Bad Baby LICH LORDS

Spielregel

1.0

Inhalt

Einführung 3
- Spielmaterial 4
- Aufbau 2 Personen 6

Spielablauf 8
- Zauber wirken 10
- Orte gewinnen 12

Fähigkeiten 14

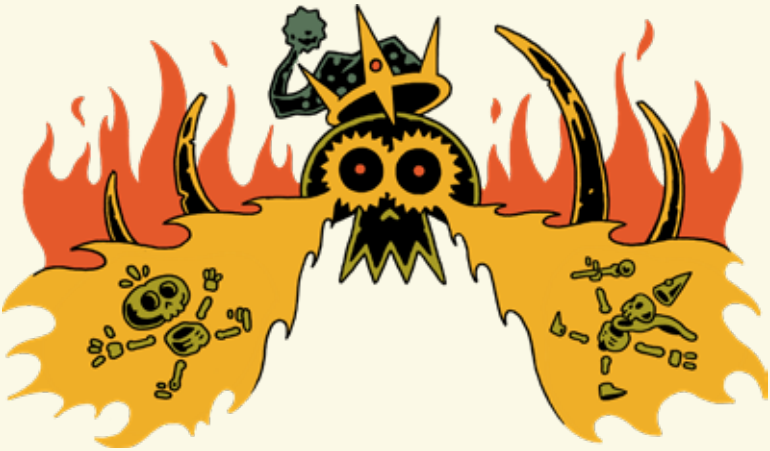
Bedingungen 22

4 Personen-Regel 28

3 Personen-Regel 30

Glossar 32

Übersicht Symbole 34



Mitwirkende

Illustrationen & Idee
Taylor Dow

Spieldesign
Ross Cowman, Taylor Dow, Pat Kemp

Unterstützende Entwicklung
Nathan Weisman, Wonderbow Games

Grafikdesign
Ross Cowman, Taylor Dow, Andi Licht, Sönke Schmidt

Layout und Produktdesign
Ross Cowman, Andi Licht

3D Modeling
Aidan Vasquaz, Pat Kemp

Deutsche Version
Sönke Schmidt, Laia Gonzalez

Lektorat
Christian Hildenbrand

Wonderbow dankt
Inga Keutmann & Mina

heart of the deernicorn

wonderbow

Copyright 2024 Heart of the Deernicorn, all rights reserved.
© Deutsche Version 2025 Wonderbow. Alle Rechte vorbehalten.

Einführung

Der **Lichkönig** hat alle **Diener** im Königreich in **Skelette** verwandelt, damit er in Ruhe ein Nickerchen machen kann. Euch, den Lich Lord Babys, ist das jedoch zu langweilig, deshalb wollt ihr das Königreich wieder zum Leben erwecken.

In ***Bad Baby Lich Lords*** nehmt ihr Skelette aus Knochenhaufen, dreht sie um und legt sie auf eure Seite des Königreichs. Sobald ein Skelett umgedreht wird, wird es zu einem **Diener**. Und Diener machen, was sie wollen! Sie bewegen sich zwischen den Reichen, kämpfen gegen andere Diener, wirken **Zauber** und erwecken andere Skelette mit überraschenden Folgen zum Leben!

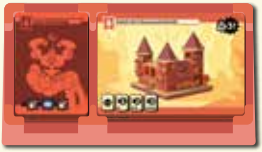
Euer Ziel ist es, möglichst viel Lärm in den Reichen zu machen, um den Lichkönig zu wecken. Legt dazu passende Kombinationen aus Karten in einem **Reich** aus, um **Orte zu gewinnen**, während ihr gleichzeitig verhindert, dass die anderen dasselbe tun. Wenn ihr Orte gewinnt, erhaltet ihr Lärmpunkte. Dadurch erwacht der Lichkönig allmählich aus seinem Schlaf und verbannt alle Karten in diesem Reich. **Wer zuerst 5 Lärmpunkte gesammelt hat, weckt den Lichkönig und gewinnt das Spiel!**

Spielmaterial

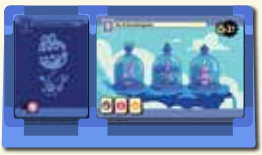
4 Reiche

Es gibt 4 verschiedene Reiche: das **Zard College**, den **Freeple Schrottplatz**, den **Noblin Wald** und die **Ghoulie Nekropole**.

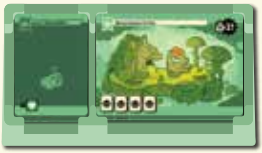
Zard College



Freeple Schrottplatz



Noblin Wald



Ghoulie Nekropole

Zu jedem **Reich** gehören **6 gleichfarbige Orte** und der **Knochenhaufen**. Dieser besteht aus **23 Skeletten**.
Jedes Reich bringt eine einzigartige Fähigkeit ins Spiel.

Regeln, FAQ & Stickerplatzierung

Der transparente Deckel kann umgedreht für den Ablagestapel genutzt werden.

