Thron der Lügen

Ein Spiel von
Lukas Zach und
Michael Palm

Illustriert von
Apolline Etienne

Alter: ab 8 Jahren
Anzahl: 3 – 6
Dauer: 40 Min.

Zum Video der Spielanleitung:

Am Königshof der Fae ist nichts, wie es scheint. Die sieben Feenvölker – Sonne, Mond, Frühling, Sommer, Herbst und Winter sowie die Wilde Jagd – ringen um Macht und Einfluss und schrecken vor keiner Intrige zurück. Tauschst du deine Karten klug genug, um deine Herrschaft zu sichern?

Material

28 Hofkarten (23 Fae- und 5 Intrigekarten)
4 Ende-Karten
20 Punktesteine







Ziel

Ihr versucht, mit euren zwei **Thronkarten** – das sind die Hofkarten, die links und rechts von euch auf dem Tisch liegen – eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. **Doch Achtung, diese Karten zählen auch für die Personen links und rechts von euch.**

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt, in denen ihr durch geschicktes Tauschen eurer Karten Punktesteine sammelt. Die Person, die als Erste 4 Punktesteine besitzt, gewinnt die Partie. Seid wachsam – und achtet darauf, was mit den Karten um euch herum geschieht!

Vorbereitung

1. Legt die Ende-Karten verdeckt nebeneinander in die Tischmitte. Daneben legt ihr die Punktesteine.
2. Mischt die Hofkarten (Fae- und Intrigekarten). Legt zwischen je zwei Personen verdeckt eine Karte, sodass alle jeweils links und rechts neben sich eine Karte ausliegen haben. Das sind die **Thronkarten**! Diese bestimmen am Ende der Runde eure Punkte!
3. Die restlichen Hofkarten bilden den Nachziehstapel in der Tischmitte.
4. Alle ziehen nun **eine** Hofkarte vom Stapel auf die Hand.
5. Jede Person darf sich jederzeit die beiden Thronkarten links und rechts neben sich anschauen.

Die jüngste Person beginnt – gespielt wird im Uhrzeigersinn.



Verlauf

Dein Zug

Wenn du am Zug bist, hast du zwei Möglichkeiten:

- eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und dann entweder eine Karte spielen oder ablegen
- eine Ende-Karte aufdecken

Eine Karte ziehen

Wenn du eine Karte vom Nachziehstapel ziehst, nimmst du sie auf die Hand. Anschließend musst du entweder:

- **eine deiner beiden Handkarten mit einer der Thronkarten neben dir tauschen (links oder rechts). Die ausgetauschte Karte wird offen auf den Ablagestapel** neben dem Nachziehstapel der Hofkarten gelegt.
- **eine Intrigekarte offen ausspielen und ausführen. Sie wird danach auf den Ablagestapel gelegt.**
- **oder eine deiner beiden Handkarten ohne weitere Auswirkungen auf den Ablagestapel legen.**

Wichtig:
Am Ende deines Zuges darfst du also immer nur 1 Handkarte besitzen.

Ende-Karte aufdecken

Wenn du glaubst, dass die beiden Thronkarten neben dir bereits stark genug sind, darfst du als kompletten Zug eine Ende-Karte aufdecken, anstatt eine Karte zu ziehen.

Die Runde endet, sobald alle 4 Ende-Karten aufgedeckt wurden oder der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Dann folgt die Wertung (siehe "RUNDENENDE").

Rundenende

Eine Runde endet, wenn:

- eine Person beide 3er ausliegen hat (die Runde endet sofort, die Wertung entfällt),
- alle **4 Ende-Karten** aufgedeckt wurden oder
- der **Nachziehstapel aufgebraucht** ist (die Person am Zug beendet noch ihren Zug).

Dann folgt die Wertung:

1. Deckt alle Thronkarten auf.
2. Prüft jeweils die Feenvölker eurer beiden Thronkarten:
   - Gleiches Feenvolk → nur der Wert der höheren Karte zählt (bei gleichem Wert zählt nur eine)
   - Verschiedene Feenvölker → addiere (oder multipliziere, falls es die x2 ist) die beiden Werte
   - Intrigekarten zählen 0 Punkte

3. Handkarten können das Ergebnis modifizieren (siehe "BESONDERE KARTEN").
4. Die Person mit der **höchsten Punktzahl** erhält **2 Punktesteine**.
Bei Gleichstand erhalten die beteiligten Personen **je 1 Punktestein**.

Die nächste Runde beginnt mit der Person links von der Person, die den letzten Zug hatte.

Besondere Karten

Sonne



Die Karten des Sonnenvolks kannst du nicht nur mit deinen eigenen **Thronkarten**, sondern auch mit den **Thronkarten anderer Personen** tauschen.

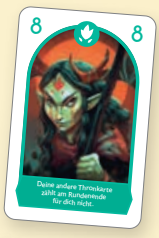
- **+2**
  Handkarte: Du erhältst **+2 auf deine Gesamtpunktzahl am Rundenende.**
  Thronkarte: Es gelten die üblichen Wertungsregeln (siehe "RUNDENENDE"). Dann ist sie 2 Punkte wert.
- **-1**
  Handkarte: Zählt am Rundenende **-1**. Beträgt die Summe deiner beiden **Thronkarten** am Rundenende **3 Punkte** oder weniger, gewinnst du die Runde allein und erhältst 2 Punktesteine.
  Thronkarte: Es gelten die üblichen Wertungsregeln (s.o.). Dann ist sie **-1** Punkt wert.

