

Phil Walker-Harding

ALL IN



KARTEN DES SCHICKSALS

Spielanleitung

ALL IN – Karten des Schicksals lädt euch ein, ein klassisches Kartenspiel (neu) zu entdecken.

Nutzt die Kräfte des Orakels, um eure Handkarten zu manipulieren. Behaltet im Blick, was die anderen tun, und prophezeit, wer das stärkste Blatt hat. Wird es euch gelingen, das Schicksal zu meistern?

ZIEL DES SPIELS

Bildet das stärkste Blatt, indem ihr Karten ausspielt und deren Fähigkeiten nutzt. Am Ende einer Runde erhaltet ihr Runen für den Rang eures Blatts. Zusätzliche Runen aus dem Pot gibt es, wenn eure Prophezeiung richtig war.

Wer nach 3 Runden die meisten Runen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



2-5



30'



10+

SPIELMATERIAL



54 KARTEN

2 bis Ass in vier Farben:
Uhr, Maske, Skarabäus
und Baum sowie
2 Runenkarten



5 DOPPELSEITIGE SPIELHILFE- KARTEN



50 RUNENPLÄTTCHEN

29 mit Wert 1
14 mit Wert 5
7 mit Wert 10



5 PROPHEZIEUNG- MARKER



4 RAHMENTEILE

Spieldaten für 4 Personen



Person 1



4

5



Person 3



Person 4

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Baut den Rahmen für die Auslage entsprechend eurer Personenanzahl zusammen. Legt die übrigen Rahmenteile zurück in die Schachtel.
- 2 Nehmt euch je 1 Prophezeiung-Marker und 1 dazu passende Spielhilfe-Karte. Legt die übrigen zurück in die Schachtel. Alle Spielhilfe-Karten **müssen** die gleiche Seite zeigen. Verwendet für eure ersten Partien die Seite A. Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, probiert die Seite B* aus.
- 3 Mischt die Karten und teilt an alle je 5 verdeckt aus.
- 4 Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel oberhalb der Auslage ab. Lasst daneben Platz für den Ablagestapel.
- 5 Deckt 2 Karten vom Nachziehstapel auf und legt sie offen auf die beiden Felder ganz links in der Auslage.
- 6 Legt 4 Runen in die Tischmitte, um den sogenannten „Pot“ zu bilden. Legt alle übrigen Runenplättchen als Vorrat bereit. *Beim Spiel zu zweit: Startet mit nur 2 Runen.*
- 7 Es beginnt, wer links von der Person sitzt, die ausgeteilt hat.

***Hinweis:** Seite A verwendet die übliche Rangfolge, wie man sie vom Poker kennt. Auf Seite B sind zwei Ränge vertauscht.

1



2 Personen: 2 Reihen, je 4 Karten

1



3 Personen: 2 Reihen, je 5 Karten

1



4–5 Personen: 2 Reihen, je 6 Karten



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 3 Runden. Eine Runde besteht aus mehreren Zügen, die reihum im Uhrzeigersinn gespielt werden. Die Startperson beginnt mit ihrem 1. Zug, dann folgt die Person zu ihrer Linken usw., bis die Phase „Prophezeiungen“ ausgelöst wird. Danach folgt die Wertung und eine neue Runde beginnt.

Bist du am Zug, musst du 1 dieser 3 Aktionen wählen:
Eine Handkarte ausspielen, Passen oder ALL IN gehen.

EINE HANDKARTE AUSSPIELEN

Wähle eine beliebige Karte von deiner Hand und spiele sie offen vor dir aus.

Führe die Effekte dieser Karte **von oben nach unten** aus. Ein mit einem Stern markierter Effekt muss ausgeführt werden, alle anderen sind optional. (Siehe *Karteneffekte auf Seite 12.*)

Hast du danach mehr als 5 Handkarten, wähle, welche du offen auf den Ablagestapel legen möchtest. Wirst du mehr als 1 Karte ab, zeige allen, welche das sind, und wähle die Reihenfolge, in der du sie **offen auf den Ablagestapel legst**. Der Ablagestapel darf nicht durchgesehen werden.

Schließlich legst du deine ausgespielte Karte in die Auslage (wie weiter unten beschrieben). Damit endet dein Zug.

