

◆ ZIEL DES SPIELS

Halte mindestens einen Beschwörer am Leben. Sterben deine beiden Beschwörer, hast du verloren.

◆ AUFBAU

- Ein Deck aus 50 Karten pro Spieler.
- Zwei Beschwörer, offen vor dir ausgelegt.
- Der erste Spieler wird ausgelost.

ERSTER SPIELER

6 Karten, 2 Münzen,
beginnt bei Phase 3

ZWEITER SPIELER

4 Karten, 1 Münze

◆ DER KAMPF, IN 3 SCHRITTEN

ANGREIFEN

Jeder deklarierte Angreifer MUSS geneigt werden. Geneigt kann er nicht blocken, bis er aufgerichtet ist.

BLOCKEN

Der Gegner KANN pro Angreifer einen Blocker deklarieren und benennt, wer wen blockt. Irdische und himmlische Ebene bestimmen, wer wen blocken kann.

AUFLÖSEN

Der Gegner wählt die Reihenfolge, in der die Kämpfe nacheinander aufgelöst werden.

◆ DER MÜNZWURF

TOSS

Manche aktive Fähigkeiten werden per Münzwurf entschieden: Erfolg oder Fehlschlag. Der aktive Spieler wirft für alle sichtbar, das Ergebnis ist endgültig.

◆ DIE 9 KARTENTYPEN

Das Logo oben auf der Karte sagt, wann sie gespielt wird, ob sie im Spiel bleibt und ob sie sich beim Erwachen aufrichtet.



STUFE

Einmal pro Zug, in deinem Zug. Richtet sich auf.



KREATUR

In deinem Zug. Bleibt im Spiel. Richtet sich auf.



SOFORT-KREATUR

In beiden Zügen. Bleibt im Spiel. Richtet sich auf.



BESCHWÖRUNG

In deinem Zug. Bleibt im Spiel.



SOFORT-BESCHWÖRUNG

In beiden Zügen. Bleibt im Spiel.



TOR

In deinem Zug. Bleibt im Spiel. Richtet sich NICHT auf.



TOR-KREATUR

In deinem Zug. Bleibt im Spiel. Richtet sich auf.



SOFORT-TOR

In beiden Zügen. Bleibt im Spiel. Richtet sich NICHT auf.



SOFORTKARTE

In beiden Zügen. Geht nach der Auflösung auf den Friedhof.

◆ DER ZUG, 7 PHASEN IN DIESER REIHENFOLGE

1

ERWACHEN

Richte alle deine Karten auf, ausser den Toren.

2

ERHOLUNG

Ziehe 2 Karten und erhalte 1 Münze, ODER ziehe 1 Karte und erhalte 2 Münzen.

3

ERSTE BESCHWÖRUNG

Konstante Effekte. Spiele 1 Stufe auf den Beschwörer deiner Wahl (nur in deinem Zug). Neige IMMER ZUERST deinen Beschwörer, um zu beschwören oder eine Fähigkeit einzusetzen, dann nutze deine Stufen für den Rest.

4

ANSAGE DES ANGRIFFS

Du kündigst deinem Gegner an, dass du in die Angriffsphase eintrittst.

5

KAMPF

Du darfst deine angreifenden Kreaturen deklarieren. Siehe Kampf unten.

6

ZWEITE BESCHWÖRUNG

Wie Phase 3: zuerst den Beschwörer neigen, dann die Stufen.

7

ZUGENDE

Du kündigst das Ende deines Zuges an.

Eine in diesem Zug beschworene Kreatur kann nicht angreifen (Beschwörungskrankheit), ABER sie kann blocken, ihre Aktionen einmal pro Zug und ihre Effekte nutzen.

◆ PRIORITÄT UND STAPEL

1

Jeder Effekt, jede Aktion oder Fähigkeit, die du aktivierst, öffnet eine Antwort: dein Gegner kann Sofortkarten, Aktionen oder Beschwörerfähigkeiten einsetzen.

2

Antwortet er, kannst du auf dieselbe Weise antworten. Auf der 4. Antwortstufe kann der Gegner nur noch mit Sofortkarten kontern.

3

Antwortet niemand mehr, wird der Stapel vom jüngsten zum ältesten Element aufgelöst, ohne weiteren Wechsel.

◆ PASSIVE FÄHIGKEITEN

Wirken von selbst, ohne Aktivierung. Auf den offiziellen Blättern in Blau.



VORTEIL

Würde sie einem Beschwörer Kampfschaden zufügen, wählt ihr Kontrolleur, welcher Beschwörer ihn erleidet.



