzeugen ausschließlich Herzen. Herzen sind nötig, um Dienstmädchen zu sich zu rufen, d.h. Karten von der Spielmitte zu nehmen (siehe weiter unten)

1. **Name:** Der Name der Karte. Dies ist auch die Menge an Herzen, die der Spieler erhält, wenn er die Karte spielt..
2. **Kosten:** die erforderliche Herzen, um die Karte vom Park zu nehmen



Haushälterinnen (schwarzer / roter Rand)

Haushälterinnen werden in den Park (Spielmitte) gelegt. Zu Beginn jeder Runde wählt jeder Spieler eine Haushälterin aus. Sie werden nie auf die Hand genommen oder auf den Nachziehstapel oder Ablagestapel gelegt. Der Spieler, der als letzter an der Reihe, hat eine deutlich geringere Auswahl als der erste Spieler. Die Haushälterin bestimmt, was ein Spieler in dieser Runde machen kann. Nach dem Zug werden die Haushälterinnen wieder in den Park zurückgelegt.

1. **Titel:** Titel der Karte
2. **Name:** Name der Haushälterin
3. **Kategorie:** für die Spielregeln
4. **Effekt:** Bestimmt die Aktionsmöglichkeiten des Spielers



Aufgabenkarten (lila Rand)

Aufgabenkarten erzeugen Siegpunkte. Sie werden nie auf die Hand oder auf den Nachziehstapel oder Ablagestapel gelegt. Die Spieler legen diese Karten offen vor sich ab als Erinnerung, wie viel sie bereits durch ihre Dienstmädchen erreicht haben. Man erhält Aufgabenkarten, indem man Dienstmädchen mit der ausreichenden Menge an Fähigkeiten spielt. Der Spieler muss darüber hinaus die richtige Haushälterin ausgewählt haben, um die Aufgabenkarte zu erhalten.

1. **Name:** Name der Aufgabe
2. **Siegpunkte:** Die Anzahl der Siegpunkte (SP), die diese Karte beim Spielende einbringt.
3. **Kategorie:** für die Spielregeln
4. **Bedingungen:** Art und Menge von Fähigkeiten, die ein Spieler in einer Runde erreichen muss, um diese Karte zu erhalten.



Hausherr-Karte

Diese Karte gibt an, wer der Startspieler in der nächsten Runde sein wird. Der Startspieler kann zwischen allen Haushälterinnen wählen, was ein großer Vorteil ist. Die Karte bleibt solange bei dem gleichen Spieler, bis ein anderer Spieler die Karte anfordert, z.B. indem er die Haushälterin Marianne Soleil auswählt.



Für 3 Spieler

- Eine 1er und eine 3er Karte von jedem Aufgabenkartenstapel werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Eine Haushälterin mit Ausnahme der 4 wichtigsten: Noemi, Sarina, Arisa und Marianne wird entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Für 2 Spieler

