

AEON'S END

FÜR DIE EWIGKEIT!

SPIELANLEITUNG

Kennst du Aeon's End schon?
Super! Es gibt keine neuen Regeln -
du musst diese Anleitung also nicht lesen.
Sieh dir aber trotzdem das Glossar an -
es gibt neue Effekte auf den Karten!

EINLEITUNG

Das hier. Das ist nicht das Ende der Welt. Das ist doch längst geschehen. Das hier ist, was übrig blieb. Wir, hier tief unter der Erde, in der Feste der letzten Ruhe ... ständig kämpfen wir um den letzten Funken der Menschheit. Wir kämpfen gegen Das Namenlose. Fürchterliche Kreaturen, die uns das Letzte stehlen wollen, was wir noch haben: Unsere Hoffnung, den letzten Atemzug, das Funkeln in unseren Augen. Aber wir leisten Widerstand. Hier unten arbeiten wir an unserer Wiederauferstehung. Die Riss-Magier trainieren seit Aeonen, um ihre Macht zu mehren. Ihre dunkle Macht, die sie aus dem ziehen, was uns den Untergang beschert hat: den Rissen. Mit der Zauberkraft aus diesen Rissen bekämpfen wir die Namenlosen. Und wir werden siegreich sein. Ich weiß es.

-Erzählung von Nerva, Ausschnitt aus dem Werk „Die Überlebenden der Feste“

SPIELMATERIAL

328 KARTEN, DAVON:

214 SPIELERKARTEN, DAVON:

7 Kristalle (je 7 Karten), 14 Zauber (je 5 Karten), 6 Artefakte (je 5 Karten)



Vorderseite

Alle Karten aus diesem Grundspiel erkennst du an diesem Kürzel.

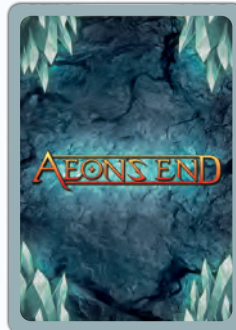
und 65 Startdeckkarten, aufgeteilt in:

40x Splitter, 16x Funken, 9 einzigartige Karten der Riss-Magier

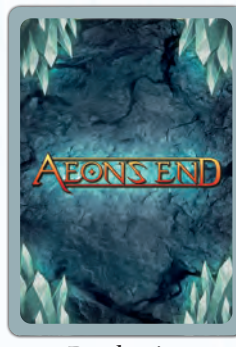


Vorderseite

Startdeckkarten erkennst du am Kürzel SD unten rechts auf jeder Karte.



Rückseite



Rückseite

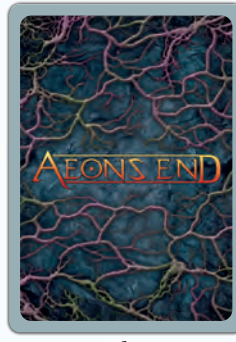
70 ERZFEIND-KARTEN, DAVON:

25 Allgemeine (9x Level 1, 8x Level 2, 8x Level 3)



Vorderseite

Für die Erzfeinde: 9x Schatten-Titan, 9x Riss-Furie, 18x Krone der Leere, 9x Schattenmantel-Magus



Rückseite



SCHATTEN-TITAN

An dem Namen hier unten erkennst du, zu welchem Erzfeind die Karten gehören.

4 Spielerübersichten



Vorderseite

Rückseite

13 Reihenfolgekarten



Vorderseite

Rückseite

27 Auswahlkarten



Vorderseite

Rückseite

Die Auswahlkarten kannst du im Spielaufbau verwenden. Sie helfen bei der Zusammenstellung der Vorräte.

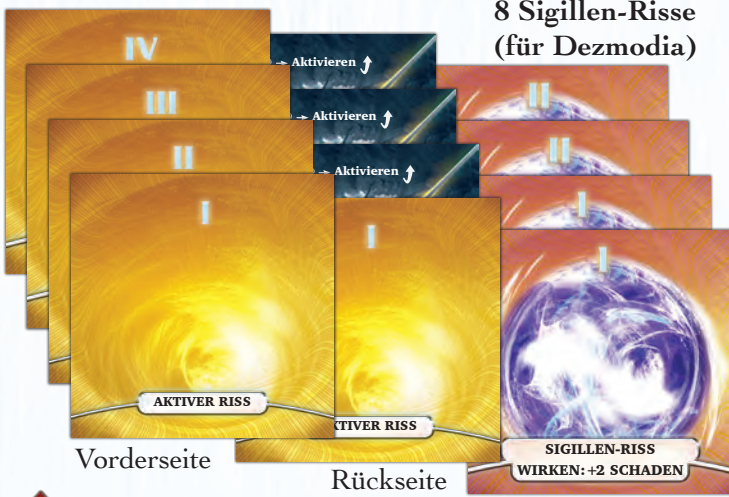
8 Riss-Magier-Tableaus



Vorderseite

Rückseite

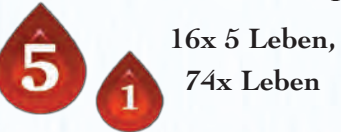
16 Risse (je 4 der Nummern I-IV)



Vorderseite

Rückseite

8 Sigillen-Risse (für Dezmodia)



16x 5 Leben,
74x Leben

10 Plättchen Trophäen
(für Quilius)



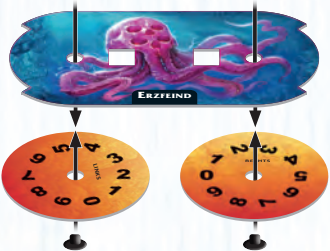
24 Zeitmarker



24 Energie



Vor der ersten Partie musst du die beiden Drehscheiben, wie hier angegeben, zusammenbauen.



Bist du Besitzer des ersten Aeon's End?
Für dich liegen hier auch 3 Austausch-Tableaus und 8 Karten bei (zu erkennen an W1-tausche sie aus!). Hinweis: Phaedraxa/Kadir waren nur Verständnisverbesserungen.



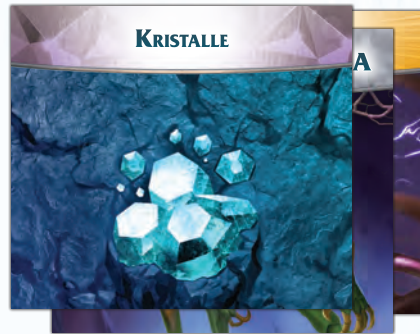
4 Erzfeind-Tableaus



Vorderseite

Rückseite

23 Kartentrenner



7 Reihenfolgeplättchen



15 Plättchen Anomalien (für die Riss-Furie)



9 Plättchen Schattenmäntel (für den Schattenmantel-Magus)



8 Fraß-Plättchen (für den Schatten-Titan)



Spielmaterial der Erweiterungen *Hinter der Finsternis* (W2-E1) & *Die Leere* (W2-E2) sowie des Basisspiels der 1. Welle (W1-BA)

Für die beiden Erweiterungen der zweiten Welle und des Basisspiels der 1. Welle findest du in diesem Grundspiel folgendes Spielmaterial:

16 Kartentrenner

45 Splitter (W1-BA)
12 Funken (W1-BA)



Mit den zusätzlichen Splitter und Funken könnt ihr nun die Startkarten aller Magier der 1. Welle fertig zusammengestellt lassen!

ZIEL DES SPIELS

Aeon's End ist ein kooperatives Spiel. Als Riss-Magier verteidigt ihr gemeinsam die *Feste der letzten Ruhe* – eure Heimat – vor den Machenschaften und Schergen eines Erzfeindes.

Um sofort zu gewinnen, müsst ihr:

- Das Leben des Erzfeindes auf **0** reduzieren.
- ODER
- Am Ende eines Zuges sowohl den **Erzfeind-Stapel** leer haben, als auch **keine MONSTER** und **keine PLÄNE** in der Auslage des Erzfeindes liegen haben (siehe S. 15/16).

Ihr verliert sofort, wenn:

- Die *Feste der letzten Ruhe* auf **0** Leben reduziert ist.
- ODER
- Alle Spieler **ERSCHÖPFT** sind (siehe S. 15/16).

SPIELAUFBAU

Hinweis: Wir erklären hier den Spielaufbau für das kooperative Spiel. Die Infos für das Solo-Spiel findest du auf Seite 19.

1

Jeder von euch wählt 1 Riss-Magier aus, den er spielen möchte. Nehmt euch das Riss-Magier-Tableau des gewählten Riss-Magiers und legt es vor euch aus. Links daneben lasst ihr jeweils Platz für euer Deck und rechts davon für euren Ablagestapel. Lasst auch oben Platz – hier werdet ihr in Kürze eure Risse platzieren.



2

Nun müsst ihr jeweils eure **STARHAND** und euer **STARTDECK** zusammenstellen. Dafür braucht ihr die Startdeckkarten mit dem **SD** rechts unten auf den Karten.