BONBON

Diese Karte hat zusätzlich den Typ Bonbon.



BESTÄNDIGKEIT

Kann keine Ladungen -X/-X erhalten.



DISTANZ

Nur blockbar durch eine Kreatur mit Distanz oder ein Tor auf derselben Ebene, oder über Reichweite.



ZEHRUNG

Geblockt und überlebt: erhält nach dem Kampf eine Ladung +1/+1.



ELEKTRISCH

Diese Karte hat zusätzlich den Typ Elektrisch.



GEMEINSAM

Kostet 2 Beschwörungspunkte, 1 von jedem Beschwörer.



AUSRÜSTUNG

An die ausgerüstete Karte gebunden: folgt ihr in die Hand, auf den Friedhof oder in den Ausschluss.



FEUER

Diese Karte hat zusätzlich den Typ Feuer.



HORDE

In der Verteidigung blockt sie einen weiteren Angreifer, solange der summierte Angriff der bereits geblockten Angreifer unter ihrer Verteidigung bleibt.



IMMUNITÄT

Kann nicht von einer Krankheit infiziert werden.



KRANKHEIT

Ihre Effekte sind Krankheiten.



MORPHEN

Kopiert beim Eintreffen das im Effekt genannte Ziel.



MEHRFACHZIEL

Ihre Aktionen können gegen erneute Kosten beliebig oft reaktiviert werden, Ziel wechselbar. Festpreis.



NAHRUNG

Diese Karte hat den Typ Nahrung.



MAUERDURCHDRINGUNG

Kann von einem Tor weder geblockt noch beeinflusst werden.



EISENHAUT

Wenn sie blockt, erhält sie nach dem Kampf eine Ladung +1/+1.



DURCHBRUCH

Geblockter Angreifer: fügt dem Kontrolleur des Blockers die Differenz Angriff minus Verteidigung zu.



GIFT

Nur Nahrung. Zu Beginn der Beschwörungsphase ihres Kontrolleurs verliert einer seiner Beschwörer 1 LP pro vergifteter Karte.



REICHWEITE

Kann jede Karte blocken, die nicht Unblockbar ist.



FESTPREIS

Die Kosten ihrer Aktionen können nicht verändert werden.



ERWIDERUNG

Wenn sie blockt, wird ihr Basisangriff für diesen Kampf verdoppelt.



BLUTUNG

Geblockt und überlebt: der Blocker erhält nach dem Kampf eine Ladung -1/-1.



SCHNELLIGKEIT

Kann im Zug ihres Eintreffens angreifen, ihr aufgedruckter Angriff sinkt aber auf 0 (Ladungen +1/+1 zählen).



FLUG

Befindet sich auf der himmlischen Ebene.

◆ AKTIVE FÄHIGKEITEN

Brauchen eine Aktivierung, meist per Münzwurf entschieden. Auf den offiziellen Blättern in Rot.



KLONEN

Erfolg: dupliziere diese Kreatur. Fehlschlag: zerstöre sie. Nur in deinem Zug.



ABLENKUNG

Erfolg: die Zielkreatur kann in diesem Zug nicht verteidigen. Nur vor dem Kampf.



EXHUMIERUNG

Erfolg: eine deiner Kreaturen erhält +1/+1 (+2/+2 wenn Zombie). Wenn diese Kreatur zerstört wird.



BESESSENHEIT

Erfolg: nach dem Kampf übernimmst du bis zum nächsten Zug ihres Besitzers eine gegnerische Kreatur, die daran teilgenommen hat. Wenn sie angreift oder geblockt hat.



WUT

Erfolg: +1/+1, und wirf weiter, solange du Erfolg hast, +1/+1 pro Erfolg. Am Zugende entfernt.



WIEDERBELEBUNG

Erfolg: bleibt im Spiel, zurückgesetzt, +1/+1. Erneut zerstört: ausgeschlossen. Wenn sie zerstört wird.



RÜCKKEHR

Die betreffende Karte kehrt in die Hand ihres Besitzers zurück.

◆ KLEINES GLOSSAR

Neigen eine Karte drehen: sie hat gehandelt.

Ladung +1/+1 Marke, die Angriff und Verteidigung erhöht.

Aufrichten sie beim Erwachen wieder gerade stellen.

Ladung -1/-1 Marke, die sie senkt.

Friedhof aufgelöste oder zerstörte Karten.

Unblockbar kann nicht geblockt werden.

Ausschliessen endgültig aus der Partie entfernen.

Äther die Ressource des Multiversums.