

SHARDS OF INFINITY

DECKBAU-SPIEL

SPIELREGEL

Ultra•PRO ENTERTAINMENT

STONEBLADE ENTERTAINMENT

SHARDS OF INFINITY

Erschaffen mit der Fähigkeit, die Realität zu verzerren, war die Infinity-Maschine *die größte Errungenschaft der Menschheit. Korrumpiert durch ihre immense Macht unterwarfen die Schöpfer der Maschine alle Nationen der Welt.*

Nach einem Jahrtausend der Sklaverei erhob sich eine Widerstandsbewegung und zerstörte das Gerät. Der Schleier der Realität wurde zerrissen, als Splitter der Maschine auf die Städte herabregneten und die gesamte Zivilisation zu Staub zermahlen wurde.

Aus gut verborgenen Stätten des Weltenrunds stiegen die vier Nachfolgerassen des Homo Sapiens hinauf, jede von einem Champion angeführt, der über die Macht der Splitter verfügte.

Homo Deus. *Menschen-Maschinen-Hybride bildeten sich aus einem einzigen Zweck: Überleben.*

Spektral. *Eine Kollektive, für die* Die Leere *eine Zuflucht wurde. Dessen dunkle und schreckliche Energie hat sich auf ewig mit ihren zerfallenden Körpern verbunden.*

Nachtschatten. *Verborgen in den splitterverwüsteten Wäldern kämpft das Nachtschatten-Kollektiv dafür, die Welt für seinen Naturgott zurückzuerobern.*

Der Orden. *Spirituell verknüpft mit der digitalen Welt sammeln und speichern diese Mönche alles Wissen.*

Die Splitter ziehen einander an und ihre Macht und ihr Einfluss wachsen, je mehr die Distanz zwischen ihnen schrumpft. Am Ende wird nur derjenige, der die Splitter vereint, über die göttliche Macht der Infinity-Maschine *verfügen.*

Der Krieg zwischen diesen Fraktionen ist unausweichlich.

Wessen Seite wählst du?

SPIELEINSTIEG

In Shards of Infinity kämpft ihr darum, den Umgang mit dem Infinity-Splitter, einem kleinen Fragment einer Waffe unbegrenzter Macht, zu meistern. Entweder musst du der erste sein, der dieses mächtige Artefakt meistert oder jeden anderen vernichten, der ebenfalls eines besitzt, bevor es zu spät ist.

In jedem Zug wirst du Karten ausspielen, um Ressourcen zu erhalten. Kristalle ( ) erlauben dir, Verbündete und Champions zu rekrutieren. Nutze Macht ( ), um gegnerische Champions und Spieler anzugreifen. Deine Erfahrung ( ) lässt dich neue Fähigkeiten auf deinen Karten freischalten, was zur ultimativen Kontrolle des Infinity-Splitters führen wird. Der letzte Spieler, der noch Leben ( ) hat, gewinnt das Spiel.

Inhalt

- 4 Charaktertafeln mit Lebens- und Erfahrungs-Anzeigen
- 128 Karten, darunter:
  - 88 schwarz umrandete Karten (zentrale Auslage)
  - 40 weiß umrandete Startdeck-Karten (vier Startdecks mit je 10 Karten, bestehend aus 7 Kristall, 1 Blaster, 1 Splitter-Reaktor, 1 Infinity-Splitter)

VORBEREITUNG

Shards of Infinity kann mit 2 bis 4 Spielern gespielt werden.

Einigt euch auf einen Startspieler. Von diesem aus verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler erhält eine Charaktertafel, mit der er sein Leben ( ) und seine Erfahrung ( ) festhält. Jeder beginnt das Spiel mit **50** und erhält zu Beginn eine unterschiedliche Anzahl von – Der Startspieler beginnt mit **0**, alle anderen Spieler beginnen mit **1** mehr als der vorherige Spieler in Zugreihenfolge.

Beispiel: *Bei 4 Spielern beginnt der Startspieler mit* **0**, *der zweite Spieler erhält* **1**, *der dritte* **2** *und der letzte* **3**.

