

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

KURZREGEL

ERH FORM Die Erhabene Form: Für 2 Spieler oder 2 Teams. Erreichte Ziele und Legenden auf dem Spielplan geben Punkte.

DUELL Duell: Für 2 Spieler oder 2 Teams. Keine Ziele. Zerstörte gegnerische Steine, beschworene Legenden und gegnerische Leuchtfeuer geben Punkte.

SCH Schlacht: Für 3 oder 4 Spieler. Keine Ziele. Du machst Punkte in jeder gegnerischen Farbe, wenn du Steine dieses Gegners zerstörst oder dieser Gegner ein Leuchtfeuer gegen dich zündet. Beschwörst du eine Legende, erhältst du einen Punkt in einer beliebigen Farbe. Die Farbe, in der du die wenigsten Punkte gemacht hast, bestimmt deine Endpunktzahl. 1 Stein pro gegnerischer Farbe pro Spiel kannst du zur Beschwörung nutzen.

TEAM Das Team-Spiel: 2 Zweiertteams können in der Erhabenen Form oder im Duell gegeneinander spielen. Jedes Team spielt dabei mit nur einer Farbe. Jeder Partner eines Teams hat seinen eigenen Stapel; die untersten 6 Karten werden quer gelegt. Der Spieler, der nur noch quer liegende Karten hat, löst das Spielende aus. Jedes Team teilt sich 2 Legendenkarten. Du kannst deinem Partner die Kontrolle über deinen Zug übergeben.

SPIELVORBEREITUNG

× Legt den Spielplan auf den Tisch. Die Seite mit den markierten Mittelfeldern ist für die Erhabene Form. Die andere für ein Vernichtungsspiel.

TEAM • Teampartner sitzen sich gegenüber.

× Mischt die Leuchtfeuer- und Legendenkarten und legt sie als verdeckte Stapel bereit.

× Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden Steine und Karten.

TEAM • Spieler eines Teams benutzen jeweils eigene Stapel, aber nur eine Farbe Steine.

× Jeder Spieler mischt seinen Stapel.

TEAM • Im Team-Spiel legt jeder Spieler die untersten 6 Karten seines Stapel quer.

× Bestimmt einen Startspieler.

× Jeder zieht 3 Karten von seinem Stapel, 2 Legenden und 1 Leuchtfeuerkarte.

TEAM • Im Team-Spiel teilen sich Partner 2 Legenden. Der Partner, der den früheren Zug macht, hält die 2 Legenden auf der Hand.

ERH FORM × Legt wie folgt 3 „aktuelle Ziele“ aus:

• Mischt die Ziele und deckt eins nach dem anderen auf.

• Fortgeschrittene Ziele  werft ihr ab. Legt auf diese Weise 3 einfache Ziele aus.

• Wenn das 3. Ziel dieselbe Kategorie (Symbol links oben) hat wie die anderen beiden, werft ihr es ab und zieht, bis ihr ein einfaches Ziel einer anderen Kategorie gezogen habt.


• Mischt alle abgeworfenen Ziele wieder in den Stapel.

× Dreht die oberste Karte um und legt sie offen auf den Stapel. Dies ist das „nächste Ziel“.

• Wenn 3 der 4 sichtbaren Ziele dieselbe Kategorie haben, legt ihr das „nächste Ziel“ unter den Stapel und deckt ein neues auf, bis ihr eins einer anderen Kategorie gezogen habt.

× Die Arena ist zu Spielbeginn leer.

DUELL × Setzt die Duell-Zählleiste zusammen. Jeder Spieler (bzw. Team) legt einen Rekruten auf das Feld 0.

× Der Spieler rechts vom Startspieler legt einen Rekruten jeder Farbe auf eines der Startfelder  .

SCH × Jeder Spieler nimmt sich die Zählleiste seiner Farbe.

× Jeder nimmt sich 1 Helden jedes Gegners und legt ihn auf seine Zählleiste.

× Der Spieler zur Rechten des Startspielers legt 3 verschiedenfarbige Rekruten in die Arena, jeweils neben ein  -Symbol. Im 3-Spieler-Spiel also einen Rekruten jedes Spielers. Im 4-Spieler-Spiel einen Rekruten jedes Spielers außer dem, der den 2. Zug macht.

