





Schaut ihr lieber Videos?

Diese Anleitung ist so aufgebaut, dass ihr sie komplett lesen müsst, um die Mechaniken des Spiels zu verstehen. Wenn ihr schneller in das Spiel einsteigen wollt, könnt ihr auch WWW.PLAYSKYTEAR.COM/DE/START besuchen und die Video-Tutorials anschauen.

Inhaltsverzeichnis

- 04 BASISSPIEL INHALT
- 05 SPIELÜBERSICHT
- 05 Ziel des Spiels
- 06 SPIELKONZEPTE
- 06 Helden-Karten
- 06 Heldenstatus
- 07 Minions, Außenseiter und Türme
- 08 Sichtlinie

07

- 08 Schlüsselwort: Ziel
- 09 EFFEKTE ABHANDELN

Helden-Zustände

- 10 KRAFT-KARTEN
- 11 Erweiterte Regel: Der Stapel
- 12 HELDEN-PHASE
- 12 Helden-Aktivierung
- 12 Aktion: Bewegung
- 12 Aktion: Anführen
- 13 Aktion: Angriff
- 13 Aktion: Scharmützel
- 14 Aktion: Anbeten
- 16 MINION-PHASE
- 18 AUFBAUANLEITUNG FÜR DAS ERSTE SPIEL
- 20 ANHANG
- 20 Regeln beim Spiel mit 3 oder mehr Personen
- 21 Draft und Deckbau
- 22 Dreipfadiges Spielfeld
- 23 Einfacher Modus

Willkommen in Olan Taa

SKYTEAR IST EINE ENERGIE, die das Universum durchdringt. Seit Jahrhunderten genutzt, um Zivilisationen zu erschaffen und zu entwickeln, haben die meisten Gebiete von Olan Taa ihr Skytear verbraucht.

DIE WELT VON OLAN TAA besteht aus unzähligen kleinen, schwebenden Inseln, die sich um einen Kern aus purer Skytear-Energie bewegen. Einheimische haben magische Quellen erschaffen, die Skytear-Energie wie Magnete aus der Umgebung anziehen. Man nennt sie oft nur die TÜRME, da ihre Form vage an primitive Gebäude aus Stein erinnert.

Türme werden immer in der Nähe eines **NEXUS** errichtet: Einem Portal, das es Lebewesen ermöglicht, große Entfernungen ohne den Einsatz von Fluggeräten oder Teleportationszaubern zu überwinden.

Die entfesselte Skytear-Energie breitet sich dabei auf der ganzen Insel aus und schafft eine ENERGIEKUPPEL, deren Grenze jeden, der direkt hindurchschaut, für einen Moment erblinden lässt.

Nur die tapfersten Helden konnten es wagen, die Kuppel zu betreten, in der das Skytear seine schrecklichste Form annimmt: den AUßENSEITER. Dieses feindliche Wesen durchstreift die Kuppel und beansprucht das Gebiet für sich. Nach vielen Versuchen – die oft auf die denkbar schlimmste Weise endeten – entdeckten einige Helden, dass auch Außenseiter wie andere Formen von Skytear kontrolliert und dem Willen unterworfen werden können. Einen zu allem entschlossenen und gnadenlosen Außenseiter als Verbündeten zu haben, kann innerhalb von wenigen Augenblicken die Ausgangslage der Schlacht verändern.

ARMEEN AUS VIER REICHEN bewegen sich auf die Randinseln zu, um ihre Grenzen zu erweitern und neue Energiequellen zu erschließen. Mächtige Helden führen die Armeen an, um diese zum Sieg zu führen und die Launen ihrer Götter und Anführer zu besänftigen.

Im feurigen Land Kaeno haben die fünf Daymos – einst im Kampf um die Vorherrschaft zerstritten – ihre Feindseligkeiten beiseitegelegt und ihre Armeen vereint, um ihre Gegner zu besiegen und damit KURUMO, Gott des Krieges und der Künste, zu ehren.

Königin Freyhel, Heroldin von LIOTHAN, Gott des Lebens, herrscht über die eisigen Ebenen von Grialth. Ihre Generäle besänftigt sie durch die Aussicht auf Eroberung und endlosen Ruhm, sollten sie ihr treu ergeben sein.

In den verschlungenen Tiefen der Unterwelt von Xotlan bereitet König Cotlic seine Armeen aus wiederbelebten Körpern darauf vor, die Oberfläche zu erobern und jeden Feind zu besiegen, der töricht genug sein sollte, sich dem Willen des Gottes TAULOT zu widersetzen.

Auf den höchsten Gipfeln Utseshs erhebt sich der königliche Palast, von dem aus Himmelsmeister Setheru seine Zehyr-Legion befehligt. Er ist immer auf der Suche nach weiterer Energie, um die umfangreichen Forschungen betreiben zu können. Damit kann sein Volk, die Auserwählten von NUPTEN, Gott des Wissens, die Fähigkeit erlangen, sein Schicksal zu erfüllen und über die Welt zu herrschen.

Dies ist ein Zeitalter des Krieges.

DER KAMPF UM SKYTEAR HAT GERADE ERST BEGONNEN.



KURUMO ist ein gütiger Gott, immer besorgt um das Wohlergehen seiner Gläubigen. Die meisten hergestellten Werkzeuge, vom einfachen Gegenstand bis zur tödlichsten Kriegsmaschine, wurden unter seiner Aufsicht erschaffen.

Helden von Kurumo können ihr Ziel dem Urteil ihres Gottes überlassen, der eine MARKIERUNG auf der Haut des Ziels hinterlässt. Kurumos Helden werden von diesen markierten Gegnern angezogen wie die Wölfe von einer blutenden Beute.

FEUERRUNEN werden von Magiern in Kaeno in verborgenen Schmieden erzeugt. Sie werden oft in Gegenstände wie Armbänder oder Waffen eingeritzt und verbessern die Kampffähigkeiten des Trägers. Durch sie wird die Skytear-Energie in Körperkraft, Beweglichkeit und Reaktionsfähigkeit umgewandelt.



TAULOT ist wahrscheinlich der bedrohlichste und introvertierteste aller Götter, zumindest jedoch der sturste und mürrischste. Seiner Philosophie folgend sind die Anhänger Taulots sehr zögerlich darin, Beziehungen zu anderen Reichen aufzubauen, und verlassen sich lieber auf ihre eigene Stärke.

Helden Taulots errichten instabile **SÄULEN**, die große Mengen Skytear entfesseln können, womit sie Zauber und Effekte jenseits aller Vorstellungskraft erzeugen.

ERDRUNEN werden von der Kaste der Gravierer erschaffen, dem wichtigsten Clan Xotlans. Die Priester sind die Hüter der Narbifizierung, eines komplexen und schmerzhaften Rituals, bei dem unter anderem magische Tattoos in die Haut geschnitten werden. Diejenigen, die dieses Ritual überleben, sind mit einem kollektiven Bewusstsein gesegnet und können Steine in ihrer Umgebung kontrollieren.



NUPTEN war der erste Gott, der seinen Anhängern beibrachte, Skytear zu kontrollieren und zu manipulieren. Dabei erschuf er eine überlegene Rasse, die jedes andere Lebewesen beherrschen wollte. Durch seine unglaubliche Arroganz glaubt er, allen anderen Göttern überlegen zu sein.

Nuptens Helden sind Meister der ILLUSION und manipulieren die Gedanken und Gefühle anderer. Einige der mächtigsten Magier sind in der Lage, der Materie ihren Verstand aufzuzwingen und Teile der Realität nach ihrem Willen zu formen.

LUFTRUNEN existieren eher auf einer ätherischen Gedankenebene als in physischer Form. Dank ihrer besonderen Eigenschaften erheben sie die mentalen Fähigkeiten ihrer Träger-wenn man sie so nennen kannweit über ein normales Maß hinaus und verleihen ihnen die Macht, sowohl die Realität als auch die Gedanken zu manipulieren.



LIOTHANS Ansatz zur Schöpfung basiert auf Forschung und Studien. Nichts wird dem Zufall überlassen, alles wird bis ins kleinste Detail berechnet.

Im fragilen Gleichgewicht von Olan Taa muss alles mit maximaler Effizienz angegangen werden, um die Ziele zu erreichen und zu überleben.

Liothans Helden nutzen die Fähigkeit des **GESTALTWANDELNS**, um sich Eigenschaften von Kreaturen anzueignen, die ihnen selbst fehlen, seien es Flügel, Kiemen oder Krallen. Sie nutzen natürliche Gegebenheiten wie Wälder, Klippen oder Höhlen wie wilde Tiere, die ihre Beute jagen.

EISRUNEN ermöglichen es den Helden, eine spirituelle Verbindung zu allen Aspekten der Natur aufzubauen: von der Beschwörung günstigen Wetters bis zum Rufen wilder Tiere zur Unterstützung der Jagd. Die Schamanen von Grialth kanalisieren die rohe Skytear-Energie durch Kriegsbemalung auf ihrem Körper und ihrer Kleidung.

