

ASCENSIONTM

CHRONIKEN DES GOTTBEZWINGERS

SPIELREGELN



ASCENSION™

CHRONIKEN DES GOTTBEZWINGERS

ÜBERBLICK

Viele Jahrhunderte war die Welt **Vigil** isoliert und geschützt vor anderen Reichen. Nun ist die Barriere zwischen den Dimensionen zerstört und Samael, der gefallene Gott, ist mit seiner Armee von Monstern aus der Leere zurückgekehrt! Du bist einer der wenigen Kämpfer, die fähig sind, sich der Bedrohung entgegenzustellen und deine Welt zu verteidigen. Doch du kannst es nicht alleine! Du beschwörst mächtige Helden und Konstrukte im Kampf an deine Seite. Der Spieler, der die **meiste Ehre** erlangt, wird seine Armee zum Sieg gegen den **Gefallenen** führen und den Titel des **Gottbezwingers** erhalten.

In jedem Zug spielst du Karten aus deiner Hand aus, um **Runen**  und **Stärke**  oder andere Effekte (wie Karten nachziehen) zu erhalten. Runen kannst du dazu nutzen, neue Karten für dein Deck zu kaufen. Stärke verwendest du, um Monster zu besiegen, wodurch du Ehre und andere Belohnungen erhältst. Die Karten, die du kaufen und die Monster, die es zu besiegen gilt, wechseln ständig, so dass du immer neue und andere Entscheidungen treffen musst.



INHALT

- 1 **Spielplan**
- 50 **Juwelen**:
 - 25 klare Ehre-Steine mit dem Wert 1
 - 25 rote Ehre-Steine mit dem Wert 5
- 200 **Karten**:
 - 4 Spieler-Startdecks, je mit 8 Lehrlingen und 2 Milizen
 - 60 „immer verfügbare“ Karten:
 - 1 Kultist • 30 Mystikerin
 - 29 Schwere Infanterie
 - 100 Karten „zentrale Auslage“

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt sein eigenes Kartendeck, bestehend aus acht **Lehrlingen** und zwei **Milizen**.

Es sind genügend Karten enthalten, um vier Spieler-Startdecks zusammenzustellen. Sollten weniger als vier Spieler mitspielen, werden die überzähligen Karten **Lehrlinge** und **Milizen** zurück in die Spielschachtel gelegt. Diese werden im Spiel nicht benötigt.

Jeder Spieler mischt seine Karten und zieht fünf davon. Die restlichen fünf Karten bilden seinen Nachziehstapel.

Die Karten **Schwere Infanterie**, **Mystikerin** sowie der **Kultist** werden in Reichweite der Spieler bereitgelegt. Diese Karten stellen Charaktere in eurem Königreich dar, die jederzeit zum Kaufen oder Besiegen bereitstehen.

Mischt alle anderen Karten, um daraus den **zentralen Nachziehstapel** zu bilden.

Um die zentrale Auslage zu bilden, nehmt die ersten sechs Karten vom zentralen Nachziehstapel und legt diese als Reihe zwischen die Spieler. Diese sechs Karten gelten als die **zentrale Auslage**.

Legt den zentralen Nachziehstapel an eine Seite der zentralen Auslage.

Lasst neben dem zentralen Nachziehstapel Platz für die **Leere**. Wird ein Monster aus der zentralen Auslage besiegt oder eine andere Karte verbannt, wird diese Karte von der Leere verschlungen.

Legt pro teilnehmenden Spieler 30 Ehre auf den Spielplan. **Rote Ehre-Steine** sind fünf Punkte wert. **Klare Ehre-Steine** sind einen Punkt wert.

Zwei Spieler = 60 Ehre

Drei Spieler = 90 Ehre

Vier Spieler = 120 Ehre

Bestimmt zufällig einen Spieler zum Startspieler.

AUFBAU



Ehre-Steine

Mystikerinnen, Schwere Infanterien und Kultist

Zentraler Nachziehstapel



Leere (Platzhalter)

Zentrale Auslage



Startkarten (5 Karten)



Eigener Nachziehstapel
(die übrigen 5 Karten)



Spielerdeck
(10 Karten:
8 Lehrlinge, 2 Milizen)

HELDEN

Name

Tempelkrieger Arhas

Kosten

Anzahl Runen, die zum Kauf dieser Karte bezahlt werden müssen.

