

RONE



REGELHEFT



RONE



RONE: Krieger einer neuen Ära ist ein strategisches, post-apokalyptisches Kartenspiel für 2 oder 4 Spieler, die damit in eine finstere Welt voller Zerstörung und Leiden eintauchen. Eine Welt, in der die Menschen darum kämpfen, ihren Platz zurückzuerobern, nachdem alle Errungenschaften der menschlichen Rasse durch einen Atomkrieg pulverisiert wurden. Dazu stehen ihnen nur eine Handvoll brauchbarer Ressourcen zur Verfügung, die den Krieg unbeschadet überstanden haben. Die zerstreuten Gruppen Überlebender kämpfen untereinander um die Überreste der Vergangenheit. Nun ist es an euch, in den globalen Krieg einzugreifen und Soldaten, Kampfmaschinen, mächtige Hybriden und gewaltige Mutanten für eure Armee zu rekrutieren. Stattet eure Truppen mit den besten erhältlichen Technologien aus und zeigt euren Feinden, wer der Herrscher der neuen Ära ist.

Im Spiel werden die Spieler beim Versuch, alle Karten der gegnerischen Decks zu vernichten, durch ihren Helden sowie ihre Einheiten repräsentiert und nutzen einmalige Effekte (Taktiken). Die Kartenanzahl des Decks eines Spielers ist eng mit der Anzahl der Lebenspunkte des Helden des Spielers verbunden, denn für jeden Schaden, den der Spieler oder sein Held erleidet, muss er eine seiner Karten vernichten - die oberste seines Decks oder aus seiner Hand. Weil die Nutzung jeder Karte im Laufe des Spiels einen Lebenspunkt kostet, sind die Spieler gezwungen, ihre Karten so wirkungsvoll wie möglich zu spielen, um beim Gegner mehr Schaden anzurichten als bei sich selbst.



Die Kombination der Mechanismen ergibt ein ausgewogenes System, bei dem jedes falsche Manöver und jede schlecht geplante Aktion zum eigenen Untergang führen kann. Alle Entscheidungen sind eng miteinander verknüpft und schon eine kleine Entscheidung kann den Spielverlauf völlig verändern.

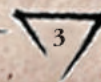
Die Spieler müssen die Balance finden zwischen Investitionen zum Zweck der Spielkontrolle, wodurch sie ihre Karten wirkungsvoller spielen können, und ihren Bemühungen, den gegnerischen Helden zu töten, was das vorrangige Spielziel ist. Das bedeutet, dass die Spieler klug mit dem Schaden umgehen sollten, den sie verursachen. Es ist leicht, den gegnerischen Friedhof mit vernichteten Karten zu füllen, aber dadurch kann man das Spiel völlig gegen sich selbst richten - denn das Wiederverwertungs-System ermöglicht den Spielern, Karten vom Friedhof zurück auf das Schlachtfeld zu schicken. Daher ist es manchmal klüger, abzuwarten, anstatt dem gegnerischen Helden direkt massiven Schaden zuzufügen.

Der richtige Zeitpunkt der Angriffe, die Aktivierung von Karten, das Management des Friedhofs und das Treffen taktischer Entscheidungen sind der wirkliche Schlüssel zum Sieg.

Weitere Informationen und die aktuellste Version der Regeln sind auf den folgenden Seiten zu finden:

<http://www.ronecardgame.com>

<https://boardgamegeek.com/boardgame/188225/rone>





SPIELMATERIAL

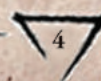
Die Schachtel dieses Starter-Sets von RONE: Krieger einer neuen Ära enthält folgendes Spielmaterial:

- Regelheft
- 4 Wasser-Wählscheiben
- 10 Schadens-/Lebenspunktmarker
- 6 Nahkampf-Angriffsmarker
- 6 Fernkampf-Angriffsmarker
- 360 Karten

SPIELMATERIAL ÜBERSICHT

WASSER-WÄHLSCHEIBEN

Es gibt nur eine Ressource im Spiel - Wasser. Sein gesamtes verfügbares Wasser bildet den Wasservorrat eines Spielers, den er während des Spiels mit seiner Wasser-Wählscheibe ständig aktualisiert. Die Spieler sind nicht auf 19 Wasser eingeschränkt. In den seltenen Fällen, dass ein Spieler mehr als 19 Wasser hat, dreht er seine Wasser-Wählscheibe einfach weiter (die 0 wird dann als 20 gezählt, die 1 als 21 usw.). Zur Anzeige, dass die Menge größer 19 ist, wird ein beliebiger Marker auf die Wählscheibe gelegt.





SCHADENS-/LEBENSUNKTMARKER

Diese Marker werden auf die Einheiten der Spieler gelegt um anzuzeigen, wie viele Lebenspunkte sie noch haben oder wie viel Schaden sie erlitten haben. Diese doppelseitigen Marker können auf zweierlei Weise verwendet werden:

1. Wenn die Schadensseite sichtbar ist, dient dies zur Anzeige, wie viel Schaden die Einheit im Spielverlauf erhalten hat. Jeder Marker bedeutet 1 Schadenspunkt.



2. Wenn die Lebenspunkte-seite sichtbar ist, dient dies zur Anzeige, wie viele Lebenspunkte die Einheit noch besitzt. Lebenspunktmarker sind vor allem dann nützlich, wenn die Einheit mehr Lebenspunkte besitzt als ihr Grundwert an Lebenspunkten beträgt. Jeder Marker bedeutet 1 Lebenspunkt.



Wenn eine Einheit beispielsweise 3 Lebenspunkte hat und 1 Schaden erlitten hat, kann der Spieler 2 Lebenspunktmarker darauf legen um anzuzeigen, dass die Einheit noch über 2 Lebenspunkte verfügt oder er kann 1 Schadensmarker darauf legen um anzuzeigen, dass sie bereits 1 Schaden erlitten hat.



NAHKAMPF-ANGRIFFSMARKER

Diese Marker stellen Modifikationen der Nahkampffähigkeit einer Einheit dar und können auf zweierlei Weise benutzt werden:

1. Wenn die lilafarbene Seite sichtbar ist bedeutet dies, dass die Einheit als Bonus 1 weiteren Nahkampf-Angriffsschaden in ihrem nächsten Kampf verursacht.



2. Wenn die graue Seite sichtbar ist bedeutet dies, dass die Einheit als Malus 1 Nahkampf-Angriffsschaden weniger in ihrem nächsten Kampf verursacht.





FERNKAMPF-ANGRIFFSMARKER

Diese Marker stellen Modifikationen der Fernkampffähigkeit einer Einheit dar und sie können auf zweierlei Weise benutzt werden:

1. Wenn die rote Seite sichtbar ist bedeutet dies, dass die Einheit als Bonus 1 weiteren Fernkampf-Angriffsschaden in ihrem nächsten Kampf verursacht.



2. Wenn die graue Seite sichtbar ist bedeutet dies, dass die Einheit als Malus 1 Fernkampf-Angriffsschaden weniger in ihrem nächsten Kampf verursacht.





KARTEN

Das RONE Starter-Set enthält 360 Karten, die sofort spielbereit sind.

Der Aufbau einer Karte im Detail

1. **Stufe:** Die Stufe der Karte gibt an, welche Stufe der Held des Spielers mindestens haben muss, um diese Karte spielen oder wiederverwerten zu können.
2. **Aktivierungskosten:** Die benötigte Menge Wasser aus dem Wasservorrat des Spielers, um diese Karte zu spielen.
3. **Wiederverwertungskosten:** Die Anzahl Karten, die der Spieler von seinem Friedhofsdeck aus dem Spiel nehmen muss, um diese Karte wiederzuverwerten. Die Karten werden von oben vom Deck genommen.
4. **Name:** Der Name der Karte.
5. **Symbol der Ausgabe:** Alle Karten mit demselben Symbol gehören zu einer bestimmten Ausgabe. Dieses Symbol hat keine Spielbedeutung, ist aber hilfreich, wenn die Karten verschiedener Ausgaben zusammengemischt wurden und wieder getrennt werden sollen.
6. **Kartentyp:** Der Typ der Karte (*Held, Technologie, Einheit, Taktik*) bestimmt die grundsätzliche Anwendung der Karte.
7. **Kartenuntertyp:** Kartenuntertypen sind nur auf Einheiten- und Heldenkarten zu finden und zeigen an, zu welcher Rasse die Einheit bzw. der Held gehört.
8. **Kartentext:** Einzigartige Fähigkeiten dieser Karte. Kursiv gedruckter Text ist Schmucktext und hat keine Spielbedeutung, sondern gibt nur zusätzliche Information über den Hintergrund des Spiels.