Basisspiel Inhalt



AKHUTI, HABURAT UND 4 MINIONS

CORJOF, GULBJARN UND 4 MINIONS

AUBENSEITER

SAKOSHI, YAMI UND 4 MINIONS

COTLIC, TLAKALI
UND 4 MINIONS



65 KRAFT-KARTEN



8 HELDEN- UND 1 AUBENSEITER-KARTE(N)



10 SIEGBEDINGUNGS-KARTEN



4 ÜBERSICHTS-KARTEN



24 TURM-MARKER



MARKER



12 FRAKTIONS-MARKER



24 ZUSTANDS MARKER



4 KONTROLL-MARKER



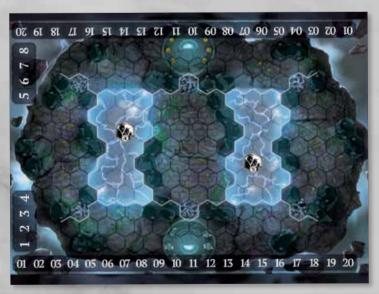
3 AKTIONS-MARKER



SKYTEAR-MARKER



1 ANLEITUNG



1 DOPPELSEITIGES SPIELFELD

Spielübersicht

In *Skytear* wählt ihr eure Helden aus 4 asymmetrischen Fraktionen und tretet gegeneinander an, um die gegnerische Basis, Nexus genannt, zu zerstören.

DAS SPIELFELD besteht aus zwei unterschiedlichen Gebieten:

- > PFADE welche die Türme miteinander verbinden, die den Nexus beschützen.
- **> KUPPELN** aus Skytear-Energie, welche die als Außenseiter bekannten Monster verbergen.

Ein Spiel dauert normalerweise 3 bis 5 Runden, die jeweils aus einer Helden-Phase und einer Minion-Phase bestehen.

Helden-Phase

Während der Helden-Phase aktivieren alle nacheinander solange einen Helden, bis alle Helden aktiviert worden sind. Bei einer **AKTIVIERUNG** darf ein Held bis zu 3 unterschiedliche Aktionen ausführen, wie sich bewegen, angreifen, Scharmützel ausführen, Minions anführen oder die Götter anbeten, um eine fraktionsspezifische Fähigkeit zu nutzen.

KRAFT-KARTEN stellen die Kräfte der Helden dar, die diese während ihrer Aktivierung oder als Schnellausführung während der Helden-Phase einsetzen können.

MINIONS formieren sich um die Kontroll-Marker und unterstützen die Helden dabei, gegnerische Türme und den Nexus zu zerstören.

Minion-Phase

Während der Minion-Phase zählt ihr die Minions bei den Kontroll-Markern und vergleicht deren Anzahl, um zu bestimmen, wer die Pfade und Kuppeln kontrolliert.

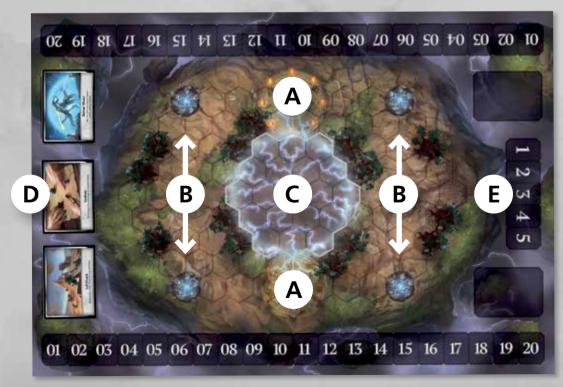
- > Auf den Pfaden rückt ihr gegen den Gegner vor und beschädigt dabei ggf. gegnerische Türme und den Nexus.
- > Durch Kontrolle der Kuppeln übernehmt ihr die Kontrolle über den darin befindlichen Außenseiter.

Ziel des Spiels

Das Ziel in *Skytear* besteht darin, den gegnerischen Nexus zu zerstören. Einige Spielfelder besitzen zusätzliche **SIEGBEDINGUNGS-KARTEN**, die zufällig zu Spielbeginn gezogen werden. Sobald ihr den gegnerischen Nexus zerstört oder die Bedingung mindestens einer Siegbedingungs-Karte erfüllt, gewinnt ihr das Spiel sofort.

Erfüllen beide Teams gleichzeitig die Bedingung von mindestens einer Siegbedingungs-Karte, endet das Spiel unentschieden.

Wenn die MANA-LEISTE auf dem Spielfeld am Ende der Runde nicht mehr erhöht werden kann , endet das Spiel unentschieden.



Wichtige Gebiete

- (A) NEXUS
- (B) PFADE
- (C) KUPPEL
- (D) SIEGBEDINGUNGS-KARTEN
- (E) MANA-LEISTE

Rundenphasen

1. HELDEN-PHASE

Jeder aktiviert nacheinander einen seiner Helden.

2. MINION-PHASE Bestimmt die Kontrolle über die Pfade und die Kuppel(n).

Spielkonzepte





ERSCHÖPF1

Helden-Karten

Jede Helden-Miniatur besitzt eine zugehörige Karte, mit folgender Struktur:

- **1. FÄHIGKEITEN:** Diese machen den Helden einzigartig und werden häufig mit der Anbeten-Aktion eingesetzt.
- 2. ANGRIFFS- UND SCHARMÜTZELREICHWEITE:

Hier gibt es zwei unterschiedliche Arten:

- Fernkampf: innerhalb von 3 Feldern.
- A Nahkampf: benachbart (innerhalb von 1 Feld).
- 3. ANGRIFFSWERT: Dieser zeigt die Stärke des Angriffs an.
- **4. LEBENSPUNKTE:** Dies ist die maximale Anzahl an Lebenspunkten (LP), mit der ein Held das Spiel auch beginnt. Sie werden auf dem Spielfeld mit dem entsprechenden Helden-Marker angezeigt.
- **5.** RÜSTUNG: Dadurch wird der eingehende Schaden jeweils um 1 Punkt für jeden Punkt an Rüstung reduziert. (Dies gilt für alle Quellen, aus denen der Schaden kommt: Kraft-Karten, Angriffe, Fähigkeiten usw.)
- **6. MANA-RUNEN:** Ein Held darf nur Kraft-Karten ausspielen, deren Runen mit denen auf der Helden-Karte übereinstimmen. Die rechte Rune zeigt außerdem die Fraktion des Helden an.
- **7. KLASSE:** Im Basisspiel gibt es nur für die Klasse der Magier spezielle Regeln. Magier besitzen jederzeit den Effekt **PANZERBRECHEND** und ignorieren die gegnerische Rüstung.

MAGIER IGNORIEREN DIE GEGNERISCHE RÜSTUNG



Magier ignorieren nicht nur bei Angriffen die gegnerische Rüstung, sondern auch bei Scharmützel-Aktionen, Kraft-Karten, Fähigkeiten und anderen Effekten, die sie erzeugen.

Die Rückseite der Helden-Karte wird für den einfachen Modus benötigt (siehe Seite 23).

Heldenstatus

Helden können 3 verschiedene Arten von Status besitzen: bereit, erschöpft und besiegt.

BEREIT. Helden beginnen das Spiel in diesem Status. Helden, die bereit sind, können während der Helden-Phase aktiviert werden.

ERSCHÖPFT. Helden werden nach ihrer Aktivierung erschöpft. Erschöpfte Helden können in der Helden-Phase nicht erneut aktiviert werden. (Beachte: Sie können weiterhin Kraft-Karten als Reaktion benutzen.)

Dreht die Helden-Karte um 90° im Uhrzeigersinn, um den Status erschöpft anzuzeigen. Am Ende der Minion-Phase werden die Helden wieder bereit.

BESIEGT. Sobald ein Held 0 oder weniger LP besitzt, ist er besiegt:

- 1. Wenn du den Helden besiegt hast, ziehe 2 Kraft-Karten.
- **2.** Stelle die besiegte Helden-Miniatur auf die zugehörige Helden-Karte.
- 3. Lege den zugehörigen Helden-Marker auf die Mana-Leiste für:

DIE NÄCHSTE RUNDE, wenn der Held bereit war.

DIE ÜBERNÄCHSTE RUNDE, wenn der Held erschöpft war.

Besiegte Helden kehren auf das Spielfeld zurück, sobald der Skytear-Marker auf das Feld mit dem Helden-Marker gelegt wird.

Beginnend beim Startspieler platzieren alle ihre besiegten Helden-Miniaturen möglichst nahe an den eigenen Nexus und setzen deren Status auf bereit.

BEISPIEL 1. Sakoshi wurde in dieser Runde (2) besiegt, während er erschöpft war. Er wird am Ende der nächsten Runde (3) wieder ins Spiel kommen, sobald der Skytear-Marker auf Runde 4 versetzt wird und das Feld des Helden-Markers erreicht.