Jeder Spieler bekommt ein Startdeck aus 7 Kristallen, 1 Splitter-Reaktor, 1 Blaster und 1 Infinity-Splitter. Jeder mischt sein Startdeck und zieht dann 5 Karten davon (womit jeder noch 5 Karten seines Starterdecks verdeckt liegen hat).

Mischt alle schwarz umrandeten Karten zu einem verdeckten Nachziehstapel. Von diesem Stapel zieht ihr 6 Karten und legt sie offen zwischen euch aus. Das ist die zentrale Auslage. Legt den Nachziehstapel an eine Seite der Auslage.

KARTENAUSLAGE

ZENTRALE AUSLAGE













NACHZIEHSTAPEL



SPIELBEREICH

CHARAKTERTAFEL



STARTHAND

(5 Karten)



STARTDECK

(übrige 5 Karten)



SPIELABLAUF

Allgemeine Regeln

Um eine Karte aus deiner Hand auszuspielen, lege sie offen vor dir in deinen Spielbereich ab. Karten im Spielbereich kommen erst auf deinen Ablagestapel, wenn dein Zug endet.

Immer wenn dein persönliches Deck leer sein sollte und du eine Karte ziehen oder die oberste Karte deines Decks aufdecken sollst, mischt du alle Karten in deinem Ablagestapel zu einem neuen Deck. Wenn du mehrere Karten ziehen musst und dein Deck mitten beim Ziehen leer ist, mischst du deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und ziehst die restlichen Karten von diesem.

Karten, die du während deines Zugs rekrutierst, legst du auf deinen Ablagestapel.

Immer wenn eine Karte die zentrale Auslage verlässt, musst du sofort eine Karte vom Nachziehstapel ziehen, um diese zu ersetzen. Das geschieht, bevor etwas anderes passiert.

Am Ende deines Zugs legst du die übrigen Karten deiner Hand ab. Dann ziehst du 5 neue Karten von deinem Deck für deinen nächsten Zug. Der nächste Spieler ist jetzt an der Reihe.

Manche Karten haben Texte, die diesem Regelheft widersprechen. Wenn ein Kartentext den Regeln widerspricht, befolgst du stattdessen den Kartentext.

Zugablauf

Jeder Zug besteht aus 3 Phasen.

1. Spielphase

In der Spielphase darfst du die folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen.

- Spiele Karten aus deiner Hand aus, um , , , sowie weitere Effekte zu erhalten.
- Aktiviere Champions, um deren Effekte zu erhalten.
- Rekrutiere so viele Verbündete, Champions oder Söldner wie du möchtest, indem du deren -Kosten bezahlst. Nach dem Rekrutieren legst du sie auf deinen Abwurfstapel.
- Zum *Schnellausspielen* von Söldnern bezahlst du deren Kosten in und legst sie in die Spielzone, wodurch du ihren Effekt sofort erhältst. Du kannst beliebig viele Söldner *schnellausspielen*, solange du sie bezahlen kannst.
- Einmal pro Zug kannst du die Fokus-Fähigkeit deines Charakters nutzen, indem du 1 ausgibst, um 1 zu erhalten.
- Nutze , um Champions zu zerstören.

2. Angriffsphase

- Weise übrige zu, um deine Gegner anzugreifen. Schaden musst du nicht unbedingt gleichmäßig unter deinen Gegnern aufteilen.
- Nachdem du allen Schaden zugewiesen hast, dürfen angegriffene Spieler eine beliebige Zahl Karten mit Schilden () von ihren Händen vorzeigen. Damit verhindern sie Schaden in Höhe der Zahl im -Symbol der gezeigten Karten.
- Jeder angegriffene Spieler verringert seine um die ihm zugefügte – reduziert um die Schilde, die er zu seiner Verteidigung vorgezeigt hat.
- Alle Spieler mit 0 oder weniger scheiden aus dem Spiel aus.

