

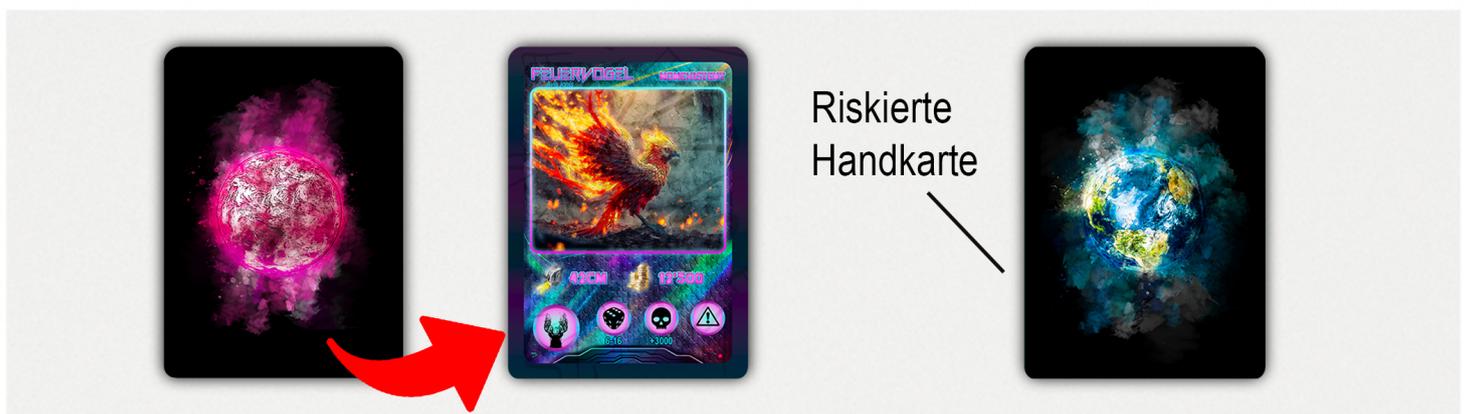
Dieses Kartenset fungiert als **Zusatzset** zu den originalen Terra Trumpf Kartensets und kann in der **Standard** Spielvariante nicht als einzelnes Kartenspiel gespielt werden. Es gibt jedoch Spielvarianten wie z.B. "Rudelkampf", wo dieses Kartenset als **einzelnes** Spiel gespielt werden kann.

In der **Standard** Spielvariante dienen die Nonexistent Karten zur **Assistenz** der gewöhnlichen Karten. Jede Nonexistent Karte hat eine individuelle **Spezialfähigkeit**, die das Gewinnen erleichtern kann.

Alle Karten werden gemischt und mit der Vorderseite nach **unten** auf einen Stapel gelegt. Während dem Spielen haben die Spieler jeweils **vier** Züge zusätzlich zu den bereits vorhandenen Zügen zur Auswahl. Es stehen also insgesamt sieben mögliche Züge zur Auswahl, von denen **pro Runde** jeweils **einer** ausgewählt werden kann. Die zusätzlichen Vier sind:

Beizjagd:

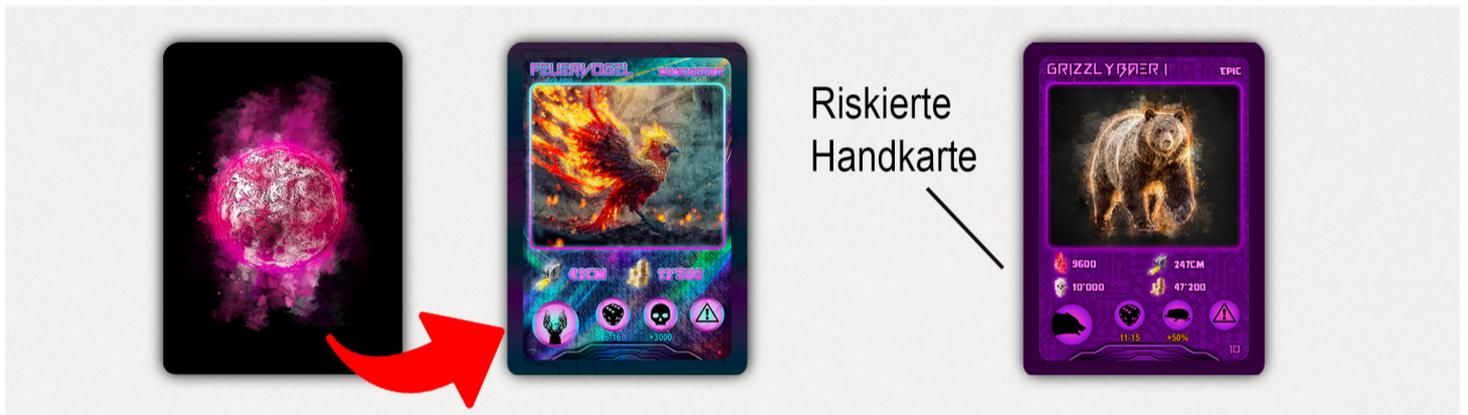
Dieser Spielzug ist ähnlich wie "Jagd" bei den klassischen Karten, jedoch geht es hierbei um die Nonexistent Karten. Der Spieler, der am Zug ist, muss die **vorderste** seiner Handkarten **verdeckt** vor sich hin legen. Diese Karte wird nun für die Jagd **riskiert**. Danach deckt er die **oberste** Karte des Nonexistent Aufnahmestapels auf und versucht, eine Zahl **innerhalb** der Skala, die auf der aufgedeckten Karte mit einem Würfel abgebildet ist, mit drei Würfeln zu erzielen. Wenn die **Summe** der drei Würfel eine Zahl innerhalb der Skala ergibt, gehört die Karte ihm und er darf sie **offen vor sich** hinlegen. Die riskierte Handkarte darf er wieder **hinter** seinen Handstapel nehmen. Wenn er die Karte **nicht** fangen kann, wird die aufgedeckte Nonexistent Karte **verdeckt** zurück **unter** den Nonexistent Aufnahmestapel gelegt und die **riskierte** Handkarte **verdeckt** unter den **offiziellen** Aufnahmestapel gelegt.



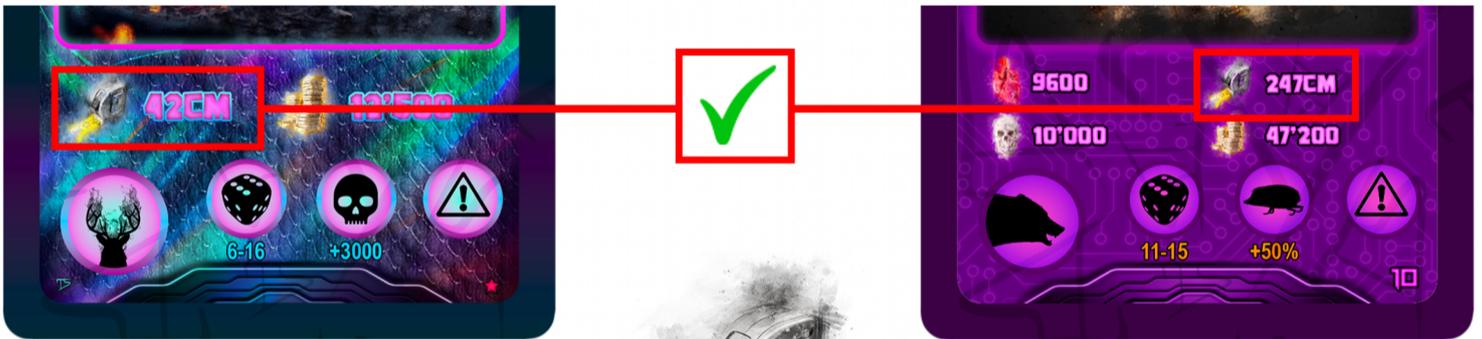
Überwältigung:



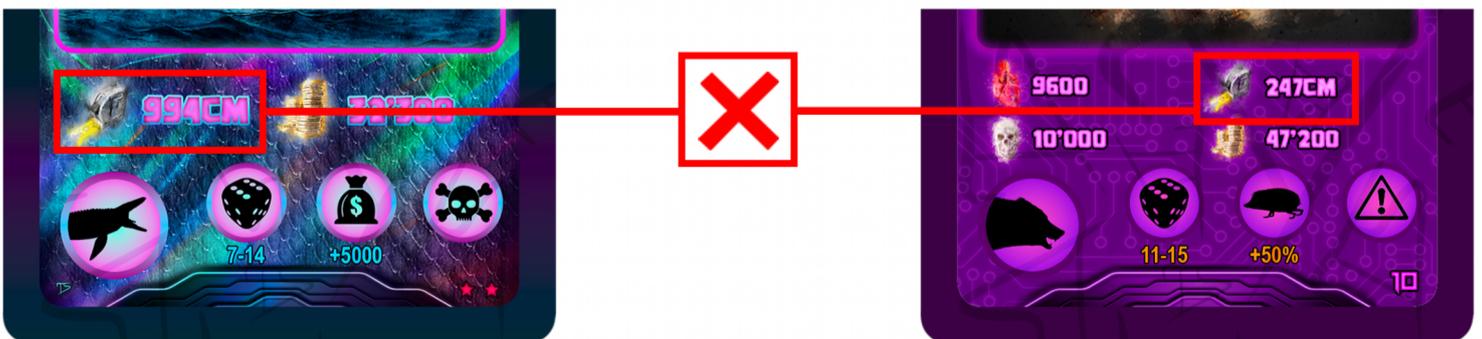
Das Ziel bei diesem Zug ist **dasselbe** wie bei dem oben genannten Zug. Der Spieler, der am Zug ist, muss auch hier die **vorderste** Handkarte riskieren. Jedoch muss er sie **aufgedeckt** vor sich hinlegen. Danach deckt er die **oberste** Karte des Nonexistent Aufnahmestapels auf und vergleicht den Stärkepunkt "**Grösse**" der aufgedeckten Karte mit seiner riskierten Handkarte. Wenn die **riskierte** Handkarte **grösser** ist als die aufgedeckte Nonexistent Karte, darf er die Nonexistent Karte **offen vor sich** hinlegen und die riskierte Handkarte wieder **hinter** seinen Handstapel nehmen. Wenn jedoch die aufgedeckte Nonexistent Karte grösser ist als die riskierte Handkarte, wird die aufgedeckte Nonexistent Karte **verdeckt** zurück unter den **Nonexistent** Aufnahmestapel gelegt und die **riskierte** Handkarte verdeckt unter den **offiziellen** Aufnahmestapel gelegt.



Beispiel:



Die Karte wurde überwältigt



Die Karte wurde **nicht** überwältigt

Raub:



Der Spieler, der am Zug ist, darf versuchen, eine **beliebige** Nonexistent Karte im Besitz eines **Gegenspielers** zu rauben. Dazu legt er die ausgewählte Karte fest und versucht, eine Zahl **innerhalb** der Skala, die auf der **festgelegten** Karte mit einem Würfel abgebildet ist, mit drei Würfeln zu erzielen. Wenn die **Summe** der drei Würfel eine Zahl innerhalb der Skala ergibt, gehört die Karte ihm, und er darf sie **offen vor sich** hinlegen. Wenn die Karte nicht geraubt werden kann, bleibt sie bei ihrem **Besitzer**. Die Nonexistent Karten, die im **Besitz** eines Spielers sind, können **beliebig oft** geraubt werden. Jedoch nur **einmal eine** Karte pro Runde.



Karte im Besitz eines Spielers

Biss:



Der Spieler, der am Zug ist, kann eine oder mehrere beliebige Nonexistent Karte/n aus **seinem Besitz** als **Vergiftung** vor einen beliebigen Gegenspieler **offen** hinlegen. Je nachdem, wie gefährlich/giftig die Karte/n ist/sind, **verliert** der betroffene Gegenspieler entsprechend **Punkte**.

		- 0 Punkte
		- 400 Punkte
		- 800 Punkte
		- 1200 Punkte

Die Karte/n wird/werden danach wieder **verdeckt** unter den **Nonexistent** Aufnahmestapel gelegt.

Dieser Zug hat den Vorteil, dass Nonexistent Karten, die unbrauchbar geworden sind, wieder nützlich werden oder, dass Gegenspieler, die kurz vor dem Gewinnen sind, sabotiert werden können.