MAGIER

TANK

ATTENTÄTER

(

















KRIEGER

BOGENSCHÜTZE

UNTERSTÜTZER

SPEZIALIST

BEISPIEL 1: BESIEGT



Helden-Zustände

Zustände sind spezielle Effekte, die den Helden solange betreffen, bis dieser erschöpft oder besiegt wurde.

Sobald ein Held einen Zustand erhält, wird der entsprechende Zustands-Marker auf die Helden-Karte gelegt und der unten aufgeführte Effekt tritt ein. Besitzt der Held bereits den Zustand, führt ihr diesen nicht erneut aus.

LANGSAM: Die maximale Bewegung des Helden wird um 2 Felder reduziert.

SCHNELL: Die maximale Bewegung des Helden wird um 2 Felder erhöht.

X RASEREI: Der Held darf zweimal in einer Runde die Angriffs-Aktion ausführen (für jeweils 1 Aktionspunkt pro Angriff).

TENTWAFFNEN: Die Angriffs- und Scharmützel-Aktion des Helden verursacht nur halben Schaden (aufgerundet, bevor die gegnerische Rüstung abgezogen wird).

**** MARKIERT:** Kurumo-Helden besitzen Fähigkeiten, die von markierten Helden profitieren.

Q GESTALTWANDLER: Liothan-Helden können Fähigkeiten mit dem Gestaltwandler-Symbol aktivieren, wenn sie diesen Zustand besitzen.

BEACHTE!

Erhält ein Held einen Zustand, während er erschöpft ist, behält er diesen Zustand, bis er das nächste Mal wieder erschöpft wird!

Minions

Minions sammeln sich um Kontroll-Marker und unterstützen die Helden, indem sie gegnerische Türme und den Nexus beschädigen. Sie werden erschaffen, bewegen sich während der Minion-Phase und haben bei allen Fraktionen die gleichen Eigenschaften:

- > 1 Lebenspunkt (LP).
- > 0 Rüstung.

Werden die Lebenspunkte eines Minions auf 0 oder weniger reduziert, ist er besiegt: Stelle seine Miniatur auf den eigenen Nexus.

Außenseiter

Außenseiter sind elementare Wesen, die nicht beschädigt werden können und die in Kuppeln aus Skytear-Energie existieren. Während der Minion-Phase kannst du einen Außenseiter erschaffen und aktivieren, wenn du eine Kuppel kontrollierst.

Türme und Nexus

Türme verteidigen deine Basis, bekannt als Nexus.

Die Lebenspunkte (LP) der Türme und des Nexus werden durch einen Stapel von Turm-Markern dargestellt. Jeder Turm-Marker entspricht 1 oder 2 LP entsprechend der Anzahl der darauf abgebildeten Türme.

BEACHTE!

Helden können weder Türme noch den Nexus direkt angreifen. Die einzige Möglichkeit, diese zu zerstören und zu gewinnen, ist die Kontrolle über die Kontroll-Marker während der Minion-Phase.

SCHNELL



























LANGSAM

ENTWAFFNET

GESTALTWANDLER

KURUMO

LIOTHAN

TAULOT

NUPTEN

2 LP

1 I P

Sichtlinie

Helden, Minions oder Außenseiter haben eine Sichtlinie zu einem Ziel, wenn sie sich innerhalb von 3 Feldern vom Ziel befinden und der Pfad dahin durch keine weiße Linie unterbrochen wird.

BEISPIEL 1

Held A kann Ziel B nicht angreifen (und umgekehrt), da die weiße Linie die Sichtlinie blockiert.

BEISPIEL 2

Held A kann Feld 1 angreifen, da es sich innerhalb von 3 Feldern befindet.

BEACHTE!

Helden haben immer eine Sichtlinie zu sich selbst. Helden können durch andere Helden, Minions und Außenseiter hindurchsehen.

Deckungsfelder

Einige Felder des Spielfelds (vor allem Büsche und Ruinen) besitzen das Deckungs-Symbol () und werden Deckungsfelder genannt.

Ein befreundeter Held hat eine Sichtlinie zu einem Ziel auf einem Deckungsfeld, wenn sich ein anderer, befreundeter Held benachbart zu dem Ziel befindet und eine Sichtlinie zu dem Ziel ziehen kann.

BEISPIEL 3

Held A kann das Feld, auf dem Held B steht, angreifen, aber nicht Held B selbst. Beachte, dass Held C zwar benachbart zu Held B ist, jedoch wegen der weißen Linie keine Sichtlinie hat. Held B darf Held A angreifen.

BEISPIEL 4

Held A kann endlich Held B angreifen, da der befreundete Held benachbart ist und Sichtlinie zu Held B hat.

BEACHTE!

Helden können Felder angreifen, auch wenn sie das Ziel auf dem Feld nicht sehen. (Zum Beispiel, wenn eine Kraft-Karte ein Feld statt eines Helden zum Ziel hat.)

Helden können durch Deckungsfelder hindurchsehen, da nur weiße Linien die Sichtlinie blockieren.

Schlüsselwort: Ziel

Sobald du einen Angriff oder eine Kraft-Karte ausführen willst, der/die eines oder mehrere Ziele benötigt, musst du alle Ziele dafür auswählen können.

Grundvoraussetzung dabei ist die Sichtlinie. Somit beträgt die Standard-Reichweite 3 Felder.

Wenn die Ziel-Voraussetzungen nicht erfüllt werden können, kann die Aktion oder Karte nicht genutzt werden.

Beispiel: Besagt der Text einer Kraft-Karte "Verursache 2 Schaden bei einem gegnerischen Ziel", kann die Karte nur eingesetzt werden, wenn sich ein gegnerisches Ziel in Sichtlinie und innerhalb von 3 Feldern vom Helden befindet, der diese Karte ausführen soll.

BEACHTE!

Wenn ein Effekt besagt "Verursache 2 Schaden bei einem benachbarten Gegner", wird KEINE Sichtlinie benötigt. Besagt ein Effekt andererseits "Verursache 2 Schaden bei einem benachbarten gegnerischen ZIEL", wird eine Sichtlinie benötigt.

Erweiterte Bedingungen für das Zielen

Nachdem du ein Ziel für einen Angriff oder eine Kraft-Karte ausgewählt hast, kannst du noch andere Effekte einsetzen, um das Ergebnis zu beeinflussen. Zum Beispiel kann sich ein gegnerischer Held, wenn du ihn angreifen willst, durch eine Kraft-Karte bewegen, um sich dem Angriff zu entziehen.

Sobald du den Effekt ausführst, müssen die ursprünglichen Bedingungen (Sichtlinie und Reichweite) erneut geprüft werden. Sind diese nicht mehr erfüllt, hat der Angriff bzw. Effekt keine Auswirkungen mehr; die Aktionspunkte und die eingesetzte Kraft-Karte sind jedoch trotzdem verbraucht.

Auf Seite 11 findet ihr Beispiele, die euch noch einmal die erweiterten Regeln erklären.



BEISPIEL 3



BEISPIEL 2



BEISPIEL 4



Effekte abhandeln

Effekte werden normalerweise durch Aktionen, Kraft-Karten und Fähigkeiten der Helden ausgelöst. Sofern es nicht anders beschrieben wird, dauern die Effekte bis zum Ende der Aktivierung des aktiven Helden an.

Schlüsselwörter

: Lege eine Kraft-Karte von deinem Deck auf deinen Ablagestapel und füge den Karten-Modifikator zum Basiswert hinzu (für weitere Informationen, siehe Beispiele Seite 13)

+X ANGRIFF / **RÜSTUNG**: Der Held erhöht entweder seinen Angriffs- oder Rüstungswert um X.

+X SCHARMÜTZEL-SCHADEN: Der Held erhöht den Schaden, den er mit Scharmützel-Aktionen verursacht, um X.

AUSFÜHREN (EINER AKTION): Aktionen, die du durch Effekte ausführen darfst, kosten keine AP und fallen nicht unter die Regel von einer Art von Aktion pro Aktivierung.

BENACHBART: Innerhalb eines Feldes. (Dazu zählt auch das Feld des Verursachers selbst.)

BESIEGE EINEN MINION: Entferne den Minion vom Spielfeld. (Beachte: Dies zählt nicht als Schaden erleiden, sodass z. B. Tlakalis Fähigkeit diesen Effekt nicht aufheben kann.)

ERSCHAFFE X MINIONS: Der Verursacher muss eine Sichtlinie auf einen Kontroll-Marker haben. Platziere dann X Minions so nah wie möglich an diesen Kontroll-Marker. (Für weitere Informationen zum Platzieren von Minions, siehe S. 19.)

HALBIEREN: Runde immer auf, wenn ein Wert halbiert wird.

HEILE X LP: Erhöhe die LP um X. Die Anzahl der LP darf niemals höher sein als der maximale Wert (Startwert) des Helden.