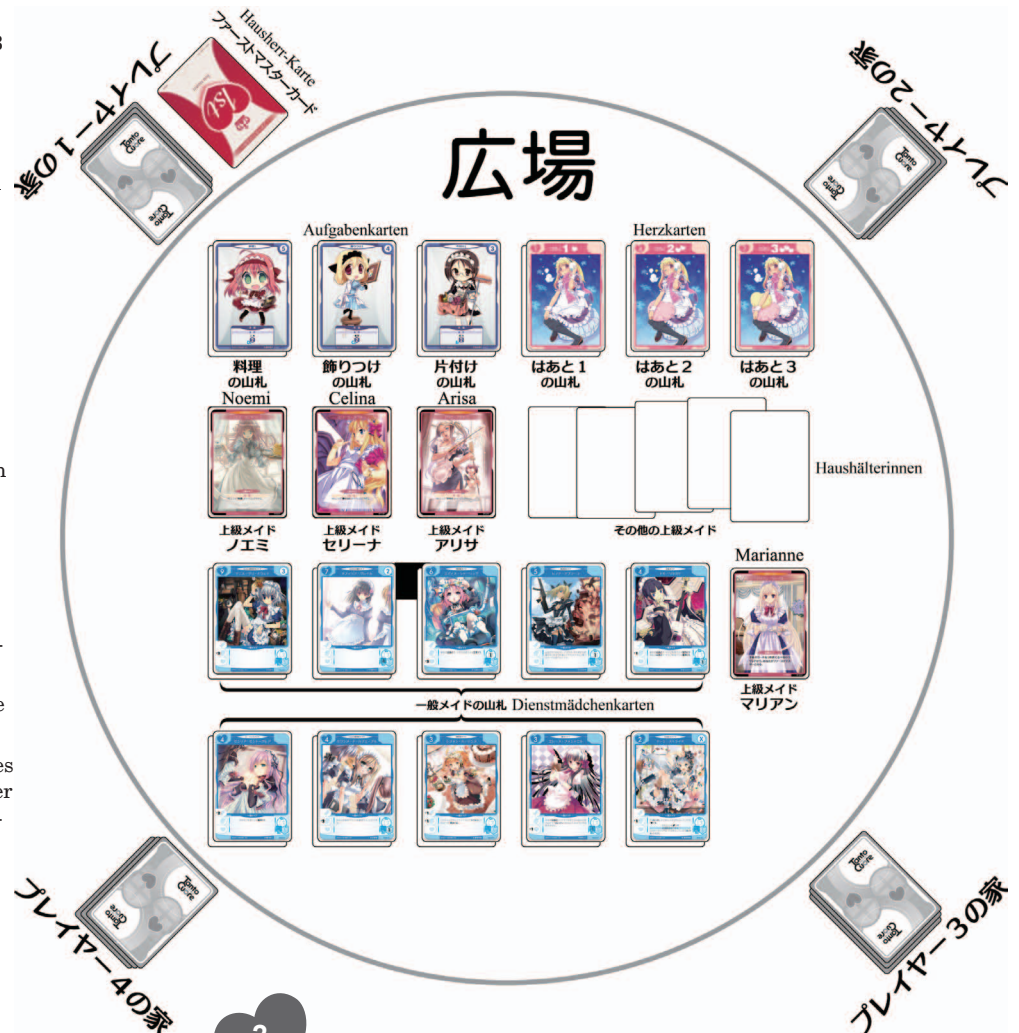
- Alle Aufräumen Aufgabenkarten werden zusammen mit der Haushälterin Arisa in die Schachtel zurückgelegt.
- Eine 1er und eine 3er von den beiden verbleibenden Aufgabenkartenstapeln werden entfernt
- 3 Karten werden von jedem Dienstmädchenstapel entfernt
- Die entfernten Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Empfehlung: Dienstmädchen für das erste Spiel

Anise Greenaway	Ophelia Grail
Edith Shirling	Lenor Abrille
Tomo Watagaya	Cecilia Saint-Claire
Moinne de Lefebre	Chiffon Loudenne
Elaine Fontenille	Dawn Stride

3. Spielvorbereitung

- Die 3 Sorten von Aufgabenkarten (Essen, Dekoration, Aufräumen) werden getrennt in 3 Stapeln offen in die Spielmitte (Park) gelegt. In jedem Stapel sollten sich die 1er oben, die 2er in der Mitte und die 3er unten befinden.
- Die 3 Sorten von Herzkarten (1, 2, 3 Herzen) werden getrennt und in 3 Stapeln offen neben den Aufgabenkarten in den Park gelegt.
- Jeder Spieler erhält 3 eigene Dienstmädchenkarten („Colette Framboise“). Die übrigen Colettes werden nicht weiter benötigt und werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Jeder Spieler erhält 7 „1 Herz“ Karten
- Aus den 13 vorhandenen Dienstmädchen werden 10 Dienstmädchen ausgewählt (siehe unten für eine Empfehlung für das erste Spiel). Die Dienstmädchen werden getrennt in 10 offenen Stapeln in den Park gelegt.
- Die Haushälterinnen werden in einer Reihe offen und gut sichtbar für jeden in den Park gelegt.
- Vor dem Spiel sollten sich alle Spieler die Fähigkeiten der Haushälterinnen und Dienstmädchen anschauen.
- Der Startspieler wird bestimmt und erhält die Hausherr-Karte
- Alle Spieler mischen ihre 10 Karten (3 Colettes und 7 Herzkarten) und legen sie als verdeckter Stapel vor sich ab. Dieser Stapel ist der Nachziehstapel jedes Spielers. Jeder Spieler sollte ausreichend Platz vor sich haben, um Karten auszuspielen (Haus des Spielers). Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem Nachziehstapel und nimmt die Karten auf die Hand.