Fraktionen

Es gibt vier verschiedene Fraktionen in Ascension – *Leere*, *Mechana*, *Lebensbund* und *Erleuchtet* - die jeweils aus einer anderen Welt stammen und dir im Kampf zur Seite stehen.

Effekt

Die Auswirkung des Helden, sobald er ausgespielt wurde.

Ehre

Dieses Feld zeigt an, wie viel Ehre die Karte wert ist. Bei Spielende gewinnt der Spieler, der die meiste Ehre erlangt hat. Dazu werden die Ehre auf den Karten und die gesammelten Ehre-Steine zusammengezählt

Erleuchtet – Held

Besiege ein Monster mit **4** oder weniger.

3

Schärft eure Sinne und das Schwert wird euch folgen.

Stimmungstext

Jede Fraktion hat ihre eigene Art des Stimmungstextes. Diese haben keinen Einfluss auf das Spiel.

Set-Symbol

Die Farbe des Symbols gibt an, wie häufig die Karte im Spiel enthalten ist.



EINE KARTE



DREI KARTEN



ZWEI KARTEN



VIER KARTEN

Helden sind Kämpfer, die du zur Unterstützung im Kampf gegen **den Gefallenen** anwirbst. Du kannst in jedem Zug beliebig viele Helden ausspielen. Sobald du einen Helden aus deiner Hand ausspielst, wird sein Effekt ausgeführt. Die Karte bleibt bis zum Ende deines Zuges vor dir liegen, dann werden alle Karten auf den Ablagestapel gelegt.

KONSTRUKTE

Name

Kurierrakete X-99

4

Kosten

Anzahl Runen, die zum Kauf dieser Karte bezahlt werden müssen.

Fraktionen

Es gibt vier verschiedene Fraktionen in Ascension – *Leere*, *Mechana*, *Lebensbund* und *Erleuchtet* – die jeweils aus einer anderen Welt stammen und dir im Kampf zur Seite stehen.

Effekt

Jede Runde, die das Konstrukt im Spiel ist, hat es diese Auswirkung.

Ehre

Dieses Feld zeigt an, wie viel Ehre die Karte wert ist. Bei Spielende gewinnt der Spieler, der die meiste Ehre erlangt hat. Dazu werden die Ehre auf den Karten und die gesammelten Ehre-Steine zusammengezählt.

Stimmungstext

Jede Fraktion hat ihre eigene Art des Stimmungstextes. Diese haben keinen Einfluss auf das Spiel.

Mechana – Konstrukt

Einmal pro Zug. Wenn du ein anderes Mechana-Konstrukt kaufst, darfst du es direkt ins Spiel bringen.

VERBESSERUNGEN ZUM #30-MODELL:
1. ERHÖHTE GESCHWINDIGKEIT
2. THERMISCH-STEUERUNG

©2011 Gary Games, Inc. All rights reserved.

Set-Symbol

Die Farbe des Symbols gibt an, wie häufig die Karte im Spiel enthalten ist.



EINE KARTE



DREI KARTEN



ZWEI KARTEN



VIER KARTEN

Konstrukte sind Waffen, magische Gegenstände und fantastische Maschinen, die du zu deiner Unterstützung im Kampf kaufst.

Anders als **Helden**, bleiben Konstrukte im Spiel und unterstützen dich stetig in jedem deiner Züge weiter. Du kannst in jedem Zug beliebig viele Konstrukte ausspielen. In jedem Zug, auch in dem Zug, in dem du das Konstrukt ausspielst, kannst du den Effekt des Konstrukts nutzen.

MONSTER

Name

Tyrann der Erde

6

Stärke

Dieses Feld zeigt an wie viel Stärke du aufbringen musst, um dieses Monster zu besiegen.

Belohnung

Die Belohnung, die du erhältst und/oder die Nachteile, die deine Mitspieler erhalten, wenn du das Monster besiegst.

Monster

Belohnung:

Erhalte **5**.

Ziehe zwei Karten.

Set-Symbol

Die Farbe des Symbols gibt an, wie häufig die Karte im Spiel enthalten ist.



EINE KARTE

ZWEI KARTEN



DREI KARTEN

VIER KARTEN

Monster sind die Schergen **des Gefallenen**, die versuchen durchzubrechen und deine Welt Vigil zu zerstören.