PANZERBRECHEND: Durch diesen Effekt verursachter Schaden ignoriert die Panzerung des Ziels.

VERLIERE X LP: Verringere die LP um X. (Rüstung reduziert diesen Verlust nicht.)

VERURSACHER: Der Held, der den Effekt erzeugt.

VERURSACHE X SCHADEN: Verursache X Schaden auf ein Ziel. (Beachte: Rüstung reduziert Schaden verursacht durch alle möglichen Effekte und Kraft-Karten.)

VORHERSAGE X: Schaue dir die obersten X Karten deines Decks an und lege beliebig viele davon auf deinen Ablagestapel, oder lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf dein Deck.

Wirkungsbereich

Manche Effekte haben mehrere Felder gleichzeitig zum Ziel. Die Effektbeschreibungen zeigen euch eine Abbildung, wie viele Felder genau betroffen sind (ABBILDUNG 1).

Wenn du einen Effekt mit Wirkungsbereich ausführst, darf der Bereich gedreht und rotiert werden, solange jedes Feld auf der Abbildung einem Feld auf dem Spielfeld entspricht.

Ein hervorgehobenes Feld zeigt die Position des Verursachers an. Ist kein Feld hervorgehoben, muss sich mindestens ein Feld des Wirkungsbereichs in der angegebenen Reichweite befinden.

Wenn für einen Effekt eine oder mehrere Karte(n) gezogen werden, werden diese einmal für alle betroffenen Ziele gezogen.

BEISPIEL '

Held A spielt eine Kraft-Karte mit einem Wirkungsbereich-Effekt, der 4 Felder betrifft. Um mehr gegnerische Ziele zu treffen, dreht er den auf der Karte abgebildeten Wirkungsbereich. Jedes Ziel im Wirkungsbereich, 2 Minions und Held B, erhält 2 Schaden.

BEACHTE!

Platziere den Wirkungsbereich erst, wenn du den Effekt ausführst, nicht wenn du ihn ausspielst (für weitere Informationen siehe Seite 11). Wenn ein Effekt ein Feld als Ziel hat und der Verursacher außer Reichweite oder Sichtlinie von diesem Feld versetzt wird, wird der Effekt nicht ausgeführt.

Effekte: Bewegung

Jeder Effekt, der einen Helden oder Minion bewegt, ist ein Bewegungseffekt und wird nach den Regeln zur Bewegung abgehandelt (siehe Seite 12).

Die häufigsten Bewegungsaktionen sind: bewegen, platzieren und verschieben.

BEWEGEN X: Bewege das Ziel bis zu X Felder.

PLATZIERE: Platziere das Ziel auf einem ausgewählten Feld.

VERSCHIEBE UM X FELDER: Bewege das Ziel X Felder vom Verursacher weg. Jedes Feld muss das Ziel dabei weiter vom Verursacher entfernen und es dürfen sich keine Miniaturen darauf befinden. Beende das Verschieben vorzeitig, sobald du diese Regeln nicht mehr einhalten kannst. BEACHTE! Du darfst niemanden absichtlich weniger Felder verschieben, als der Effekt vorgibt.

BEISPIEL 2:

Held A verschiebt Held B um 2 Felder. Held B kann nicht auf das Feld mit den Minions und nicht auf Feld C verschoben werden, da Held B dadurch nicht weiter von Held A entfernt wäre. Daher ist das einzige Feld, auf das Held B verschoben werden kann, Feld D.

ABBILDUNG 1



BEISPIEL 1





Kraft-Karten



(A) RUNEN (Mana-Kosten)

(B) NAME UND EFFEKT

(C) TYP (Aktion oder Reaktion)

(D) MODIFIKATOR (nur bei 📳)

KRAFT-KARTEN einzusetzen kostet ein Mana für jede in der linken oberen Ecke abgebildeten Rune.

Die Mana-(und Runden-)Anzeige auf dem Spielfeld zeigt den Mana-Vorrat des Helden zu Beginn der Runde an. Helden dürfen Kraft-Karten einsetzen, wenn:

- > sich genügend Mana in ihrem Mana-Vorrat befindet;
- **>** sich die Runenfarbe der Kraft-Karte auf der eigenen Helden-Karte befindet;
- > sie sich auf dem Spielfeld befinden (sie also nicht besiegt wurden).

Sobald ein Held eine Kraft-Karte ausspielt:

- > Erzeuge den Effekt.
- > Lege die Kraft-Karte auf die Helden-Karte.

Mana in Höhe der Kosten der auf der Helden-Karte befindlichen Kraft-Karten wird sofort verbraucht.

BEISPIEL 1

Die Mana-Anzeige steht auf der "3", somit darf jeder Held in dieser Runde 3 Mana verbrauchen. Sakoshi hat bereits alle 3 Mana-Punkte durch das Ausspielen einer roten Mana-Karte für 1 Punkt und einer grünen Mana-Karte für 2 Punkte verbraucht.

BEACHTE!

Das Ausspielen einer Kraft-Karte kostet KEINE Aktionspunkte. Erschöpfte Helden DÜRFEN Kraft-Karten einsetzen. Jeder Held besitzt einen eigenen Mana-Vorrat.

Falls eine Kraft-Karte von der Helden-Karte entfernt wird, erhält der entsprechende Held die gleiche Anzahl an Mana-Kosten zurück.

Arten und Zeitpunkte

Es gibt 2 Arten von Kraft-Karten, die du zu unterschiedlichen Zeiten in der Helden-Phase einsetzen darfst:



AKTIONEN: Helden dürfen diese Kraft-Karten nur während ihrer Aktivierung einsetzen.



REAKTIONEN: Helden dürfen diese Kraft-Karten beinahe jederzeit einsetzen (genauere Informationen auf der nächsten Seite).

Kraft-Karten ziehen

Zu diesen Zeitpunkten zieht ihr gleichzeitig Macht-Karten:

- > Spielbeginn: Zieht 5 Karten (6 für den Startspieler).
- > Ende der Minion-Phase: Zieht 2 Karten.
- > Sieg über einen gegnerischen Helden: Zieht 2 Karten.
- > Beschädigung eines gegnerischen Turms oder Nexus (unabhängig von der Schadenshöhe): Zieht 1 Karte.

Wenn das Deck aufgebraucht ist, mischt den Nachziehstapel und bildet damit ein neues Deck.

Das Handlimit am Ende der Runde beträgt 6 Kraft-Karten. (Weitere Informationen findet ihr auf Seite 17.)

Ultimative Kraft-Karten

Einige Kraft-Karten (ABBILDUNG 1) zeigen das Porträt eines Helden. Diese Karten dürfen nur von dem entsprechenden Helden eingesetzt werden und werden Ultimative Kraft-Karten genannt.

Die Skytear Flux Kraft-Karte

Der Startspieler erhält eine spezielle Kraft-Karte (ABBILDUNG 2), die auf dem Spielfeld liegen bleibt und nicht zum Handlimit zählt.

Nach der Benutzung wird die Karte umgedreht und bleibt auf dem Spielfeld liegen. Sie kann nicht erneut benutzt werden.

BEACHTE!

Für eine Kraft-Karte ohne Runen, wie Skytear Flux, benötigt ihr kein Mana und keine Runenfarbe, um sie einsetzen zu dürfen.

BEISPIEL 1





ABBILDUNG 1



ABBILDUNG 2





Erweiterte Regel: Der Stapel

Der Stapel ist eine erweiterte Regel, um zu bestimmen, in welcher Reihenfolge Effekte erzeugt und ausgeführt werden.

Effekte können auf unterschiedliche Arten erzeugt werden:

- > Ein Held führt eine Aktion aus.
- > Ein Held spielt eine Kraft-Karte aus.
- > Die Fähigkeit eines Helden wird benutzt.

Sobald ein Effekt erzeugt wird, befindet sich dieser oben auf dem Stapel.

Die **AKTIVE PERSON** darf dabei zuerst entscheiden, einen weiteren Effekt auszuspielen oder zu passen und der nächsten Person die Wahl zu lassen.

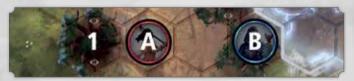
Sobald alle gepasst haben, wird der "oben" befindliche, zuletzt erzeugte Effekt ausgeführt.

Nachdem ein Effekt ausgeführt wurde, haben alle wieder die Möglichkeit, auf den nächsten Effekt des Stapels nach den beschriebenen Regeln zu reagieren, beginnend mit dem Startspieler.

Passen erneut alle, wird auch dieser Effekt ausgeführt. Dies wird solange fortgesetzt, bis alle Effekte abgehandelt wurden.

Folgende Regeln müssen dabei immer beachtet werden:

- > Helden dürfen Aktionen oder Aktions-Kraft-Karten nur während ihrer Aktivierung und bei leerem Stapel einsetzen.
- > Helden dürfen Reaktions-Kraft-Karten jederzeit während der Helden-Phase ausspielen, nachdem ein Effekt erzeugt oder abgehandelt wurde.