3. Schlussphase

In der Schlussphase führst du die folgenden Aktionen nacheinander aus.

- Lege jeden *schnellausgespielten* Söldner verdeckt unter den Nachziehstapel.
- Lege jeden Verbündeten aus deinem Spielbereich auf deinen Ablagestapel. Champions bleiben in deinem Spielbereich.
- Lege alle ungespielten Karten aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel.
- Ziehe 5 Karten von deinem persönlichen Deck.
- Das beendet deinen Zug.

Das waren bereits alle Regeln des Spiels! Wenn ihr euch mit Deckbauspielen auskennt, könnt ihr sofort anfangen – oder euch noch die Details durchlesen.



KARTENTYPEN UND TAFELN

Charaktertafel

Deine Charaktertafel stellt dich im Spiel dar. Du nutzt sie, um deine ✚- und ✹-Werte anzuzeigen. Immer wenn du Schaden erleidest (siehe *Champions und Spieler angreifen* auf S. 11), drehst du deine ✚-Anzeige auf den neuen Wert. Fällt deine ✚-Anzeige auf 0, verlierst du. Du kannst nie über 50 hinaus kommen.

Jede Charaktertafel zeigt eine Fokus-Fähigkeit. Um Fokus zu nutzen, aktivierst du deine Charaktertafel (indem du sie zur Seite drehst) und bezahlst 1, um 1 ✹ zu erhalten. **Du darfst Kräfte wie Fokus in deinem Zug nur 1x aktivieren.** ✹ zu erhalten, kann Spezialfähigkeiten auf deinen Karten freischalten (siehe später unter *Erfahrungsbonus*). Wenn du 30 ✹ erreichst, bist du bereit, die unbegrenzte Macht des Infinity-Splitters freizusetzen. Du kannst nie mehr als 30 ✹ haben.

Name



Lebens-anzeige

Erfahrungs-Anzeige

Fokus-fähigkeit
Fokusfähigkeiten darfst du nur 1x pro Zug nutzen.

Verbündetenkarten

Du kannst Verbündete rekrutieren, wenn sie sich in der zentralen Auslage befinden, indem du ihre -Kosten bezahlst und sie in deinen Ablagestapel legst.

Du darfst in jedem deiner Züge beliebig viele Verbündetenkarten aus deiner Hand ausspielen. Wenn du einen Verbündeten aus deiner Hand ausspielst, erhältst du den auf der Karte angegebenen Effekt. Wenn ein Verbündeter mehrere Effekte aufweist, führst du sie in der angegebenen Reihenfolge von oben nach unten aus. Verbündete blieben bis zum Ende deines Zugs in deinem Spielbereich vor dir liegen und kommen dann auf den Ablagestapel.

Name



Kristall-Kosten
Anzahl an Kristallen, die du zum Rekrutieren dieser Karte ausgeben musst.

Fraktion & Kartentyp

Effekt
Was die Karte beim Ausspielen oder im Spiel tut.

Seltenheit
Jede Marke steht für 1 Exemplar dieser Karte im Nachziehstapel.

Söldnerverbündete

Wenn du einen Verbündeten rekrutierst, wird er bis zum Ende des Spiels Teil deines Decks, aber um seinen Effekt zu erhalten, musst du warten, bis du ihn von deinem Deck ziehst. Manchmal brauchst du aber einen Effekt sofort; dann kommen dir Söldner zu Hilfe.

Zusätzlich zur Möglichkeit, einen Söldner (wie andere Verbündete auch) zu rekrutieren, kannst du ihn stattdessen *schnellausspielen*. Um einen Söldner *schnellauszuspielen*, während er in der zentralen Auslage liegt, bezahlst du seine 💧-Kosten, erhältst seinen Effekt sofort und legst ihn in deinen Spielbereich. **Am Ende jedes Zugs musst du alle *schnellausgespielten* Söldner aus dem Spielbereich verdeckt unter den Nachziehstapel legen (NICHT unter dein persönliches Deck).** Du kannst einen Söldner nur 1x *schnellausspielen* und du darfst einen *schnellausgespielten* Söldner nicht zusätzlich danach rekrutieren.