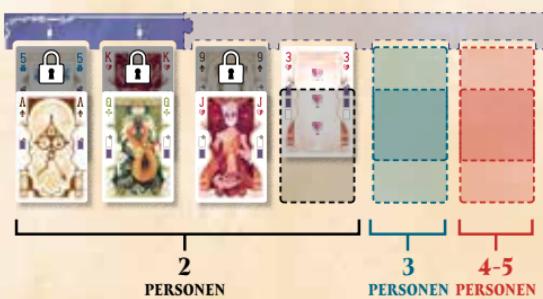
Hinweis: Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt den Ablagestapel und bildet damit einen neuen Nachziehstapel.



KARTEN IN DIE AUSLAGE LEGEN

Wenn du eine Karte in die Auslage legst, musst du sie **offen** auf das erste **verfügbare Feld von links** legen. Verfügbar sind zu Rundenbeginn **nur leere** Felder (2 bis 4 Stück, je nach Personenanzahl).

Sobald alle Felder der Auslage mit je 1 Karte belegt sind, wird darauf eine 2. Kartenreihe nach denselben Regeln gebildet. Legt die Karten der 2. Reihe halb über die Karten der 1. Reihe. Bedeckte Karten sind gesperrt, bis die darauf liegende Karte genommen wird. Wird eine unbedeckte Karte aus der 1. Reihe genommen, muss dieses leer gewordene



Feld zuerst wieder belegt werden, bevor die 2. Reihe weiter aufgefüllt werden kann.

PASSEN

Wenn du passt, legst du 1 Karte vom Nachziehstapel offen in die Auslage. Du scheidest nicht aus der Runde aus, wenn du gepasst hast, sondern wählst in deinem nächsten Zug wieder eine Aktion.

ALL IN GEHEN

Lege deine 5 Handkarten verdeckt vor dich und ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel, die du der Auslage hinzufügst (den üblichen Regeln folgend).



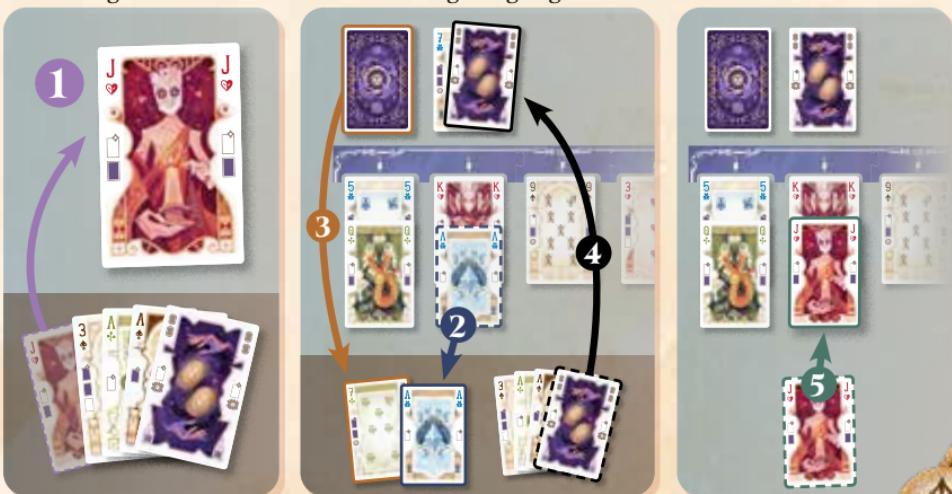
Wenn du ALL IN gegangen bist, kannst du bis zum Ende der Runde nicht Ziel von Hypnose (◎) oder des Allsehenden Auges (●) sein (siehe auch Seite 12).

Nach dem ALL IN musst du für den Rest der Runde mit jedem deiner weiteren Züge passen. Das heißt, du legst mit jedem Zug 1 Karte vom Nachziehstapel offen in die Auslage.

In jeder Runde kann nur eine Person ALL IN gehen!

Nachdem du 1 der 3 Aktionen ausgeführt hast, prüfe, ob die Auslage voll ist (mit 2 Karten pro Feld). Falls ja, beginnt sofort die Phase „Prophezeiungen“. Andernfalls ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

Beispiel: Alice spielt den Buben der Masken 1. Daher muss sie zunächst 1 Karte aus der Auslage 2 aufnehmen. Danach entscheidet sie sich, noch 1 Karte vom Nachziehstapel 3 zu nehmen. Da sie nun 6 Karten auf der Hand hat, muss sie 1 davon auf den Ablagestapel 4 legen. Der Bube der Masken wird auf das erste verfügbare Feld von links in die Auslage 5 gelegt.