4. Spielablauf

Das Spiel wird in Runden gespielt. Zu Beginn jeder Runde wählen alle Spieler im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Hausherrn, eine Haushälterin und legen sie vor sich ab (in ihr Haus).

Nachdem alle Spieler eine Haushälterin ausgewählt haben, kommen alle Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe, wiederum beginnend mit dem Hausherrn. Ein Zug besteht aus mehreren Aktionen. Wenn alle Spieler ihren Zug durchgeführt haben, endet die Runde. Alle Haushälterinnen wurden in den Park zurückgelegt und eine neue Runde beginnt, indem der Hausherr eine neue Haushälterin auswählt. Der Hausherr kann nur durch Karteneffekte gewechselt werden.

Die Spiel endet, wenn entweder 2 Dienstmädchenstapel oder ein Aufgabenkartenstapel aufgebraucht sind. Die aktuelle Runde wird immer noch zu Ende gespielt.

Die Spieler zählen ihre Siegpunkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten wird von den Dienstmädchen zum Lieblingshausherrn gekürt.

Übersicht der Aktionen

1. Jeder Spieler wählt im Uhrzeigersinn eine Haushälterin

2. Jeder Spieler führt im Uhrzeigersinn die folgenden Aktionen durch

- i. Der Fähigkeit der Haushälterin wird angewendet
- ii. Dienstphase (der Spieler spielt Karten)
- iii. Arbeitsphase (der Spieler erhält Aufgabenkarten)
- iv. Rufphase (der Spieler kauft neue Karten)
- v. Die Haushälterin wird in den Park zurückgelegt
- vi. Aufräumphase

5. Erläuterungen zum Spielablauf

1. Auswahl einer Haushälterin

Beginnend mit dem Hausherrn wählen alle Spieler im Uhrzeigersinn eine Haushälterin aus und legen sie vor sich ab in ihr Haus. Es ist nicht möglich, die Haushälterin eines anderen Spielers auszuwählen.

4 Haushälterinnen sind besonders wichtig. **Noemi** ermöglicht es dem Spieler, Essen Aufgabenkarten zu erhalten. **Celina** ist erforderlich, um Dekoration Aufgabenkarten zu bekommen. **Arisa** ist zuständig für Aufräumen Aufgabenkarten und **Marianne** ermöglicht es dem Spieler, die Hausherrn-Karte zu nehmen. Die Dienstmädchen benötigen die Anweisungen der jeweiligen Haushälterin, um die Aufgaben durchzuführen und die Aufgabenkarten zu bekommen.

Wenn alle Spieler ihre Haushälterin ausgewählt haben, beginnt der zweite Teil der Runde.

2. Spieler führen ihren Zug aus

Wiederum im Uhrzeigersinn und beginnend mit dem Hausherrn führen alle Spieler nacheinander ihren Zug aus. Der Zug eines Spielers besteht aus 6 Phasen

i. Fähigkeiten der Haushälterin

Der Spieler kann die Fähigkeiten der Haushälterin einsetzen, wenn er es wünscht. Dies zählt nicht als Ausspielen einer Karte, so dass keine Dienste verwendet werden müssen.

ii. Dienstphase

Die Dienstphase ist der wichtigste Teil des Zugs. Der Spieler kann Karten aus seiner Hand spielen, um ihre Effekte zu nutzen, Fähigkeiten zu erhalten, weitere Karten zu ziehen, etc. Wenn man eine Karte spielt und dadurch die Dienste des Dienstmädchen in Anspruch nimmt, legt man die Karte vor sich in seinem Haus ab.