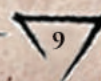


9. **Künstler:** Der Name des Künstlers.

10. **Kartenummer:** Diese Nummer hat keine Spielbedeutung und dient lediglich der Identifikation der Karte anhand der Nummer statt des Namens.



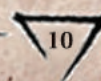
Es gibt vier verschiedene Kartentypen in zwei Kategorien: Karten mit dauerhaften Effekten (*Helden, Technologien und Einheiten*) und einmaligen Effekten (*Taktiken*).





DAUERHAFTE EFFEKTE

Karten mit dauerhaftem Effekt betreten das Schlachtfeld, nachdem sie gespielt oder wiederverwertet wurden und bleiben dort, bis sie vernichtet oder aus dem Spiel genommen werden. Sie können aktivierbare Fähigkeiten aufweisen, die verlangen, dass der Spieler die Karte um einen gewissen Erschöpfungsgrad dreht - jeder Erschöpfungsgrad bedeutet, dass die Karte um 90° im Uhrzeigersinn gedreht werden muss. Nachdem die aktivierbare Fähigkeit einer Karte benutzt wurde, ist sie X-fach erschöpft (d. h., sie wird X-mal um 90° im Uhrzeigersinn gedreht), wobei X die Erschöpfungskosten dieser Fähigkeit sind. Um diesen einzigartigen Mechanismus zu handhaben, sind die Karten mit dauerhaftem Effekt an drei Seiten der Karte mit Drehsymbolen versehen, sodass leicht erkennbar ist, wie oft die Karte derzeit erschöpft ist.





Details von Karten mit dauerhaftem Effekt

11. **Erstes Drehsymbol:** Wenn eine Karte so gedreht ist, dass dieses Symbol zum Spieler zeigt (um 90° im Uhrzeigersinn gedreht) bedeutet das, dass diese Karte 1 Mal erschöpft ist.
12. **Zweites Drehsymbol:** Wenn eine Karte so gedreht ist, dass dieses Symbol zum Spieler zeigt (um 180° im Uhrzeigersinn gedreht) bedeutet das, dass diese Karte 2 Mal erschöpft ist.
13. **Drittes Drehsymbol:** Wenn eine Karte so gedreht ist, dass dieses Symbol zum Spieler zeigt (um 270° im Uhrzeigersinn gedreht) bedeutet das, dass diese Karte 3 Mal erschöpft ist.

BEREITSCHAFTSZUSTAND

Wenn eine Karte nicht erschöpft ist (also so liegt, dass der Name des Künstlers zum Spieler zeigt) heißt das, dass sie einsatzbereit ist und ihre aktivierbare Fähigkeit nutzen kann.

KARTEN MIT EINMALIGEN SPIELEFFEKTEN

Karten mit einmaligem Spieleffekt sind Taktiken und werden auf den Abwurfstapel gelegt (der in diesem Spiel "Friedhof" genannt wird), nachdem sie gespielt wurden und ihre Wirkung ausgeführt wurde. Diese Kartenkategorie ist leicht von der anderen Kategorie zu unterscheiden, da sie keine Drehsymbole aufweist.





HELDENKARTEN

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Helden, der durch drei Karten mit den Fähigkeiten dieses Helden jeweils auf der ersten, zweiten und dritten Stufe dargestellt wird. Zu Spielbeginn werden die Heldenkarten auf das Schlachtfeld gelegt und gewähren den Spielern einzigartige Fähigkeiten und Einkommen. Der Held jedes Spielers beginnt auf Stufe 1 und kann aufsteigen, indem die Aktivierungskosten der jeweils nächsten Stufe gezahlt werden. Wenn ein Held aufsteigt, ersetzt der Spieler seine aktuelle Heldenkarte durch die Heldenkarte der nächsten Stufe. Dabei bleiben die Position und der Erschöpfungsgrad des Helden unverändert.

3 **2** **0**

OHIN WASEG
HELD — NANOBOT

16 **17** **18** **14** **15**

1 : +1 **0** oder +1 **1**

Du gewinnst 1 **0** hinzu, wenn deine Einheit das Schlachtfeld verlässt.

3 : Die Zieleinheit gewinnt 1 **1** für den nächsten Kampf hinzu.

+8
+1

— Rastislav Kubovic —



Details einer Heldenkarte

14. **Wassereinkommen:** Hier ist die Wassermenge angegeben, die der Held zu Beginn jedes eigenen Spielzuges erhält.
15. **Karteneinkommen:** Hier ist die Anzahl der Karten angegeben, die der Held zu Beginn jedes eigenen Spielzuges ziehen kann. Ein Spieler muss keine Karten ziehen, wenn er das nicht möchte; er kann beliebig viele Karte ziehen, aber maximal so viele, wie sein Karteneinkommen beträgt.
16. **Wirtschaftsfähigkeit:** Jeder Held verfügt über diese aktivierbare Fähigkeit, wodurch der Spieler zusätzliche Einnahmen wie Wasser oder Karten erhält.
17. **Passive Fähigkeit:** Ein Held kann eine passive Fähigkeit besitzen, die unter bestimmten Umständen ausgelöst wird (z. B. wenn der Held stirbt, einem gegnerischen Helden Schaden zufügt usw.).
18. **Aktivierbare Fähigkeit:** Ein Held kann außerdem eine zusätzliche aktivierbare Fähigkeit besitzen.

EINHEITENKARTEN

Auf dem Schlachtfeld können Einheiten im Kampf gegen andere Einheiten oder Helden involviert sein, indem sie entweder angreifen oder verteidigen. Einheitenkarten sind leicht erkennbar, da nur sie Werte für Lebenspunkte, Nah- und Fernkampfangriffe aufweisen.

Falls die Lebenspunkte einer Einheit auf null oder darunter gesunken sind, ist sie vernichtet und kommt sofort auf den Friedhof.





Details einer Einheitenkarte

19. **Lebenspunkte:** Dies ist die Anzahl der anfänglichen Lebenspunkte der Einheit. Diese Anzahl kann im Laufe des Spiels erhöht oder verringert werden. Dabei ist zu beachten, dass die anfängliche Anzahl auch überschritten werden kann.
20. **Nahkampfangriffswert:** Die Anzahl Schadenspunkte, welche die Einheit anderen Karten im Nahkampf zufügt.
21. **Fernkampfangriffswert:** Die Anzahl Schadenspunkte, welche die Einheit anderen Karten im Fernkampf zufügt.
22. **Angriffsgeschwindigkeit:** Das gelbe Drehsymbol gibt an, wie oft die Einheit erschöpft werden muss, wenn der Spieler einen Angriff mit ihr erklärt.



TECHNOLOGIEKARTEN

Technologien sind ähnlich wie Jokerkarten. Alle Karten im eigenen Technologiedeck stehen den Spielern vom ersten Spielzug an zur Verfügung und es liegt allein in ihrem Ermessen, wann der richtige Zeitpunkt ist, sie zu spielen und auf das Schlachtfeld zu bringen. Diese Karten gelten nicht als Handkarten, obwohl man sie natürlich auf der Hand halten darf.

Wenn eine Technologiekarte durch einen Spieleffekt vom Schlachtfeld genommen wird, z. B. zurück auf die Hand, auf den Friedhof oder das Deck, wird sie stattdessen zum Technologiedeck zurückgelegt.

Ein Spieler kann immer nur maximal drei Technologiekarten zu gleicher Zeit auf dem Schlachtfeld haben. Wenn eine Technologie einmal ausgespielt wurde, kann sie nicht mehr ersetzt werden (außer sie wird durch einen anderen Effekt vom Schlachtfeld entfernt). Die Spieler sollten sorgsam wählen, wann sie welche Technologie spielen.





TAKTIKKARTEN

Taktikkarten sind einmalige Effekte und können jederzeit als Reaktion auf irgendwelche Geschehnisse des Spiels gespielt werden (Angriffserklärung, Aktivierung einer anderen Taktikkarte usw.).