Seht nun auf eurem Riss-Magier-Tableau nach, welche Karten ihr genau benötigt. Es wird immer eine gewisse Kombination aus **Splittern** und **Funken** sein (das sind eure ersten schwachen Kristalle und Zauber), sowie **mindestens 1 einzigartige** Karte, die nur euer spezieller Riss-Magier hat.

Deine STARHAND: Mit diesen Karten auf der Hand beginnst du das Spiel. Suche einfach diese Karten heraus und nimm sie auf die Hand.

Dein STARTDECK: Um dein Startdeck zu bauen suchst du zunächst genau diese Karten heraus, die hier auf deinem Tableau angegeben sind. Dein Startdeck muss nun genau wie angegeben sortiert werden. Die Karten, die hier von links nach rechts angegeben stehen,



zeigen dir, wie du dein Startdeck „von oben nach unten“ **sortieren** musst. Achtung! Hast du dein Startdeck fertig sortiert, achte darauf es **nicht** zu mischen.

Hinweis: Wir werden es dir noch häufiger sagen – aber fangen wir schon mal an: dein Deck wird eigentlich nie gemischt! Das ist eines der besonderen Spielelemente von Aeon's End.

3

Nehmt euch nun die Risse, wie **oben** auf eurem Tableau angegeben. Jeder Riss-Magier hat **bis zu 4 Risse** – mit den römischen Zahlen I-IV (I, II, III, IV) durchnummeriert - mit denen er das Spiel beginnt.

Die meisten Riss-Magier starten mit mindestens 1 **aktiven** Riss und bis zu 3 **dunklen** Rissen unterschiedlicher Bündelung (=heller Bereich auf der Rückseite).



Für manche Riss-Magier:
Diese Position hat **keinen** Riss!

Quilius startet mit den Rissen I und II aktiv, und III und IV dunkel.

Die **Vorderseite** jedes Risses ist jeweils die **aktive** Seite. Die **Rückseite** ist die **dunkle** Seite.

Auf deinem Tableau erkennst du, wie du jeden Riss auslegen musst: Ist der jeweilige Riss **aktiv** (☀️), legst du ihn also mit der **Vorderseite nach oben** oberhalb deines

Riss-Magiers aus. Ist der Riss noch **dunkel**, zeigt das

Symbol an, wie du ihn **ausrichten** musst. Lege den Riss dann mit der **Rückseite nach oben** so ab, dass der **helle Bereich** in die **richtige Richtung** zeigt.

Hinweis: Was die Informationen auf den Rissen jeweils bedeuten, schauen wir uns später genau an.

4

Jeder Riss-Magier beginnt das Spiel mit **10 Leben**. Nimm dir entsprechend die Plättchen und lege sie auf den entsprechenden Bereich auf deinem Tableau.



5

Als nächstes müsst ihr **die Vorräte** auslegen. Die Vorräte sind **9 Kartenstapel**, aus denen ihr im Verlauf des Spieles neue Karten für eure Decks erwerben könnt.

Die Vorräte bestehen **immer** aus:

- 4 unterschiedlichen Stapeln von **Zauber**
- 3 unterschiedlichen Stapeln von **Kristallen**
- 2 unterschiedlichen Stapeln von **Artefakten**

*Hinweis: Welchen Kartentyp eine Karte hat, erkennt ihr am Typnamen unten auf der Karte und der Farbe der Karte: **Kristalle** sind lila, **Artefakte** sind blau und **Zauber** sind gelb.*



Jeder Stapel besteht stets aus **allen Karten des gleichen Namens**. Bei den Kristallen sind das je 7 Karten, bei den Artefakten und Zaubern je 5 Karten.



Legt die 9 Stapel in der Mitte des Spielbereichs aus, so dass ihr alle gut darauf zugreifen könnt.

Anfänger-Tipp! Für eure ersten Partien empfehlen wir dringend einen dieser beiden Vorschläge für die Zusammenstellung zu wählen:

Empfohlene Auswahl 1:

Zauber: Blitz-Kaskade, Feuerflut, Rückkehrer beschwören, Einäschern

Kristalle: Gefrorener Magmit, Vulkan-Schlacke, Unreiner Opal

Artefakte: Magier-Totem, Urzeitlicher Götze

Empfohlene Auswahl 2:

Zauber: Gedankenvertrauter, Entfachen, Sternenschmiede, Kristallisieren

Kristalle: Vulkan-Glas, Riss-Erz, Blut-Diamant

Artefakte: Stein-Kompass, Vortex-Handschuh

*Hinweis: Wenn ihr nicht die Qual der Wahl haben wollt, nehmt die **Auswahlkarten**, um die Zauber, Kristalle und Artefakte zufällig zu bestimmen!*

6

Jetzt ist es Zeit zu wählen, gegen welchen **Erzfeind** ihr spielen wollt! Jeder Erzfeind hat auf der Rückseite seines Tableaus einen **Schwierigkeitsgrad** von 1-10 angegeben. Ihr könnt euch daran orientieren, um euer Spielerlebnis auf die gewünschte Herausforderung anzupassen!

Wählt den Erzfeind aus und legt das passende Tableau an eine Seite des Spielbereichs. Lasst **darunter** etwas Platz für die **Auslage** des Erzfeindes und **daneben** etwas Platz für seinen **Erzfeind-Stapel**, den ihr gleich bauen müsst.



Achtung: Auf der Rückseite des Tableaus befinden sich noch Spielaufbau-Anweisungen für den Erzfeind. Diese führt ihr erst in *Schritt 8* aus!

Anfänger-Tipp! Für eure erste Partie solltet ihr gegen den Schatten-Titan antreten. Er hat wenige Sonderregeln, ist aber trotzdem eine große Herausforderung!



7

DEN ERZFEIND-STAPEL BAUEN

Der Erzfeind-Stapel ist die treibende Kraft: alle Angriffe, Pläne und Monster, die euch der Erzfeind entgegen wirft! Der Stapel besteht immer aus den **ALLGEMEINEN** Karten **und** den speziellen Karten des gewählten Erzfeindes. Wie ihr diesen Stapel zusammenbaut, hängt von der **Anzahl der Spieler** ab – denn sowohl die allgemeinen als auch die speziellen Karten gibt es in **3 Leveln**, die die steigende Bedrohung des Erzfeindes darstellen.

Das ist das Level der Karte.



Hier seht ihr, ob es eine allgemeine Karte oder die spezielle Karte eines bestimmten Erzfeindes ist.

Geht wie folgt vor, um den Erzfeind-Stapel zu bauen:

1. Nehmt **alle ALLGEMEINEN** Karten dieses Grundspiels und sortiert sie nach den **3 Leveln** in **3 Stapel**. Mischt jeden Stapel gut durch.
2. Nehmt **alle** Karten mit dem **Namen des gewählten Erzfeindes** und sortiert sie nach den **3 Leveln** in **3 Stapel**.
3. Zieht **verdeckt** von den **ALLGEMEINEN** Karten so viele Karten von jedem Level, wie angegeben. Legt sie als **3 Stapel** beiseite. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.

ALLGEMEINE Karten	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER
Level 1	3	5	8
Level 2	5	6	7
Level 3	7	7	7

4. Nehmt jeweils **alle** speziellen Karten des Erzfeindes **jedes Levels** und mischt diese jeweils in die verdeckten vorbereiteten Level-Stapel der **ALLGEMEINEN** Karten.

8 Schaut nun noch einmal auf der Rückseite des Erzfeind-Tableaus nach. Führt jetzt die „Im Spielaufbau“-Anweisungen dort aus.

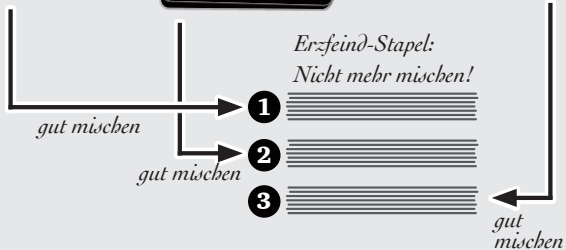
9 Nehmt nun noch das Drehrad für den Erzfeind und stellt darauf seine Lebenspunkte ein, wie auf dem Erzfeind angegeben. Legt es oberhalb des Erzfeind-Tableaus ab.



10 Jetzt nehmt ihr auch das Drehrad für die *Feste der letzten Ruhe* und stellt es auf **30 Leben** ein. Legt es ebenfalls oberhalb des Erzfeind-Tableaus ab.



5. Baut den Erzfeind-Stapel dann, indem ihr die Level-3-Karten **ganz nach unten** legt, **darauf** die Level-2-Karten legt und **zuoberst** die Level-1-Karten legt. **Achtung! Jetzt nicht mehr mischen!**



Legt den so vorbereiteten Stapel zum Schluss verdeckt links neben dem Erzfeind ab.