Beispiel zum Stapel

Held B führt eine Angriffs-Aktion auf Held A aus. Die Angriffs-Aktion ist ein Effekt und kommt oben auf den Stapel.

Held A antwortet darauf mit einer Kraft-Karte AUSWEICHEN. Die Karte erzeugt einen weiteren Effekt, der oben auf den Stapel kommt.

Alle passen und der Effekt AUSWEICHEN wird zuerst ausgeführt, wodurch sich Held A in ein benachbartes Feld mit Deckung (1) bewegt.



Alle passen erneut und der obenliegende Angriff wird ausgeführt.

Das Ziel des Angriffs ist nicht mehr gültig, da sich Held A in Deckung befindet und Held B keine Sichtlinie mehr zu ihm hat.

Der Effekt kann nicht ausgeführt werden; der Aktionspunkt dafür ist jedoch verbraucht.

Ausgelöste Effekte

Einige Effekte besitzen das **WENN**-Schlüsselwort und werden ausgelöste Effekte genannt.

Sobald die WENN-Bedingung erfüllt ist, kommt der Effekt sofort auf den Stapel. Werden mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst, legt zuerst die aktive Person ihre ausgelösten Effekte in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel, und danach die nächste Person.

Helden-Phase

Während der Helden-Phase werden die Helden abwechselnd aktiviert, bis alle Helden auf dem Spielfeld den Status erschöpft aufweisen.

Nur Helden mit dem Status bereit dürfen aktiviert werden.

Sobald ein Held aktiviert wird, erhält er 3 Aktionspunkte (AP), die für die folgenden Aktionen eingesetzt werden dürfen: Bewegung, Anführen, Angriff, Scharmützel oder Anbeten.

BEACHTE!

Ein Held darf niemals die gleiche Aktion zweimal in einer Aktivierung ausführen.



Benutzt den Aktions-Marker um anzuzeigen, wie viele Aktionspunkte der Held schon verbraucht hat.

Sobald die aktive Person passt, ist die Aktivierung beendet und der Held wird erschöpft.

BEACHTE!

Du darfst einen Helden in einer Helden-Phase nie mehr als einmal aktivieren. Eure Züge wechseln sich dabei ab, so dass jede Seite nacheinander einen Helden aktiviert.

Wird ein Held besiegt, kann es vorkommen, dass eine Seite mehrere Aktivierungen hintereinander ausführt.

Der Startspieler führt immer die erste Aktivierung der Runde aus.

Aktion: Bewegung

Führt ein Held eine Bewegungsaktion aus, darf er sich um bis zu 3 Felder in eine beliebige Richtung bewegen.

Helden dürfen sich durch Minions bewegen, jedoch nicht durch Felder mit BLOCKIERENDEN ELEMENTEN, wie:

- > Eigene oder gegnerische Helden.
- > Eigene oder gegnerische Türme und Nexus.
- > Außenseiter.

Helden müssen ihre Bewegung auf einem Feld beenden, auf dem sich keine der folgenden Einheiten befinden:

- > Blockierende Elemente.
- > Minions.

BEISPIEL 1

Held A kann sich durch eine Bewegungsaktion bis zu 3 Felder weit auf die gekennzeichneten Felder bewegen.

BEACHTE!

Eine Bewegung durch eigene Helden ist nicht erlaubt.

Aktion: Anführen

Führt ein Held die Anführen-Aktion aus, lege eine Kraft-Karte unter die entsprechende Helden-Karte (ABBILDUNG 2). Diese Kraft-Karte ist nun die Anführer-Karte.

Die Kraft-Karte kann entweder:

- > Aus deiner Hand gewählt oder
- > die oberste Karte deines Decks (ohne sie anzuschauen) sein.

Die Kraft-Karte wird während der Minion-Phase aufgedeckt und hilft den Minions, sich zu den gegnerischen Türmen zu bewegen oder die Kontrolle der Außenseiter in den Kuppeln zu übernehmen. Erhöhe den Kontrollwert des Helden um die Mana-Kosten der Anführer-Karte (siehe Seite 16).

BEACHTE!

Erhöhe den Kontrollwert des Helden um die MANA-KOSTEN, NICHT um den 🖶 Modifikator.

BEISPIEL 1



ABBILDUNG 2





Aktion: Angriff

Wählt dein Held eine Angriffs-Aktion, musst du ein Ziel in Reichweite und Sichtlinie benennen.

Berechne den verursachten Schaden des Angriffs wie folgt:

- 1. Prüfe den Angriffswert des Helden.
- 2. Decke eine Kraft-Karte vom Deck für jedes 🗗 -Symbol neben dem Angriffswert auf.
- **3.** Wähle eine der gezogenen Karten und addiere den Modifikator zum Angriffswert des Helden. Dies ist der zugefügte Schaden. Lege danach alle gezogenen Karten auf den Ablagestapel.
- 4. Ziehe den 😽 Rüstungswert des Ziels vom zugefügten Schaden ab.
- 2. Das Ergebnis ist die Anzahl an LP, die das Ziel verliert. Ist das Ergebnis negativ, passiert nichts.

BEISPIEL 2

Der angreifende Held hat einen Angriffswert von 4. Du ziehst 2 Kraft-Karten und wählst die Karte mit dem +3-Modifikator. Der Held verursacht 7 Schaden. Der Rüstungswert des Verteidigers beträgt 1. Der Verteidiger verliert 4+3-1 = 6 LP.

BEACHTE!

Befindet sich das Ziel nicht mehr in Reichweite oder Sichtlinie, wenn der Angriff ausgeführt wird, musst du dennoch 1 AP ausgeben, obwohl der Angriff keine Auswirkungen hat.

Aktion: Scharmützel

Bei einer Scharmützel-Aktion darf der Held die folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- > 1 Feld bewegen.
- > 1 Feld bewegen.
- > Einem gegnerischen Helden in Reichweite und Sichtlinie OFF Schaden zufügen.

Führe diese Aktionen als einen Effekt aus (d. h. es dürfen keine Kraft-Karten während der Aktion ausgespielt werden).

BEISPIEL 3

Held A ist ein Fernkämpfer, der eine Scharmützel-Aktion ausführt: Zuerst bewegt er sich auf das mit 1 markierte Feld. Dann fügt er Held B O: Schaden zu. Danach bewegt er sich auf das mit 2 markierte Feld.

BEACHTE!

Minions können nicht mit Scharmützel-Aktionen angegriffen werden.

Der Held kann sich nicht über Minions bewegen, da er sich jeweils nur 1 Feld bewegt.

Du musst nicht alle 3 Optionen wählen (z. B. darf sich der Held mit dieser Aktion auch nur 2 Felder bewegen).

Im Gegensatz zur Angriffs-Aktion benötigt die Scharmützel-Aktion kein Ziel.

BEISPIEL 2









Aktion: Anbeten











MARKIERT GESTALTWANDLER SÄULE

ILLUSIO

Jeder Held besitzt einzigartige Fähigkeiten, die auf deiner Helden-Karte angegeben sind.

Fähigkeiten ohne das obenstehende Symbol sind immer aktiv und können eingesetzt werden. Fähigkeiten mit dem obenstehenden Symbol müssen mithilfe der Anbeten-Aktion aktiviert werden.

Die Anbeten-Aktion uinterscheidet sich bei jeder Fraktion.

Kurumos Markierungen

Helden von Kurumo markieren ihre Gegner, um tödliche Angriffe ausführen zu können. Wenn ein Held von Kurumo eine Anbeten-Aktion ausführt:

> Erhält das gegnerische Ziel (Held) den Zustand Markiert. Führe danach die Anbeten-Aktion neben dem entsprechenden Symbol des Helden aus.

BEISPIEL 1

Yami (Held A) führt die Anbeten-Aktion mit Held B als Ziel aus: Held B erhält den Zustand Markiert. Yami bewegt sich auf Feld "1". Held B erhält 1.4 Schaden.

BEACHTE!

Ein bereits markierter Held darf erneut markiert werden, um die entsprechende Fähigkeit erneut einzusetzen.

Liothan Gestaltwandler

Helden von Liothan verwandeln sich in wilde Tiere, um außergewöhnliche Kräfte zu erlangen.

Wenn ein Held von Liothan eine Anbeten-Aktion ausführt:

> Erhält ein befreundeter Held von Liothan in bis zu 3 Feldern Entfernung den Zustand Gestaltwandler.

Wendet ein Held von Liothan die Aktion auf sich selbst an, darf er erschöpft werden, bevor er den Zustand Gestaltwandler erhält. (Da Zustände entfernt werden, wenn ein Held erschöpft wird, kann der Held seine nächste Aktivierung im Zustand Gestaltwandler starten.)

Solange ein Held von Liothan den Zustand Gestaltwandler besitzt, ist die entsprechende Fähigkeit neben dem Gestaltwandler-Symbol aktiv.