Söldnerverbündete, die *schnellausgespielt* wurden, zählen in diesem Zug als ausgespielte Verbündete. Das bedeutet, dass *schnellausgespielte* Söldner dir dabei helfen können, die Voraussetzungen der Einheit- und Multitalent-Effekte zu erfüllen.



Name

Kristall-Kosten
Anzahl an Kristallen, die du zum Rekrutieren oder Schnellausspielen dieser Karte ausgeben musst.

Söldneranzeige

Fraktion & Kartentyp

Effekt
Was die Karte beim Ausspielen oder im Spiel tut.

Seltenheit
Jede Marke steht für 1 Exemplar dieser Karte im Nachziehstapel.

Championkarten

Champions werden genau wie Verbündete rekrutiert und kommen direkt nach der Rekrutierung auf deinen Ablagestapel. Anders als Verbündete bleibt ein Champion, sobald du ihn ausgespielt hast, dauerhaft in deinem Spielbereich. Champions kommen nur dann erneut in einen Ablagestapel, wenn ihnen Schaden in Höhe ihrer ✚ zugefügt wurde oder wenn sie durch einen Karteneffekt zerstört wurden.

Du darfst in jedem Zug beliebig viele Championkarten aus deiner Hand ausspielen. Nachdem du einen Champion aus deiner Hand ausgespielt hast, kannst du ihn aktivieren, um seinen Effekt während deines Zugs zu nutzen. Um ihn zu aktivieren, drehe seine Karte seitlich, was anzeigt, dass sie genutzt wurde und dann befolge die Anweisungen nach dem Wort *Aktivieren*. Jeder Champion darf höchstens 1x pro Zug aktiviert werden. Am Ende deines Zugs drehst du alle Champions unter deiner Kontrolle wieder aufrecht, damit du sie in deinem nächsten Zug erneut aktivieren kannst.

Um einen Champion anzugreifen, benutzt du die in deinem Zug erhaltene ⚙ und fügst Schaden wie gegen einen Spieler zu. Damit der Champion zerstört wird, musst du Schaden in Höhe der ✚ des Champions innerhalb eines einzigen Zugs zufügen (der Schaden bei Champions bleibt nicht von Zug zu Zug bestehen). Wenn ein Champion zerstört wurde, wird er auf den Ablagestapel des Spielers gelegt, der ihn kontrollierte. Er kann in einem späteren Zug also wieder gezogen und ausgespielt werden.

Name

Kristall-Kosten
Anzahl an Kristallen, die du zum Rekrutieren dieser Karte ausgeben musst.



Fraktion & Kartentyp

Leben des Champions

Effekt Was die Karte beim Ausspielen oder im Spiel tut.

Seltenheit
Jede Marke steht für 1 Exemplar dieser Karte im Zentraldeck.

SPIELAKTIONEN

Karte ausspielen

Eine Karte auszuspielen bedeutet, sie aus deiner Hand zu nehmen und sie vor dir in deinen Spielbereich zu legen.

Wenn du eine Verbündetenkarte ausspielst, kündige ihren Effekt an, dann befolge die Anweisungen auf der Karte nacheinander von oben nach unten. Alle von der Karte geforderten Entscheidungen musst du jetzt treffen und alle eventuellen Voraussetzungen müssen bereits erfüllt sein, um zusätzliche Effekte zu erhalten. Erzeugte oder kannst du bis zum Ende deines Zugs nutzen. Du musst keinerlei Kosten bezahlen, um Verbündete aus deiner Hand auszuspielen

Beispiel: *Reaktordrohne besagt, „Erhalte 3.“ Wenn du Reaktordrohne ausspielst, erhältst du die 3 sofort, allerdings darfst du bis zu einem späteren Zeitpunkt deines Zugs warten, bis du entscheidest, wie du deine nutzen willst.*

Champions spielst du genau wie Verbündete aus, außer dass Champions in deinem Spielbereich bleiben und du sie in jedem deiner Spielzüge aktivieren kannst. Jeder Effekt, der nach *Aktivieren* beschrieben ist, wirkt sich genau 1x aus, wenn ein Champion aktiviert wird.