11 Verteilt zufällig 1 Reihenfolgeplättchen an jeden Spieler. Nutzt dabei nur die Plättchen für eure Anzahl an Spielern.



Beispiel: Ihr spielt zu dritt, nutzt also die Plättchen 1, 2 und 3.



Variante: Schwierigeres Spiel mit 3 Spielern

Möchtet ihr eine etwas schwierigere Partie, verwendet das „Keine Wahl“-Plättchen und gebt es zufällig an einen Spieler. Die Auswirkung dieses Plättchens erklären wir auf Seite 8 bei *Ein neuer Zug*.

Variante: Einfacheres Spiel mit 4 Spielern: Statt an jeden Spieler ein Reihenfolgeplättchen zu verteilen, verwendet diese Plättchen.



Legt das $\frac{1}{2}$ Plättchen zwischen zwei nebeneinandersitzende Spieler und das $\frac{3}{4}$ Plättchen zwischen die anderen beiden Spieler. Die Auswirkung dieser Plättchen erklären wir auf Seite 8 bei *Ein neuer Zug*.

12 REIHENFOLGEDECK BAUEN

Das Reihenfolgedeck hängt von der Anzahl Spieler ab:



und immer: +

Übrige Karten kommen zurück in die Schachtel. Mischt das Deck nun gut und legt es verdeckt aus!

Verwendet ihr die Variante für das einfachere Spiel mit 4 Spielern?

Verwendet statt den normalen Karten die zwei $\frac{1}{2}$ und $\frac{3}{4}$ Spieler-Reihenfolgekarten.

13 Ehrenwerte Riss-Magier, bevor es gleich mit dem Schritt *Ein neuer Zug* losgehen kann, lest euch nun noch einmal genau alle **BESONDEREN REGELN** auf der **Vorderseite des Erzfeindes** durch, die für diese Partie gelten!

SPIELABLAUF

Aeon's End hat keinen normalen Rundenablauf. Stattdessen bestimmt das Reihenfolgedeck immer, wer als nächstes am Zug ist. Zu Spielbeginn und nach Ende jedes Zuges, wird stets eine neue Reihenfolgekarte vom Reihenfolgedeck gezogen,

um zu sehen, wer dran ist: Der gezogene Spieler oder der Erzfeind! Je leerer das Reihenfolgedeck wird, desto besser könnt ihr also planen – immer wahrscheinlicher wisst ihr, wer drankommen wird!

EIN NEUER ZUG

Zieht 1 Karte vom Reihenfolgedeck, dann überprüft:

Ist es eine Spieler-Reihenfolgekarte?

Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und dieser Spieler führt seinen SPIELER-ZUG aus.

Ist es eine Erzfeind-Reihenfolgekarte?

Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und führt für den Erzfeind den ERZFEIND-ZUG aus.

Habt ihr im Spiel mit 3 Spielern die Karte „Eure Wahl“ gezogen?

Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und wählt 1 Spieler von euch aus, der jetzt seinen SPIELER-ZUG ausführt.

Generell gilt: Wenn ihr eine Karte vom Reihenfolgedeck ziehen oder aufdecken müsst und das Deck leer ist, **mischt** den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neues Reihenfolgedeck bereit.

Verwendet
ihr die Variante für

ein schwierigeres Spiel mit 3 Spielern?

Wenn ihr die Karte „Eure Wahl“ zieht, könnt ihr nicht wählen, wer am Zug sein soll. Stattdessen ist es der Spieler, bei dem das „Keine Wahl“-Plättchen liegt. Nachdem dieser Spieler seinen SPIELER-ZUG ausgeführt hat, gibt er das Plättchen an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Verwendet
ihr die Variante für ein
einfacheres Spiel mit 4 Spielern?

Wenn ihr die Karte $\frac{1}{2}$ oder $\frac{3}{4}$ zieht, überprüft jeweils, wo das entsprechende $\frac{1}{2}$ bzw. $\frac{3}{4}$ Reihenfolgeplättchen liegt. Liegt es noch zwischen zwei Spielern, dürfen diese beiden Spieler unter sich entscheiden, wer seinen SPIELER-ZUG ausführt. Dann legt dieser Spieler das Plättchen auf seinen Riss-Magier. Wird erneut die entsprechende Karte gezogen, haben diese beiden Spieler keine Wahl mehr – der andere Spieler führt nun seinen SPIELER-ZUG durch. Dann legen diese beiden Spieler das Plättchen wieder zwischen sich aus.

EIN SPIELER-ZUG

Schritt 1: Zauber wirken

Wirke die Zauber, die an deine Risse gebunden sind.

Schritt 2: Aktionen ausführen

Führe Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.

Schritt 3: Karten ziehen

Wirf alle ausgespielten Artefakte und Kristalle in deinem Spielbereich ab und ziehe Karten von deinem Nachziehstapel bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast.

DER ERZFEIND-ZUG

Schritt 1: Effekte abhandeln

Handelt die Effekte von Monstern und Plänen in der Auslage des Erzfeindes ab.

Schritt 2: Erzfeind-Aktion

Zieht 1 neue Erzfeind-Karte vom Erzfeind-Stapel und führt sie aus.

Wie Karten funktionieren

Egal ob es sich um eine Spieler- oder eine Erzfeind-Karte handelt, bei *Aeon's End* gibt es ein paar Grundregeln über die Karten, die ihr vorab wissen müsst:

- **Vollständig abhandeln:** Eine ausgespielte Karte musst du vollständig (und soweit wie möglich) abhandeln, bevor du die nächste Karte ausspielst bzw. bei Erzfeind-Karten abhandelst/ noch eine ziehst.
- **Absatz für Absatz, Punkt für Punkt:** Absätze trennen Effekte. Jeder Absatz auf einer Karte ist ein eigener Effekt, den du vollständig abhandeln musst, bevor du zum nächsten Absatz auf der Karte gehst.
- **1 Oder wählen:** Gibt dir eine Karte 2 oder mehr Oder-Optionen **musst** du 1 davon wählen - im Zweifel auch immer die, die du am meisten ausführen kannst!

Besonderer Hinweis:

Manche Spielerkarten verwenden in Effekten das Wort „gerade“ (z.B. „Gerade ausgespielt“). Hier ist dein gesamter gerade gespielter Spielerzug gemeint. Eine genauere Zeitbeschränkung gibt es nicht.

Hinweis: Ein ausführliches Glossar aller spielrelevanten Formulierungen auf Zaubern, Artefakten, Kristallen, Erzfeind-Karten und vielem mehr findet ihr ab der vorletzten Seite dieser Spielanleitung.



Beispiel: Jede dieser Karten hat 2 Absätze. Jeder Absatz muss vollständig ausgeführt werden, bis du zum nächsten Absatz gehst und diesen ausführst.



Ein SPIELER-ZUG im Detail

Schritt 1: Zauber wirken

In einer Reihenfolge deiner Wahl:

- Du **darfst** Zauber **wirken**, die an deine **aktiven** Risse gebunden sind.
- Du **musst** Zauber **wirken**, die an deine **dunklen** Risse gebunden sind.

Wie funktionieren die Risse?

Jeder Riss-Magier hat **bis zu 4 Risse** – mit den römischen Zahlen I-IV (I, II, III, IV) durchnummeriert - mit denen er das Spiel beginnt.

Risse sind doppelseitig: Auf der Vorderseite ist der Riss aktiv. Auf der Rückseite ist er noch dunkel.

Risse brauchst du für deine Zauber. Zauber müssen in deinem Zug im Schritt 2: **Aktionen ausführen** immer erst an einen Riss **gebunden** werden – du wirkst sie nicht direkt aus deiner Hand! Erst wenn du dann erneut am Zug bist, darfst du diese an Risse gebundenen Zauber in deinem Schritt 1: **Zauber wirken** tatsächlich nutzen, um ihre Effekte auszuführen. Dann wird der Zauber darauf abgelegt.

Dunkle Risse müssen erst **gebündelt** bzw. direkt **aktiviert** werden, damit sie zu aktiven Rissen werden und du sie wirklich richtig nutzen kannst. Die aktiven Risse III und IV erhöhen sogar den Schaden der an sie gebundenen Zauber. Und natürlich gilt: ist ein Riss erst einmal aktiv, bleibt er das bis zum Ende des Spiels!

Riss ist aktiv.



Riss ist noch dunkel.

Wie wirke ich einen Zauber?

Um einen Zauber zu wirken: Lege den Zauber direkt auf deinen Ablagestapel, dann führe den Effekt aus, wie er bei WIRKEN: angegeben ist.

Besonderheiten bei *Zauber wirken*:

Zauber mit Extrakosten

Manche Zauber fragen nach, ob du **optional** zusätzliche Kosten begleichen möchtest. Du musst das nicht tun! Es ist deine Wahl. Tust du es aber, und bezahlst die verlangten Extrakosten, erhältst du den zusätzlichen Effekt (wie z.B. gratis Risse bündeln).