REISPIEL 2

Gulbjarn (Held A) wählt die Aktion Anbeten, um den Zustand Gestaltwandler zu erhalten, und aktiviert die Bärenzorn-Fähigkeit.

Danach führt er eine Scharmützel-Aktion aus, um den beiden gegnerischen Helden im Wirkungsbereich jeweils 2 Schaden zuzufügen.

Die Fähigkeit "Wilde Majestät" gibt Gulbjarn +2 Scharmützel-Schaden, da sich 2 befreundete Helden mit dem Zustand Gestaltwandler innerhalb von 3 Feldern befinden (Held B und Gulbjarn selbst).

BREACHTE!

Ein Ziel muss sich NICHT in Sichtlinie befinden, um den Zustand darauf anwenden zu können.

BEISPIEL 1





Taulots Säulen

Helden von Taulot erschaffen magische Säulen, die miteinander verbunden sind und wie ein Schwarmbewusstsein funktionieren.

Wenn ein Held von Taulot eine Anbeten-Aktion ausführt:

- 1. Entferne einen eigenen Säulen-Marker vom Spielfeld, um die Fähigkeit neben dem Anbeten-Symbol zu **AKTIVIEREN**.
- 2. Lege einen eigenen Säulen-Marker auf ein beliebiges freies Feld ohne Miniaturen oder Marker.

Die maximale Anzahl an eigenen Säulen-Markern auf dem Spielfeld entspricht der Anzahl an eigenen Helden von Taulot.

Sobald ein Held von Taulot Sichtlinie zu einem eigenen Säulen-Marker hat, ist die Fähigkeit neben dem Säulen-Symbol aktiv.

Eigene Säulen-Marker werden vom Spielfeld entfernt, wenn ein gegnerischer Held eine Angriffs-Aktion darauf ausführt.

BEISPIEL 3

Cotlic hat eine Sichtlinie zu einem eigenen Säulen-Marker (B) und erhält daher +1 Rüstung durch die Fähigkeit Taulots Segen. Cotlic führt eine Anbeten-Aktion aus, um 2 eigene Säulen zu zerstören (B und C).

Danach platziert Cotlic einen neuen Säulen-Marker auf das mit 1 markierte Feld und beendet die Anbeten-Aktion.

Da Cotlic 2 Säulen entfernt hat, wird seine Fähigkeit Stärke des Königs aktiviert und er erhält +2 Scharmützel-Schaden.

BEACHTE!

Säulen-Marker blockieren nicht die Sichtlinie. Miniaturen dürfen sich darauf und darüber hinweg bewegen.

Nuptens Illusionen

Helden von Nupten beschwören Illusionen, um ihre Gegner zu täuschen und zu überwältigen.

Wenn ein Held von Nupten eine Anbeten-Aktion ausführt:

- 1. Optional: Lege den Illusions-Marker auf das Feld des aktiven Helden.
- 2. Bewege den eigenen Illusions-Marker bis zu 3 Felder.

Illusionen ignorieren blockierende Elemente während der Bewegung und müssen diese auf einem Feld ohne Miniaturen oder Marker beenden

Sobald ein Held von Nupten Sichtlinie zu einem eigenen Illusions-Marker hat, wird der Held zum **PROJIZIERTEN HELDEN** und erhält die Fähigkeiten des Besitzers des Markers, die neben dem Illusions-Symbol auf der Helden-Karte beschrieben sind.

Eigene Illusions-Marker werden vom Spielfeld entfernt, wenn ein gegnerischer Held eine Angriffs-Aktion darauf ausführt oder der Held, zu dem der Marker gehört, besiegt wird.

BEISPIEL 4

Akhuti (Held A) führt die Anbeten-Aktion aus und bewegt ihren Illusions-Marker (B) auf Feld "1". Jetzt erhalten beide eigene Helden von Nupten (A und C) +1 Rüstung durch die Fähigkeit Resonantes Licht. Danach führt Akhuti eine Angriffs-Aktion auf Minion D aus, an dessen Ende die Fähigkeit Vergeltung ausgelöst und Minion E 1 Schaden zufügt wird.

BEACHTE!

Illusions-Marker blockieren nicht die Sichtlinie. Miniaturen dürfen sich darauf und darüber hinweg bewegen.

Befindet sich der Illusions-Marker NICHT auf dem Spielfeld, muss der Marker die Bewegung auf dem Feld des aktiven Helden beginnen, ansonsten darf er vom aktuellen Standort oder vom Feld des aktiven Helden bewegt werden.

BEISPIEL 3





Minion-Phase

In dieser Phase wird überprüft, wer die Oberhand über die Kontroll-Marker auf dem Spielfeld besitzt. Kontroll-Marker müssen aufsteigend entsprechend ihrer Nummerierung überprüft werden.

Bei Kontroll-Markern auf den PFADEN:

- 1. Ermittelt, wer die Kontrolle besitzt, wenn möglich.
- 2. Diese Person greift gegnerische Minions und Türme an.
- 3. Der Kontroll-Marker wird verrückt.
- 4. Neue Minions werden von beiden Seiten erschaffen.

Bei Kontroll-Markern in den KUPPELN:

- 1. Ermittelt, wer die Kontrolle besitzt, wenn möglich.
- 2. Diese Person aktiviert den Außenseiter.

Kontrolle bestimmen

Jeder eigene Held und Minion mit Sichtlinie zum Kontroll-Marker erhöht den Kontrollwert um +1. Damit habt ihr den Basiswert zur Kontrolle bestimmt.

Danach führen alle folgende Schritte aus:

- > Decke alle Anführer-Karten der Helden auf, die sich in Sichtlinie zum Kontroll-Marker befinden.
- > Wähle maximal eine Karte aus, um den Basiswert um die Mana-Kosten dieser Karte zu erhöhen.

BEISPIEL 1

Rot hat 2 Minions und Held A mit einer Anführer-Karte mit Mana-Kosten in Höhe von 2 in Sichtlinie des Kontroll-Markers, und besitzt daher einen Kontrollwert von 2+1+2=5.

Blau hat nur 1 Minion in Sichtlinie des Kontroll-Markers. Held B befindet sich zwar innerhalb von 3 Feldern um den Marker, hat jedoch keine Sichtlinie durch die weiße Linie um die Kuppel. Rot gewinnt mit 5-1=4 Punkten Differenz.

BEACHTE!

Der Kontrollwert wird um die MANA-KOSTEN der Kraft-Karte erhöht, nicht um den ➡ Modifikator der Karte. Ihr dürft MAXIMAL eine Karte zur Erhöhung des Kontrollwertes einsetzen.









Schaden verursachen

Die Differenz der beiden Kontrollwerte ist die Höhe des Schadens, den derjenige mit dem höheren Kontrollwert wie folgt verteilt:

- 1. Verteile den Schaden zwischen den gegnerischen Minions.
- 2. Sind nicht genügend Minions verfügbar, wird der restliche Schaden auf einen gegnerischen Turm oder Nexus in einer Entfernung von bis zu 3 Feldern zum Kontroll-Marker verteilt.

Türme und Nexus angreifen

Sobald ein Turm oder Nexus Schaden erhält, zieht die Person, die den Schaden verursacht hat, eine Kraft-Karte.

Sobald ein Turm auf mindestens 0 LP reduziert wurde, ist er zerstört. Sobald der erste Turm zerstört wurde, werden 5 Turm-Marker auf den zugehörigen Nexus gelegt. Nun kann auch der Nexus angegriffen werden. Wer den gegnerischen Nexus zerstört, gewinnt sofort das Spiel.

BEISPIEL 2

Rot gewinnt mit 4 Punkten. Zuerst wird der gegnerische Minion A besiegt. Die restlichen 3 Schadenspunkte werden auf den gegnerischen Turm verteilt. Danach zieht Rot eine Kraft-Karte.

Zuletzt wird der Kontroll-Marker auf das mit 1 markierte Feld versetzt (für weitere Informationen siehe nächster Abschnitt).

BEACHTE!

Nur Türme, die sich innerhalb von 3 Feldern um den Kontroll-Marker befinden, können Schaden erhalten. Sobald du einem Turm Schaden zufügst, ziehst du 1 Kraft-Karte, unabhängig von der Schadenshöhe.

BEISPIEL 1







Den Kontroll-Marker bewegen

Nachdem die Kontrolle bestimmt und der Schaden verteilt wurde, wird der Kontroll-Marker so viele Felder zum nächsten gegnerischen Turm oder Nexus bewegt, wie die Punktedifferenz betrug. Die Bewegung wird nur vorzeitig beendet, wenn sich der Kontroll-Marker benachbart zu einem Turm oder Nexus befindet.

Nachdem der Kontroll-Marker bewegt wurde, positioniert ihr die Minions neu, beginnend bei der Person, welche die Kontrolle erlangen konnte.