SPIELABLAUF

× Bestimmt einen Startspieler. Ihr seid im Uhrzeigersinn am Zug.

× Pro Zug habt ihr 2 Aktionen. Ausnahme: Der Startspieler hat im ersten Zug nur 1 Aktion.

× Mögliche Aktionen:

• 1 Rekruten deiner Farbe auf ein beliebiges leeres Feld legen.

– Zu wenige Steine: Hast du keine Rekruten mehr im Vorrat, nimmst du 1 Rekruten oder Helden aus der Arena und legst ihn als Rekruten auf ein leeres Feld.

• Ein Wesen beschwören. (Siehe andere Seite.)

• 1 Wesenkarte der eigenen Schule abwerfen. Anschließend kannst du beliebig viele Handkarten unter ihre jeweiligen Stapel legen. Diese Aktion kannst du nur ein Mal pro Zug ausführen.

– Wenn du im Team-Spiel Karten unter deinen Stapel legst, legst du sie quer. Dann drehst du die oberste(n) quer liegende Karte(n) senkrecht, sodass wieder 6 quer liegen. **TEAM**

× Du kannst Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. „1 Rekruten legen“ und „1 Wesen beschwören“ kannst du auch zwei Mal, „abwerfen“ aber nur ein Mal pro Zug.

× Leuchtfeuer (siehe andere Seite) kannst du vor oder nach einer Aktion zünden. Ein Leuchtfeuer zünden ist keine Aktion.

× Vor einer Aktion oder vor/während der Ausführung eines Effekts kannst du deinem Partner die Kontrolle übergeben. **TEAM**

• Gib deinem Partner deine Legendenkarten.

• Dein Partner führt evtl. den aktuellen Effekt zu Ende aus.

• Mit deinen restlichen Aktionen muss er Rekruten in die Arena legen. Er kann mit ihnen keine Wesen beschwören oder Karten abwerfen. Er kann in deinem Zug auch kein Leuchtfeuer zünden.

• Habt ihr alle deine Aktionen ausgeführt, beendest du deinen Zug (evtl. Zielkarte nehmen, Karten ziehen etc.). Jetzt kannst du kein Leuchtfeuer mehr zünden.

× Am Ende deines Zuges kannst du dir 1 Zielkarte nehmen, deren Bedingung du erfüllst. **ERH FORM**

• Lege dann an ihren Platz die aufgedeckte Karte vom Zielstapel. Decke eine neue Zielkarte auf.

• Wenn 3 der 4 sichtbaren Ziele dieselbe Kategorie haben, lege das „nächste Ziel“ unter den Stapel und decke ein neues auf, bis du eins einer anderen Kategorie ziehst.

× Lege während deines Zuges alle zerstörten gegnerischen Steine beiseite. **DUELL**

× Am Ende des Zuges erhältst du Punkte für zerstörte gegnerische Steine: 2 Punkte pro Legende, 1 Punkt pro Held, 1 Punkt pro 2 Rekruten.

• Eigene Steine zerstören gibt keine Punkte. Ein einzelner zerstörter Rekrut gibt keine Punkte.

× Wenn du eine Legende beschwörst, erhältst du 1 Punkt. (Einen Helden zu einer Legende aufwerten gilt nicht als „eine Legende beschwören“.)

× Lege während deines Zuges alle zerstörten gegnerischen Steine beiseite. **SCH**

× Am Ende des Zuges erhältst du Punkte in der Farbe der zerstörten gegnerischen Steine: 2 Punkte pro Legende, 1 Punkt pro Held, 1 Punkt pro 2 Rekruten derselben Farbe.

• Eigene Steine zerstören gibt keine Punkte.

• Hast du 2 oder 3 einzelne Rekruten (in unterschiedlichen Farben), erhältst du 1 Punkt in einer beliebigen dieser Farben.

× Wenn du eine Legende beschwörst, erhältst du 1 Punkt in einer beliebigen Farbe. (Einen Helden zu einer Legende aufwerten gilt nicht als „eine Legende beschwören“.)