BESONDERE SYMBOLE IM KARTENTEXT



Wassersymbol

Diese Grundressource muss ausgegeben werden, um die Aktivierung von Karten oder Fähigkeiten zu bezahlen.



Kartensymbol

Dieses Symbol weist den Spieler an, die oberste Karte seines Decks zu ziehen und auf die Hand zu nehmen.



Nahkampf-Angriffssymbol

Manche Karten weisen in ihrem Text dieses Symbol auf. Der Text nennt den Betrag, um den der Nahkampf-Angriffswert der Zieleinheit im nächsten Kampf geändert wird.



Fernkampf-Angriffssymbol

Manche Karten weisen in ihrem Text dieses Symbol auf. Der Text nennt den Betrag, um den der Fernkampf-Angriffswert der Zieleinheit im nächsten Kampf geändert wird.



Lebenspunktsymbol

Manche Karten weisen in ihrem Text dieses Symbol auf. Der Text nennt den Betrag, um den der Lebenspunktwert der Zieleinheit geändert wird. Dabei ist zu beachten, dass der anfängliche Wert auch überschritten werden kann.



Wiederverwertungssymbol

Dieses Symbol weist den Spieler an, die oberste Karte seines Friedhofs aus dem Spiel zu entfernen.



Fähigkeitsaktivierungssymbol

Diese Symbole treten in zwei Farben auf, gelb und lila, und stehen in Verbindung mit dem gleichfarbigen Drehsymbol der Karte. Die Zahl im Symbol gibt an, wie oft die Karte erschöpft werden muss, um die aktivierbare Fähigkeit zu benutzen. Aktivierbare Fähigkeiten können nur im Bereitschaftszustand genutzt werden und anschließend wird die Karte so gedreht, dass das Drehsymbol der Farbe der benutzten Fähigkeit zum Spieler zeigt.





SPIELBEREICHE

DAS DECK EINES SPIELERS

Das Deck jedes Spielers enthält eine Kombination aus Einheiten und Taktiken und kann bis zu 24 Karten enthalten.

Während des Spiels ziehen die Spieler die Karten ihres Decks immer von oben. Es gibt keine Strafe, wenn ein Spieler eine Karte ziehen muss und sein Deck leer ist. In diesem Fall zieht er einfach keine Karte.

DIE HANDKARTEN EINES SPIELERS

Jede Karte, die ein Spieler zieht, nimmt er auf die Hand, aus der er sie dann spielen kann. Die Anzahl der Handkarten ist nicht limitiert.

HELDENKARTENSTAPEL

Ein Heldenkartenstapel besteht aus drei Karten mit den Fähigkeiten dieses Helden jeweils auf der ersten, zweiten und dritten Stufe. Die jeweils oberste Karte zeigt die aktuelle Stufe des Helden an. Ein Heldenkartenstapel enthält nur Karten desselben Namens. Es ist nicht möglich, mehrere Stufen eines Helden miteinander zu kombinieren.



SCHLACHTFELD

Alle Karten mit dauerhaftem Effekt (*Helden, Einheiten, Technologien*) werden auf das Schlachtfeld gelegt, wenn sie gespielt oder wiederverwertet werden, und bleiben dort, bis sie vernichtet oder aus dem Spiel entfernt werden. Jede wiederverwertete Karte mit dauerhaftem Effekt wird 2 Mal erschöpft, wenn sie auf das Schlachtfeld zurückkehrt.

FRIEDHOF

Nachdem eine Karte vernichtet oder aus der Hand abgeworfen wurde, kommt sie offen auf den Abwurfstapel ihres Besitzers - der in diesem Spiel Friedhof genannt wird. Wenn eine Karte auf den Friedhof kommt, kann der Spieler (der Besitzer des Friedhofs) wählen, ob er die Karte auf oder unter den Stapel legt. Dabei sollten die Spieler gut überlegen, denn es kann immer nur die oberste Karte ihres Friedhofs wiederverwertet werden.

DAS TECHNOLOGIEDECK

Das Technologiedeck kann bis zu 5 Technologiekarten enthalten. Diese Karten stehen dem jeweiligen Spieler von Spielbeginn an zur Verfügung und bilden zusammen mit den Heldenkarten das Herz der Spielstrategie jedes Spielers. Die Technologiekarten gelten nicht als Handkarten.

Ein Spieler kann eine beliebige eigene Technologiekarte jederzeit während der Hauptphase seines Spielzugs spielen, unter der Voraussetzung, dass er die angezeigten Aktivierungskosten zahlt.

Ein Spieler kann nie mehr als drei eigene Technologiekarten gleichzeitig auf dem Schlachtfeld haben.



DAS GRUNDPRINZIP DES HAUPTSPIELS

LEBENSUNKTBEKINGTES SYSTEM

Die Kartenanzahl des Decks eines Spielers und auf seiner Hand steht in direktem Zusammenhang mit den Lebenspunkten seines Helden; für jeden Schadenspunkt, den sein Held erleidet, muss der Spieler eine seiner Karten vernichten, entweder aus seiner Hand oder die oberste Karte seines Decks. Alle vernichteten Karten kommen auf den Friedhof des Spielers. Sobald ein Spieler keine Karten mehr in seinem Deck und auf seiner Hand hat, hat er das Spiel verloren.

Beispiel: Ein Spieler greift einen gegnerischen Helden mit einer Einheit an, die einen Wert von jeweils 1 für Nahkampf- und Fernkampfangriff hat. Diese Einheit fügt dem Helden 2 Schadenspunkte zu (1 durch Nahkampf und 1 durch Fernkampf), daher muss der angegriffene Spieler 2 Karten vernichten. Er kann dafür eine beliebige Kombination wählen, beispielsweise:

- 1 seiner Handkarte vernichten und die oberste Karte von seinem Deck vernichten
- oder 2 seiner Handkarten vernichten
- oder die beiden obersten Karten von seinem Deck vernichten.



DAS ERSTE SPIEL

Für das erste Spiel empfehlen wir dringend, die Technologiekarten nicht zu benutzen. Sie haben einen komplexeren Einfluss auf das Spiel und benutzen manchmal fortschrittlichere Fähigkeiten. Ohne Technologien ist es einfacher, ins Spiel zu finden und sich mit dessen Grundprinzipien vertraut zu machen.

DER SPIELABLAUF

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem Spiel müssen die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Die Spielerdecks vorbereiten

Alle Spielerkarten (Einheiten und Taktiken) werden gemischt und für jeden Spieler wird davon zufällig ein Deck aus 24 Karten gebildet. Jeder Spieler mischt sein Spielerdeck gründlich und legt es dann verdeckt vor sich ab.

2. Die Heldendecks vorbereiten

Jeder Spieler wählt einen zufälligen Helden (die Spieler können sich auch aussuchen, welchen Helden sie spielen wollen, wobei die zufällige Auswahl empfohlen wird) und legen ihr Heldendeck offen auf das Schlachtfeld, die Heldenkarte der Stufe 1 zuoberst. Die Heldenkarten der Stufe 2 und 3 werden darunter gelegt.



3. Die Technologiedecks vorbereiten

Dieser Schritt ist optional und für Anfänger nicht ratsam. Für jeden Spieler wird zufällig ein Technologiedeck aus bis zu 5 Technologiekarten gebildet, das er verdeckt vor sich ablegt.

4. Startspieler bestimmen

Auf beliebige Weise wird der Startspieler bestimmt.

5. Anfänglicher Wasservorrat

Der Startspieler stellt die Wählscheibe für seinen Wasservorrat auf 0, der zweite Spieler stellt seine Scheibe auf 2.

6. Anfängliche Handkarten ziehen

Jeder Spieler zieht die obersten 6 Karten von seinem Deck.

7. Mulligan

Falls ein Spieler mit seinen Handkarten nicht zufrieden ist, kann er beliebig viele davon wählen und in beliebiger Reihenfolge unter sein Deck schieben und dann wieder so viele neue Karten oben von seinem Deck ziehen, dass er 6 Handkarten hat. Alternativ darf er auch alle 6 Karten in sein Deck einmischen und dann 6 neue Karten oben von seinem Deck ziehen. Jeder Spieler darf diese Mulliganregel nur ein Mal in jedem Spiel anwenden.