92 Diener/Skelette

Diese Karten haben zwei Seiten: Auf der einen Seite sind sie **Diener**, auf der anderen Seite sind sie **Skelette**. Die **Fähigkeitssymbole** zeigen, was der Diener tut, wenn du ihn zum Leben erweckst.

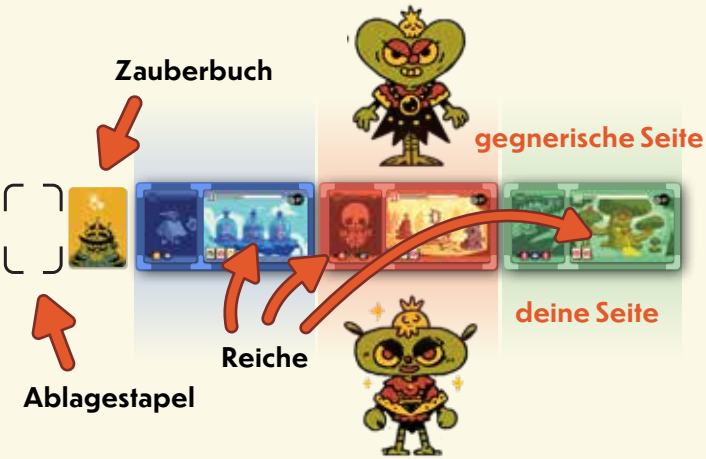
24 Orte

Jeder Ort hat einen **Lärmwert** und **Gewinnbedingungen**.

50 Zauber

Zauber haben ein Symbol, einen **Effekt** und einen Effekt bei **verbotenen Verbindungen** (mehr dazu auf Seite 10). Der Stapel aus Zaubern wird **Zauberbuch** genannt.

Aufbau 2 Personen



1. Reiche platzieren

- **Stellt drei beliebige Reiche in einer Reihe zwischen euch auf, wie oben gezeigt.** Alle Reiche zusammen bilden das **Königreich**. Der Bereich vor dir ist deine Seite des Königreichs, die andere die gegnerische. Lasst vor euch genug Platz, um auf eurer Seite Karten in die Reiche ausspielen zu können. Karten, die auf jedweder Seite eines Reichs gespielt werden, gelten als in diesem Reich.
- Stellt das vierte Reich beiseite. Ihr verwendet es in dieser Partie nicht.
- **Mischt den Knochenhaufen und die Orte für jedes der Reiche und legt sie in die passende Ablage.** Die Karten des Knochenhaufens liegen mit der Skelettseite nach oben. Bei den Orten ist die Seite mit dem Lärmwert und den Bedingungen sichtbar.

Bad Baby Lich Lords lernen
Für euer erstes Spiel zu zweit verwendet die Reiche Zard, Freeple und Noblin.

2. Zauber mischen

Mischt die Zauber und legt sie verdeckt als Stapel neben das Königreich. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

Die Person, die sich zuletzt wie ein Baby benommen hat, fängt an. Die andere Person zieht einen Zauber und nimmt ihn auf die Hand.

Es kann losgehen!

Ausgleich für Lich Lords-Neulinge
Ihr könnt einer weniger erfahrenen Person einen Vorteil verschaffen, indem sie zu Beginn des Spiels einen oder mehrere zusätzliche Zauber zieht.

Spielablauf

Überblick & Spielziel

Euer Vater, der Lichkönig, hat das ganze Königreich in Skelette verwandelt, um in Ruhe schlafen zu können. Euer Ziel ist es, das Königreich wieder zum Leben zu erwecken. Dafür macht ihr an verschiedenen Orten Lärm, indem ihr **jede Runde einen Diener wiederbelebt**, der dann seine Fähigkeiten aktiviert. Das kann dazu führen, dass die Fähigkeiten weiterer Karten aktiviert und damit Kettenreaktionen ausgelöst werden. Wenn ihr am Ende eines Zuges die **Gewinnbedingungen für einen Ort** erfüllt, gewinnt ihr ihn und sammelt so Lärmpunkte. **Wer zuerst 5 Lärmpunkte gesammelt hat, weckt den Lichkönig und gewinnt sofort das Spiel.**

Dein Zug

- Wähle **eine Lich-Aktion:**
  a) Nehmen & Wiederbeleben oder **b) Wiederbeleben**
  Danach aktiviert der Diener **alle seine Fähigkeiten.**

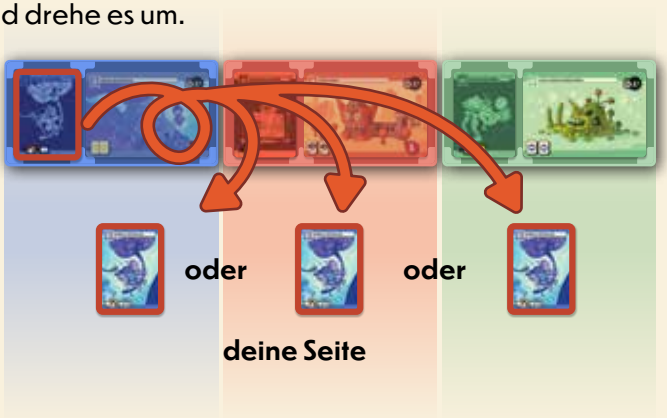
- Wenn du **Zauber** auf der Hand hast, darfst du diese vor und/oder nach deiner Lich-Aktion wirken.