Um eine Dienstmädchenkarte zu spielen, muss ein Spieler mindestens 1 Dienstpunkt haben. Jeder Spieler erhält automatisch 1 Dienstpunkt zu Beginn seiner Dienstphase, so dass dem Spieler mindestens ein Dienstmädchen zur Verfügung steht. Um Dienste von mehr als einem Dienstmädchen zu erhalten, muss der Spieler Karten spielen, die ihm zusätzliche Dienste verschaffen. Man benötigt keine Dienstpunkte, um Herzkarten zu spielen. Dienstmädchenkarten können weitere Dienstmädchen rufen, erzeugen Dienstpunkte, liefern Herzen, Fähigkeiten und weitere Effekte.

Einige ausgewählte Dienstmädchen können Zimmermädchen werden. Siehe Abschnitt 6.

Wenn das Dienstmädchen die Eigenschaft Rufe besitzt, muss der Spieler sofort die entsprechende Anzahl von Karten vom Nachziehstapel ziehen. Das Dienstmädchen bringt automatisch weitere Dienstmädchen und Herzkarten mit sich. Es ist nicht möglich, das Nachziehen auf später zu verschieben.

Dienste und Herzpunkte müssen hingegen nicht sofort eingesetzt werden. Sie werden zu den noch nicht benutzten Punkten addiert, die der Spieler durch andere Dienstmädchen erhalten hat, die er früher in der gleichen Runde gespielt hat. Dienste werden verwendet, um Dienstmädchenkarten zu spielen, wohingegen man mit Herzen weitere Dienstmädchen ruft. Es ist nicht erforderlich, alle Dienste und Liebespunkte zu benutzen, sie verfallen jedoch am Ende des Zuges. Sie können nicht in die nächsten Runde mitgenommen werden.

Die Fähigkeiten (Kreativität, Konzentration, Einsatz) der Dienstmädchen werden ebenfalls addiert. Wenn die Dienstmädchen, die der Spieler in diesem Zug gespielt hat, genügend Punkte der gleichen Fähigkeit liefern und wenn der Spieler die entsprechende Haushälterin ausgewählt hat, kann er eine Aufgabenkarten erhalten. Fähigkeitspunkte können nicht in die nächste Runde mitgenommen werden. Unbenutzte Punkte verfallen am Ende des Zuges.

Der Effekt des Dienstmädchen (mit der Ausnahme des Effekts eines Zimmermädchens) tritt ein, nachdem der Spieler die Dienstpunkte, Rufe, Herzen und Fähigkeiten des Dienstmädchen erhalten hat. Effekte mit einem Pfeilsymbol => sind optional.

Alle Karten, die ein Spieler spielt, werden offen in sein Haus gelegt mit Ausnahme einiger Karten, bei denen weitere Informationen auf der Karte zu finden sind. Sie bleiben im Haus bis zum Ende des Zuges des Spielers.

Die Dienstphase endet, wenn der Spieler keine Dienste oder Dienstmädchen mehr hat oder keine weiteren Dienstmädchen spielen möchte. Der Spieler verliert alle übriggebliebenen Dienstpunkte am Ende der Dienstphase.

iii. Arbeitsphase

Diese Phase kann nur durch die Spieler ausgeführt werden, welche die Haushälterinnen Noemi, Celina oder Arisa ausgewählt haben.

Wenn der Spieler eine dieser Haushälterinnen ausgewählt hat, kann er die oberste Aufgabenkarte des entsprechenden Typs erhalten (Essen, wenn er Noemi ausgewählt hat, Dekoration für Celina und Aufräumen für Arisa), wenn seine Dienstmädchen in dieser Runde eine ausreichende Menge von Fähigkeiten angesammelt haben. Die Haushälterin leitet die Dienstmädchen an, ohne Haushälterin können die Dienstmädchen die Aufgaben nicht erledigen.