Monster zu besiegen bringt dir Belohnungen, unter anderem **Ehre**, die dir zum Sieg verhelfen werden. Wenn du Ehre als Belohnung für das Besiegen von Monstern erhältst, nimmst du die entsprechende Anzahl Ehre-Steine und legst sie vor dir ab.

SPIELABLAUF

Allgemeine Regeln

Sobald dein Nachziehstapel leer ist und du eine Karte nachziehen musst, mischst du deinen Ablagestapel und machst ihn zu deinem neuen Nachziehstapel. Sobald der zentrale Nachziehstapel leer ist, mischt die Karten der Leere und macht diese zum neuen zentralen Nachziehstapel.

In deinem Zug ausgespielte Heldenkarten werden am Ende deines Zuges auf deinen Ablagestapel gelegt. (Falls du während deines Zuges deinen Nachziehstapel neu bilden musst, werden ausgespielte Helden nicht mit dem Ablagestapel gemischt, sondern erst am Ende des Zuges auf den neuen Ablagestapel gelegt.)

Karten, die du während deines Zuges kaufst, werden auf deinen Ablagestapel gelegt.

Einige Karten widersprechen den allgemeinen Grundregeln. Wenn Kartentexte im Widerspruch zur Regel stehen, haben die Kartentexte Vorrang.

*Beispiel: **Kurierrakete X-99** besagt: „Einmal pro Zug. Wenn du ein anderes Maschinen-Konstrukt kaufst, darfst du es direkt ins Spiel bringen.“* Dieser Text wird ausgeführt, auch wenn die Regel besagt, dass gekaufte Karten auf den Ablagestapel gelegt werden.

Zugablauf

1. Spiele Karten aus deiner Hand aus, um Runen , Stärke  und Ehre  zu erhalten. Kaufe Helden und Konstrukte für zukünftige Züge. Besiege Monster und erhalte Belohnungen und Ehre.
2. Lege ausgespielte Helden und alle restlichen Handkarten auf deinen Ablagestapel, nachdem du alle Käufe und Kämpfe abgeschlossen hast.
3. Ziehe fünf Karten von deinem Nachziehstapel.

Um einen **Helden** aus der Hand auszuspielen, legst du die Karte einfach offen vor dir aus. Dann liest du seinen Effekt laut vor und folgst den Anweisungen der Karte. Alle  oder  stehen dir bis zum Zugende zur Verfügung, außer du hast diese schon verbraucht.

*Beispiel: **Wolfsschamane** besagt „Erhalte . Ziehe eine Karte.“* Du kannst die Karte ziehen und andere Karten ausspielen, bevor du entscheidest, wie du  einsetzen möchtest.

Konstrukte werden wie Helden ausgespielt, nur dass sie im Spiel bleiben und jeden Zug ausgeführt werden können. Sollte ein Konstrukt mehrere Effekte haben, kann jeder Effekt einmal pro Zug ausgeführt werden.

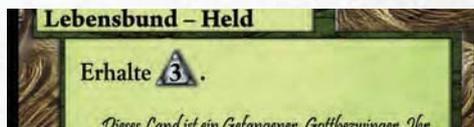
*Beispiel: **Yggdrasil-Stab** besagt „Einmal pro Zug. Erhalte . Einmal pro Zug. Erhalte , wenn du  zahlst.“* Du kannst aussuchen, ob du die  zu Beginn deines Zuges nutzen möchtest und darfst dann später zu einem beliebigen Zeitpunkt im Zug die  abgeben, um  zu erhalten.

Helden und Konstrukte kaufen

Du benötigst Runen (), um Helden und Konstrukte zu kaufen. Runen stehen dir durch das Ausspielen von Helden und im Spiel befindliche Konstrukte zur Verfügung. Du kannst beliebig viele Karten in deinem Zug kaufen, sofern dir genügend Runen zur Verfügung stehen. Wenn du wissen möchtest, wie viele Runen du durch eine Karte erhältst, schau einfach in den Textkasten der Karte. Wenn dir eine Karte Runen zur Verfügung stellt, befindet sich im Textkasten ein Runensymbol mit der entsprechenden Anzahl darin.



„Der mit dem Land spricht“ kostet beim Kauf sechs Runen.



Du erhältst drei Runen wenn du die Karte ausspielst.

Monster besiegen

Um ein Monster zu besiegen, benötigst du Stärke . Diese wird dir durch Karten mit Stärke  im Textkasten zur Verfügung gestellt, z.B. Schwere Infanterie. Du kannst in deinem Zug beliebig viele Monster besiegen, sofern dir genügend Stärke zur Verfügung steht.