- Am Ende deines Zuges **gewinne Orte**, falls möglich.

1. Lich-Aktion

a) Nehmen & Wiederbeleben

Bewege das oberste Skelett von einem beliebigen Knochenhaufen **auf deine Seite in ein beliebiges Reich** und drehe es um.



b) Wiederbeleben

Drehe ein beliebiges Skelett **auf deiner Seite** um.
Es bleibt im selben Reich.

2. Fähigkeiten aktivieren

Immer wenn du ein **Skelett** umdrehst, wird es zu einem **Diener** und aktiviert alle seine Fähigkeiten der Reihe nach von links nach rechts.

Beschreibungen aller Fähigkeiten findet ihr ab Seite 14.

Fähigkeiten

- Diener müssen **jede** Fähigkeit aktivieren, wenn möglich.
- Die Fähigkeiten einer Karte können nur einmal pro Zug aktiviert werden.
- Wenn du die Fähigkeiten einer Karte auf der gegnerischen Seite aktivierst, kontrollierst du alle ihre Auswirkungen.

Zauber wirken

Einen Zauber wirken
Um einen Zauber zu **wirken**, spiele einen Zauber aus deiner Hand, führe den auf der Karte beschriebenen Effekt aus und lege den Zauber auf den **Ablagestapel**.

Zauber erhältst du durch Diener-Fähigkeiten. Wenn du Zauber auf der Hand hast, kannst du während deines Zuges diese Zauber wirken.

- Du kannst beliebig viele Zauber wirken, bevor und/oder nachdem du deine Lich-Aktion ausgeführt hast.
- Du darfst keinen Zauber wirken, während du die Fähigkeiten der Diener aktivierst.
- Die Wirkung von Zaubern unterscheidet sich von den Fähigkeiten der Diener.

Wenn euch jemals die Zauber ausgehen, nehmt alle Zauber aus dem Ablagestapel und mischt sie, um ein neues Zauberbuch zu erstellen.

Verbotene Verbindung!
Spiele 2 gleiche Zauber für eine mächtigere Verbotene Verbindung! Lege danach beide Karten auf den Ablagestapel.

Wenn du zwei gleiche Zauber auf der Hand hast, spiele sie beide gleichzeitig als Verbotene Verbindung, deren Effekt im unteren Bereich auf der Karte beschrieben ist.

Du kannst zwei Kampfzauber gleichzeitig spielen, um den Verbindungseffekt „Feuriger Blick" auszulösen. Dies sendet einen Diener zum Ablagestapel und entfernt ihn vollständig aus dem Spiel!

Orte gewinnen

Gewinnbedingungen

Überprüfe am Ende deines Zuges, nachdem deine Lich-Aktion, alle Diener-Fähigkeiten und Zauber abgeschlossen sind, ob du Orte gewonnen hast.
Du gewinnst einen Ort, sobald du eine Kombination von Karten auf **deiner Seite** des Reichs hast, die **alle** Gewinnbedingungen erfüllt.

Beschreibungen aller Gewinn-bedingungen findet ihr ab Seite 22.

Gewinnbedingungen
(2 Diener der Stufe 1, keine)

Mit diesen Karten auf deiner Seite würdest du diesen Ort gewinnen.

- Orte werden nur **am Ende** eines Zuges gewertet.
- Orte **müssen** gewertet werden, wenn die Bedingungen erfüllt sind.
- Alle Karten auf **deiner Seite** eines Reichs zählen für die Gewinnbedingungen dieses Ortes.
- Wenn in deinem Zug nur die **gegnerische** Seite die Gewinnbedingungen erfüllt, gewinnt sie diesen Ort.
- Wenn mehr als eine Person die Gewinnbedingungen für denselben Ort erfüllt, gewinnt die Person den Ort, die gerade am Zug ist.
- Es dürfen sich weitere Karten im Reich befinden, solange sie den Gewinnbedingungen nicht widersprechen.

Einen Ort gewinnen

1. Nimm die Ortskarte. Das enthüllt die nächste Ortskarte im Reich.
2. Der Lichkönig regt sich! Lege **alle** Karten im Reich (auf deiner **und** der gegnerischen Seite) auf den Ablagestapel.

Das Spiel gewinnen

Die Orte, die du gewinnst, bilden deinen Lärmstapel. Sobald du mindestens **5 Lärmpunkte** gesammelt hast, **gewinnst** du sofort das Spiel.

Fähigkeiten

Die Fähigkeiten eines Dieners dürfen in einem Zug nur einmal aktiviert werden.