Regeln für das erschaffen von Minions

Minions müssen möglichst nahe bei und in Sichtlinie zu einem Kontroll-Marker platziert bzw. erschaffen werden (selbst wenn das nächstmögliche Feld mehrere Felder vom Kontroll-Marker entfernt ist). Ein eigener Minion darf ein Feld mit einem gegnerischen Minion teilen und darf nicht innerhalb einer Kuppel platziert werden.

Beide Seiten platzieren Minions

- 1. Die Person, welche die Kontrolle erlangen konnte, erschafft bis zu 2 ihrer Minions aus ihrem Vorrat.
- 2. Danach erschafft die gegnerische Seite bis zu 2 Minions aus dem Vorrat. (Bei einem Gleichstand um die Kontrolle erschafft der Startspieler seine Minions zuletzt.)

Ihr könnt nur neue Minions auf einem Pfad erschaffen, wenn euer entsprechender Turm noch nicht zerstört wurde.

BEISPIEL 3.

Beide müssen ihre neuen Minions auf den Feldern 1 und 2 erschaffen, da die anderen Felder durch Helden und Marker blockiert sind.

Den Außenseiter aktivieren

Wer die Kontrolle über den Marker in der Kuppel erlangt, führt folgende Aktionen aus:

- 1. DEN AUßENSEITER BEWEGEN: Die Regeln dazu sind auf der Außenseiter-Karte vermerkt.
- 2. DEN AUßENSEITER AKTIVIEREN: Der Außenseiter besitzt ebenfalls 3 AP und darf die Aktionen Bewegen, Angriff, Scharmützel sowie seine Karten-Fähigkeiten einsetzen. Jede Aktion oder Fähigkeit kostet 1 AP und darf nicht mehr als einmal ausgewählt werden.

Danach bleibt der Außenseiter auf dem Feld, auf dem er sich gerade befindet.

BEACHTE!

Helden dürfen keine Kraft-Karten während der Minion-Phase einsetzen.

Rundenende

Die Minion-Phase endet mit den folgenden Schritten:

- 1. Alle Kraft-Karten werden von den Helden entfernt und auf den Ablagestapel gelegt.
- 2. Zieht 2 neue Kraft-Karten.
- 3. Werft so lange Handkarten ab, bis das Handlimit von 6 KARTEN erreicht ist.
- 4. Alle erschöpften Helden sind wieder bereit.
- **5.** Versetzt den Skytear-Marker auf das nächste Feld und platziert besiegte Helden auf dem Spielfeld.

BEISPIEL 3



ABBILDUNG 1



Außenseiter-Karte

(A) BEWEGUNGSREGEL
(B) FÄHIGKEITEN

Aufbauanleitung für das erste Spiel

Diese Aufbauanleitung hilft euch beim ersten Spiel zu zweit. Auf den nächsten Seiten findet ihr Regeln für das Spiel mit mehreren Personen sowie den Spielaufbau beim dreipfadigen Spielfeld.

Zieht 3 Siegbedingungs-Karten (A)

Legt 3 zufällig ausgewählte SIEGBEDINGUNGS-Karten offen neben das Spielfeld.

Bestimmt den Startspieler (B)

Werft den Skytear-Marker, um zufällig den Startspieler zu bestimmen. Der Startspieler erhält die SKYTEAR FLUX Kraft-Karte und legt diese offen vor sich hin.

Setzt die Mana-Leiste auf "1" (C)

Legt den SKYTEAR-MARKER auf das erste Feld der Mana-(und Runden)-Leiste.

Wählt eure Fraktionen (D)

Beim ersten Spiel empfehlen wir, mit den 8 Helden des Basisspiels zu spielen und die Fraktionen statt Helden zu wählen. Nachdem ihr die Basisregeln geübt habt, könnt ihr auf den nächsten Seiten die Regeln zur Auswahl der Helden und zum Erstellen des eigenen Decks durchlesen.

- 1. Der Startspieler wählt eine Fraktion.
- 2. Der zweite Spieler wählt zwei Fraktionen.
- 3. Der Startspieler nimmt die vierte Fraktion.

Sobald ihr eine Fraktion auswählt, nehmt ihr die zugehörigen Helden und führt folgende Schritte aus:

- 1. Lege die zugehörige HELDEN-KARTE vor deine Seite des Spielfelds.
- 2. Lege den zugehörigen FRAKTIONS-MARKER neben die Helden-Karten (nur Helden von Nupten und Taulot besitzen Fraktions-Marker).
- 3. Lege den HELDEN-MARKER auf die Lebenspunkte-Anzeige des Spielfelds.
- 4. Platziere die entsprechende HELDEN-MINIATUR auf ein freies Feld benachbart zum eigenen Nexus (Helden werden in der Aufbauabbildung mit ihren Helden-Markern dargestellt).

SAKOSHI YAMI 1X Knie nieder

- 1X Shuriken-Sturm
- 2X Gank
- 2X Lebensraub

HABURAT

1X Blitzklingen

2X Schildkröte

2X Zeitsprung 3X Zeitfehler

3X Lähmende Präzision

AKHUTI

1X Nuptens Wort

2X Drachenschlag

2X Klarer Kopf

3X Verbrennung

- 2X Seelenwender
- 2X Umleiten
- 3X Hurrikanschlag





























ABBILDUNG 1

ABBILDUNG 2



Nehmt euch die KRAFT-KARTEN eurer beiden ausgewählten Fraktionen, mischt diese zusammen und legt euer Deck auf eure Seite des Spielfelds. Als Referenz kannst du dir auch die vorgefertigten Decks des Basisspiels weiter unten anschauen.

Kraft-Karten ziehen (F)

Der Startspieler zieht 6 Karten, der andere 5 Karten vom jeweiligen Kraft-Deck.

Danach darf jeder eine beliebige Anzahl Handkarten auswählen, abwerfen und die gleiche Anzahl Karten vom Deck nachziehen.

Abgeworfene Karten werden auf den Ablagestapel neben dem Deck gelegt.

Baue 4 Türme (G)

Jeder platziert 3 TURM-MARKER (2 doppelte und 1 einfachen) auf jedes seiner 2 eigenen Turm-Felder (siehe ABBILDUNG 1).

Platziere 2 Kontroll-Marker (H)

Lege die KONTROLL-MARKER 1 und 2 in zufälliger Reihenfolge auf die beiden Felder mit dem Kontroll-Symbol.

Platziere die Minions (I)

Jeder platziert jeweils 2 eigene MINION-MINIATUREN auf jeden Pfad, wie in der Abbildung dargestellt.

Alle Minions besitzen die gleichen Eigenschaften und sind austauschbar, solange sie zu den eigenen Fraktionen gehören (siehe ABBILDUNG 2).

Platziere die restlichen Minions auf den eigenen Nexus.

Beschwöre den Außenseiter (J)

Lege die AUßENSEITER-KARTE auf das Spielfeld und stelle die entsprechende Miniatur darauf.

COTLIC

- 1X Mein Reich
- 2X Grassierender Hass
- 2X Sichern
- 3X Herr über viele

TLAKALI

- 1X Das tausendste Ritual
- 2X Schlammlawine
- 2X Kriechende Dunkelheit
- 3X Opfern

1 2 2

GULBJARN

- 1X Wilde Lebenskraft
- 2X Festhalten
- 2X Unbekanntes Gelände
- 3X Ausstrahlung

CORJOF

- 1X Federsturm
- 2X Aufziehender Sturm
- 2X Eismauer
- 3X Durch die Augen













Regeln beim Spiel mit 3 oder mehr Personen

Ihr bildet zwei Teams und kontrolliert je nach Spielfeld eine unterschiedliche Anzahl an Helden.

Heldenaktivierung

Helden, die vom gleichen Team kontrolliert werden, gelten für alle ausgeführten Effekte als befreundet bzw. eigene Figuren.

BEI 3 ODER 4 PERSONENJeder kann nur die selbst
gewählten Helden aktivieren.

BEI MINDESTENS 5 PERSONENJeder darf alle Helden des
eigenen Teams aktivieren

Das Team entscheidet gemeinsam darüber, welcher Held als Nächstes aktiviert wird.

Erlangt ein Team die Kontrolle über einen Außenseiter, muss jemand aus dem Team bestimmt werden, der den Außenseiter kontrolliert.

Kraft-Karten

Eigene Kraft-Karten dürfen nicht mit dem eigenen Team geteilt werden. Die Anzahl der zu ziehenden Karten bestimmt sich wie folgt:

PERSONENZAHL	3-4	5-6	7–8
Kraft-Karten zu Spielbeginn je TEAM	6	9	12
Kraft-Karten pro Runde je TEAM	2	3	4

Werden mehr Karten gezogen, als sich Personen im Team befinden, erhalten manche von ihnen mehrere Karten.

- **>** Sobald jemand einen gegnerischen Helden besiegt, wird nur 1 Karte gezogen. Danach darf eine andere Person aus dem Team eine weitere Karte ziehen.
- > Beschädigt ein Team einen Turm, darf eine andere Person aus dem Team 1 Karte ziehen.