Die **Stärkepunkte** eines Monsters werden oben rechts auf der Karte angezeigt. Die Stärke ist mit einem Stärkesymbol hinterlegt.

Wenn du ein Monster besiegst, erhältst du dafür **Belohnungen**. Die meisten Belohnungen beinhalten **Ehre**. Wie viel Ehre du erhältst, kannst du der Zahl in dem Ehre-Symbol () entnehmen. Sollte ein Monster einen weiteren Effekt als Teil deiner Belohnung beinhalten, wird dieser Effekt sofort ausgeführt (der Effekt kann nicht für spätere Züge aufgespart werden).

Nachdem ein Monster besiegt wurde, wird es in die **Leere** verbannt und der Platz in der zentralen Auslage wird aufgefüllt (siehe oben **Helden und Konstrukte kaufen**). Du kannst in deinem Zug beliebig viele Monster besiegen, sofern du ausreichend Stärkepunkte besitzt.



Verpester Stärkepunkte



Schwere Infanterie Stärke

Deinen Zug beenden

Wenn du damit fertig bist, Karten aus deiner Hand auszuspielen, Helden und Konstrukte zu kaufen und Monster zu besiegen, legst du alle Karten, die du noch in deiner Hand hältst, und jeden in diesem Zug ausgespielten Helden auf deinen Ablagestapel. Alle  und alle nicht verbrauchten  und  verfallen.

Anschließend ziehst du fünf neue Karten von deinem Nachziehstapel als neue Handkarten nach. Wenn du nicht mehr genügend Karten in deinem Nachziehstapel haben solltest, um deine Handkarten aufzufüllen, mischst du deinen Ablagestapel. Der Spieler zu deiner Linken ist nun am Zug. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielende

Das Spiel endet wenn eine bestimmte Anzahl von **Ehre** erlangt wurde. Die Ehre, die im Spiel verteilt wird, hängt von der Anzahl der Spieler ab.

Zwei Spieler = 60 Ehre

Drei Spieler = 90 Ehre

Vier Spieler = 120 Ehre

Die passende Anzahl Ehre wird vor Spielbeginn entsprechend der Spieleranzahl neben dem Spielfeld bereit gelegt. Nachdem die letzte Ehre aus dem Vorrat verteilt wurde, endet das Spiel nach der laufenden Runde, also nach dem Spieler rechts vom Startspieler. So ist gewährleistet, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl Züge spielen konnte (natürlich nicht mit eingerechnet Extra-Spielzüge durch Karten wie *Tafel der Zeitendämmerung*). Die Spieler können weiterhin Ehre erlangen, auch wenn der Vorrat aufgebraucht ist. Dazu werden überzählige Ehre-Steine bis zum Spielende an die Spieler ausgegeben.

Karten im Spielerdeck bringen ebenfalls Ehre. Der Wert, den eine Karte bringt, befindet sich bei Helden und Konstrukten in der unteren linken Ecke auf der Karte in einem Ehre-Symbol () (dies gilt für alle Karten in deiner Hand und in deinen Kartenstapeln). Dazu wird die Ehre addiert, die du für das Besiegen von Monstern erlangt hast.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme an Ehre gewinnt das Spiel!

Sollten mehrere Spieler die gleiche Summe Ehre erlangt haben, gewinnt der Spieler, der später ins Spiel eingestiegen ist. So verliert der Startspieler alle Gleichstände, der zweite Spieler verliert gegen den dritten und vierten Spieler, etc.

VARIANTEN

Teamspiel

Anzahl der Spieler: 4 oder 6 (in 2er-Teams)

Regeln:

- Es werden 30 Ehre pro Spieler bereitgelegt.
- Die Teammitglieder sitzen sich gegenüber.
- Dein Teammitglied wird nicht durch Auswirkungen eines Monsters beeinflusst, das du besiegst (z. B. wenn du den *Tyrann der Meere* besiegst, muss dein Teampartner kein Konstrukt ablegen).
- Du kannst beim Kauf einer Karte eine  mehr ausgeben, um die Karte deinem Teammitglied zu geben, anstatt sie selbst zu nehmen.
- Bei Spielende zählt jedes Team die Punkte von beiden Teammitgliedern zusammen. Das Team mit der höchsten Gesamtsumme an Ehre gewinnt das Spiel!