ABLAUF EINER SPIELRUNDE

RONE wird über mehrere Spielrunden gespielt. In jeder Spielrunde führen die Spieler ihre Spielzüge abwechselnd aus. Jeder Spielzug besteht aus 5 Phasen. Diese werden in folgender Reihenfolge gespielt:

1. Auffrischungsphase
2. Spielzuanfangsphase
3. Einkommensphase
4. Hauptphase
5. Spielzugendphase

Nachdem der Startspieler alle 5 Phasen seines Spielzugs abgeschlossen hat, ist sein Spielzug beendet und der zweite Spieler führt seinen Spielzug aus. Haben beide Spieler ihren Spielzug beendet, ist auch die Spielrunde beendet und die nächste Spielrunde beginnt. Der Spieler, der seinen Spielzug ausführt, ist der "Aktive Spieler".

AUFFRISCHUNGSPHASE

Jede vom aktiven Spieler kontrollierte Karte auf dem Schlachtfeld wird ein Mal aufgefrischt, d. h., um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht. *(Also von 3 Mal erschöpft auf 2 Mal erschöpft, von 2 Mal erschöpft auf 1 Mal erschöpft und von 1 Mal erschöpft in den Bereitschaftszustand versetzt.)*

Während dieser Phase dürfen die Spieler keine Aktionen ausführen.



SPIELZUGANFANGSPHASE

Einige Karten auf dem Schlachtfeld haben Effekte, die zu Beginn eines Spielzuges ausgelöst werden. Der aktive Spieler muss alle diese Effekte in beliebiger Reihenfolge ausführen.

EINKOMMENSPHASE

In dieser Phase erhöht der aktive Spieler die Menge seines Wasservorrates um X, wobei X die Zahl des Wassereinkommens seiner Heldenkarte ist und er kann bis zu X Karten, ziehen, wobei X die Zahl für das Karteneinkommen seiner Heldenkarte ist.

HAUPTPHASE

In der Hauptphase kann der Spieler Karten spielen und ihre Fähigkeiten nutzen. Die folgende Auflistung nennt die möglichen Aktionen des Spielers, aufgeteilt in zwei Kategorien - langsame Effekte und schnelle Effekte.

LANGSAME EFFEKTE

- Einheitenkarten spielen
- Technologiekarten spielen
- Einen Helden eine Stufe aufsteigen lassen
- Einheitenkarten wiederverwerten
- Taktikkarten wiederverwerten
- Einen Angriff erklären
- Spielzugendphase erklären



Langsame Effekte können nur während des eigenen Spielzuges genutzt werden, allerdings nicht während eines Kampfes oder als Reaktion auf einen anderen Effekt, der darauf wartet, zur Geltung zu kommen, oder als Reaktion auf ein Manöver oder eine Entscheidung des Gegners.

SCHNELLE EFFEKTE & SPIELSTAPEL

- Taktikkarten spielen
- Eine aktivierbare Fähigkeit nutzen

Schnelle Effekte können während der Hauptphase des Spielers oder während jeder anderen Phase einer Runde gespielt werden (außer während der Auffrischungsphase), sogar während des gegnerischen Zuges. Sie können als Reaktion auf das Folgende gespielt werden:

- Eine Karte ausspielen oder wiederverwerten
- Einen Angriff erklären
- Einen beliebigen Effekt auf den Spielstapel legen
- Zu Beginn jeder Phase (außer der Auffrischungsphase)
- Am Ende jeder Phase (außer der Auffrischungsphase)

Wenn ein beliebiger Effekt (schnell oder langsam) ausgespielt wurde, wird dieser auf einen imaginären Spielstapel gelegt und jeder Spieler kann durch das ausspielen eines schnellen Effektes drauf reagieren. Die Effekte, die als Reaktion gespielt wurden, werden auf den Stapel gelegt und, nachdem niemand mehr einen zusätzlichen Effekt hinzufügen möchte, in umgekehrter Reihenfolge ausgeführt (d.h. der letzte Effekt wird als erstes ausgeführt).



Sobald ein Spieler einen Effekt auf den Spielstapel gelegt hat, kann jeder Spieler, sofern er möchte, durch das Ausspielen eines schnellen Effekts, darauf reagieren. Der Gegner hat das Recht zuerst zu reagieren, bevor der andere Spieler wieder reagieren darf.

Jeder Effekt der ausgelöst wird, während der Spielstapel ausgeführt wird, wird sofort bei Auslösung durchgeführt (in anderen Worten, er wird zum Spielstapel hinzugefügt). Die Spieler dürfen weiterhin auf den Effekt reagieren. Beachtet dabei, dass derjenige, den dieser Effekt betrifft, das Recht hat als erster zu reagieren.

Wenn mehr als ein Effekt zur gleichen Zeit ausgeführt werden muss, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge.

Beispiel: Falls ein Spieler eine Einheit mit 1 Lebenspunkt hat und dann einen Effekt spielt, wodurch diese Einheit 1 Lebenspunkt hinzu erhält, kann der Gegner mit einem schnellen Effekt reagieren, der dieser Einheit 1 Schaden zufügt. Angenommen, dem Spielstapel werden keine weiteren Karten mehr hinzugefügt, werden diese Effekte nun in umgekehrter Reihenfolge ausgeführt. Da der Schadenseffekt zuletzt gespielt wurde, wird er zuerst ausgeführt und fügt der Einheit 1 Schaden zu, wodurch diese vernichtet wird. Der nächste Effekt im Spielstapel ist der zusätzliche Lebenspunkt. Da die Einheit jedoch bereits vernichtet wurde, kann dieser Effekt für sie nicht ausgeführt werden und die Karte wird wirkungslos abgeworfen.

Falls aber die Effekte in umgekehrter Reihenfolge gespielt worden wären, also zuerst der Schaden und dann der zusätzliche Lebenspunkt als Reaktion darauf, hätte die Einheit zuerst 1 weiteren Lebenspunkt erhalten und danach den Schaden, sodass sie schließlich mit 1 Lebenspunkt überlebt hätte.



Stellen wir uns vor, dass sich zwei Einheiten im Gefecht befinden und beide gleichzeitig sterben. Wenn das passiert, darf der aktive Spieler bestimmen, welche Einheit zuerst stirbt. In den meisten Fällen macht es keinen Unterschied, welche Einheit als erste und welche als zweite stirbt, aber wenn beide Einheiten einen Effekt haben, der ausgelöst wird, wenn die Einheit auf den Friedhof gelegt wird. Nun ist es wirklich wichtig die Reihenfolge der Effekte zu bestimmen und der aktive Spieler entscheidet, welche Einheit zuerst stirbt. Wenn beide Einheiten gleichzeitig sterben sollten, werden die Effekte nacheinander ausgelöst und der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge. Nach dem Ausführen des ersten Todes, ist die zweite Einheit noch immer auf dem Schlachtfeld und kann als Ziel bestimmt werden (der Status dieser Einheit hat sich noch nicht geändert, weil der Effekt noch auf Ausführung wartet).

AKTIVIERUNG EINES EFFEKTS

Die Aktionen, die ein Spieler ausführen kann, können unterschiedliche Bedingungen und Verhaltensweisen haben, aber sie folgen den gleichen Aktivierungsschritten.

Diese Regel ist nicht so wichtig während man das Spiel erlernt, aber sobald du mit dem Spiel vertraut bist und raffinierte Tricks anwenden oder ungewöhnliche Situationen lösen möchtest, ist diese Regel sehr hilfreich.



Befolge die folgenden Schritte bevor du einen Effekt aktivierst:

Die ersten beiden Schritte werden nur für langsame Effekte benötigt. Wenn du einen schnellen Effekt spielst, fahre direkt mit Schritt 3 fort.

1. Die Aktion ansagen

Der aktive Spieler sagt die Aktion an, die er durchführen möchte.

Wenn eine Karte gespielt oder wiederverwertet wird, sagst du nicht an, um welche Karte es sich dabei handelt. Sage nur an, dass du eine Karte ausspielen oder wiederverwerten möchtest.

2. Versuch die Aktion abubrechen

Die Spieler können nun reagieren (z. B. durch das verwenden eines schnellen Effekts) bevor die Aktion ausgeführt wurde und damit die Bedingungen der Aktivierung des gewählten Effekts ändern (z. B. verfügbares Wasser, Erschöpfungsphase einer Karte usw.). Dies kann dazu führen, dass die Aktion nicht ausgeführt werden kann.