× Du beendest deinen Zug, indem du Karten nachziehst, bis du wieder 3 Wesenkarten deiner Schule, 2 Legenden- und 1 Leuchtfeuerkarte auf der Hand hast.

• Im Team-Spiel ziehst du keine Legendenkarten nach, sondern gibst deine Legendenkarten deinem Partner. Du ziehst Karten nach, bis du 3 Wesenkarten deiner Schule und 1 Leuchtfeuerkarte auf der Hand hast. Dein Partner zieht Legendenkarten, bis er 2 auf der Hand hat. **TEAM**

• Ist der Legenden- oder Leuchtfeuerstapel leer, mischt ihr den jeweiligen Ablagestapel neu.

• Wenn du die letzte Karte deines Stapels ziehst, hast du jetzt evtl. weniger als 3 Wesenkarten deiner Schule auf der Hand. Du mischst deinen Ablagestapel nicht neu.

DAS SPIELLENDE

× Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Spieler die letzte Karte seines Stapels zieht.

• Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Spieler die letzte nicht quer liegende Karte seines Stapels zieht. Du kannst auch quer liegende Karten ziehen, wenn nötig. **TEAM**

× Das Spielende wird auch ausgelöst, wenn ein Spieler am Ende eines beliebigen Zuges 9 oder mehr Punkte hat. **ERH FORM**

• Punkte gibt es für erreichte Ziele (des Spielers oder des Teams) plus 1 Punkt pro eigener Legende, die jetzt noch in der Arena ist. (Wie die Legende ins Spiel kam, ist egal.)

• Veränderungen am Punktstand während eines Zuges lösen das Spielende nicht aus. Die Punktstände werden erst am Ende eines Zuges geprüft, nachdem ggf. eine Zielkarte genommen wurde.

× Das Spielende wird auch ausgelöst, wenn ein Spieler 18 Punkte erreicht oder überschreitet. **DUELL**

× Das Spielende wird auch ausgelöst, wenn ein Spieler 12 Punkte (10 Punkte im 4-Spieler-Spiel) in einer Farbe erreicht oder überschreitet. **SCH**

× Nach dem Ende des Zuges, in dem das Spielende ausgelöst wurde, erhält jeder Spieler noch einen letzten vollständigen Zug, auch der, in dessen Zug das Spielende ausgelöst wurde. Dann ist das Spiel zu Ende.

- × In Spiel mit 2 Seiten kann ein Spieler oder Team jederzeit aufgeben. Die Gegenseite gewinnt dann. In einer Schlacht kann keiner aufgeben.

ERH FORM × Der Spieler bzw. das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Punkte gibt es für erreichte Ziele (des Spielers oder des Teams) plus 1 Punkt pro eigener Legende, die jetzt noch in der Arena ist.

DUELL × Der Spieler bzw. das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

SCH × Die Farbe, in der du die wenigsten Punkte gemacht hast, gibt deine Endpunktzahl an. Mehr Punkte sind besser als weniger.

- Bei Gleichstand entscheidet die Farbe mit den zweitwenigsten Punkten. (Herrscht im 4-Spieler-Spiel jetzt immer noch Gleichstand, entscheidet die verbleibende Farbe.)

× Herrscht (immer noch) Gleichstand, entscheidet zunächst die höhere Zahl aufgewerteter Steine in der Arena, danach die höhere Zahl Steine insgesamt in der Arena.

- Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

EIN WESEN BESCHWÖREN

× Ein Wesen beschwören kostet 1 Aktion und läuft wie folgt ab:

- Spiele die Wesenkarte offen vor dich aus.
- Zeige, wo deine Steine in der Arena die Figur auf der Karte bilden.
 - Die Figur kann auch um 90 oder 180 Grad gedreht und/oder gespiegelt sein.
 - Die Steine in der Arena, die zur Beschwörung dienen, können den auf der Karte geforderten oder einen höheren Wert haben.
 - Leere Felder auf der Karte müssen in der Arena nicht leer sein.
- Lege 1 Stein des entsprechenden Wertes (links oben auf der Karte) auf das auf der Karte weiß umrandete Feld.
 - Das Feld kann leer sein, es sei denn die Figur auf der Karte gibt vor, dass dort ein eigener Stein liegen muss.
 - Liegt auf dem Feld ein gleich- oder geringerwertiger Stein, zerstört das beschworene Wesen ihn.
 - Liegt auf dem Feld ein höherwertiger Stein, kannst du das Wesen dort nicht beschwören.
- Zu wenige Steine: Hast du alle Steine der geforderten Sorte bereits in der Arena, kannst du das Wesen evtl. trotzdem beschwören. Dann (und nur dann) gelten die folgenden Regeln:
 - Wenn die Beschwörung einen eigenen Stein zerstören würde (egal, ob er zur Beschwörung diente), stellt er sofort das beschworene Wesen dar. (Drehe ihn, wenn nötig, auf die richtige Seite.)
 - Wenn nicht, nimmst du einen eigenen Stein, der nicht zur Beschwörung diente, aus der Arena und benutzt ihn als das beschworene Wesen.
 - Geht beides nicht, kannst du das Wesen nicht beschwören.
- Sobald der neue Stein in der Arena liegt, führst du den Effekt des Wesens aus.
- Danach wirfst du die Karte ab.

SCH × Pro gegnerischer Farbe kannst du 1 Wesen pro Spiel improvisiert beschwören:

- Wähle eine gegnerische Farbe. Drehe den Stein dieser Farbe auf deiner Zählleiste auf die Rekrutenseite. In diesem Spiel kannst du mit dieser Farbe nicht mehr improvisiert beschwören.
- Wähle 1 Stein dieser Farbe in der Arena und nutze ihn für die Beschwörung als wäre er ein eigener Stein desselben Wertes. Diesen Stein darfst du nur für diese eine Beschwörung nutzen.
- Der gegnerische Stein behält seine Farbe. Während der Ausführung des Effekts gilt dieser Stein als gegnerisch (gleichzeitig aber auch als Stein, der zur Beschwörung diente).
- Pro Beschwörung kannst du nur 1 gegnerischen Stein auf diese Art nutzen.

EIN LEUCHTFEUER ZÜNDEN

× In deinem Zug kannst du Leuchtf Feuer vor oder nach einer Aktion zünden.

× Dazu musst du mindestens eine der Bedingungen erfüllen:

- Die obere Bedingung erfüllst du, wenn der Gegner mindestens so viele aufgewertete Steine (Helden und Legenden) mehr in der Arena hat als du.
- Die untere Bedingung erfüllst du, wenn der Gegner mindestens so viele Steine (insgesamt) mehr in der Arena hat als du.

SCH • In einer Schlacht wählst du den Gegner, mit dem du dich für dieses Leuchtf Feuer vergleichen möchtest.

× Erfüllst du die obere Bedingung, führst du den oberen Effekt aus. Erfüllst du die untere Bedingung, führst du den unteren Effekt aus. Erfüllst du beide, führst du erst den oberen, dann den unteren Effekt aus.

× Danach wirfst du die Karte ab.

DUELL × Wenn du in einem Duell ein Leuchtf Feuer zündest, erhält dein Gegner 1 Punkt (egal, welche Bedingung(en) du erfüllst).

SCH × Wenn du in einer Schlacht ein Leuchtf Feuer zündest, erhält der Gegner, mit dem du dich verglichen hast, 1 Punkt in deiner Farbe (egal, welche Bedingung(en) du erfüllst).

EFFEKTE VON WESEN UND LEUCHTFEUERN

× Während ein Effekt einer Karte ausgeführt wird, kann keine andere Aktion ausgeführt und kein Leuchtf Feuer gezündet werden.

- Bevor oder während der Effekt ausgeführt wird, kannst du deinem Partner die Kontrolle übergeben. Der Partner führt den Effekt zu Ende aus und führt danach deine restlichen Aktionen aus. **TEAM**

× Einige (Teile von) Effekte(n) sind optional:

- Formulierungen wie „du darfst“ zeigen an, dass dieser Teil optional ist.
- „Bis zu“ kann auch 0 bedeuten.

× Teile, die nicht optional sind, müssen ausgeführt werden.

× Kannst du einen Effekt nicht vollständig ausführen, führst du so viel wie möglich aus.