Der Spieler kann mehrere Aufgabenkarten des gleichen Typs erhalten, wenn er genügend Fähigkeitspunkte besitzt, um für alle Karten zu bezahlen. Sie werden eine nach der anderen bezahlt und der Spieler kann immer nur die oberste Karte bekommen.

Aufgabenkarten werden nie in den Nachziehstapel des Spielers gelegt oder auf die Hand genommen. Sie bleiben einfach nur im Haus liegen.

iv. Rufphase

In dieser Phase kann der Spieler die Herzen einsetzen, die er in dieser Runde erzeugt hat. Er kann weitere Liebeskarten spielen, um die Menge an Herzen zu erhöhen, er kann allerdings keine weiteren Dienstmädchenkarten spielen.

Um neue Dienstmädchen oder Herzkarten zu rufen, muss man genügend Herzen haben, um die Kosten der Karte zu bezahlen. Die Herzkarten bleiben im Haus des Spielers liegen und werden nicht beseitigt, man zahlt also nur mit den Herzpunkten. Der Spieler nimmt die gewünschte Karte aus dem Park in der Spielmitte und legt sie auf den eigenen Ablagestapel.

Ein Spieler kann nur eine neue Karte pro Runde kaufen, allerdings kann dies durch Effekte von Dienstmädchenkarten geändert werden. Der Spieler muss genügend Herzen besitzen, um für alle neuen Karten bezahlen zu können.

Man muss nicht zwingend neue Karten kaufen. Die Rufphase endet, wenn der Spieler keine weiteren Karten kaufen kann oder möchte.

v. Zurücklegen der Haushälterin

Der Spieler legt die Haushälterin zurück in den Park

vi. Aufräumphase

Der Spieler entlässt mit Ausnahme von Zimmermädchen alle Angestellten im Haus, die ihm in dieser Runde gedient haben (alle Dienstmädchen und Herzkarten im Haus werden auf den Ablagestapel gelegt). Anschließend werden alle Handkarten auf den Ablagestapel abgelegt.

Abschließend zieht er 5 neue Angestellte vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Wenn der Nachziehstapel leer ist, werden alle Karten von Ablagestapel gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet. Der Spieler kann dann die restlichen Karten ziehen. Der Nachziehstapel wird erst aufgefüllt, wenn der Spieler Karten ziehen muss und sich keine Karten mehr im Nachziehstapel befinden.

Wenn ein Spieler 5 neue Karten gezogen hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

6. Zimmermädchen

Einige ausgewählte Dienstmädchen können Zimmermädchen werden. In der Dienstphase werden diese Dienstmädchen nicht ausgespielt, sondern zur Seite gelegt. Zimmermädchen werden während der Aufräumphase nicht auf den Ablagestapel gelegt und stehen deshalb dem Deck des Spielers nicht mehr zur Verfügung.

Es kostet normalerweise 1 oder 2 Dienste, um ein Dienstmädchen zu einem Zimmermädchen zu machen. Die Kosten sind auf der Karte abgedruckt.

Wenn ein Dienstmädchen ein Zimmermädchen geworden ist, bleibt die Karte ein Zimmermädchen, bis ein Karteneffekt oder eine andere Regel dazu führt, dass sie wieder zu einem Dienstmädchen wird. Zimmermächdeneffekte können angewendet werden, Dienstmächdeneffekte hingegen nicht.

Einige Zimmermädchen besitzen einen Zimmermächdeneffekt oder bringen einen Bonus. Diese Effekte und Boni sind natürlich nur gültig, wenn ein Dienstmädchen ein Zimmermädchen geworden ist. Der Zimmermächdeneffekt kann jederzeit während der Dienstphase genutzt werden. Man ist nicht verpflichtet, den Effekt zu nutzen. Effekte mit einem Pfeil => sind optional. Wenn zum Beispiel Colette ein Zimmermädchen geworden ist, erlaubt ihr Zimmermächdeneffekt, sie auf den Ablagestapel zu legen. Man erhält dafür einen weiteren Dienst.