Erfahrung ( ) erhalten

zu erhalten ist ein Weg, deine Karten mächtiger werden zu lassen.

Einmal während deines Zugs kannst du 1 ausgeben, um 1 zu erhalten. Es handelt sich dabei um die Fokus-Fähigkeit deines Charakters.

Die Gesamtsumme deiner zeigst du unten rechts auf deiner Charaktertafel an. Karteneffekte können dir weitere innerhalb eines Zugs verleihen. Maximal kannst du 30 haben.

werden nicht ausgegeben, um Kartenboni zu erhalten. Wenn du erhältst, erhältst du es dauerhaft bis zum Ende des Spiels.

Erfahrungsbonus

Auf einigen Karten ist ein Erfahrungsbonus angegeben.

Wenn du eine Karte mit Erfahrungsbonus ausspielst, erhältst du die Bonus-Fähigkeit nur dann, wenn du mindestens die auf der Karte angegebene Anzahl besitzt. Du musst keine ausgeben, um den Erfahrungsbonus zu erhalten.



Beispiel: *Spielst du Infinity-Splitter aus, während du 10 besitzt, erhältst du 3 statt 2. Besitzt du 20 , ist es 5, und wenn du 30 besitzt, ist es unendlich viel .*

Die Karten prüfen diesen Erfahrungsbonus nur genau dann, wenn sie ausgespielt oder aktiviert werden. , das du später im Zug erhältst, hat auf sie keinen Einfluss.

Wenn dir eine ausgespielte Karte einbringt und einen Erfahrungsbonus angibt, zählen die durch diese Karte erhaltenen zum Erfahrungsbonus.

Beispiel: *Du hast* **9** *und spielst Mycel-Eremit. Du erhältst* **1** *, was deine Summe auf* **10** *bringt. Damit hast du den Erfahrungsbonus des Mycel-Eremit erreicht und du erhältst* **5**.

Champions und Spieler angreifen

In deinem Zug können Karten, die du ausspielst, Macht ( ) erzeugen. wird zum Angriff auf Champions und Spieler genutzt.

Um einen Champion anzugreifen, nutzt du so viel , bis es der Gesamtzahl an des Champions entspricht. Wenn du einen Champion zerstörst, legst du ihn in den Abwurfstapel des ihn kontrollierenden Spielers. Du darfst Champions jederzeit während deines Zugs angreifen. Denke aber daran, dass **Schaden, den du Champions zufügst, nicht von Zug zu Zug bestehen bleibt**. Also greife nur dann an, wenn du ausreichend besitzt, um den Champion zu zerstören.

Um einen Spieler anzugreifen benutzt du deine verbleibende am Ende deines Zugs. Champions kannst du zwar jederzeit angreifen, aber allen Schaden gegen gegnerische Spieler musst du diesen Gesammelt am Ende deines Zugs zufügen. Du darfst einen Spieler angreifen, selbst wenn er noch einen Champion kontrolliert. Du darfst deine unter deinen Gegnern beliebig aufteilen.

Einsatz von Schildkarten ( )



Karten mit Schilden ( ) nutzt du, um Schaden von dir abzuwenden. Sie tragen einen auf der linken Seite der Karte.

Wenn dir Schaden zugefügt wird, kannst du eine Karte mit vorzeigen, um den Schaden um den -Wert zu verringern.

Du darfst hierzu beliebig viele Karten mit von deiner Hand zusammen vorzeigen.