PROPHEZEIUNGEN

 Wenn am Ende eines Zuges die Auslage voll ist (also bei 8, 10 bzw. 12 Karten, je nach Personenanzahl), folgen die Prophezeiungen.

Nun versucht ihr alle zu prophezeien, wer das ranghöchste Blatt hat. Es beginnt, wer als Nächstes am Zug gewesen wäre (links von der Person, die die Auslage gefüllt hat), dann geht es reihum weiter. Nimm dazu deinen Prophezeiung-Marker und lege ihn vor die Person, die deiner Meinung nach das höchste Blatt auf der Hand hat (das kannst auch du selbst sein). Sobald alle ihren Marker platziert haben, beginnt die Wertung.

Beim Spiel zu zweit: Beachtet die Regeländerung auf Seite 10 für die Prophezeiungen.

WERTUNG DES POTS UND EURER BLÄTTER

Zu Beginn der Wertung deckt ihr alle eure Handkarten auf und bestimmt, wer das ranghöchste Blatt hat (mithilfe der Tabelle rechts bzw. eurer Spielhilfe-Karten).

Nach der Wertung bereitet ihr die nächste Runde vor. Nach Runde 3 folgt stattdessen das Spielende.

Wichtig: Die Rangfolge hängt davon ab, für welche Seite (A/B) der Spielhilfe ihr euch zu Beginn entschieden habt.

WERTUNG DES POTS

Alle, die korrekt prophezeit haben, wer das ranghöchste Blatt hat, teilen den Pot so gleichmäßig wie möglich untereinander auf. Falls dabei Runen übrig bleiben, werden sie beiseitegelegt und dem Pot der nächsten Runde beigefügt.



Hat nur eine einzige Person richtig getippt, erhält sie alle Runen im Pot. Waren alle Prophezeiungen falsch, werden die Runen dem Pot der nächsten Runde hinzugefügt.

WERTUNG EURER BLÄTTER

Nachdem der Pot gewertet wurde, erhaltet ihr alle entsprechend dem Rang eures Blatts (siehe Spielhilfe) Runen aus dem Vorrat.

RUNENKARTEN



Für jede Runenkarte auf deiner Hand erhältst du 2 zusätzliche Runen aus dem Vorrat. Runenkarten zählen nie zu deinem Blatt hinzu.

RANGFOLGE

Diese Tabelle entspricht der Seite A der Spielhilfe. Die Zahl ganz links gibt an, wie viele Runen du bei der Wertung deines Blatts bekommst.

10	9	8	7	6	5	Straight Flush* (EINFARBIGE STRASSE) 5 Karten derselben Farbe in fortlaufender Reihenfolge
7	A	A	A	A	7	VIERLING 4 Karten desselben Werts
6	A	A	A	K	K	FULL HOUSE Ein Drilling + ein Paar
5	A	9	7	3	2	FLUSH 5 Karten derselben Farbe, ungeachtet des Werts
4	9	8	7	6	5	STRASSE* 5 Karten in fortlaufender Reihenfolge, ungeachtet der Farbe
3	A	A	A	3	5	DRILLING 3 Karten desselben Werts
2	A	A	K	K	8	ZWEI PAARE 2 Karten desselben Werts + 2 andere Karten desselben Werts
1	A	A	9	5	2	EIN PAAR 2 Karten desselben Werts

**Hinweis: Ein Ass darf entweder als Wert 1 in einer A-2-3-4-5-Straße verwendet werden oder mit seiner eigentlichen Wertigkeit als Ass in einer 10-J-Q-K-A-Straße. (Aber nie als beides zugleich.)*

Seite B: Zwei Ränge sind auf Seite B der Spielhilfe vertauscht; die Straße ist auf Rang 6 und das Full House auf Rang 4.

GLEICHSTÄNDE AUFLÖSEN

Wenn zwei oder mehr Personen das ranghöchste Blatt haben, gewinnt das Blatt, das die höhere Einzelkarte enthält. Sind auch diese gleich, entscheidet die Rangfolge der Farben.