Zauber anderer Spieler wirken

Erlaubt dir ein Spieleffekt den Zauber eines anderen Spielers zu wirken, gilt alles was sich auf diesem Zauber auf „du“, „deiner“, „Wähle“, „Erhalte“ etc. bezieht, nun für dich! Das gilt besonders für jegliche Extrakosten oder wenn es etwa um die Anzahl aktiver Risse geht. Es gilt aber nicht für Effekte, die sich auf „diesen Riss“ beziehen – hier geht es um den tatsächlichen Riss des anderen Spielers.

Selbst wenn du den Zauber eines anderen Spielers wirkst, geht dieser natürlich trotzdem auf den Ablagestapel des anderen Spielers.



Die Blitz-Kaskade hat Extrakosten, die du begleichen kannst: Wenn du 1 Karte abwirfst, darf ein Spieler gratis einen Riss bündeln!

Einem Monster/Erzfeind Schaden zufügen

Wie füge ich Schaden zu? Jeder Kartentext „Füge X Schaden zu.“ ist eine eigene **Schadensquelle**. Um Schaden zuzufügen, wählst du für jede Quelle **1 Ziel** aus und fügst ihm den angegebenen Schaden zu. Schaden aus 1 Quelle kann **niemals aufgeteilt** werden.



- **Fügst du dem Erzfeind Schaden zu?** Reduziere sein Drehrad um den zugefügten Schaden.
Nicht vergessen: Sobald der Erzfeind 0 Leben hat, habt ihr sofort gewonnen.
- **Fügst du einem Monster Schaden zu?** Entferne entsprechend Leben. Sobald das Monster kein Leben mehr hat, lege es auf den Ablagestapel des Erzfeindes. Übriger Schaden verfällt.

Das ist die Anzahl Leben, die ein Monster hat. Immer wenn ein Monster erscheint, platziert ihr so viel Leben auf dem Monster, wie hier angegeben ist.

+X Schaden: Spieleffekte können erhöhen, wie viel Schaden zugefügt wird. Entweder bei sich selbst, oder auch bei anderen Zaubern. Das ist **zusätzlicher** Schaden. Das ist **keine** neue Schadensquelle, sondern verstärkt nur. Diese Effekte erhöhen jeweils den Schaden **jeder Quelle** auf einer Karte.

Achtung: Das gilt auch für Zauber, die eigentlich keinen Schaden zufügen. Stelle dir dafür vor, dass auf solchen Zaubern immer auch „Füge 0 Schaden zu“ stehen würde.

Hinweis: Die aktiven Risse III und IV jedes Spielers haben eingebauten zusätzlichen Schaden für Zauber, die an sie gebunden werden!

Beispiel zusätzlicher Schaden: Der Kartentext besagt: Füge 1 Schaden zu. Füge dem Erzfeind 2 Schaden zu. Hast du einen Effekt, der +1 Schaden zufügt (wie zum Beispiel der aktive Riss III) erhöht das für beide Quellen den Schaden: Du würdest also erst 2 Schaden zufügen und dann 3 Schaden.

Schritt 2: Aktionen ausführen

Jetzt darfst du die folgenden Aktionen so oft du kannst und möchtest ausführen (auch mehrfach):

Spiele 1 Kristall

Spiele 1 Kristall von deiner Hand in deinen Spielbereich.

Kristalle sind deine Hauptquelle für die Währung Aetherium (☉). Aetherium, das du durch Ausspielen von Karten oder Effekten in deinem Zug generierst, kannst du innerhalb deines Zuges beliebig erhalten und ausgeben. Aetherium wird aber **nicht angespart**: Am Ende deines Zuges verfällt all dein Aetherium, das du nicht ausgegeben hast.

Hinweis: Es ist möglich Kristalle für ihr Aetherium auszuspielen, obwohl du es nicht ausgibst. Das ist eine gute Möglichkeit die Karte von der Hand loszuwerden, um in Schritt 3 mehr neue Karten zu ziehen.

Spiele 1 Artefakt

Spiele 1 Artefakt von deiner Hand in deinen Spielbereich.

Artefakte liefern dir sofortige Effekte, wenn du sie ausspielst. Du musst ihre Effekte soweit wie möglich vollständig ausführen, wenn du sie ausspielst.

Erwirb 1 Karte

Erwirb 1 Karte von einem der Vorräte. Bezahle dafür mit Aetherium (☉), das du von Kristallen (oder anderen Quellen wie Zaubern) erhalten hast. Du wirfst dabei keine Karten aus deinem Spielbereich ab – dein aktuelles Aetherium ist eine „virtuelle Währung“, die du dir während deines Zuges merken musst.

Was eine Karte im Vorrat an Aetherium kostet, steht jeweils rechts oben auf jeder Karte.

Hast du eine Karte erworben, legst du sie **sofort** auf deinen **Ablagestapel**.

Besonderheiten beim Erwerb von Karten:

Manche Spieleffekte geben dir „exklusives“ Aetherium, das du nur zum Erwerb von speziellen Kartentypen verwenden darfst. Achte gut darauf!

Erhalte 1 Energie

Bezahle 2 ☉, um 1 Energie zu erhalten.

Lege die Energie auf ein freies Feld der Energieleiste auf deinem Riss-Magier. Du kannst nie mehr Energie besitzen, als du Felder auf der Energieleiste besitzt.

Artefakte und Kristalle

spielst du in einen **separaten Spielbereich** vor dir aus. Es ist wichtig, dass du diese Karten dabei noch nicht auf deinen Ablagestapel legst – das passiert immer erst in Schritt 3 deines Zuges.

Artefakte und Kristalle können wie Zauber Extrakosten haben, die du **optional** begleichen kannst, um einen Zusatzeffekt zu erhalten.



Energie und deine einzigartige Spezialfähigkeit

Jeder Riss-Magier hat eine **einzigartige Fähigkeit**. Was diese Fähigkeit erlaubt und wann du sie genau einsetzen kannst, ist bei jedem Riss-Magier anders. Doch alle haben sie gemeinsam: **Die Energieleiste muss vollständig mit Energie geladen sein**. Sobald das der Fall ist, darfst du die Fähigkeit zu dem **angegebenen Zeitpunkt** nutzen.

Sobald du die Fähigkeit nutzt, wirfst du **alle Energie** darauf wieder ab. Willst du die Fähigkeit erneut nutzen, musst du auch erneut die Energieleiste vollständig geladen haben.

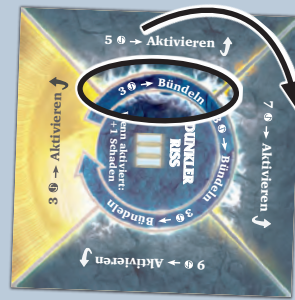


Bündele 1 deiner dunklen Risse

Um einen dunklen Riss aktiv zu machen, kannst du ihn bündeln.

Was es dich an Aetherium (⚡) kostet einen Riss zu bündeln, steht jeweils **oben mittig im Pfeil** auf jedem Riss. Du musst Risse nicht in Reihenfolge bündeln, sondern darfst jeden deiner Risse dafür wählen. Risse können auch beliebig oft in deinem Zug gebündelt werden, wenn du das bezahlen kannst.

Um einen Riss zu bündeln, drehst du ihn eine viertel Umdrehung im Uhrzeigersinn (also in Pfeilrichtung).



Diesen Riss zu bündeln kostet 3 ⚡. Dann drehst du ihn eine viertel Umdrehung im Uhrzeigersinn.

Ist jedoch der gelbe Bereich schon nach oben ausgerichtet, wenn du einen Riss bündelst, **aktivierst** du ihn damit sofort! Drehe ihn auf die Vorderseite!

Beachte: Das Bündeln deiner Risse kostet nur etwas, wenn du es mit dieser Aktion tust! Fordern dich Spieleffekte dazu auf einen Riss zu bündeln, ist das **immer gratis!**

Aktiviere 1 deiner dunklen Risse

Du musst einen Riss nicht erst bis zur Aktivierung bündeln – du kannst ihn auch **direkt aktivieren** und so auf die Vorderseite drehen. Was es dich an Aetherium kostet einen Riss direkt zu aktivieren, steht immer direkt oben auf dem Riss.

Hinweis: Die Aktivierungskosten verringern sich jedes Mal, wenn du einen Riss bündelst!



Binde 1 Zauber an einen aktiven/gerade gebündelten Riss

Bevor du einen Zauber in deinem Schritt 1: *Zauber wirken* auch tatsächlich wirken kannst, muss der Zauber auf deiner Hand erst an einen Riss gebunden werden. Das tust du mit dieser Aktion.