× Erwähnt ein Effekt den Kartentitel, ist damit der Stein gemeint, der das beschworene Wesen darstellt.

× Schlüsselwörter:

- **Eine Aktion erhalten:** Du hast in diesem Zug eine zusätzliche Aktion. (Diese zusätzliche Aktion ist nicht Teil der Ausführung des Effekts.)
- **Am Ende des Zuges eine zusätzliche Karte ziehen:** Zuerst ziehst du wie üblich, bis du 3-2-1 Karten auf der Hand hast. Dann ziehst du die zusätzliche Karte. In späteren Zügen ziehst du immer noch, wenn du weniger als 3-2-1 Karten hast; musst aber keine abwerfen, wenn du mehr hast.

– Bei Legendenkarten zieht dein Partner die zusätzlichen Karten. **TEAM**

- **Aufgewerteter Stein:** ein Held oder eine Legende
 - **Gegnerischer Stein:** ein Stein, der einem Gegner gehört.
 - **Stein:** Wenn nicht ausdrücklich anders formuliert, gelten Effekte für eigene und gegnerische Steine.
 - **Markiertes Feld:** ein gefärbtes Feld in einer Figur. Wenn der Kartentext keine markierten Felder erwähnt, dienen die gefärbten Felder in der Figur nur der Verdeutlichung des Effekts.
 - **Angrenzendes Feld:** eines der acht Felder direkt um ein bestimmtes Feld herum (waagrecht, senkrecht und diagonal). Ist das bestimmte Feld nicht erwähnt, ist es das Feld, auf dem du das Wesen gerade beschworen hast.
 - **Entfernung:** die kleinste Zahl an Bewegungen, mit der ein Feld von einem anderen aus erreichbar wäre. Angrenzende Felder z. B. sind 1 Feld entfernt.
 - **Bewegung:** Eine Bewegung geht immer auf ein angrenzendes Feld. Eine Bewegung auf ein besetztes Feld zerstört den dort liegenden Stein.
 - **Standardbewegung:** eine Bewegung auf ein leeres Feld oder auf ein Feld mit einem geringerwertigen Stein.
 - **Kampfbewegung:** eine Bewegung auf ein leeres Feld oder auf ein Feld mit einem gleich- oder geringerwertigen Stein.
 - **Standardsprung und Kampfsprung:** wie Bewegungen, nur dass sie nicht auf angrenzende Felder beschränkt sind. Falls nicht anders angegeben, kann ein Sprung auf einem beliebigen Feld landen.
 - **Legen:** wie in der Aktion „1 Rekruten legen“. Wenn kein Stein der/des geforderten Farbe-/wertes mehr im Vorrat ist, kann der Stein nicht gelegt werden.
 - **Aufwerten:** Legenden können nicht aufgewertet werden. Wertest du einen Rekruten auf, drehst du den Stein einfach um. Wertest du einen Helden auf, ersetzt du ihn mit einer Legende derselben Farbe aus dem Vorrat. Ist keine Legende dieser Farbe mehr im Vorrat, kannst du den Helden nicht aufwerten.
 - **Abwerten:** Rekruten können nicht abgewertet werden. Wertest du einen Helden ab, drehst du den Stein einfach um. Wertest du eine Legende ab, ersetzt du sie mit einem Helden derselben Farbe aus dem Vorrat. Ist kein Held dieser Farbe mehr im Vorrat, kannst du die Legende nicht abwerten.
 - **Zerstören:** Ein zerstörter Stein wird aus der Arena zurück in den Vorrat gelegt.
 - **Verwandeln:** einen Stein einer Farbe mit einem Stein desselben Werts einer anderen Farbe aus dem Vorrat ersetzen (außer ein anderer Wert ist angegeben).
- × Wenn du zählst, wie viele gegnerische Steine du zerstört hast, zählst du alle Steine, die du in diesem Zug mit Beschwörungen, Bewegungen, Sprüngen und Karteneffekten zerstört hast, und solche, die du verwandelt hast, zusammen. Auf- und Abwerten zählt nie als Zerstörung.
- × Steine, die aus der Arena genommen werden, erhält der Spieler dieser Farbe zurück in seinen Vorrat.