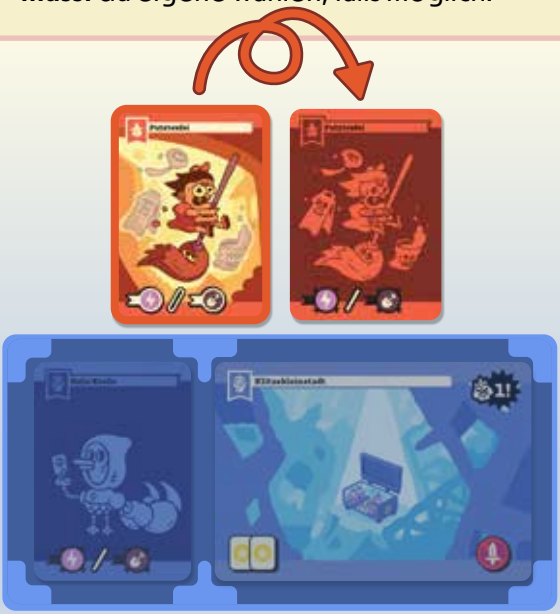
Graben
Bewege das oberste Skelett vom Knochenhaufen dieses Reichs auf eine beliebige Seite desselben Reichs. „Dieses Reich" bedeutet dasselbe Reich wie der aktivierte Diener.

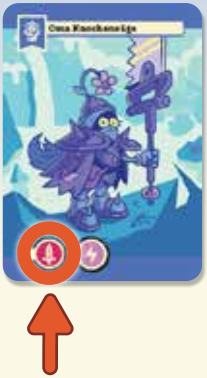
Alle Fähigkeiten müssen aktiviert werden, wenn möglich. Dies kann zu lustigen Selbstschäden führen!

Wenn möglich, müssen **alle** Fähigkeiten aktiviert werden – egal auf welcher Seite des Königreichs.

Kämpfen

Drehe in diesem Reich einen Diener mit **weniger Kampfsymbolen** auf die Skelett-Seite. Ein Diener mit mehreren Kampfsymbolen macht dies einmal für jedes Symbol. Du darfst auch eigene Diener bekämpfen. Wenn du keine gegnerischen Diener im Reich bekämpfen kannst, **musst** du eigene wählen, falls möglich.





Oma Knochensäge wird wiederbelebt. Sie hat mehr (1) als der Putzteufel (0) und dreht diesen um. Danach muss sie ihre zweite Fähigkeit aktivieren (siehe Seite 17).

Abhauen
Bewege diesen Diener in ein benachbartes Reich. Er wechselt dabei nicht die Seite.

Lernen
Ziehe den obersten Zauber vom Zauberbuch und nimm ihn auf die Hand. Du kannst ihn in diesem oder in einem späteren Zug wirken.

Wenn du Lernen bei einem gegnerischen Diener aktivierst, (z.B. durch Wiederbeleben) bekommst du den Zauber.

Wiederbeleben
Drehe ein Skelett auf einer beliebigen Seite dieses Reichs auf die Diener-Seite. Dieser Diener aktiviert nun alle seine Fähigkeiten. Wiederbeleben darf keine Skelette auf dem Knochenhaufen zum Ziel haben.

Wenn du einen gegnerischen Diener wiederbelebst, bestimmst du, wie er seine Fähigkeiten ausführt, als wäre er deiner. Er wechselt aber nicht die Seite.

Denke daran, dass die Fähigkeiten jeder Karte pro Zug nur einmal aktiviert werden können.

Oder
Wenn du einen Diener mit / aktivierst, wähle nur eine seiner Fähigkeiten aus, um sie zu nutzen. Beide Fähigkeiten zählen jedoch beim Gewinnen der Orte.

Kalle Kralle wird entweder wiederbeleben ⚡ ODER graben ⏱. Du entscheidest!

Freundschaft
Bewege einen beliebigen anderen Diener in dieses Reich. Er wechselt nicht die Seite. Ein Diener auf der gegnerischen Seite bleibt auf der gegnerischen Seite. Die Reiche müssen nicht direkt benachbart sein.

Zaubern

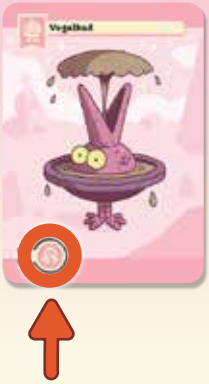
Ziehe einen Zauber und wirke ihn **sofort**. Solltest du den Effekt nicht ausführen können, verfällt der Zauber. Du darfst ihn nicht für Verbotene Verbindungen nutzen.

Befehlen

Wähle einen beliebigen Diener in diesem Reich. Dieser Diener wird aktiviert. Du darfst keinen Diener zum Ziel nehmen, der in diesem Zug bereits aktiviert wurde.

Der Passable Passant befiehlt dem Entgegner, seine Fähigkeiten zu aktivieren. Der Entgegner haut ab, kämpft und haut dann wieder ab.