Zauber darfst du **nur** an deine **freien aktiven** Risse binden, **oder** an einen dunklen Riss, aber nur, wenn du ihn gerade erst in **deinem Spieler-Zug** gebündelt hast.

Hinweis: Manche Zauber erlauben es dir schon in deinem Schritt 1: Zauber wirken einen deiner dunklen Risse zu bündeln. Das zählt hierfür auch, solange das alles in deinem Spieler-Zug passiert ist.

An jeden Riss kann immer nur **1 Zauber** gebunden werden und du darfst dafür natürlich immer nur an deine eigenen Risse binden. Beachte: Spieleffekte (Beispiel: die Spezialfähigkeit von *Kadir*) können diese Regel natürlich ändern!

Hinweis: Wenn du einen Zauber an einen Riss bindest, heißt das nicht, dass er nun für den Rest der Partie dort liegt. Es bedeutet nur, dass er dort liegt, bis du ihn wirkst. Beim nächsten Mal könntest du einen ganz anderen Zauber an diesen Riss binden.

Besonderheiten:

Manche Zauber müssen an zwei aneinandergrenzende Risse gebunden werden – es liegt dann also 1 Zauber auf 2 Rissen und blockiert damit beide Risse. **Aneinandergrenzend** bedeutet immer, dass diese beiden Risse tatsächlich nebeneinander liegen, wie z.B. die Risse I und II oder II und III etc.

Manche Zauber haben einen besonderen Effekt, der nur gilt solange der Zauber an einen Riss gebunden ist. Du erkennst einen solchen Effekt am Wort **GEBUNDEN:**. Solche Effekte geben auch an, **wann** und **wie oft** du sie verwenden darfst. Das kann auch schon der Fall sein, direkt nachdem du sie an einen Riss gebunden hast!

Verhindere 1 Plan

Im Verlauf der Partie werdet ihr mit den PLÄNEN der Erzfeinde konfrontiert. Das sind besondere Erzfeind-Karten. Viele von ihnen können **verhindert** werden. Um einen PLAN zu verhindern, musst du das tun oder bezahlen, was der PLAN in der Auslage des Erzfeindes angibt.

Tust du das, wirf den PLAN auf den Ablagestapel des Erzfeindes.

VERHINDERN: Wähle 1 deiner gebundenen Zauber mit ❶-Kosten von 5 oder mehr. Zerstöre ihn und 1 Riss, an den er gebunden ist.

Schritt 3: Karten ziehen

Diesen Schritt musst du in folgender Reihenfolge abhandeln:

- 1. Karten aus dem Spielbereich abräumen:**
Alle Artefakte und Kristalle, die du in diesem Zug ausgespielt hast, räumst du zunächst zusammen. Achtung: **Ungespielte** Kristalle, Artefakte und Zauber **musst** du auf der Hand behalten!

Diese zusammengeräumten Karten legst du nun in einer **Reihenfolge deiner Wahl** auf deinen Ablagestapel - egal in welcher Reihenfolge du sie in deinem Zug ausgespielt hast.
- 2. Auf 5 Karten nachziehen:** Ziehe Karten von deinem Deck, bis du wieder **5 Karten** auf der Hand hast.

Dein Deck ist leer? Achtung! Du darfst deinen Ablagestapel jetzt **nicht** mischen! Stattdessen drehst du deinen Ablagestapel einfach um und legst ihn mit der Rückseite nach oben als neues Deck bereit.



Das tust du immer, wenn dein Deck leer ist – also auch, wenn du durch andere Spieleffekte Karten ziehen musst, wenn dein Deck leer ist.

Der Ablagestapel wird einfach umgedreht, um das neue Deck zu bilden.

Tutorial-Modus

In diesem Schritt versteckt sich der anspruchsvollste Mechanismus in *Aeon's End*: Das Planen der Kartenreihenfolge und das Blockieren von Karten auf der Hand kann in den ersten Partien für ziemlich viel Frust sorgen - dafür haben wir einen **Tutorial-Modus** eingebaut, den wir auf den Spielerübersichten **grün umrahmt** haben - und den wir für die ersten Partien *dringend* empfehlen:

Beim Abräumen: **Ungespielte Artefakte & Kristalle** von deiner Hand darfst du ebenfalls noch **mit abwerfen** und musst sie nicht auf der Hand behalten. Das gilt weiterhin aber nicht für Zauber!

Wenn du schon ein paar Partien hinter dir hast, bist du bereit für die volle Härte des Spiels und kannst diesen Tutorial-Modus hinter dir lassen!

Besonderheiten des Decks und des Ablagestapels:

- **Niemals mischen:** In diesem Spiel wirst du dein Deck nie mischen, außer ein Spieleffekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Du darfst dir jederzeit deinen Ablagestapel **ansehen**, darfst ihn aber **nicht neu anordnen**.
- Du darfst dir dein Deck **nicht** ansehen.
- Es gibt kein Handkartenlimit. Solltest du bereits mehr als 5 Karten haben oder darfst du mehr Karten ziehen, musst du diese nicht abwerfen.

Ausführliches BEISPIEL FÜR EINEN GESAMTEN SPIELER-ZUG

SCHRITT ZAUBER WIRKEN



Für dieses Beispiel sind schon eine ganze Reihe von Zügen gespielt worden und Annika ist jetzt wieder am Zug. An ihren Riss I ist ein *Funken* gebunden und an ihren Riss III der Zauber *Entfachen*.

Den Zauber *Entfachen* muss sie nicht sofort wirken – sie kann sich auch entscheiden, ihn gebunden zu lassen. Das wird Annika auch tun, da der Zauber einen GEBUNDEN:-Effekt hat. Das ist ein besonderer Effekt, den Annika nur nutzen kann, solange der Zauber noch an einen Riss gebunden ist. Sie lässt ihn also gebunden und wirkt nur den *Funken*. Wirkt man einen Zauber, kommt er auch immer sofort auf den eigenen Ablagestapel.

Sie könnte dem Erzfeind mit dem *Funken* Schaden zufügen – aber das wäre nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Es liegt nämlich auch das Monster *Das Omen* aus. Dieser hat einen DAUERHAFT:-Effekt, der jeden Schaden auf 1 reduziert. Perfekt also für einen *Funken*, besonders da *Das Omen* nur noch 1 Leben hat. Mit dem *Funken* fügt sie ihm also 1 Schaden zu. *Das Omen* verliert sein letztes Leben und kommt auf den Erzfeind-Ablagestapel. Fertig - Zeit für ihre Aktionen!



SCHRITT AKTIONEN AUSFÜHREN

Für diesen Schritt hat Annika schon einen perfekten Plan im Kopf! Zuerst spielt sie *Urzeitlicher Götze* in ihren Spielbereich aus.

Damit bündelt Annika ihren Riss IV - weil sie sich hier auch selbst wählen darf. Da der gelbe Aktivierungsbereich schon ganz oben ist, aktiviert sie diesen Riss damit sofort und dreht ihn auf die Vorderseite.



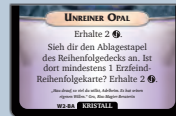
Super! Ab jetzt machen an diesen Riss gebundene Zauber I zusätzlichen Schaden!



Als nächstes möchte Annika noch *Gedankenvertrauter* aus dem Vorrat kaufen. Doch dieser Zauber kostet 3 ⚡. Annika spielt als erste Karte *Gefrorener Magmit* und erhält 2 ⚡.



Doch das reicht noch nicht. Da sie sowieso all ihr Aetherium ausgeben will, spielt sie auch gleich die beiden *Unreinen Opale* aus. Jeder bringt ihr 2 ⚡. Aber es ist noch mehr möglich! Der Kristall fragt, ob im Ablagestapel der Reihenfolgekarten 1 Erzfeind-Reihenfolgekarte liegt.



Das trifft zu! So erhält sie statt nur 2 ⚡ gleich 4 ⚡ für jeden *Unreinen Opal*. So hat sie insgesamt nun 10 ⚡.

Sie kauft sich den Zauber *Gedankenvertrauter* für 3 ⚡. Diesen müsste sie jetzt sofort auf den Ablagestapel legen. Aber durch den Effekt des *Gefrorenen Magmits* legt sie *Gedankenvertrauter* oben auf ihr Deck.



Annika hat noch 7 ⚡ übrig. In der Auslage liegt noch der PLAN *Tödlicher Mahlstrom*. Dessen Verhinderung kostet 7 ⚡.



Perfekt! Sie gibt die übrigen 7 ⚡ aus und legt *Tödlicher Mahlstrom* auf den Erzfeind-Ablagestapel. Der PLAN ist verhindert!

Annika hat noch einen *Funken* auf der Hand. Der GEBUNDEN:-Effekt von *Entfachen* erlaubt, noch 1 weiteren *Funken* hier hin zu binden - obwohl das sonst nicht erlaubt wäre! Sie bindet also den *Funken* noch an Riss III.