Beispiel: *Sarah greift John mit 7 Schaden an. John hat Code-Seherin auf ihrer Hand. Da Code-Seherin* **5** *hat, zeigt er sie vor und erleidet bloß 2 Schaden, wofür er sein Schadensrad von 50 auf 48 drehen muss.*

Karten mit wirfst du nicht ab, wenn du sie zum Verringern von Schaden in einem gegnerischen Zug nutzt. Nach dem Vorzeigen behältst du die Karte auf deiner Hand und kannst sie in späteren Zügen wieder für ihren vorzeigen oder normal ausspielen. Ein kannst du NICHT nutzen, um Schaden an deinen Champions zu verringern.

Erhalten von Leben ( )

Einige Karten erlauben dir, zu erhalten. Sobald du erhältst, erhöhst du deine auf deiner Charakteranzeige um den angegebenen Betrag. Dein kann nie höher als 50 sein.

Bannen von Karten

Wenn dich eine Karte auffordert, eine Karte von deiner Hand und/oder deinem Ablagestapel zu bannen, darfst du eine Karte von dort zurück in die Schachtel legen. Diese Karte ist aus dem Spiel und damit nicht länger Teil deines Decks. Wenn dir eine Karte erlaubt, eine Karte von deiner Hand zu bannen, darfst du jedoch keine Karte bannen, die du bereits in diesem Zug ausgespielt hast, da diese nicht länger auf deiner Hand ist. Das Bannen deiner schwächeren Karten, insbesondere deiner Startkarten, sorgt dafür, dass du häufiger stärkere Karten ziehen wirst.

Deinen Zug beenden

Nachdem du Karten von deiner Hand ausgespielt, Verbündete rekrutiert/*schnellausgespielt* und Champions rekrutiert hast, legst du die übrigen Karten in deiner Hand und auch alle Verbündete aus deiner Spielzone auf deinen Ablagestapel.

Denke daran, dass du *schnellausgespielte* Söldner stattdessen zurück unter den Nachziehstapel legst.

F.A.Q.

F: Wenn ich Speicherwächterin ausspiele und sie mir meine 10te liefert, ziehe ich eine Karte durch ihren -Bonus? A: Ja. Du erhältst zuerst 1 durch die obere Hälfte des Karteneffekts, was dich auf 10 oder mehr bringt. Das erlaubt dir dann, eine Karte zu ziehen.

F: Wenn ich Systema-K.I. aktiviere, erhalte ich dann den Erfahrungsbonus, der unter dem Aktivieren-Text steht? A: Ja. Sobald du einen Champion aktivierst, tritt alles ein, was nach und unter dem Aktivieren-Text steht.

F: Kann ich nutzen, um Schaden von Champions abzuwehren? A: Nein. können nur zur Vermeidung von Schaden bei Spielern genutzt werden.

F: Wenn ich die Sporen-Klerikerin *schnellausspiele*, zählt sie dann als ein Nachtschatten-Verbündeter im Sinne von Einheit und Multitalent? A: Ja. Wenn du eine Karte *schnellausspielst*, ist das so, als ob du sie von deiner Hand ausgespielt hättest. Sporen-Klerikerin zählt daher für Einheit-/Multitalent-Boni.

F: Kann ich die Einheit-Fähigkeit von Dornen-Zelotin nutzen, um Li Hin, die Zersplitterte zu zerstören? A: Ja.

F: Muss ich -Karten von meiner Hand abwerfen, wenn ich sie zur Vermeidung von Schaden nutze? A: Nein. Um einen zu nutzen, zeigst du die Karte lediglich vor. Die Karte bleibt auf deiner Hand, um sie in deinem nächsten Zug eventuell ganz normal auszuspielen. In Mehrspieler-Partien kannst dieselbe -Karte also nutzen, um Schaden durch mehrere Gegner zu verhindern.

F: Kann ich mehrere -Karten zur Vermeidung von Schaden nutzen? A: Ja. Du darfst beliebig viele Karten mit vorzeigen, um Schaden zu verringern.

F: Wenn ich eine Karte aus meiner Hand banne, darf ich sie trotzdem noch für ihren Effekt nutzen? A: Nein. Du erhältst den Effekt einer Karte, wenn du sie ausspielst. Sobald du sie ausgespielt hast, ist sie nicht länger auf deiner Hand.