Mond



- **1**
  Handkarte: Hast du am Rundenende die 1 **auf der Hand** und gleichzeitig die niedrigste **Gesamtpunktzahl der Thronkarten**, erhältst du **1 Punktestein** (selbst wenn andere dieselbe Punktzahl haben).
- **3**
  Thronkarte: Liegen beide 3er zu einem beliebigen Zeitpunkt als deine Thronkarten aus, decke sie auf. Du gewinnst die Runde und erhältst 1 Punktestein. Die Runde endet.

Wilde Jagd



Thronkarte: Am Rundenende zählt die jeweils **andere** Thronkarte für dich nicht.

Winter , Sommer



- **x2**
  Thronkarte: Der Wert der anderen Thronkarte wird verdoppelt (sofern sie ein anderes Feenvolk hat). Hast du beide x2 Karten als Thronkarten, beträgt deine Gesamtpunktzahl 4. Ist die andere Thronkarte die -2 vom gleichen Feenfolk, beträgt deine Punktzahl 2.
- **–2**
  Handkarte: **–2 Punkte**, unabhängig von den Thronkarten.
  Thronkarte: Die Thronkarte zählt wie immer nur, wenn die andere Karte von einem **anderen Feenvolk** ist (aber dann -2).

Frühling , Herbst



- **4|1 & 1|4**
  Thronkarte: Es zählt die Zahl auf **deiner** Seite (links oder rechts). Für die Person neben dir gilt die jeweils andere Zahl. Achte darauf, dass die Karte immer aufrecht – also nicht auf dem Kopf – liegt.

Ende

Wer zuerst **4 Punktesteine** besitzt, gewinnt das Spiel. Besitzen mehrere Personen 4 oder mehr Punktesteine, gewinnt die Person mit den meisten Punktesteinen. Bei Gleichstand wird eine weitere Runde gespielt. Im Spiel mit 5 oder 6 Personen reichen bereits 3 Punktesteine, um das Spiel zu gewinnen!

DANKSAGUNG Die Autoren danken allen Testspielerinnen und Testspielern, insbesondere Alexander, Andrea, Andy, Babs, Christoph, Demian, Eileen, Klaus, Maddie, Mara, Maren, Martin, Memmes, Michi, Nathan, Nicky, Nikolai, Philippe, Pille, Sara, Sigrun, Silas, Stivie, Stoffel, Thilini, Timm, Thorsten, Torsten, Vivien und Volker.



AUTOREN Lukas Zach & Michal Palm Die beiden Autoren Lukas Zach und Michael Palm leben jeweils zusammen mit 1 Katze, 1-2 Söhnen und 1 Liebe des Lebens in Bremen und am Bodensee. Sie trafen sich ganz zufällig, als Lukas im Urlaub in Michaels Spieleladen „Seetroll" einkaufte. Seitdem verbindet sie eine tiefe Freundschaft und die Leidenschaft, gemeinsam Spiele zu entwickeln. Ihr bekanntestes Spiel ist „Dorfromantik", das im Jahr 2023 das „Spiel des Jahres" gewinnen konnte.

„Uns faszinierte die Idee, dass die eigenen Karten mit den Nachbarn geteilt werden – man muss kooperieren, um selbst zu gewinnen, und ist gleichzeitig ihr Konkurrent. Dazu kommt Bluff: Wer zu erfolgreich wirkt, riskiert, dass die Nachbarn die Zusammenarbeit verweigern. Wir wünschen viel Erfolg beim Erklimmen des Throns!"



ILLUSTRATION Apolline Etienne Die französische Illustratorin Apolline lässt sich in ihrer Fantasy-Kunst unter anderem von ihrer Faszination und Liebe für keltische und asiatische Kultur leiten.

„Als DnD-Fan habe ich das Feywild schon oft besucht – Fey-inspirierte Charaktere zu illustrieren war daher ein echter Genuss! Die Figuren aus „Thron der Lügen" wirken wie verzauberte Elfen, die von ihren Jahreszeiten durchdrungen sind: Die schelmischen Charaktere fühlten sich für mich nach Sommer an, die hochmütigen, würdevollen eher nach Winter. Der Charakter auf dem Cover vereint die Magie aller vier Jahreszeiten – und damit alle Charaktere des Spiels – in einer einzigen, bewusst androgynen Figur."

© 2026 arsEdition GmbH, Friedrichstraße 9
D-80801 München
arsedition.de/service
Alle Rechte vorbehalten
Autoren: Lukas Zach & Michal Palm
Illustration: Apolline Etienne
Redaktion: Moritz Hampel

Bildnachweis: © www.shutterstock.com: Delucy Project, Qashmalgaffan
GTIN 40-14489-14047-4
Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.
www.arsedition.de

arsEdition