Besessen
Wähle ein **Skelett** in diesem Reich oder das oberste seines Knochenhaufens, und aktiviere es. Es wird nicht umgedreht, aktiviert jedoch sofort alle seine Fähigkeiten, als wäre es ein Diener.



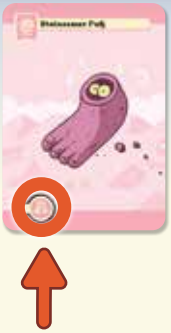
Das Vogelbad aktiviert mit Besessen die Fähigkeit der Sauren Säule auf dem Knochenhaufen. Die Saure Säule kämpft gegen einen Diener mit weniger Kampfsymbolen. Da das Vogelbad in diesem Reich der einzige Diener ist, ist es das einzige mögliche Ziel und muss auf die Skelett-Seite gedreht werden.

Besessene Skelette auf dem Knochenhaufen graben sich selbst aus oder hauen zu einem benachbarten Knochenhaufen ab!

Aktive Skelette?

Skelette aktivieren ihre Fähigkeiten normalerweise nicht. Besessen ist eine Ausnahme. Achte dabei auf Folgendes:

- Wenn ein Skelett vom Knochenhaufen abhaut, bewege es zu einem benachbarten Knochenhaufen.
- Wenn ein Skelett auf einem Knochenhaufen gräbt, gräbt es sich selbst aus.
- Da Wiederbeleben sich auf andere Karten bezieht, kann ein Skelett sich nicht selbst wiederbeleben.
- Karten können in einem Zug nicht mehr als einmal aktiviert werden. Wenn eine Karte als Skelett aktiviert wird und später im selben Zug zum Diener umgedreht wird, werden die Fähigkeiten dieser Karte **nicht erneut aktiviert.**



Steinsamer Fuß aktiviert mit Besessen das Buch übers Schleichen. Das Buch übers Schleichen lässt dich einen einen Zauber lernen und bewegt sich dann zum Knochenhaufen des Zard College.

Bedingungen

Diener

Ein **Diener** für jedes dieser Symbole

Beispiel:

= 3 beliebige Diener

Gewinnbeispiel:

3 Diener

Skelett

Ein **Skelett** für jedes dieser Symbole

Beispiel:

= 2 beliebige Skelette

Gewinnbeispiel:

2 Skelette

Du gewinnst einen Ort, wenn du am Ende deines Zuges eine Kombination von Karten auf **deiner Seite** des Reichs hast, die alle Gewinnbedingungen erfüllt (mehr auf Seite 12.)

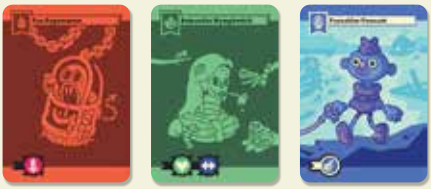
Keine Diener!

Keine **Diener** auf deiner Seite des Reichs

Beispiel:

= 2 Skelette und keine Diener

Nicht-Gewinnbeispiel:



Obwohl die erforderlichen 2 Skelette vorhanden sind, verhindert der Diener den Gewinn des Ortes.

Keine Skelette!

Keine **Skelette** auf deiner Seite des Reichs

Beispiel:

= 3 Diener und keine Skelette

Nicht-Gewinnbeispiel:

Obwohl es drei Diener gibt, blockiert das Skelett den Gewinn des Ortes.

Diener-Fähigkeit

Benötigt mindestens einen **Diener** mit der angegebenen Fähigkeit. Jeder Diener kann nur eine dieser Bedingungen gleichzeitig erfüllen.

Beispiel:

= 1 Diener mit Kämpfen und 1 Diener mit Abhauen

Gewinnbeispiel:

1 Diener mit Kämpfen und 1 Diener mit Abhauen

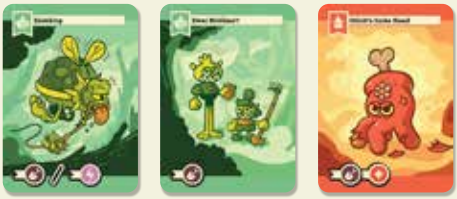
Gleichgesinnte Diener

Benötigt die angegebene Anzahl **Diener** mit mindestens einer gemeinsamen Fähigkeit.

Beispiel:

= 3 Diener mit mindestens einer gemeinsamen Fähigkeit

Gewinnbeispiel:



3 Diener mit der gemeinsamen Fähigkeit Graben

Tu das nicht!

Erfordert, dass die angegebene Fähigkeit bei **keinem** deiner **Diener** vorhanden ist. Fähigkeiten auf Skeletten zählen nicht.

Beispiel:

= 1 Diener, 1 Skelett und keine Diener mit Graben

Gewinnbeispiel:

In diesem Fall ist Graben auf einem Skelett und nicht auf einem Diener, daher kann dieser Ort gewonnen werden.

Gleichgesinnte Skelette

Benötigt die angegebene Anzahl **Skelette** mit mindestens einer gemeinsamen Fähigkeit.