FULL HOUSE: Haben mehrere Personen ein Full House, wird der Wert des Drillings verglichen.

Die Kartenwertigkeiten sind: A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1

Wenn mehrere Personen das ranghöchste Blatt haben und ihre höchsten Karten innerhalb dieses Blatts ebenfalls denselben Wert haben, entscheidet die Rangfolge der Farben.



WERTUNGSBEISPIEL (MIT 3 PERSONEN)

WERTUNG DES POTS

Zuerst wird das ranghöchste Blatt bestimmt: Sowohl Alice als auch Dan haben eine Straße. Da 4 bis 8 stärker ist als 1(A) bis 5, hat Alice das höchste Blatt. Alle, die dies prophezeit haben, teilen sich nun den Pot: Dan und Phil bekommen jeweils 3 Runen, die übrige wird beiseitegelegt.



ALICE – STRASSE (RANG 4)



Eine Straße, also 5 Karten in fortlaufender Reihenfolge.

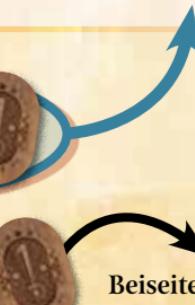


DAN – STRASSE (RANG 4)



Auch eine Straße aus 5 Karten in fortlaufender Reihenfolge, aber niedriger.

7 RUNEN IM POT



Beiseitegelegt für den Pot der nächsten Runde.

PHIL – DRILLING (RANG 3)



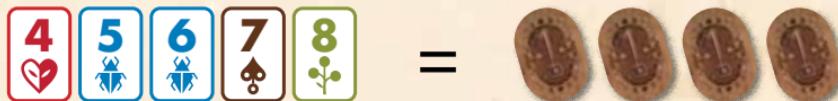
Ein Drilling: 3 Karten desselben Werts.

WERTUNGSBEISPIEL (MIT 3 PERSONEN)

WERTUNG DER BLÄTTER

Sowohl Alice als auch Dan erhalten jeweils 4 Runen für ihre Straßen.
Phil bekommt 3 Runen für seinen Drilling.

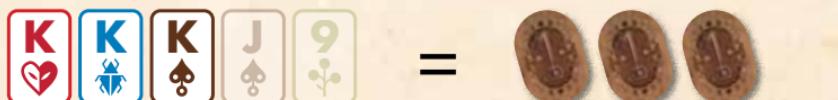
ALICE – STRASSE (RANG 4)



DAN – STRASSE (RANG 4)



PHIL – DRILLING (RANG 3)



VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

1. Mischt alle Karten und bereitet die Runde wie zu Spielbeginn vor, indem ihr an alle je 5 Karten verdeckt austeilt und 2 Karten offen in die Auslage legt.
2. Nehmt alle euren Prophezeiung-Marker zurück.
3. Legt die beiseitegelegten Runen in den Pot und fügt folgende hinzu:

2 PERSONEN

Runde 2: 4 Runen
Runde 3: 6 Runen

3+ PERSONEN

Runde 2: 6 Runen
Runde 3: 8 Runen



Ihr seid nun bereit für die nächste Runde. Wer die wenigsten Runen hat, beginnt. Bei Gleichstand beginnt davon, wer in der vorherigen Runde das schwächere Blatt hatte.

SPIELENDE

Nach der 3. Runde endet das Spiel. Wer nun die meisten Runen hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer am Ende der letzten Runde das höhere Blatt hatte.

Kinder der Prophezeiung – Tiebreaker-Variante:

Bei Gleichstand am Spielende wird 1 weitere Runde gespielt. Dabei kommen 10 Runen in den Pot. Herrscht auch nach dieser Runde noch Gleichstand, verliert ihr alle gegen das Schicksal.



2-PERSONEN-REGEL FÜR DIE PROPHEZEIUNGEN

Beim Spiel zu zweit läuft die Phase „Prophezeiungen“ etwas anders ab. Ihr spielt in dieser Phase beide gleichzeitig.

Nehmt jeweils euren Prophezeiung-Marker geheim in eine Hand, bildet zwei Fäuste und öffnet gleichzeitig die Faust, die zu eurer Prophezeiung passt:

- Öffne die Faust mit Marker, wenn du glaubst, selbst das bessere Blatt zu haben.
- Öffne die Faust ohne Marker, wenn du glaubst, dass dein Gegenüber das bessere Blatt hat.