7. Spielende und Sieg

Das Spiel endet, wenn 2 Dienstmädchenstapel oder ein Aufgabenkartenstapel aufgebraucht sind. Die aktuelle Ende wird noch zu Ende gespielt und das Spiel nach dieser Runde.

Nach dem Ende des Spiels zählen die Spieler ihre Siegpunkte. Siegpunkte erhält man für alle Karten, die der Spieler auf der Hand, in seinem Haus, im Ablagestapel oder im Nachziehstapel besitzt. Darüber hinaus zählen auch die Siegpunkte von Aufgabenkarten und Zimmermädchen. Es wird empfohlen, zuerst alle Punkte von Aufgabenkarten zu zählen, danach die Siegpunkte der Zimmermädchen inklusive aller Boni und abschließend die Siegpunkte der übrigen Dienstmädchen.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten wird zum Lieblingshausherrn gekürt. Wenn Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler mit den meisten Zimmermädchen. Herrscht auch hierbei Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

8. Zusätzliche Regeln

Karten aus früheren Tanto Cuore Versionen

Wähle 10 unterschiedliche Dienstmädchen aus anderen Tanto Cuore Spielen. Die Dienstmädchenkarten werden gemischt und offen als 11. Dienstmädchenstapel in der Park gelegt.

Und / oder wähle 10 private Dienstmädchen aus den ersten beiden Tanto Cuore Versionen, mische sie und lege sie offen in einem Stapel in den Park. Der Ausdruck „während der Startphase“ muss durch „während der Haushälterinphase“ ersetzt werden.

Und / oder füge die Krankheitskarten hinzu. Sie haben den gleichen Effekt wie in Tanto Cuore.

Veränderung des Schwierigkeitsgrades

Ignis ist die stärkste Haushälterin. Der Schwierigkeitsgrad ändert sich stark, wenn sie aus dem Spiel entfernt wird.

Wenn die Zimmermädchen zufällig ausgewählt werden, sollte man darauf achten, dass mindestens 2 der folgenden Gruppe vorhanden sind: Edith, Lenor, und Julia. Kreativität Aufgabenkarten sind ohne sie nur schwer erhältlich.

Anzahl der Spieler

Das Spiel spielt sich am besten mit 4 Spielern, da bei 4 Spielern der Kampf um die Haushälterinnen am interessantesten ist. Mit 3 und insbesondere 2 Spielern verändert sich das Spiel zu einem rasanten Kampf um Punkte. Es ist wichtig, dass mit 2 oder 3 Spielern Karten aus dem Spiel entfernt werden.

9. Beispiel

Richard, Bill und Claire spielen ein Spiel mit 3 Spielern. Richard hat die Hausherr-Karte. Die ersten 5 Karten, die er gezogen hat, sind: Colette, Colette, 1 Herz, 1 Herz, Tomo

Zuerst werden die Haushälterinnen ausgewählt. Richard könnte Ignis auswählen und eine seiner 1 Herz Karten zurücklegen, um 2 Herzen zu bekommen, allerdings möchte er eine seiner Colettes zu einem Zimmermädchen machen und wählt stattdessen die Haushälterin Yukina und legt sie vor sich ab.

Bill hat ebenfalls 2 Colettes auf der Hand und wollte Yukina wählen. Da Richard bereits Yukina ausgewählt hat, entscheidet sich Bill, Ellis zu nehmen, welche ihm erlaubt, mehr Dienstmädchen zu rufen.

Claire hat 2 Chiffons auf der Hand. Wenn sie 3 Chiffons spielt, erhält sie insgesamt +2 Einsatz. Claire weiß, dass sie noch 2 weitere Chiffons in ihrem Nachziehstapel hat, deshalb geht sie das Risiko ein und nimmt Arisa, welche ihr erlaubt, Aufräumen Aufgabenkarten zu erhalten.