Beachte, dass schnelle Effekte nicht auf diesem Weg abgebrochen werden können.

3. Die Aktion aktivieren

Der Spieler muss alle für die Aktivierung der Aktion notwendigen Schritte durchführen. Wenn er die für die Aktivierung der Aktion benötigten Bedingungen nicht erfüllen kann, wird die Aktion abgebrochen.



Beispiel: Der aktive Spieler hat in seinem Wasservorrat 6 Wasser zur Verfügung und sagt an, dass er eine Karte ausspielen möchte. Sein Gegner reagiert mit einem schnellen Effekt und zerstört 2 Wasser im Wasservorrat des Spielers. Der aktive Spieler darf nun jede Karte mit Wasserkosten 4 oder weniger oder auch gar keine Karte ausspielen.

Die nachfolgenden Schritte werden nur aktiviert, wenn eine Aktion durchgeführt wurde.

4. Die Aktion auf den Spielstapel legen

Sobald die Aktion aktiviert wurde, wird sie auf den Spielstapel gelegt.

Das Aktivieren der Fähigkeit einer Karte entfernt diese nicht von ihrer aktuellen Zone. Nur der Effekt oder die Fähigkeit wird auf den Spielstapel gelegt.

5. Reagieren

Beide Spieler können auf den Effekt reagieren und einen weiteren Effekt auf den Spielstapel legen. Dies können raffinierte Spielzüge sein, welche einen weiteren Effekt auf den Spielstapel legen, der vor dem gerade gespielten Effekt ausgeführt wird.

6. Die Aktion ausführen

Nachdem alle Effekte ausgespielt und in umgekehrter Reihenfolge des Spielstapels ausgelöst wurden, wird der Effekt der Aktion ausgeführt.



KARTEN SPIELEN

Karten können nur aus der Hand des Spielers gespielt werden oder vom Technologiedeck. Um eine Karte zu spielen, muss der Spieler dafür Wasser aus seinem Wasservorrat verbrauchen, d. h. zahlen. Die zu zahlende Wassermenge ist im Aktivierungskostensymbol der Karte angegeben.

Eine grundsätzliche Beschränkung beim Spielen der Karten besteht darin, dass der Held des Spielers mindestens auf derselben Stufe sein muss wie die gespielte Karte, sodass niemand eine Karte spielen kann, die eine höhere Stufe hat als sein Held.

Karten mit null Aktivierungskosten erfordern keine Zahlung von Ressourcen, aber auch dafür muss der Held mindestens auf derselben Stufe sein wie die aktivierbare Karte.

Eine Karte mit grauem Aktivierungskostensymbol kann nicht gespielt werden.

EINHEITENKARTEN SPIELEN

Wenn ein Spieler eine Einheitenkarte aus seiner Hand spielt, legt er sie offen und im Bereitschaftszustand auf das Schlachtfeld.

TECHNOLOGIEKARTEN SPIELEN

Wenn ein Spieler eine Technologiekarte von seinem Technologie-deck spielt, legt er sie offen und im Bereitschaftszustand auf das Schlachtfeld. Ein Spieler kann nie mehr als 3 Technologiekarten gleichzeitig auf dem Schlachtfeld haben.



TAKTIKKARTEN SPIELEN

Wenn ein Spieler eine Taktikkarte aus seiner Hand spielt, legt er sie auf oder unter den Stapel seines Friedhofs, nachdem er alle Karteneffekte ausgeführt hat.

EINEN HELDEN EINE STUFE AUFSTEIGEN LASSEN

Die Aktivierungskosten eines Helden nennen den Preis, um den Helden 1 Stufe aufsteigen zu lassen. Seinen Helden aufsteigen zu lassen gilt nicht als das Spielen einer Karte.

Nachdem er den Preis für den Aufstieg des Helden gezahlt hat, ersetzt der Spieler seine aktuelle Heldenkarte durch die Heldenkarte der nächsten Stufe. Dabei bleiben die Position und der Erschöpfungsgrad des Helden unverändert.

KARTEN WIEDERVERWERTEN

Es kann immer nur die oberste Karte des eigenen Friedhofs wiederverwertet werden. Damit die Spieler wichtige Karten oben auf ihrem Friedhof halten können, können sie jedes Mal, wenn eine Karte auf den Friedhof gelegt werden muss, entscheiden, ob sie die Karte auf oder unter den Stapel ihres Friedhofs legen.

Um eine Karte aus dem Friedhof wiederzuverwerten, nimmt der Spieler sie vom Friedhof und zahlt sie, indem er X Karten (wobei X den Wiederverwertungskosten der Karte entspricht) von seinem Friedhof nimmt und diese aus dem Spiel entfernt (aus dem Spiel entfernte Karten können in dieser Partie nicht mehr verwendet werden).



Analog zum Spielen der Karten muss der Held des Spielers mindestens auf derselben Stufe sein wie die wiederverwertete Karte.

Wiederverwerten ist ein langsamer Effekt und kann nur vom aktiven Spieler ausgeführt werden. Eine Karte mit schnellem Effekt kann nicht als Reaktion auf andere Vorkommnisse wiederverwertet werden (z. B. während eines Kampfes), sondern nur während der Hauptphase des aktiven Spielers.

Für Karten mit null Wiederverwertungskosten müssen keine anderen Karten aus dem Spiel entfernt werden, aber auch dafür muss der Held mindestens auf derselben Stufe sein wie die Karte.

Eine Karte mit grauem Wiederverwertungskostensymbol kann nicht wiederverwertet werden.

EINHEITENKARTEN WIEDERVERWERTEN

Wenn ein Spieler eine Einheitenkarte von seinem Friedhof wiederverwertet, legt er sie offen auf das Schlachtfeld und erschöpft sie dann 2 Mal.

TAKTIKKARTEN WIEDERVERWERTEN

Wenn ein Spieler eine Taktikkarte von seinem Friedhof wiederverwertet, entfernt er sie aus dem Spiel, nachdem er alle Karteneffekte ausgeführt hat.

Man darf nicht vergessen, dass Taktikkarten nicht wieder ins Spiel kommen, sondern aus dem Spiel entfernt werden, um unerwünschte Auswirkungen oder Kombos zu vermeiden.



EINEN ANGRIFF ERKLÄREN

Die Erklärung eines Angriffs ist eine besondere aktivierbare Fähigkeit, die nur von Einheiten ausgeführt werden kann. Jede Einheit im Bereitschaftszustand kann einen Angriff auf eine gegnerische Einheit oder einen gegnerischen Helden erklären. Falls ein Spieler mit mehr als einer Einheit angreifen will, muss er dies einzeln nacheinander tun und entscheiden, welche Einheit zuerst angreift, welche als zweite usw.

Auch eine Einheit mit einem Nahkampf- und Fernkampfwert von null kann einen Angriff erklären (z. B., um durch die Erklärung eines Angriffs eine gegnerische Einheit zu erschöpfen).

Vor der Erklärung eines Angriffs muss der Spieler folgende kurze Schritte befolgen:

1. Den Angriff ankündigen

Der aktive Spieler erklärt, mit welcher seiner Einheiten er angreifen will.

2. Verteidigungspositionen ändern

Nur jetzt ist der Zeitpunkt, zu dem ein Spieler noch vor der Erklärung des Angriffs reagieren und die Position (Erschöpfungsgrad) von Karten ändern kann, sodass die Einheit Karten nach Wahl des angegriffenen Gegners angreifen muss oder sogar überhaupt nicht angreifen kann.

Beispiel: Nachdem ein Spieler einen Angriff mit seiner Einheit angekündigt hat, erschöpft der Gegner diese Einheit (beispielsweise indem er eine Taktikkarte spielt), sodass sie nun nicht mehr angreifen kann.



3. Den Angriff erklären

Der aktive Spieler entscheidet, wer das Angriffsziel ist (Einheit oder Held), nennt das Ziel und erschöpft seine angreifende Einheit X Mal, wobei X die Angriffsgeschwindigkeit seiner Einheit ist (gelbes Drehsymbol). Das bedeutet, dass die Karte ihr Ziel angreift. Zu diesem Zeitpunkt treten beide Seiten in den Kampf und können sich nicht mehr daraus zurückziehen.