SCHRITT KARTEN ZIEHEN

Annikas Spieler-Zug ist fast zu Ende. Zeit aufzuräumen! Zunächst muss sie alle Karten im Spielbereich zusammenräumen.

Den neu gekauften Zauber *Gedankenvertrauter* konnte sie durch den Effekt des *Gefrorenen Magmits* oben auf ihr Deck legen, wird ihn also beim Nachziehen gleich auf die Hand bekommen.

Annika überlegt sich also, welche Karten sie zusammen mit diesen Karten später ziehen möchte (es wird ja nicht gemischt!), da sie jetzt die Reihenfolge bestimmen darf, in der die Karten aus ihrem Spielbereich abgelegt werden. Sie legt *Urzeitlicher Götze* zuerst ab, dann ihre beiden *Unreinen Opale* und zuletzt *Gefrorener Magmit*.

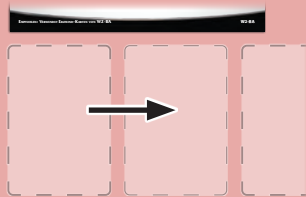
Als nächstes zieht Annika nun Karten von ihrem Deck, bis sie wieder fünf Karten auf der Hand hat. Ihr Deck hat jedoch nur noch zwei Karten. Sie zieht zunächst diese zwei Karten und dreht dann, ohne zu mischen, ihren Ablagestapel um, um ihr neues Deck zu bilden - und die übrigen 3 Karten zu ziehen.



Der ERZFEIND-ZUG im Detail

Schritt 1: Effekte abhandeln

Der erste Schritt jedes Erzfeind-Zuges ist, seine **Auslage abzuhandeln**. Geht hier von links nach rechts, also von ältester zu neuester Karte, vor.

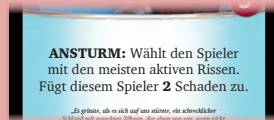


Wie handeln wir eine Erzfeind-Karte ab?

Das kommt darauf an, was für eine Karte es ist:

Ist es ein MONSTER?

Führt den **ANSTURM**: des Monsters aus. Damit fügt das Monster einem Spieler Schaden zu, oder macht euch anderweitig das Leben schwer...



Ist es ein PLAN?

Auf jedem PLAN liegen eine bestimmte Anzahl **Zeitmarker** (ihr werdet sie dort platzieren, wenn ihr die Karte zieht). Zeitmarker sind eine Art „Countdown-Timer“.

Um einen PLAN abzuhandeln, entfernt 1 seiner Zeitmarker.

Liegen dann keine Zeitmarker mehr auf dem PLAN? Handelt den Effekt des Plans ab. Dann werft den PLAN auf den Erzfeind-Ablagestapel.

Einem Spieler / der Feste der letzten Ruhe Schaden zufügen

Wie fügen wir einem Spieler oder der *Feste* Schaden zu?

Wie bei Zaubern gilt, dass jeder Text „**Fügt X Schaden zu.**“ eine eigene Schadensquelle ist. Und auch hier gilt, dass der Schaden jeder Quelle **genau 1 Ziel** zugefügt werden muss, und nicht aufgeteilt werden darf.

Wem ihr dabei Schaden zufügen müsst, steht bei jedem Effekt genau dabei.

- Fügt ihr einem Spieler Schaden zu, entfernt Leben von ihm in Höhe des zugefügten Schadens.
- Fügt ihr der *Feste der letzten Ruhe* Schaden zu, reduziert das Drehrad der *Feste* um den zugefügten Schaden.

Hat die Feste jetzt 0 Leben? Dann habt ihr **sofort verloren!**

Hat ein Spieler jetzt 0 Leben? Dieser Spieler ist jetzt **ERSCHÖPFT**.

Wirst du **ERSCHÖPFT**:

1. Führe den **SPEZIAL**-Angriff des Erzfeindes **2x** aus (**SPEZIAL 2**).
2. Wähle von deinen **Rissen** (aktiv oder dunkel) **1** aus und **zerstöre ihn**. Lege diesen Riss zurück in die Schachtel. War noch ein Zauber an diesen Riss gebunden, wirf ihn auf deinen Ablagestapel.
3. Wirf all deine Energie ab.
4. Gibt es noch weiteren Schaden aus der Quelle, die dich erschöpft werden ließ, musst du diesen übrigen Schaden der *Feste der letzten Ruhe* zufügen – und dabei **verdoppeln**.

Beispiel: Du hattest nur noch 1 Leben, dir musste aber 5 Schaden zugefügt werden. Aus 4 übrigem Schaden, musst du der Feste 8 Schaden zufügen.

Der SPEZIAL-Angriff des Erzfeindes

Jeder Erzfeind hat einen einzigartigen **SPEZIAL**-Angriff. Dieser Angriff wird durch ganz unterschiedliche Spieleffekte ausgelöst – ihr erkennt einen solchen Angriff aber immer am Schlagwort **SPEZIAL**, gefolgt von einer Zahl X. Das X steht hier für die Anzahl, **wie oft** ihr diesen Effekt ausführen sollt.



Beispiel: Steht auf einer Karte SPEZIAL 1, so führt ihr den SPEZIAL-Angriff genau 1x aus. Steht dort aber etwa SPEZIAL 3, so müsst ihr den Effekt 3x nacheinander ausführen.

Von nun an gilt:

- Du spielst ganz normal weiter mit, aber Heilung ist für dich ab sofort verboten!
- Dir kann **kein Schaden** mehr zugefügt werden. Stattdessen wird **aller Schaden**, der dir zugefügt werden müsste, der *Feste der letzten Ruhe* zugefügt und dabei **immer verdoppelt**.
- Du kannst **nie** gewählt werden, wenn ein Spieleffekt nach dem Spieler mit dem „geringsten“ Leben fragt.

Achtung: Ihr könnt durch erschöpfte Spieler noch verlieren, wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt alle Spieler im Spiel Erschöpft sind und ist man einmal Erschöpft, bleibt man das bis zum Ende des Spiels!

Schritt 2: Erzfeind-Aktion

Zieht die oberste Erzfeind-Karte vom Erzfeind-Stapel und führt sie aus.

Könnt ihr keine Karte mehr ziehen, weil der Stapel leer ist, führt stattdessen **SPEZIAL 3** aus.

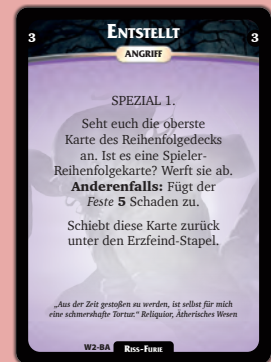
Hinweis: Vergesst aber nicht - wenn der Stapel leer ist UND keine Karte mehr in der Auslage liegt, habt ihr sofort gewonnen – und müsst dann auch nicht mehr SPEZIAL 3 ausführen.

Es gibt 3 unterschiedliche Kartentypen, die ihr unterschiedlich ausführen müsst:

ANGRIFF

ANGRIFFE sind Erzfeind-Karten, die ihr **sofort** abhandeln müsst. Beachtet dabei natürlich die grundsätzlichen Regeln für Karten, geht also die Karte von oben nach unten, Absatz für Absatz, Punkt für Punkt, durch.

Dann werft ihr die Karte auf den Erzfeind-Ablagestapel.



MONSTER

Überprüft zunächst, ob das MONSTER einen **SOFORT**-Effekt hat, den ihr abhandeln müsst. Dann legt ihr das MONSTER in die Auslage des Erzfeindes (rechts neben die zuletzt gelegte Karte oder beginnt damit die Auslage).

Platziert dann **so viel Leben** auf dem MONSTER, wie angegeben.

Hinweis: Den ANSTURM: eines Monsters führt ihr aber nicht aus – das passiert immer nur in Schritt 1!

PLAN

Überprüft zunächst, ob der PLAN einen **SOFORT**-Effekt hat, den ihr abhandeln müsst. Dann legt ihr den PLAN in die Auslage des Erzfeindes (rechts neben die zuletzt gelegte Karte oder beginnt damit die Auslage). Jeder PLAN hat ein Schlagwort **ZEIT**, gefolgt von einer Zahl **X**. Das X steht hier für die **Anzahl der Zeitmarker**, die ihr **jetzt** auf diesem PLAN platzieren müsst.

Hinweis: Ausführen müsst ihr den Plan jetzt noch nicht – das macht ihr immer nur in Schritt 1, wenn ihr 1 Zeitmarker entfernt habt, und dann keiner mehr darauf liegt.



Ende des Erzfeind-Zuges

Habt ihr die entsprechende Erzfeindkarte vollständig abgehandelt, endet der Erzfeind-Zug. Das ist kein „echter“ Schritt – aber es gibt einige Erzfeinde, die jetzt am Ende des Erzfeind-Zuges noch Effekte ausführen.