Beispiel:

= 2 Skelette mit mindestens einer übereinstimmenden Fähigkeit

Gewinnbeispiel:

2 Skelette mit der gemeinsamen Fähigkeit Wiederbeleben

Anzahl Fähigkeiten

Benötigt mindestens einen **Diener** mit der angegebenen Anzahl von Fähigkeitssymbolen.

Beispiel:

= 1 Diener mit einer Fähigkeit und 1 Diener mit zwei Fähigkeiten

Gewinnbeispiel:

Der Freundliche Fasan hat 1 Fähigkeit.
Kalle Kralle hat 2 Fähigkeiten.

Beispiel eines Zuges

Bibi nimmt den Entgegner und belebt ihn wieder. Bevor der Ort gewertet wird, müssen alle Fähigkeiten aktiviert werden.

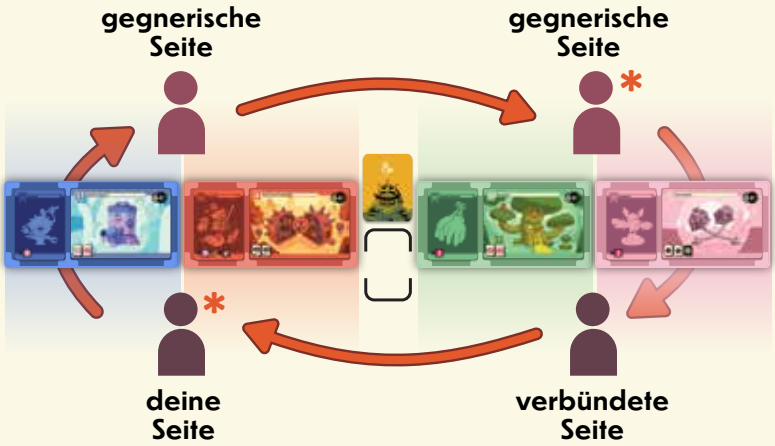
Der Entgegner haut ab . Bibi wählt das Noblin Reich. Dort kämpft er gegen Unsicht Barbara, die weniger Kampfymbole hat.

Der Entgegner haut wieder ab . Er muss zurück ins Freeple Reich. Dort hat Bibi nun 3 Diener mit dem gleichen Symbol . Sie hat die Gewinnbedingung erfüllt und gewinnt den Ort. Sie nimmt ihn auf ihren Lärmstapel. Alle gespielten Karten im Freeple Reich kommen auf den Ablagestapel.

4-Personen-Regel

4 Personen (2 vs. 2)

Ihr spielt als 2er-Teams aus Verbündeten. Gespielt wird im Uhrzeigersinn nach den üblichen Regeln, bis auf wenige Sonderregeln (siehe nächste Seite).



* *Mögliche Startpositionen*

1. Reiche platzieren

Stellt alle 4 Reiche in einer Reihe zwischen den beiden Teams auf, wie oben gezeigt.
Legt das Zauberbuch in die Mitte und lasst Platz für einen Ablagestapel.

2. Karten mischen

Mischt die Karten der Reiche und Zauber, wie ihr es für ein 2-Personen-Spiel tun würdet.

3. Wählt, wer anfängt

Wählt zufällig aus, welches Team zuerst an der Reihe ist. Beachtet die möglichen Startpositionen *.

Sonderregeln für 4 Personen

Keine Start-Zauber
Niemand zieht zu Beginn des Spiels Zauber.

2 Reiche pro Person
Die Seite jeder Person besteht aus 2 Reichen anstelle von 3. Dies bedeutet, dass du deine Lich-Aktion während deines Zuges in einem der beiden Reiche vor dir ausführen musst.

Bewegung zwischen Verbündeten
Diener dürfen sich durch ihre Fähigkeiten zwischen den von Verbündeten kontrollierten Seiten bewegen (z. B. mit den Fähigkeiten Abhauen oder Freundschaft).

Überall Zauber wirken
Du kannst Zauber auf jedes Reich im Königreich wirken.

Informationsaustausch
Verbündete dürfen sich gegenseitig ihre Zauber zeigen. Sie dürfen jedoch keine Zauber untereinander verbinden, tauschen oder Zauber außerhalb des eigenen Zuges wirken.