4. Den Kampfverlauf beeinflussen

Beide Seiten sind nun im Kampf und können mit hinterhältigen Tricks versuchen, diesen zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Normalerweise verstärken oder verringern die Spieler die Kampfwerte ihrer kämpfenden Einheiten bzw. des Helden. Sie dürfen nicht vergessen, dass sie während des Kampfes nur schnelle Effekte benutzen können.

5. Schaden zufügen

Nachdem alle gewünschten Tricks gespielt wurden, wird nun der Schaden zugefügt.

Zuerst erleiden beide am Kampf beteiligten Einheiten so viele Schadenspunkte wie der jeweilige Fernkampfangriffswert des Gegners beträgt.

Falls die Lebenspunkte einer Einheit auf null oder darunter gesunken sind, ist sie vernichtet und kommt sofort auf den Friedhof.

Falls beide Einheiten den Fernkampf überlebt haben, folgt nun der Nahkampf. Dafür gelten die gleichen Regeln wie für den Fernkampf, außer dass nun der Nahkampfangriffswert zugrunde gelegt wird.



Auch hierbei gilt: Falls die Lebenspunkte einer Einheit auf null oder darunter gesunken sind, ist sie vernichtet und kommt sofort auf den Friedhof.

Wenn eine Einheit einen Helden angreift, was das vorrangige Ziel ist, fügt sie diesem so viel Schaden zu, wie die Kombination aus Fernkampf- und Nahkampf-Angriffswert beträgt.

6. Den Verteidiger erschöpfen

Falls die verteidigende Einheit den Angriff überlebt, ist sie nun 1 Mal erschöpft.

7. Aufräumen

Entferne alle, zu dieser Kampfrunde zugehörigen, Angriffsmarker von den Karten. Die Schadens-/Lebenspunktemarker werden in diesem Schritt nicht entfernt.

WÄCHTER

Es gibt in diesem Spiel einige Schlüsselwörter, die bestimmen, ob eine Einheit angegriffen werden kann oder nicht oder ob eine Einheit den gegnerischen Helden direkt angreifen kann usw.

Jede Einheit im Bereitschaftszustand ist ein Wächter. Das bedeutet, dass Angriffe auf eine gegnerische Karte nur erklärt werden können, wenn es auf dem Schlachtfeld keine Wächter für diese Karte gibt.

Eine Einheit, mit welcher der Spieler nicht angreift, bleibt im Bereitschaftszustand und gilt als Wächter. Der Gegner muss also diese Einheit zuerst angreifen, bevor er andere angreifen kann.



Anders ausgedrückt heißt dies, dass der beste Schutz für den eigenen Helden und die übrige eigene Armee darin besteht, mit den eigenen Einheiten nicht anzugreifen.

Karten gelten nur dann als Wächter, wenn sie selbst in der Lage sind, einen Angriff auf eine angreifende Einheit zu erklären und die angreifende Einheit einen Angriff auf sie erklären kann.

Falls beispielsweise eine unsichtbare Einheit einen Angriff erklären will und der Gegner eine Einheit im Bereitschaftszustand hat, kann der Spieler das ignorieren und den gegnerischen Helden direkt angreifen, weil diese Einheit (ein potentieller Wächter) unsichtbare Einheiten nicht angreifen kann und deshalb nicht als Wächter für diesen Angreifer gilt.

EINE AKTIVIERBARE FÄHIGKEIT BENUTZEN

Jede Karte mit dauerhaftem Effekt im Bereitschaftszustand kann eine ihrer aktivierbaren Fähigkeiten nutzen. Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss der Spieler die Karte X Mal erschöpfen, wobei X die Zahl im Fähigkeitsaktivierungssymbol ist. Um die Handhabung zu unterstützen, hat eins der Drehsymbole immer die Farbe des entsprechenden Fähigkeitsaktivierungs-Symbol, sodass nach Nutzung der Fähigkeit das Drehsymbol dieser Farbe immer zum Spieler zeigt.

Die Nutzung von Fähigkeiten kann zusätzliche Kosten verursachen, die immer nach dem Wort "Zahle" rechts neben dem Fähigkeitsaktivierungs-symbol aufgeführt sind und ein Spieler muss alle genannten Ressourcen zahlen, um die Fähigkeit zu nutzen und ihre Effekte auszuführen.



Es gibt kein Limit für die Nutzung aktivierbarer Fähigkeiten. Andere Karteneffekte können es einem Spieler ermöglichen, die aktivierbare Fähigkeit einer Karte öfter als ein Mal während eines Spielzuges zu nutzen. (So kann z. B. mit einer Einheit zwei Mal in demselben Spielzug ein Angriff erklärt werden oder die Wirtschaftskraft des Helden mehrmals in demselben Spielzug genutzt werden.)



AUSFÜHRUNG DES KARTENTEXTES

Jede Fähigkeit, passiv oder aktiv, wird von Anfang bis Ende des Textes gelesen und währenddessen kontinuierlich ausgeführt. Falls ein bestimmter Effekt nicht ausgeführt werden kann, wird der Rest des Kartentextes ignoriert.

Falls mehrere Kartentexte gleichzeitig ausgelöst werden, wählt der aktive Spieler die Reihenfolge, in der er sie ausführt.

Wenn ein Kartentext zur Geltung kommt, muss der Spieler ein Ziel für dessen Effekt finden, falls es dafür ein zulässiges Ziel gibt.

Beispiel: Ein Spieler spielt eine Einheit mit der Schlachtfeld Fähigkeit, die den Nahkampf-Angriffswert einer anderen Einheit im nächsten Kampf um +1 erhöht. Als Reaktion darauf spielt der Gegner Karten auf den Spielstapel, die alle Einheiten des Spielers töten. Wenn der Spielstapel abgewickelt wird und die Schlachtfeld Fähigkeit ausgeführt wird, hat der Spieler keine eigenen Einheiten mehr dafür. Obwohl er das nicht möchte, muss der Spieler nun eine gegnerische Einheit als Zieleinheit wählen, der dieser Effekt zugute kommt und die ihren Nahkampf-Angriffswert nun um +1 erhöht - falls der Gegner eine dafür zulässige Einheit hat.



PASSIVE FÄHIGKEITEN

Karten mit dauerhaftem Effekt können passive Fähigkeiten haben. Passive Fähigkeiten sind als Kartentext genannt und leicht dadurch erkennbar, dass ihnen weder ein Fähigkeitsaktivierungssymbol noch ein Schlüsselwort vorausgeht.

Eine passive Fähigkeit ist ein dauerhafter Effekt, der andere Karten oder Spieler nur dann betrifft, wenn die Karte auf dem Schlachtfeld ist. Passive Fähigkeiten können auch dann ausgelöst werden, wenn die Karte im Erschöpfungszustand ist.





SPIELZUGENDPHASE ERKLÄREN

Sobald der Spieler beschließt, seine Hauptphase zu beenden, erklärt er das Ende seines Spielzuges und sein Gegner kann nun darauf reagieren, indem er beliebig viele schnelle Effekte spielt.

Zum Beispiel warten die Spieler üblicherweise mit der Nutzung der aktivierbaren Fähigkeiten ihrer Karten bis die Notwendigkeit ihrer Nutzung eintritt, aber falls solche Situationen nicht zustande kamen, können sie die Fähigkeiten zum Ende ihres Spielzuges nutzen, damit diese Fähigkeiten nicht vergeudet werden.

SPIELZUGENDPHASE

Ähnlich wie zu Beginn des Spielzuges können einige Karten auf dem Schlachtfeld Effekte haben, die zum Ende eines Spielzuges ausgelöst werden. Der aktive Spieler muss alle diese Effekte in beliebiger Reihenfolge ausführen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler alle Karten seines Decks und alle seine Handkarten verloren hat, womit dieser Spieler auch das Spiel verloren hat. Ein Spiel kann unentschieden ausgehen, falls beide Spieler alle ihre Karten gleichzeitig verlieren.

Ob das Spiel beendet ist oder nicht wird geprüft, nachdem alle Effekte des aktuellen Spielstapels ausgeführt wurden.



SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter dienen als Kurzbegriff für allgemeine Spieleffekte, die auf Karten genannt werden und sind textlich hervorgehoben, normalerweise zu Beginn eines Kartentextes. Im Folgenden werden die Schlüsselwörter erklärt.