F: Kann ich einen Kristall nutzen, um 1 zu erhalten und ihn dann mit dem Schattenapostel bannen? A: Nein, Karten, die du ausspielst, bleiben bis zum Ende deines Zugs offen vor dir liegen und wandern erst dann auf den Ablagestapel. Wenn du eine Karte von deiner Hand bannen willst, hast du also keine Gelegenheit, zuerst ihren Effekt zu nutzen.

F: Wohin kommen Karten, die gebannt wurden? A: Karten, die gebannt wurden, kommen zurück in den Spielkarton (die Karte ist aus dem Spiel).

GLOSSAR

Bannen: Wenn eine Karte gebannt wird, legst du sie zurück in die Schachtel (sie wird aus dem Spiel entfernt).

Champion: Nachdem du einen Champion von deiner Hand ausgespielt hast, kannst du durch ihn in jedem Zug Vorteile erhalten. Champions bleiben so lange im Spiel, bis sie durch einen Gegner zerstört werden.

Aktivieren: Eine Aktivieren-Fähigkeit kannst du 1x zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zugs nutzen. Es empfiehlt sich, die aktivierte Karte von senkrecht auf waagerecht zu drehen, um dir ihre Aktivierung zu merken. Du darfst beliebig viele Aktivieren-Fähigkeiten in einem einzelnen Zug nutzen.

Kristalle ( ): sind die zur Rekrutierung von Karten genutzte Ressource.

Erfahrung ( ): macht deine Karten stärker. Du kannst nicht ausgeben und du verlierst es nicht am Ende des Zugs, stattdessen baut sich dein von Zug zu Zug auf.

Leben ( ): Wenn dein Leben auf 0 fällt, scheidest du aus dem Spiel aus. Du kannst nie mehr als 50 Leben haben.

Macht ( ): brauchst du, um gegnerische Spieler und Champions anzugreifen.

Schnellausspielen: Du hast die Möglichkeit, Söldner-Verbündete aus der zentralen Auslage *schnellauszuspielen*. Das bedeutet, dass du beim Bezahlen ihrer -Kosten ihren Effekt sofort erhalten kannst. Wenn du einen Söldner *schnellausspielst*, legst du ihn am Ende deines Zugs unter den Nachziehstapel.

Söldner: Wenn du die -Kosten eines Söldners bezahlst, darfst du ihn rekrutieren oder *schnellausspielen*.

Verbündete: Verbündete sind Karten, die du zu deiner Unterstützung rekrutieren kannst. Wenn du einen Verbündeten von deiner Hand ausspielst, erhältst du den auf der Karte angegebenen Effekt. Er kommt am Ende deines Zugs auf deinen Ablagestapel.

Zerstöre: Zerstörte Karten werden aus dem Spielbereich des Spielers genommen und auf dessen Ablagestapel gelegt (das bezieht sich in diesem Basisspiel immer auf Champions).

IMPRESSUM

Leitung Spieldesign
Gary Arant und Justin Gary

Spieldesign / Entwicklung
Ben Lundquist, Jason Zila

Leitung Projektmanagement
Gary Arant

Grafik-Design
Ryan O'Connor

Illustrationen
Aaron Nakahara, Digital Art Chefs, Rod Mendez, Thien Nguyen

Entwicklung
George Rockwell, Ryan O'Connor, Justin Gary, Gary Arant

Thematische Texte
George Rockwell, Ryan O'Connor

Besonderer Dank
Bryan Hughes, Theresa Duringer (und alle, die mit ihr bei Temple Gates Games testgespielt haben), Glover Parker, Randall Parker

© 2018 Ultra PRO
© 2022 IELLO für die lokalisierte Version
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, Frankreich
www.iello.com

Hergestellt in Jiaxing, China durch Whatz Games
ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erstickungsgefahr!
ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments. Dangers d'étouffement.
AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.
Piccole parti. Rischio di soffocamento.