Solitärvariante

Anzahl der Spieler: 1

Regeln:

- Es werden 50 Ehre bereitgelegt.
- Lege die Karten der zentralen Auslage normal aus. Immer wenn eine Karte die zentrale Auslage verlässt, wird die neue Karte links an die ausliegenden Karten angelegt. Die anderen Karten rutschen nach rechts weiter.
- Du beginnst das Spiel. Am Ende jedes deiner Züge kauft oder besiegt Samael die beiden Karten der zentralen Auslage, die ganz rechts liegen.
- Alle Helden und Konstrukte, die Samael erhält, werden zur Seite gelegt. Diese werden bei Spielende genutzt, um die Summe seiner Ehre zu ermitteln.
- Alle so besiegten Monster gehen in die Leere und Samael erhält die Ehre der Belohnungen. Alle anderen Effekte werden ignoriert.
- Das Spiel läuft solange, bis alle Ehre verteilt wurde. Anschließend ermittelst du deine Ehre und stellst sie Samaels Ehre gegenüber. Wenn du mehr Ehre hast als Samael, gewinnst du das Spiel.

GLOSSAR

Ablegen: Ablegen bedeutet, eine Karte in deinen Ablagestapel zu legen und findet sich meist in Bezug auf Konstrukte.

Ehre (★): Ehre ist der Schlüssel zum Sieg in *Ascension*. Der Spieler, der die meiste Ehre erlangen konnte, gewinnt das Spiel und erhält den Titel Gottbezwinger.

Helden: Helden sind die Kämpfer, die du rekrutierst, um dich in deinem Kampf gegen den Gefallenen zu unterstützen. Wenn du einen Helden aus deiner Hand spielst, erhältst du den Effekt, der auf der Karte beschrieben ist. Am Ende deines Zuges wird die Karte auf deinen Ablagestapel gelegt.

Konstrukte: Konstrukte sind Waffen, magische Gegenstände und fantastische Maschinen, die du kaufst, um sie in deinem Kampf einzusetzen. Nachdem du ein Konstrukt aus deiner Hand ausgespielt hast, erhältst du diesen Effekt in jedem Zug, solange die Karte im Spiel ist.

Monster: Monster sind die Schergen des Gefallenen, die versuchen in deine Welt durchzubrechen und diese zu zerstören. Monster zu besiegen bringt dir Belohnungen, darunter auch Ehre, die dich auf deiner Queste, der Gottbezwinger zu werden, unterstützen.

Runen (△): Runen sind eine der beiden Hauptressourcen in der Welt von *Ascension*. Mit Runen kaufst du Helden und Konstrukte, um diese deinem Deck hinzuzufügen.

Stärke (●): Stärke ist die zweite Ressource in *Ascension*. Stärke wird dazu genutzt, Monster zu besiegen und Belohnungen zu erhalten.

Verbannen: Wenn eine Karte verbannt wird, legst du diese Karte in die Leere. Besiegte Monster werden ebenfalls in die Leere verbannt. Mit Karten, die in der Leere liegen, können die Spieler nicht interagieren. Schwache Karten aus deinem Deck zu verbannen, erhöht die Chance, stärkere Karten, die du während des Spiels kaufst, schneller auf die Hand zu ziehen.

„**Immer verfügbare**“ Karten und die **Karten deines Startdecks** werden niemals in die Leere verbannt. Die Karten aus deinem Startdeck werden aus dem Spiel genommen, wenn du sie verbannst, die „immer verfügbaren“ Karten werden zurück an ihren Platz im Bereich der „immer verfügbaren“ Karten gelegt.

F.A.Q. und TIPPS

F: Wann wird eine Karte in der zentralen Auslage nachgelegt? Wenn ich den *Verpester* besiege, verbanne ich dann eine Karte in der zentralen Auslage bevor oder nachdem ich eine neue Karte in die zentrale Auslage gelegt habe?

A: Wann immer eine Karte die zentrale Auslage verlässt, ist die erste Aktion, diese Lücke mit einer Karte vom zentralen Nachziehstapel aufzufüllen. Es müssen zu jeder Zeit im Spiel sechs Karten in der zentralen Auslage liegen. In diesem Beispiel bedeutet das, wenn du *Verpester* besiegst, legst du eine neue Karte an seiner Stelle aus. Danach entscheidest du, welche Karte du verbannen möchtest.