SCHLACHTFELD

Nachdem die Karte von außerhalb des Schlachtfeldes auf das Schlachtfeld gelegt wurde, wird der Effekt dieser Fähigkeit ausgeführt.

TOD

Nachdem die Karte das Schlachtfeldes verlassen hat und auf den Friedhof gelegt wurde (nicht aus dem Spiel entfernt oder wieder auf die Hand genommen usw.) wird der Effekt dieser Fähigkeit ausgeführt.

WIEDERVERWERTUNG

Nachdem die Karte wiederverwertet wurde, wird der Effekt dieser Fähigkeit ausgeführt.

VERTEIDIGER

Verteidiger werden durch die Verteidigung nicht erschöpft. Wenn eine Einheit einen Verteidiger angreift, wird ein Verteidiger nicht anschließend an den Kampf 1 Mal erschöpft wie andere Karten.



Falls ein Verteidiger zusätzlich auch noch ein Wächter ist, hat er die höchste Priorität. Falls ein Spieler angreifen möchte, muss er den Wache haltenden Verteidiger als erstes angreifen, selbst wenn der Gegner weitere Wächter hat.

VOLLTREFFER

Der Effekt dieser Fähigkeit gilt, nachdem die Karte dem gegnerischen Helden Schaden zugefügt hat. Er gilt nur einmalig, auch falls die Karte mehr als 1 Schaden zugefügt hat.

UNSICHTBARKEIT

Unsichtbare Einheiten können normalerweise nicht das Ziel irgendeines Spieleffektes sein, weder durch den aktiven Spieler noch durch den Gegner. Das heißt insbesondere, dass der Gegner keinen Angriff auf eine unsichtbare Einheit erklären kann.

Andererseits können unsichtbare Einheiten gegnerische Wächter ignorieren und den gegnerischen Helden (oder eine beliebige gültige Einheit) direkt angreifen. Dies ist möglich, da eine Einheit, um ein Wächter zu sein, die angreifende Einheit angreifen können muss. Da unsichtbare Einheiten nicht sichtbar sind, wird diese Bedingung nicht erfüllt.

ENTTARNUNG

Wenn ein Spieler eine Karte mit dieser Fähigkeit kontrolliert (d. h., auf dem Schlachtfeld hat), können alle von ihm kontrollierten Einheiten unsichtbare Einheiten, inklusive seiner eigenen, sehen und als Ziel wählen. Gegnerische unsichtbare Einheiten können somit angegriffen werden und als Wächter gelten.



Beispiel: Wenn der aktive Spieler eine Karte mit Fähigkeit Enttarnung auf dem Schlachtfeld hat, macht diese alle unsichtbaren Einheiten (die des aktiven Spielers und die des Gegners) für alle Einheiten des aktiven Spielers sichtbar. Der aktive Spieler kann nun sowohl seine eigenen Einheiten als auch die des Gegners als Ziel bestimmen. Die unsichtbaren Einheiten des Gegners werden als Wächter gewertet und der aktive Spieler kann nun jede von ihm kontrollierte Einheit verwenden um jede unsichtbare Einheit des Gegners als Ziel zu bestimmen. Wenn der aktive Spieler keine Karte mit Fähigkeit Enttarnung mehr im Spiel hat, können unsichtbare Einheiten nicht mehr zum Ziel werden.

FLIEGENDE EINHEIT

Fliegende Einheiten können nur durch Einheiten angegriffen werden, deren Fernkampfangriffswert größer ist als 0, oder durch fliegende Einheiten.

Fliegende Einheiten müssen aktive fliegende Einheiten angreifen oder aktive fernkampffähige Einheiten, bevor sie andere Karten angreifen können. Fliegende Einheiten gelten nicht als Wächter für Einheiten, die nur einen Nahkampfangriffswert haben. Ebenso können Einheiten, die nur einen Nahkampfangriffswert haben, nicht als Wächter für fliegende Einheiten gelten. Das ergibt sich schon aus der Grundregel für Wächter, denn diese Einheiten können sich nicht gegenseitig angreifen.

KAMPF

Der Effekt dieser Fähigkeit tritt ein, sobald sich die Karte im Kampf befindet (nachdem der Angriff erklärt wurde und die Karte ein Angreifer oder das Ziel eines Angriffs ist).



SCHILD

Einheiten werden in einen Schild umgewandelt, wenn sie auf dem Schlachtfeld vernichtet werden, und Taktiken werden in einen Schild umgewandelt, wenn sie gespielt oder wiederverwertet werden. Wenn die Karten umgewandelt werden, werden sie offen unter das Deck des Spielers gelegt, anstatt auf den Friedhof gelegt oder aus dem Spiel entfernt zu werden. Wenn die oberste Karte des Decks eines Spielers ein Schild ist, kann er sie aus dem Spiel entfernen, um 1 Schaden abzuwehren, den sein Held sonst erleiden würde. Wenn ein Schild gezogen oder zur Schadensabwehr benutzt wird, wird die Karte aus dem Spiel entfernt (und kommt nicht auf den Friedhof).

INITIATIVE

Initiative ist eine optionale Erweiterung der Aktivierungskosten der Karte. Wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, kann er sich dazu entscheiden die Kosten der Initiative zu zahlen, um einen zusätzlichen Effekt auszulösen. Eine Karte kann mehrere Initiative-Effekte haben, wobei jede davon ihren eigenen Preis hat. Der Spieler muss nur für den Effekt zahlen, den er auch nutzen möchte. Die ignorierten Kosten müssen nicht gezahlt werden. Die Initiative-Effekte einer wiederverwerteten Karte können nicht verwendet werden.

LANGSAMER EFFEKT

Dieses Schlüsselwort ist nur auf Taktik-Karten zu finden und wandelt sie von einem schnellen Effekt in einen langsamen um. Ein Spieler kann eine solche Karte nur in seinem eigenen Zug und nicht als Reaktion ausspielen.



GEBRÄUHLICHE WÖRTER IM KARTENTEXT

Jede passive oder aktivierbare Fähigkeit einer Karte kann diese allgemein gebräuchlichen Wörter oder Sätze enthalten.

EINE KARTE ERSCHÖPFEN

Dies bedeutet, dass die Zielkarte um 90° im Uhrzeigersinn gedreht wird. Eine Karte kann nie mehr als 3 Mal erschöpft werden, daher wird jeder weitere Erschöpfungseffekt für eine Karte, die bereits 3 Mal erschöpft ist, ignoriert.

Beispiel: Wenn eine bereits 1 Mal erschöpfte Einheit Ziel eines Effektes wird, welcher die Einheit 3 Mal erschöpfen würde, wird die Einheit nur 2 Mal erschöpft. Die dritte Erschöpfung wird ignoriert.

EINE KARTE AUFFRISCHEN

Dies bedeutet, dass die Zielkarte um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird. Falls die Karte bereits im Bereitschaftszustand ist, wird dieser Effekt ignoriert.

Beispiel: Wenn eine 1 Mal erschöpfte Einheit Ziel eines Effektes wird, welcher die Einheit 2 Mal auffrischen würde, wird die Einheit nur 1 Mal aufgefrischt. Die zweite Auffrischung wird ignoriert.

KARTENBESITZER UND KARTEN-KONTROLLEUR

Kartenbesitzer ist der Spieler, der diese Karte zu Spielbeginn hatte, aber der Kontrolleur ist der Spieler, der die Fähigkeiten der Karte nutzen kann. Normalerweise ist der Spieler, der die Karte gespielt oder wiederverwertet hat, der Kartenbesitzer und Kontrolleur. Das kann sich jedoch durch manche Karteneffekte ändern.





EINE FÄHIGKEIT EINER ANDEREN KARTE NUTZEN

Manche Kartenfähigkeiten kopieren die Fähigkeiten anderer Karten. Das bedeutet, dass der Text der kopierten Fähigkeit so gilt, als sei er auf der kopierenden Karte selbst aufgedruckt. Falls ein Kartename genannt wird, ist damit immer noch die Karte gemeint, deren Fähigkeit kopiert wird.

BENUTZUNG DER KARTENNAMEN

Wenn eine Karte ihren eigenen Namen im Text enthält, meint sie damit immer sich selbst, niemals eine andere Karte mit dem gleichen Namen.