Die Haushälterinnenphase ist beendet und Richard beginnt seinen Zug. Er nutzt die Fähigkeit von Yukina, um eine Colette abzuwerfen und erhält hierdurch einen Dienst. Da er einen freien Dienst pro Runde hat, hat er nun 2 Dienste, die er verwendet, um seine andere Colette zu einem Zimmermädchen zu machen. Er hat keine weiteren Dienste zur Verfügung und seine Dienstphase ist somit beendet.

Da Richard keine Haushälterin ausgewählt hat, mit der er Aufgabenkarten bekommen kann, entfällt die Arbeitsphase.

In der Rufphase könnte er seine beiden Herzkarten spielen und ein Dienstmädchen mit Kosten von maximal 2 Herzen rufen. Er entscheidet sich jedoch dagegen und überspringt diese Phase.

Er legt Yukina zurück in den Park. In der letzten Phase legt er seine Handkarten auf den Ablagestapel. Die Zimmermädchen-Colette bleibt, wo sie ist. Er zieht 5 neue Karten von seinem Nachziehstapel und beendet seinen Zug.

Bill beginnt seinen Zug. Seine Haushälterin besitzt den Effekt: Ziehe eine Karte und werfe eine Handkarte ab. Er erhält eine 1 Herz-Karte, die er behält und wirft stattdessen eine Colette ab. Er hat nun 1 Colette und vier 1-Herz-Karten.

Er hat keine Dienstmädchen, die sich lohnen würden zu spielen, deshalb lässt er die Dienstphase und auch die Arbeitsphase aus. In der Rufphase spielt er seine 4 Herz-Karten und ruft eine Cecilia. Er nimmt eine Cecilia Karte vom Park und legt sie auf seinen Ablagestapel.

Er legt anschließend seine Haushälterin zurück in den Park, legt die 4 Herz-Karten und die Colette von der Hand auf den Ablagestapel und zieht 5 neue Karten. Er hat nur noch 2 Karten in seinem Nachziehstapel, deshalb zieht er die beiden verbleibenden Karten, mischt den Ablagestapel, macht ihn zum neuen Nachziehstapel und zieht 3 weitere Karten.

Claire ist an der Reihe. Ihre Haushälterin Arisa hat keinen Effekt, den sie sofort nutzen könnte. In der Dienstphase spielt sie eine Chiffon-Karte, die ihr erlaubt, eine weitere Karte zu ziehen und ihr einen weiteren Dienst einbringt. Sie zieht die Karte, eine 1-Herz-Karte. Chiffon gab ihr einen weiteren Dienst, also spielt Claire ihre zweite Chiffon-Karte und zieht eine Karte. Diesmal hat sie Glück, es ist eine weitere Chiffon-Karte. Sie hat einen weiteren Dienst und spielt ihre dritte Chiffon-Karte und erreicht dadurch +2 Einsatz. Darüber hinaus zieht sie eine Karte, eine weitere 1-Herz-Karte. Claire hat noch einen Dienst, aber keine Dienstmädchen mehr, das sie spielen könnte.

In der Arbeitsphase kann Claire eine Aufräumen-Aufgabenkarte bekommen, da sie die Haushälterin Arisa ausgewählt hat. Die oberste Aufräumen-Aufgabenkarte erfordert 2 Punkte Einsatz, welches genau dem entspricht, was Claire mit ihren Chiffon-Karten erreicht hat. Claire nimmt die oberste Aufräumen-Aufgabenkarte und legt sie in ihr Haus. Abschließend legt sie Arisa zurück in den Park, legt ihre 3 Chiffon-Karten und ihre 4 Herz-Karten auf den Nachziehstapel und zieht 5 neue Karten.

Die Runde ist beendet und da niemand die Hausherr-Karte genommen hat, ist Richard weiterhin Startspieler in der nächsten Runde.

ArcLight

Arclight
Games