F: Was passiert wenn ich einen *Kultisten* besiege? Wird dieser in die Leere gelegt? Wenn nicht, kann ich den *Kultisten* mehrfach besiegen?

A: Der *Kultist* bleibt das ganze Spiel über im Bereich der „immer verfügbaren“ Karten liegen. Er wird niemals in die Leere verbannt. Du darfst den *Kultisten* so oft besiegen wie du Stärke zur Verfügung hast. Als Beispiel: Du hast acht Stärke. Damit kannst du den *Kultisten* vier Mal besiegen. Es gibt schließlich eine ganze Menge *Kultisten* in der Welt!

F: Was geschieht, wenn alle *Ehre-Steine* aufgebraucht sind? Kann ich noch *Ehre* erhalten?

A: Wenn die *Ehre-Steine* langsam ausgehen, dann ist dies ein Anzeichen dafür, dass das Spiel zu Ende geht. Dennoch kannst du auch danach noch aus der Reserve *Ehre* erhalten. Das Spiel endet nach der Runde, in der die *Ehre-Steine* aufgebraucht sind. Das bedeutet, dass der Spieler, der in der ersten Runde zuletzt ins Spiel eingestiegen ist, der letzte sein wird, der einen Spielzug machen wird.

Als Beispiel: Spieler 1 hat das Spiel begonnen, Spieler 2 spielte als nächstes und Spieler 3 stieg zuletzt in das Spiel ein. Nun nimmt Spieler 2 den letzten *Ehre-Stein* aus dem Vorrat. Somit hat Spieler 3 noch einen Zug, nicht aber Spieler 1.

F: Darf ich eine *Mystikerin* gemeinsam mit den *Druiden des Steinkreises* nutzen, um einen *Helden* zu kaufen, der fünf *Runen* kostet? Und was ist mit dem *Tempelkrieger Arhas* und *Stärke*?

A: Karten wie *Druiden des Steinkreises* und *Tempelkrieger Arhas* können nur genutzt werden, um *Helden* zu kaufen oder *Monster* zu besiegen, die den maximal aufgedruckten Werten entsprechen. Diese Karten können nicht mit anderen Karten kombiniert werden, um höhere Werte zu erhalten.

F: Wie funktioniert die *Tafel der Zeitendämmerung*? Bekomme ich einen weiteren Zug, wenn ich die Karte aus der zentralen Auslage verbanne? Was geschieht, wenn ich die Karte im letzten Zug des Spiels nutze?

A: Die *Tafel der Zeitendämmerung* gibt dir einen weiteren Zug, wenn du die Karte verbannst, während du sie im Spiel hast. Dazu musst du die Karte nicht in dem Zug verbannen, in dem du sie ausspielst. Du kannst die Karte im Spiel liegen lassen, bis du dich entschieden hast, sie zu verbannen. Allerdings kannst du die Karte nur in deinem eigenen Zug verbannen. Wenn du dies im letzten Zug des Spiels machst, erhältst du dennoch einen weiteren Zug. Immer wenn eine Karte der Regel zu widersprechen scheint, gilt der Text auf der Karte.

F: Was geschieht, wenn die Karten *Schwere Infanterie* oder *Mystikerin* ausgehen? Kann man dann noch mehr kaufen?

A: Diese Karten sind limitiert. Wenn Sie ausgehen, kann kein Spieler weitere Karten dieser Art kaufen.

F: Kann ich die Rune eines *Lehrlings* nutzen und ihn anschließend mit dem *Eingeweihten der Leere* verbannen?

A: Nein. Karten, die du ausspielst, werden offen vor dir abgelegt und bleiben dort bis zum Ende deines Zuges liegen und werden erst dann auf deinen Ablagestapel gelegt. Wenn du diese Karte aus deiner Hand verbannen möchtest, darfst du den Effekt der Karte vorher nicht nutzen.

F: Wird die Ehre der vor mir ausliegenden Konstrukte bei Spielende zu meiner Summe an Ehre dazu gezählt?

A: Alle Karten, die du im Spiel gekauft hast, außer denen, die du zwischenzeitlich verbannt hast, oder die auf andere Weise dein Deck verlassen haben, zählen in die Berechnung

deiner Ehre. Dies beinhaltet auch die Karten in deiner Hand und Konstrukte, die vor dir ausliegen.