ZIELKARTE

Die Zieleinheit (oder Zielheld, Zieltechnologie) ist immer die Karte, auf welche der Effekt angewandt wird. Das kann auch die Karte selbst sein, falls nicht ausdrücklich anders angegeben.



DECKS ZUSAMMENSTELLEN

Außer mit zufällig zusammengestellten Decks, mit denen man sofort losspielen kann, können die Spieler ihre Decks auch selbst zusammenstellen und so das Spiel noch variationsreicher gestalten. Dadurch ergeben sich viele neue Möglichkeiten, die das Spielerlebnis noch steigern.

INDIVIDUELL ZUSAMMENGESTELLTE DECKS

Noch mehr Spieltiefe und Spielspaß haben die Spieler, wenn sie ihre Decks aus Karten dieses Grundspiels und anderen Karten aus Erweiterungen in folgenden einfachen Schritten selbst zusammenstellen:

Spielerdeck: Auch ein selbst zusammengestelltes Deck muss 24 Karten enthalten (Einheiten und Taktiken). Es ist jede Kombination erlaubt, aber keine Einheiten- oder Taktikkarte darf mehr als zwei Mal enthalten sein.

Heldendeck: Jeder Spieler wählt einen Helden und nimmt die 3 Heldenkarten. Es können nicht verschiedene Heldenstufen von verschiedenen Helden gewählt werden.

Technologiedeck: Jedes Technologiedeck kann bis zu 5 verschiedene Technologiekarten enthalten. Nur ein Exemplar einer Technologiekarte darf in dem Deck enthalten sein.



VARIANTE ZWEI GEGEN ZWEI

Außer dem klassischen Spiel 1 gegen 1 ist es auch möglich, 2 gegen 2 zu spielen. Um mit vier Spielern zu spielen, werden zwei Teams gebildet.

Für diese Variante gibt es ein paar Regeländerungen:

Gemeinsames Schlachtfeldseite

Die Spieler eines Teams benutzen alle Einheiten auf ihrer Seite des Schlachtfelds als wären sie eigene Einheiten. Das bedeutet, dass in der Auffrischungsphase alle Einheiten des Teams ein Mal aufgefrischt werden, auch die Einheiten des Teamkollegen.

Diese Regel ändert den Spielverlauf drastisch. Meist ist ein 4-Personen-Spiel schneller und mehr auf Spielkontrolle ausgerichtet, denn der Verlust der Spielkontrolle kann schnell zur Niederlage führen.

Gemeinsame Decks und Friedhöfe

Beide Spieler eines Teams benutzen dasselbe Deck mit 36 Karten. Die beiden Spieler ziehen und spielen Karten von diesem gemeinsamen Deck.

Beide Spieler eines Teams benutzen denselben Friedhof für die Wiederverwertung.

Gemeinsames Technologiedeck

Beide Spieler eines Teams benutzen dasselbe Technologiedeck, das bis zu 8 zufällig gewählte Karten enthalten kann.



Die beiden Spieler eines Teams können entscheiden, wer welche Technologie spielt, aber das Limit ist für beide Spieler unverändert - jeder Spieler kann maximal 3 Technologien gleichzeitig auf dem Schlachtfeld haben (ein Team darf also maximal 6 Technologiekarten haben).

Reihenfolge der Spielzüge

In jeder Spielrunde führen die Spieler ihre Spielzüge abwechselnd in dieser Reihenfolge aus:

1. Der Startspieler des ersten Teams.
2. Der Startspieler des zweiten Teams.
3. Der zweite Spieler des ersten Teams.
4. Der zweite Spieler des zweiten Teams.

Anfänglicher Wasservorrat

Beide Spieler des zweiten Teams beginnen mit jeweils 2 Wasser in ihrem Wasservorrat und beide Spieler des ersten Teams mit jeweils 0 Wasser in ihrem Wasservorrat.

Besitz und Kontrolle einer Karte

Beide Spieler eines Teams gelten als Besitzer aller Karten des Teams und kontrollieren diese auch. Wenn ein Effekt es erfordert den Besitzer oder den Spieler, der die Karte kontrolliert, zu bestimmen, können die Spieler entscheiden, wer von Ihnen für diesen Effekt die Rolle übernimmt.

In allen anderen Belangen wird das Spiel zu viert genauso gespielt, wie das Spiel für zwei Spieler. Es endet, sobald ein Team alle Karten seines Decks und beide Spieler alle ihre Handkarten verloren haben.



3-SPIELER-SPIEL

Wie auch bei der Variante 2 gegen 2 gelten die Regeln des Basisspiels mit einigen wenigen Änderungen.

Für das 3-Spieler-Spiel werden die folgenden Regeln geändert:

Das Deck eines Spielers

In dieser Variante starten die Spieler mit 28 Karten in ihrem Deck.

Primäres und sekundäres Ziel

Jeder Spieler hat sein eigenes primäres Ziel (den Spieler zu seiner Linken) und ein sekundäres Ziel (den Spieler zu seiner Rechten). Jeder Angriff, den ein Spieler erklärt, richtet sich zunächst gegen sein primäres Ziel. Wenn die angreifende Einheit den Angriff überlebt, kann der Spieler einen nachfolgenden Angriff gegen sein sekundäres Ziel erklären.

Im Idealfall kann eine Einheit also beiden Spielern oder deren Armeen Schaden zufügen.

Andere Effekte und Taktiken können auf jeden Spieler oder jede Karte im Spiel gespielt werden.

Wenn das primäre Ziel getötet wird, wird das sekundäre Ziel zum primären und das Spiel wird fortgesetzt.

Belohnungsdeck

Während des Spielaufbaus, wird ein Belohnungsdeck bestehend aus 4 unbekanntem, zufällig gewählten Karten (nur Einheiten und Taktiken) zusammengestellt. Das Deck wird verdeckt neben den Spielbereich gelegt.



Spielstapeländerungen

Wenn ein Spieler eine Karte auf den Spielstapel legt, hat sein primäres Ziel das Recht, als erstes zu reagieren und danach sein sekundäres Ziel als zweites.

Wenn während des Spiels ein Spieler eliminiert wird, nimmt der Spieler, dessen primäres Ziel der eliminierte Spieler war, das Belohnungsdeck und legt es unter sein Deck.

Wenn zwei Spieler zeitgleich eliminiert werden, gewinnt der überlebende Spieler und niemand erhält das Belohnungsdeck.

Wenn alle Spieler zeitgleich eliminiert werden, endet das Spiel mit einem Unentschieden.

SPIELAUTOR

Štěpán Štefaník

SPIELMATERIAL LAYOUT

Tomáš Grussmann, Rastislav Kubovič

SCHACHTELILLUSTRATION

Rastislav Kubovič

ILLUSTRATIONEN

Rastislav Kubovič, Alena Kubíková, Dominika Vernerová,
Jan Doseděl, Jan Kozelský, Ján Kuruc, Jan Novotný,
Jaromír Hřivnáč, Jiří Horáček, Le Rastislav, Lukáš Zídka,
Michal Kocourek, Pavel Baghy, Peter Polach, Petr Boháček,
Robin Mariančík, Roland Havran, Tomáš Grussmann, Tomáš Obluk

KORREKTURLESER

Matěj Štefaník, Michael Forder (NVS Gameplays),
Jason McReynolds

TESTSPIELER

Michael Rusňák, Pavel Cibulka, Patrik Malůš, Vojtěch Coufal,
Jan Krápek, Ondřej Krápek, Petr Dufka, Jan Horčica, Jakub Novák,
Antonín Vala, Roman Jošek, Ondřej Milo, Leoš Kašpara,
Pavel Mořický, Milan Ondryáš

DEUTSCHE REGEL

Ferdinand Köther, Andreas Eichwald

Ein besonderer Dank geht an alle Kickstarter-Supporter und alle Spieleschmiede. Ohne diese Unterstützung wäre dieses Projekt nicht möglich gewesen. Herausheben möchte ich außerdem die Sponsoren der Spieleschmiede:

Lukas Voigt,
Marc Rohroff,
Ralph Thumm und
Cornelius Heinicke.

Zum Schluss noch großer Dank an meine Familie, besonders meine Eltern, meine Frau und meine Tochter für ihre Unterstützung und Hilfe in jeder Hinsicht bei der Entwicklung dieses Spiels.

www.ronecardgame.com