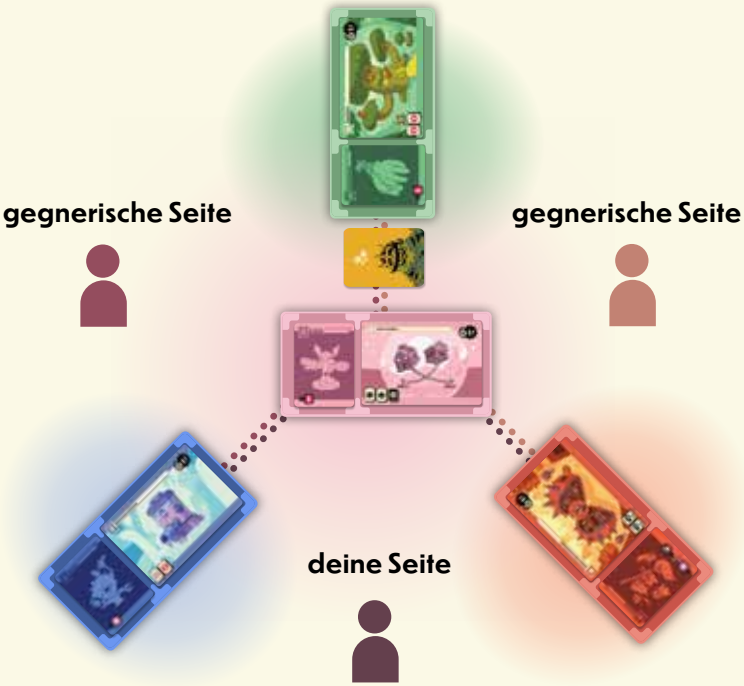
Gewinnen
Das erste Team, das zusammen 5 Lärmpunkte gesammelt hat, gewinnt.

Nach dem ersten Zug sind Verbündete immer direkt nacheinander dran. Nutzt das zu eurem Vorteil.

3-Personen-Regel

3 Personen

Ihr spielt Alle gegen Alle. Gespielt wird im Uhrzeigersinn nach den üblichen Regeln, bis auf wenige Sonderregeln (siehe nächste Seite).



1. Reiche platzieren
Stellt alle 4 Reiche wie oben gezeigt auf.

2. Karten mischen
Mischt die Karten der Reiche und die Zauber.

3. Wählt, wer anfängt
Wer sich zuletzt wie ein Baby verhalten hat, fängt an.

4. Zauber ziehen
Wer als 2. dran ist, zieht 1 Zauber, wer als 3. dran ist, zieht 2 Zauber.

Sonderregeln für 3 Personen

3 Reiche pro Person
Du kannst Lich-Aktionen in drei Reichen machen: dem Reich zu deiner Linken, im mittleren Reich und im Reich zu deiner Rechten.

Das mittlere Reich
Das mittlere Reich hat drei Seiten und kann von allen Personen gewonnen werden.

Überall Zauber wirken
Du kannst Zauber auf jedes Reich im Königreich wirken.

Freundschaft geht über alles
Durch Freundschaft kann ein Diener von der Seite eines Gegners zur Seite eines anderen Gegners gelangen.
Er wechselt nie auf deine Seite.

Abhauen
Durch Abhauen kann ein Diener von der Seite eines Gegners zur Seite eines anderen Gegners gelangen.
Er wechselt nie auf deine Seite.

Gewinnen
Wer zuerst 5 Lärmpunkte gesammelt hat, gewinnt.

Die Anordnung für 3 Personen erfordert etwas Eingewöhnung. Stellt sicher, dass ihr mit dem Spiel vertraut seid, bevor ihr euch darauf einlasst!

Glossar

Ablagestapel: Ein Stapel von Karten, die nicht mehr im Spiel sind.

Aktivieren: Führe alle Fähigkeiten der Reihenfolge nach aus.

Diener: Ein lebender Charakter mit Fähigkeiten, die er von links nach rechts aktiviert.

Effekt: Die Wirkung eines Zaubers.

Fähigkeit: Wird aktiviert, um Karten zu beeinflussen.

Gewinnen: Erfülle die Gewinnbedingungen eines Ortes und erhalte dafür Lärmpunkte. Mit 5 Punkten insgesamt gewinnst du das Spiel.

Gewinnbedingungen: Die spezifischen Kriterien, die erfüllt sein müssen, um einen Ort zu gewinnen.

Knochenhaufen: Ein Platz, der Skelette enthält und sich in einem Reich befindet.

Königreich: Der gesamte Spielbereich, inklusive aller Reiche.

Lärmpunkte: Punkte, die durch das Gewinnen von Orten erzielt werden. Mit 5 Punkten gewinnst du das Spiel.

Lärmstapel: Ein Stapel von gewonnenen Ortskarten, der den gesammelten Lärm einer Person anzeigt.

Lärmwert: Die Anzahl der Punkte, die man für das Gewinnen eines Ortes bekommt.

Lich-Aktion: Eine Aktion, die jede Person in ihrem Zug ausführt, entweder *Nehmen & Wiederbeleben* oder *Wiederbeleben*.

Lichkönig: Euer Vater, den ihr zu wecken versucht, indem

ihr Lärm erzeugt.

Nehmen & Wiederbeleben: Bewege das oberste Skelett von einem beliebigen Knochenhaufen auf deine Seite in ein beliebiges Reich. Drehe es auf die Diener-Seite und aktiviere alle seine Fähigkeiten, sofern möglich. Du musst auch Fähigkeiten aktivieren, wenn sie dir selbst schaden.

Orte: Karten mit Gewinnbedingungen und Lärmwerten.