F: Was passiert mit den Karten, die ich über *Xeron, Fürst der Lügen* erhalte? Behalte ich diese Karten bis zum Ende des Spiels in meinem Deck? Erhalten die anderen Spieler für die verlorene Karte einen Ersatz?

A: Wenn ein Spieler *Xeron, Fürst der Lügen* besiegt, zieht er bei jedem seiner Mitspieler eine zufällige Karte aus der Hand und nimmt diese auf seine Hand. Der Spieler darf diese Karten in diesem Zug nutzen und behält sie dann für den Rest des Spiels in seinem Deck. Seine Mitspieler erhalten keinen Ersatz für die verlorene Karte.

Reihenfolge

Wenn mehrere Effekte „sofort“ ausgeführt werden sollen, in welcher Reihenfolge geschehen diese dann?

Die Effekte werden in folgender Reihenfolge ausgeführt:

- Eine Karte, die aus der zentralen Auslage gekauft wird, legst du auf deinen Ablagestapel. Eine Karte, die besiegt wurde, legst du in die Leere.
- Fülle den Platz in der zentralen Auslage mit Karten vom zentralen Nachziehstapel auf, bis wieder sechs Karten dort liegen.
- Erhalte die Belohnung von besiegten Monstern.
- Führe alle Effekte aus, die durch das Besiegen oder das Kaufen der Karte/n aus der zentralen Auslage ausgelöst wurden (z. B. *Leeren-Dürster*).

Verbannen

Wenn ich eine Karte aus meiner Hand verbanne, darf ich den Effekt trotzdem nutzen?

Nein. Du erhältst den Effekt der Karte in dem Moment, in dem du sie ausspielst. Sobald du eine Karte ausgespielt hast, gilt sie nicht mehr als „in deiner Hand“.

Wo lege ich „immer verfügbare“ und „Startdeck“-Karten ab, wenn ich sie aus meiner Hand verbanne?

„Immer verfügbare“ Karten (*Mystikerin*, *Schwere Infanterie* und *Kultist*) werden zurück auf die „immer verfügbaren“ Karten auf dem Spielplan gelegt. Wenn du Karten aus deinem Startdeck verbannst, nimm diese Karten aus dem Spiel. Diese Karten werden nicht in die Leere gelegt.

MITWIRKENDE

Leitung Spielmechanik:

Justin Gary

Leitung Spielentwicklung:

John Fiorillo

Weitere Spielentwicklung und Spielmechanik:

Brian Kibler, Rob Dougherty, Ryan O'Connor, Ian Estrin, Dave Baumgartner, Steve Terry, Will Garner, Darwin Kastle, Pete Baumgartner, Jake Woods

Spieltester:

Stan! Brown, Hyrum Savage, Ed Fear, Brian Schneider, Cate Gary, Emily Zaehring, Ben Stoll, Mike Rosenberg, Danny Mandel, Rada Rudyak, Niko White, John Orthofer, Kaile Dutton, Jon Gary, George Gary, Steve Gary

Webseite und Marketing:

Ryan O'Connor

Leitung Grafikdesign:

Geordie Tait

Weiteres Grafikdesign:

Ryan O'Connor, Kaile Dutton

Karten Illustrationen:

Eric Sabee

Creative Director:

Geordie Tait

Leitung IT-Entwicklung:

Justin Gary

IT-Entwicklungsteam:

Geordie Tait, Eric Sabee, Greg Wilson

Stimmungstexte:

Geordie Tait, Greg Wilson

Leitung Projektmanagement:

Rob Dougherty

Unterstützung Projektmanagement:

Ian Estrin

Secretary of Keeping it Real:

John Fiorillo

Öffentlichkeitsarbeit:

Brian Kibler

Regeln:

Justin Gary, John Fiorillo, Brian Kibler, Emily Zaehring

Lektorat:

Cate Gary

Deutsche Bearbeitung und Übersetzung:

Carol Rapp, Stefan Glaubitz und Christof Tisch

Grafische Bearbeitung der deutschen Ausgabe:

Christof Tisch

Ein herzliches Dankeschön an:

Unsere Familien und Freunde für all ihre Unterstützung und Herzlichkeit. Nichts von all dem wäre ohne euch möglich gewesen.

Deutsche Ausgabe
Asmodee GmbH
August-Borsig-Str. 20
78467 Konstanz