Fahrt danach wie üblich mit der Wertungsphase fort.



ABLAGESTAPEL-VARIANTEN



SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Möchtest ihr mehr Interaktion mit dem Ablagestapel, probiert Folgendes:



- Bei der Vorbereitung jeder Runde deckt ihr auch 1 Karte vom Nachziehstapel auf, die offen auf den Ablagestapel kommt.
- Wenn du den Effekt **1** oder **2** ausführst, darfst du 1 unbedeckte Karte aus der Auslage oder die oberste Karte vom Ablagestapel nehmen. Denke daran, dass der Ablagestapel nicht durchgesehen werden darf.

DAS INNERE AUGE SCHLIESSEN

Möchtest ihr hingegen keinerlei Interaktion mit dem Ablagestapel, probiert stattdessen dies:



Ihr spielt nach den üblichen Regeln, aber mit diesen zwei Änderungen:

- Abgeworfene Karten werden verdeckt auf den Ablagestapel gelegt, ohne dass die anderen sie sehen. (Zur besseren Unterscheidung könnt ihr den Ablagestapel um 90° drehen.)
- Wenn du den Effekt **3**, **4** oder **5** ausführst, zeige die gezogenen Karten nicht. Wähle geheim 1 davon aus, die du auf die Hand nimmst; wirf die restlichen Karten verdeckt ab.

KURZBIOGRAFIE



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding
(aus Sydney, Australien)
entwickelt Spiele, die
leicht zu erlernen sind und
gleichzeitig ein fesselndes

Erlebnis bieten. Seit über fünfzehn Jahren ist er als Spieleautor tätig und freut sich, wenn Menschen auf der ganzen Welt Spaß an seinen Spielen haben.



Dan Gartman

Illustrator, DM, Vinylsammler,
Fitnessfan. Schrecklicher
Bassist. „Da ich stets nahe
an der Spielentwicklung bin,
liebe ich Brettspiele, weil sie
die leistungsstärkste GPU nutzen – unsere
Vorstellungskraft. Deshalb versuche ich,
mithilfe traditioneller Kunsttechniken die
Leute in das Spiel eintauchen zu lassen.“

IMPRESSUM

Autor

Phil Walker-Harding

Illustrationen

Dan Gartman

Projektmanager

Philippe Tardif

Entwicklung

Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran
Vincent Fugère

Grafikdesign

Émeline D'aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Prepress-Spezialistin

Marie-Eve Joly

Marketing

Tommy Beaulieu

Verwaltung

Manon Sylvestre
Julie Thibault

Leiter von Next Move

Jean-François Gagné

Leiter der Kollektion

Vincent Goyat



© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001 rue F-X-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5,
KANADA
www.nextmove-games.com



Import und Vertrieb durch:
Asmodee Germany
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.de

WICHTIGE REGELN UND KARTENEFFEKTE

Am Ende deines Zuges musst du genau 5 Karten auf der Hand haben (überschüssige Karten werden abgeworfen).

Karteneffekte werden stets von oben nach unten abgehandelt.

**KARTENEFFEKTE MIT ♦ SIND VERPFLICHTEND.
ALLE ANDEREN KARTENEFFEKTE SIND OPTIONAL.**

Effekte mit diesem Symbol werden beim Spiel mit einer Variante (von Seite 11) anders angewendet.



Nimm 1 unbedeckte Karte aus der Auslage.



Tausche 1 Karte von deiner Hand gegen 1 unbedeckte Karte aus der Auslage.



Ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel.



Decke die angegebene Anzahl Karten vom Nachziehstapel auf, sodass alle sie sehen können.
Wähle davon 1 Karte, die du auf die Hand nimmst.
Wirf die restlichen Karten ab.



Nimm 1 Rune aus dem Vorrat.



Wähle 1 Person. Sie muss das ranghöchste Blatt, das sie momentan auf der Hand hat, laut ansagen. Hat sie kein gültiges Blatt auf der Hand, sagt sie: „Nichts.“ Wer ALL IN gegangen ist, kann für diesen Effekt nicht gewählt werden.



Wähle 1 Person. Sie muss nur dir 4 Karten ihrer Wahl von ihrer Hand zeigen. Wer ALL IN gegangen ist, kann für diesen Effekt nicht gewählt werden.