Drafting und Deckbau

MIT 2 BIS 4 PERSONEN jeder erstellt ein Deck mit 8 Karten pro kontrolliertem Helden. MIT 5 BIS 8 PERSONEN jedes Team erstellt ein einzelnes Deck mit 8 Karten pro Held im Team.

Das Freundschaftsformat

Dieses Format erfordert nur minimalen Aufwand beim Deckbau.

Nachdem ihr die Fraktionen in Schritt (D) des Aufbaus gewählt habt, wählt jedes Team die Helden der gewählten Fraktionen in der folgenden Reihenfolge aus:

- > Team 1 wählt 1 Helden.
- > Team 2 wählt 2 Helden.
- > Team 1 wählt 2 Helden.
- > Team 2 wählt 2 Helden.
- > (nur beim Spiel mit 6 Helden) Team 1 wählt 2 Helden.
- > (nur beim Spiel mit 6 Helden) Team 2 wählt 2 Helden.
- > Team 1 wählt 1 Helden.

Während ihr die Helden wählt, bereitet ihr sie wie in Schritt (D) des Spielaufbaus beschrieben vor. Anschließend ersetzt ihr Schritt (E) durch den folgenden Schritt:

Decks erstellen

Beachtet beim Erstellen von Decks die folgenden Einschränkungen:

- > Ihr könnt keine Kraft-Karten von Fraktionen wählen, die ihr nicht ausgewählt habt.
- > Ihr dürft nur die Ultimativen Karten eurer Helden auswählen.
- > Ihr könnt nicht mehr als 3 Kopien derselben Kraft-Karte haben.

Das Wettbewerbsformat

Dieses Format ist für das organisierte Spiel konzipiert und setzt voraus, dass jeder Spieler eine eigene Kopie von *Skytear* besitzt.

Bereite die Helden und ihre Karten vor

Vor dem Turnier wählt jedes Team:

- **>** 6 unterschiedliche Helden beim Spiel mit 4 Helden.
- > 8 unterschiedliche Helden beim Spiel mit 6 Helden.

Jedes Team bereitet jeweils 8 Kraft-Karten je Held vor.

Beachtet beim Erstellen der Decks die folgenden Einschränkungen:

- **>** Der Stapel muss die Ultimative Karte des Helden beinhalten und darf keine andere Ultimative Karte beinhalten.
- > Du darfst niemals mehr als 3 Kopien der gleichen Karte über alle Stapel verteilt einsetzen.

Ersetze die Schritte (D) und (E) des Spielaufbaus durch folgende Schritte

Wähle Helden und mische deren Stapel

Jedes Team wählt von den eigenen Helden aus, wie im Freundschaftsformat.

Sobald ihr einen Helden gewählt habt, bereitet ihr ihn wie in Schritt (D) des Spielaufbaus beschrieben vor und mischt die Kraft-Karten, um euer Deck zu bilden.



Deckbau

Das Deckbau-System gibt euch die Möglichkeit, eure Helden an mögliche Siegbedingungen, gegnerische Helden sowie deren Synergien mit eurem Team anzupassen.

Zum Beispiel sind Tanks normalerweise leicht von Magiern zu besiegen, da diese die Rüstung ignorieren. Mit diesem Wissen kann man den Helden mit entsprechenden Kraft-Karten ausstatten, um das gegnerische Team zu überraschen.

Deckbau-App mit neuem Balancing

Auf der *Skytear*-Webseite könnt ihr die kostenlose Deckbau-App benutzen und uns dabei helfen, das Metaspiel interessant zu gestalten.

Jeder Held und jede Karte kostet dabei eine bestimmte Anzahl Punkte, die wir regelmäßig anpassen, um ein ausgewogenes Verhältnis zu gewährleisten.

Dadurch bleibt jeder Held und jede Karte auch bei Turnieren einsetzbar und ausgewogen.

Dreipfadiges Spielfeld

Das dreipfadige Spielfeld benötigt 6 Helden pro Team. Die folgenden zusätzlichen Regeln gelten:

- ➤ Befinden sich mehrere Kontroll-Marker in Sichtlinie desselben Nexus, werden alle zusammen als eine einzelne Kontrollherausforderung gelöst.
- > Beachtet: Die einzige Siegbedingung ist die Zerstörung des gegnerischen Nexus.

Führt die folgenden Schritte beim Spielaufbau aus:

Bestimmt den Startspieler

Bestimmt zufällig einen Startspieler. Dieser erhält die Skytear Flux Kraft-Karte und legt diese offen vor sich hin.

Wählt Helden und erstellt die Decks

Wählt eure bevorzugte Methode aus dem Drafting- und Deckbau-Kapitel aus. Die gewählten Helden müssen möglichst nahe am eigenen Nexus platziert werden.

Baut 6 Türme (A)

Jedes Team platziert jeweils 3 Turm-Marker im Gesamtwert von 5 LP auf jedes der 3 eigenen Turmfelder.

Platziert 3 Kontroll-Marker

Legt zufällig 3 Kontroll-Marker auf die Felder mit dem Kontroll-Marker-Symbol.

Platziert 6 Minions

Jedes Team platziert jeweils 3 Minions zum zentralen Kontroll-Marker, wie im Beispielbild angegeben.

Beschwört die Außenseiter (B)

Legt bis zu 2 zufällig ausgewählte Außenseiter-Karten und die dazugehörigen Miniaturen an die kurze Seite des Spielfelds. Jeder Außenseiter wird von dem Team aktiviert, das die Kuppel auf der entsprechenden Seite des Spielfelds kontrolliert.

BEACHTE!

Ihr könnt auch nur mit einem Außenseiter spielen. Dann hat die Kontrolle über eine der beiden Kuppeln keine Auswirkungen.





Außenseiter

Diese zusätzlichen Außenseiter sind in der ersten Erweiterungswelle von *Skytear* verfügbar.





Skytear-Chroniken

Tauche mit den Skytear-Chroniken in die Welt von Olan Taa ein: Vollständig illustrierte Hardcover-Bücher, welche die Hintergründe und Helden von *Skytear* beleuchten.

Doch der Krieg um Skytear hat gerade erst begonnen und seine Geschichte wird noch geschrieben. Auf der ganzen Welt teilen Spieler ihre Ergebnisse mit, verschieben dadurch die Grenzen der Imperien und nehmen am Ausgang des Krieges teil.

Welche Fraktion wird am Ende siegreich sein?
Gestalte die Zukunft von Olan Taa und sende deinen Kampfbericht unter: WWW.PLAYSKYTEAR.COM/DE/REPORT

Einfacher Modus

Während der ersten Spiele können euch die vielen Regeln und Fähigkeiten der Helden überwältigen.

Für einen leichteren Start ins Spiel könnt ihr den einfachen Spielmodus wählen, bei dem sich nur 3 Regeln ändern:

- > Benutze die Rückseite der Helden-Karten ohne Fähigkeiten (beachte, dass Magier immer noch Panzerbrechend besitzen).
- > Die Anbeten-Aktion ist nicht erlaubt.
- > Helden können unabhängig von der Runenfarbe Macht-Karten spielen.





Impressum

Wir danken den 1.201 Unterstützern unserer Kickstarter-Kampagne, ohne die *Skytear* nicht existieren würde!

AUTOREN: Riccardo Neri, Andrea Barbari, Giacomo Neri
SPIELHINTERGRUND: Riccardo Parmeggiani, Thomas Foster

HELDEN-KONZEPTIONEN: Francesco Gioacchini, Riccardo Parmeggiani

GRAFIKDESIGN: Riccardo Neri, Giacomo Neri

HAUPTSPIELTESTER: Andrea Barbari, Fabio D'Astolfo MINIATUREN-DESIGN: Rafael Dioli, Francesco Orrù

ILLUSTRATIONEN: Kim Van Deun, Jack Kaiser, Bogdan Antoci, Marko

Fiedler, Alba Palacio

ÜBERSETZUNG & LEKTORAT DE: Board Game Circus

HERGESTELLT VON: Panda GM in China

PUBLISHER: PvP Geeks, Via C. Costa 19/D, 41123, Modena, Italy.
Skytear® all Copyright PvP Geeks Srl 2019. Skytear and all associated logos, illustrations, images, names, characters, and the distinctive likenesses

thereof, are either ® or TM, and/or © PvP Geeks Srl



Experimentiere mit neuen, von Spielern erschaffenen Spielmodi, die kein zusätzliches Material benötigen! Trete Diskussionsgruppen bei und gestalte die Zukunft von *Skytear* mit! Benutze den Online-Deckbauer für fertige Decks oder teile und diskutiere deine eigenen. Suche einen Laden in deiner Nähe, um an *Skytear-*Turnieren teilzunehmen!

Registriere dich kostenlos auf

WWW.PLAYSKYTEAR.COM/DE/REGISTER