Reich: Ein Teil des Königreichs des Lichkönigs. Es enthält einen Knochenhaufen und Orte.

Skelett: Eine umgedrehte Diener-Karte, wie sie z. B. im Knochenhaufen zu finden ist.

Seite: Gegnerischer oder eigener Teil des Königreichs oder eines einzelnen Reichs.

Umdrehen: Wandle ein Skelett in einen Diener um oder einen Diener in ein Skelett, indem du die Karte umdrehst.

Verbotene Verbindung: Ein spezieller Effekt, der durch das gleichzeitige Wirken von 2 gleichen Zaubern erzeugt wird.

Wiederbeleben: Drehe ein Skelett auf deiner Seite eines beliebigen Reiches auf die Diener-Seite und aktiviere alle seine Fähigkeiten, sofern möglich.

Zauberbuch: Das Deck von Papas Zauber-Karten, von dem ihr neue Zauber zieht.

Symbole

Gewinnbedingungen

Alle Bedingungen müssen auf deiner Seite erfüllt sein, um einen Ort zu gewinnen.

Diener
Ein Diener.

Skelett
Ein Skelett.

Keine Diener!
Keine Diener auf deiner Seite des Reichs.

Keine Skelette!
Keine Skelette auf deiner Seite des Reichs.

Diener-Fähigkeit
Benötigt einen Diener mit der angegebenen Fähigkeit. Ein Diener kann nur eine dieser Bedingungen gleichzeitig erfüllen.

Gleichgesinnte Diener
Benötigt die angegebene Anzahl Diener mit mindestens einer gemeinsamen Fähigkeit.

Gleichgesinnte Skelette
Benötigt die angegebene Anzahl Skelette mit mindestens einer gemeinsamen Fähigkeit.

Tu das nicht!
Erfordert, dass die angegebene Fähigkeit bei keinem deiner Diener auf deiner Seite des Reichs vorhanden ist. Fähigkeiten auf Skeletten zählen nicht.

Anzahl Fähigkeiten
Benötigt einen Diener mit der angegebenen Anzahl von Fähigkeitssymbolen.

Zauber

- Du darfst in deinem Zug so viele Zauber wirken, wie du möchtest.
- Zauber können nur vor und/oder nach deiner Lich-Aktion gewirkt werden.

Kämpfen: Drehe einen beliebigen Diener um. (Ignoriere seine Kampfsymbole.)

V. V. : Lege einen Diener auf den Ablagestapel.

Graben: Bewege die oberste Karte eines beliebigen Knochenhaufens auf eine beliebige Seite desselben Reichs.

V. V. : Bewege eine beliebige Karte vom Ablagestapel als Skelett auf die beliebige Seite eines Reichs deiner Wahl.

Abhauen: Bewege einen beliebigen Diener in ein benachbartes Reich. Er wechselt nicht die Seite.

V. V. : Tausche 2 Reiche miteinander. Gespielte Diener und Skelette bleiben liegen, wo sie sind.

Wiederbeleben: Drehe ein Skelett auf die Diener-Seite. (Es darf nicht im Knochenhaufen sein.) Der Diener aktiviert seine Fähigkeiten.

V. V. : Bewege ein Skelett (aus einem Reich oder das oberste vom Knochenhaufen) auf die beliebige Seite eines Reichs und belebe es wieder.

Lernen: Ziehe einen Zauber.

V. V. : Kann als der zweite Zauber für jede Kombination einer Verbotenen Verbindung gelten.

Fähigkeiten

Graben: Bewege das oberste Skelett vom Knochenhaufen dieses Reichs auf eine beliebige Seite desselben Reichs. „Dieses Reich" bedeutet dasselbe Reich wie der aktive Diener.

Kämpfen: Drehe in diesem Reich einen Diener mit weniger Kampfsymbolen um. Ein Diener mit mehreren Kampfsymbolen macht dies einmal für jedes Symbol.

Abhauen: Bewege diesen Diener in ein benachbartes Reich. Er wechselt nicht die Seite.

Lernen: Ziehe einen Zauber vom Zauberbuch.

Wiederbeleben: Drehe ein Skelett auf einer beliebigen Seite dieses Reichs auf die Diener-Seite. Der Diener aktiviert alle seine Fähigkeiten. Wiederbeleben darf keine Skelette auf dem Knochenhaufen zum Ziel haben.

Freundschaft: Bewege einen beliebigen Diener in dieses Reich. Er wechselt nicht die Seite. Ein gegnerischer Diener bleibt auf der gegnerischen Seite.

Zaubern: Ziehe einen Zauber und wirke ihn sofort.

Befehlen: Wähle einen beliebigen Diener in diesem Reich. Dieser Diener aktiviert seine Fähigkeiten. Du darfst keinen Diener zum Ziel nehmen, der in diesem Zug bereits aktiviert wurde.

Besessen: Wähle ein Skelett in diesem Reich oder auf dessen Knochenhaufen. Es aktiviert sofort alle seine Fähigkeiten, als wäre es ein Diener.