Ausführliches BEISPIEL FÜR EINEN GESAMTEN ERZFEIND-ZUG

Annika, Bella und Gregor haben für einen neuen Zug eine Erzfeind-Reihenfolgekarte gezogen. Sie spielen gegen den *Schatten-Titan*. Es ist noch früh in der Partie. Der *Schatten-Titan* hat schon etwas Schaden erhalten, gleiches gilt aber leider auch für die *Feste*. Aber: Er hat noch 7 *Fraß*-Plättchen - die Besonderheit des *Titans*. Es ist also noch entspannt.



SCHRITT EFFEKTE ABHANDELN

Zunächst muss die Auslage des *Schatten-Titans* abgehandelt werden – von ältester nach neuester Karte – also von links nach rechts.

Zuerst wird der *PLAN Kollision der Ebenen* abgehandelt, also 1 Zeitmarker davon entfernt. Jetzt liegt **kein** Zeitmarker mehr darauf: Der Effekt ist **SPEZIAL 2**. Annika, Bella und Gregor müssen also den **SPEZIAL-Angriff** des *Schatten-Titans* 2x ausführen.

Hier haben sie die Wahl, also begutachten sie die Lage: Sie schauen sich den Reihenfolge-Ablagestapel an und finden dort 1 Erzfeindkarte. Daher entscheiden sie sich für die obere ODER-Hälfte und fügen Annika 2 Schaden zu. Um sich keinen weiteren Schaden zufügen zu müssen, entfernen sie für das zweite Abhandeln lieber 1 *Fraß*-Plättchen vom Tableau des *Schatten-Titans*.

Zuletzt legen sie *Kollision der Ebenen* noch auf den Ablagestapel; der *PLAN* ist fertig abgehandelt.

Dann ist *Knirscher* dran. *Knirscher* ist ein **MONSTER**, also müssen sie seinen **ANSTURM**: abhandeln.

SPEZIAL
1 Erzfeind-Reihenfolgekarte im Ablagestapel? Wählt 1 Spieler, dem ihr 2 Schaden zufügt.
2 Erzfeind-Reihenfolgekarten im Ablagestapel? Fügt der Feste der letzten Ruhe 2 Schaden zu.
ODER
Der Schatten-Titan verliert 1 *Fraß*-Plättchen.



BESONDERE



Erstmal müssen sie hier überprüfen, wie viele Erzfeind-Reihenfolgekarten im Ablagestapel liegen. Das wurde ja gerade schon überprüft - es ist nur 1. Also müssen sie der Feste 2 Schaden zufügen - sie hat also jetzt nur noch 24 Leben.

SCHRITT ERZFEIND-AKTION

Jetzt ist es Zeit für den Erzfeind, seine Aktion auszuführen und damit 1 Erzfeind-Karte zu ziehen. Da es 3 unterschiedliche Kartentypen gibt, lassen wir uns für dieses Beispiel mal 3 alternative Universen entstehen, und schauen uns an, was jeweils passiert:



BEISPIEL FÜR EINEN ANGRIFF

In diesem Beispiel ziehen Annika, Bella und Gregor den **ANGRIFF** *Niederschmettern*. Ein **ANGRIFF** wird sofort ausgeführt und dann abgeworfen. *Niederschmettern* hat 2 Absätze:

Zuerst **SPEZIAL 2**. Also müssen sie den **SPEZIAL-Angriff** des *Schatten-Titans* noch 2x ausführen.

Dann sollen sie der *Feste der letzten Ruhe* 2 Schaden zufügen. Das reduziert die Feste auf 22 Leben.

BEISPIEL FÜR EIN MONSTER

In diesem Beispiel ziehen die drei das **MONSTER** *Katakomben-Drohne*. Sie legen die *Katakomben-Drohne* rechts neben dem *Knirscher* aus. Die *Katakomben-Drohne* hat 5 Leben, die sie jetzt noch auf ihr platzieren. Mehr müssen sie nicht tun.





BEISPIEL FÜR EINEN PLAN

In diesem Beispiel ziehen Annika, Bella und Gregor den PLAN *Tödlicher Mahlstrom*. Sie legen ihn rechts neben den *Knirscher* aus. Der PLAN hat ZEIT 2, also müssen sie 2 Zeitmarker auf ihm platzieren. Mehr müssen sie nicht tun.



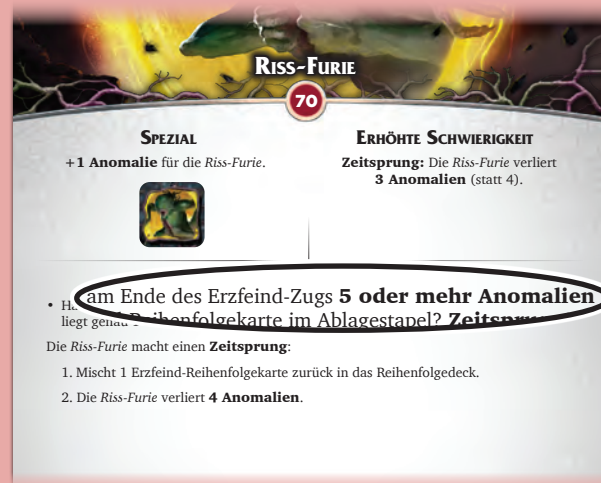
BEISPIEL FÜR ENDE DES ZUGS

Der *Schatten-Titan* ist hier ganz einfach - bei ihm passiert hier nichts mehr und sein Zug endet einfach. Aber...

Alternatives Beispiel

Auch wenn beim *Schatten-Titan* hier nichts überprüft werden musste, können andere Erzfeinde hier euch noch auffordern, etwas zu tun. Für dieses Beispiel stellen wir uns vor, dass ihr gerade gegen die *Riss-Furie* kämpft. Bei ihr sollt ihr am Ende des Erzfeind-Zugs immer überprüfen, ob 5 oder mehr Anomalien auf ihr liegen UND, ob genau 1 Erzfeind-Reihenfolgekarte im Ablagestapel liegt. Ist das der Fall, müsst ihr ihren ZEITSPRUNG ausführen.

Was das ist? Ihr könnt ja mal hier rechts auf das Tableau sehen - darüber dürft ihr euch noch früh genug ärgern!



Schaut bei eurem Erzfeind nach, ob ihr hier am Ende des Zugs etwas machen müsst!

VARIANTEN

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

Aeon's End hat einen anpassbaren Schwierigkeitsgrad. Um den Schwierigkeitsgrad anzupassen, geht wie folgt vor:

EINFACHER

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn **12 Leben** (2 mehr).

Die *Feste der letzten Ruhe* beginnt mit **35 Leben** (5 mehr).

Der Erzfeind beginnt mit **10 Leben weniger**.

SCHWIERIGER

Verwende die Regeländerungen des Erzfeindes unter **ERHÖHTE SCHWIERIGKEIT**. Das kann sich auf den Spielaufbau beziehen, auf seinen **SPEZIAL-Angriff** oder seine *besonderen Regeln*.

MAXIMALE HERAUSFORDERUNG

Verwende die **ERHÖHTE SCHWIERIGKEIT** des Erzfeindes, außerdem:

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn **8 Leben** (2 weniger).

Die *Feste der letzten Ruhe* beginnt mit **25 Leben** (5 weniger).

Der Erzfeind beginnt mit **10 Leben mehr**.

SOLO-SPIEL

Es gibt 2 Möglichkeiten, *Aeon's End* als Solo-Spiel zu spielen. Du kannst einfach mehrere Riss-Magier spielen, wobei du alle diese Magier kontrollierst. Wenn du dich entscheidest so zu spielen, befolge einfach die normalen Regeln für die Spielerzahl, die sich auf die Anzahl der Riss-Magier bezieht, die du spielen möchtest. Wir empfehlen, dass du nicht mit mehr als zwei Riss-Magiern spielst, weil man schon einiges im Kopf behalten muss.

Es gibt auch die Möglichkeit, „TrueSolo“ zu spielen, also mit nur 1 Riss-Magier. Befolge dafür folgende Regeln:

Änderungen im Spielaufbau:

Baue den Erzfeind-Stapel wie folgt:

ALLGEMEINE Karten	TrueSolo
Level 1	1
Level 2	3
Level 3	7

Baue das Reihenfolgedeck wie folgt:

Nimm 3 Spieler-Reihenfolgekarten (etwa 1,2 und 3) und die 2 Erzfeind-Reihenfolgekarten.

Du benötigst keine Reihenfolgeplättchen.

Änderungen im Spielablauf:

EIN NEUER ZUG:

Wenn du eine Spieler-Reihenfolgekarte ziehst, bist du am Zug. Es spielt keine Rolle, welche Spieler-Reihenfolgekarte du ziehst.

IN DEINEM SPIELER-ZUG/IM ERZFEIND-ZUG:

Alle Spieleffekte, die sich auf andere Spieler beziehen, beziehen sich nun auf dich. Immer wenn du einen anderen Spieler wählen müsstest, darfst (oder musst) du nun auch dich wählen.

Du verlierst das Spiel nicht, wenn du erschöpft bist, sondern erst, wenn die *Feste der letzten Ruhe* 0 Leben hat; der Spieler mit dem geringsten Leben bist natürlich auch immer du, obwohl du erschöpft bist.

Schwierigkeitsgrad anpassen:

Hier sind ein paar zusätzliche Möglichkeiten, wie du den Schwierigkeitsgrad des Solo-Spiels mit nur 1 Riss-Magier anpassen kannst, um es ein wenig einfacher zu machen:

- Verwende 4 Spieler-Reihenfolgekarten.
- Du erhältst zu Spielbeginn 12 oder gar 14 Leben.

GLOSSAR

▶ GOLDENE REGEL

Wenn ein Text auf einem Erzfeind oder einer Karte den Regeln dieser Spielanleitung widerspricht, so hat dieser Text Vorrang.

▶ Aneinandergrenzende Risse

Risse sind aneinandergrenzend, wenn sie physisch angrenzen. Also: I und II, II und III, III und IV.

▶ Abwerfen/Ablegen

Musst du eine Karte abwerfen oder ablegen (etwa als Extrakosten oder durch einen anderen Spieleffekt), kommt sie immer sofort auf deinen Ablagestapel.

▶ ANSTURM:

Dieser Effekt wird in Schritt 1: *Effekte abhandeln* des ERZFEIND-ZUGs ausgeführt.

▶ Bis zu

Wenn du einen Effekt „bis zu X“ mal ausführen darfst, darf X auch 0 sein.

▶ DAUERHAFT:

Ein solcher Effekt verändert eine Grundregel für diese Karte. Dauerhafte Effekte haben immer Vorrang vor allen anderen Effekten - aber nur, solange sie „im Spiel“ sind. Die Karten der Spieler sind immer im Spiel, solange sie nicht zerstört wurden. Erzfeind-Karten sind nur in der Auslage im Spiel - nicht aber im Erzfeind-Stapel oder im Ablagestapel.

▶ Dieser Riss

Bezieht sich ein Effekt auf „diesen Riss“, ist damit der Riss gemeint, an den dieser Zauber gebunden ist. Das ist auch dann der Fall, wenn ein anderer Spieler diesen Zauber wirkt.

▶ Erwerben/Erwerb

Eine Karte zu erwerben bedeutet, sie aus dem Vorrat sofort auf deinen Ablagestapel zu legen. Es spielt keine Rolle, ob das gratis war oder du dafür bezahlt hast.

▶ Einmalig bei Erwerb:

Dieser Effekt tritt nur genau dann ein, wenn du diese Karte erwirbst und dann nie wieder.

▶ Erzfeind-Level

Wenn du die erste Level-2-Karte aus dem Erzfeind-Stapel gezogen hast, ist der Erzfeind ab sofort Level 2. Wenn du die erste Level-3-Karte aus dem Erzfeind-Stapel gezogen hast, ist der Erzfeind ab sofort Level 3.

▶ Extrakosten

Wenn Extrakosten optional sind, sind sie als Frage gestellt. Tust du das, wonach gefragt wird, erhältst du den Effekt nach der Frage. Extrakosten, die pflichtmäßig zu begleichen sind, sind nicht als Frage formuliert.

▶ GEBUNDEN:

Dieser Effekt kann wie angegeben genutzt werden, aber nur solange dieser Zauber an einen deiner Risse gebunden ist.

▶ „gerade“

Manche Spielerkarten verwenden in Effekten das Wort „gerade“ (z.B. „Gerade ausgespielt“). Hier ist dein gesamter gerade gespielter Spieler-Zug gemeint. Eine genauere Zeitbeschränkung gibt es nicht.

- ▶ **Heilen**
Heilen ist das Gegenteil von Schaden erleiden. Kein Monster, Erzfeind oder Riss-Magier kann jedoch jemals mehr Leben haben, als sein Maximum.
- ▶ **Insgesamt**
Wenn ihr als Spieler etwas insgesamt erhaltet (oder zufügt/erleidet) nehmt ihr als Gruppe so viel wie angegeben und verteilt es unter euch nach freier Wahl.
- ▶ **Limitierte Effekte**
Manche Effekte (Beispiel: „GEBUNDEN (1x pro Zug):“ oder „der genau erste ausgespielte“) können zusätzlich in der Anzahl ihrer Ausführung limitiert sein. Limits können pro Karte sein (wie bei GEBUNDEN (1x pro Zug)) oder auch bezogen auf alle Kopien des Effektes.
- ▶ **+X Schaden**
Spieeffekte können erhöhen, wie viel Schaden zugefügt wird. Entweder bei sich selbst, oder auch bei anderen Zaubern. Solche Effekte erkennst du an „+X Schaden“
Diese Effekte erhöhen den Schaden jeder Schadensquelle auf einer Karte. Das gilt auch für Zauber, die keinen Schaden zufügen und damit dennoch +X Schaden zufügen. Hinweis: Die Risse III und IV erhöhen den Schaden immer um +1 für Zauber, die an sie gebunden sind (und tun dies natürlich auch, wenn ein anderer Riss-Magier den Zauber wirkt, an den sie gebunden sind).
- ▶ **SOFORT:**
Führe diesen Effekt sofort aus, wenn diese Karte ins Spiel kommt.
- ▶ **SPEZIAL X**
Führe den SPEZIAL-Angriff des aktuellen Erzfeindes X Mal aus. Jede Ausführung muss vollständig abgeschlossen sein, bevor du die nächste ausführst.
- ▶ **TODESECHO:**
Löse diesen Effekt aus, wenn die Karte auf den Ablagestapel gelegt wird - ganz gleich ob sie getötet wurde oder nur abgeworfen wird.

- ▶ **VERHINDERN:**
Dieser Effekt gibt an, was du in deinem SPIELER-ZUG bezahlen oder tun musst, um diese Karte abzuwerfen.
- ▶ **Verknüpfbar**
Dieser Effekt besagt, dass bis zu 2 Zauber, auf denen *Verknüpfbar* steht, gleichzeitig an ein und denselben Riss (aktiv oder dunkel) gebunden sein dürfen. Das können auch 2 unterschiedliche *verknüpfbare* Zauber sein.
- ▶ **Wählen/Gleichstände**
Viele Spieeffekte erlauben eine Wahl bei der Ausführung. Wenn etwas deine oder eure Wahl ist, darfst du bzw. ihr frei entscheiden, was der Karteneffekt fordert. Manchmal hat eine Wahl jedoch eine zusätzliche Einschränkung, die beachtet werden muss.
Das gilt insbesondere für alle Gleichstände; du/ihr habt immer die freie Wahl unter allen Elementen des Gleichstands, bzw. unter Beachtung angegebener Einschränkungen.
(Beispiel: *Der Kristall mit den geringsten Ⓢ-Kosten: Gibt es mehrere Kristalle, auch unterschiedliche, die alle die geringsten Kosten haben, darfst du frei entscheiden, welcher Kristall es davon ist. Nur ein teurerer Kristall darf es nicht sein.*)
Darfst du einen Spieler auswählen, darf das jeder sein – **auch du!**
Musst du einen **anderen** Spieler auswählen, darfst das **nicht du sein.**
- ▶ **WIRKEN:**
Dieser Effekt wird in Schritt 1: *Zauber wirken* in einem SPIELER-ZUG ausgeführt.
- ▶ **ZEIT X**
Lege beim ins Spiel kommen dieser Karte X Zeitmarker auf diese Karte. Befinden sich keine Zeitmarker mehr auf dieser Karte, wird der folgende Effekt sofort ausgeführt.
- ▶ **Zerstören**
Muss eine Karte zerstört werden, verlässt sie das Spiel. Lege sie dafür zurück in die Schachtel.

ERZFEIND-STAPEL

ALLGEMEINE Karten	TrueSolo	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER
Level 1	1	3	5	8
Level 2	3	5	6	7
Level 3	7	7	7	7

REIHENFOLGEDECK



IMPRESSUM

Autor: Kevin Riley

Illustrationen: Scott Hartmann

Grafikdesign: atelier198

Übersetzung: Elisabeth Gentges, Stephan Neuber

Redaktion: Stephan Neuber mit Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://pegasus.de/ersatzteilservice>
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.



© 2021 Matthias Nagy, Frosted Games,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland,
unter der Lizenz von Indie Boards and Cards.
Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Germany
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Besonderer Dank gilt unseren unabhkömmlichen freien Mitarbeitern: Sven Herrmann und Thorben Rikhtegaran (Korrektorat), Gregor Mämpel (Verständnis) und dem genialen Tipp von Michael Vogel.

v1.0