

CASTING™
SHADOWS

SPIELANLEITUNG



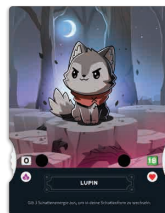
EINFÜHRUNG

Begeht euch in eine düstere Welt voller Magie, legt euch eine Strategie zurecht – und kämpft! In diesem kompetitiven Spiel für 2–4 Personen sammelt ihr Ressourcen, lernt Zaubersprüche, beschwört einen Begleiter und wechselt in eure mächtige Schattenform. Nur wer als Letztes übrig bleibt, gewinnt!

SPIELMATERIAL



7 FELDER



4 DOPPELSEITIGE CHARAKTERTAFELN



FALLENSTAPEL

10 Karten



BEGLEITERSTAPEL

10 Karten



ZUGSTAPEL

52 Karten



1 FELDER-ÜBERSICHT



13 RESSOURCEN-PLÄTTCHEN



5 RESSOURCEN-WÜRFEL



4 FIGUREN



4 SPIELÜBERSICHTEN

SPIELAUFBAU

Wählt jeweils 1 Charakter und nehmt euch die zugehörige **Charaktertafel 1** und **Figur 2**. Legt eure Charaktertafel so vor euch, dass die Lebenspunkte (LP) auf der rechten Seite sind, denn euer Charakter startet in der Basisform. Stellt eure Lebenspunkte auf **18** und eure Schattenenergie auf **0**. Lasst rechts von eurer Charaktertafel genug Platz, um Karten auslegen zu können. Dieser Bereich ist euer Zauberbuch. Nehmt euch außerdem jeweils eine **Spielübersicht 3**.



Baut dann mit den **Feldern** den **Spielplan** **4** auf. Nehmt dazu den **Runenkreis** **5** und legt ihn in die Mitte. Legt die **Staubwüste** **6** und den **Brodelvulkan** **7** wie gezeigt links und rechts daneben. Nehmt euch dann jeweils das Start-Feld eures Charakters und legt es wie unten gezeigt offen an den Spielplan an: Wer von euch am jüngsten ist, ist „Person 1“, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



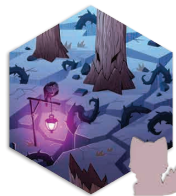
Start-Felder der Charaktere:



Axol:
Blubbersee



Kitsu:
Bernsteinberg



Lupin:
Dornenwald



Lizzy:
Leuchtminen

Nachdem ihr den Spielplan aufgebaut habt, stellt eure Figur jeweils auf euer Start-Feld.

Mischt dann den **Fallenstapel 8** und legt ihn verdeckt neben die Staubwüste.

Mischt den **Zugstapel 9** und legt ihn verdeckt bereit. Lasst daneben etwas Platz für den **Ablagestapel 10**. Legt dann 1 Karte vom Zugstapel offen neben jedes Feld, das an den Runenkreis angrenzt – außer neben die Staubwüste.

Mischt den **Begleiterstapel 11** und legt ihn verdeckt bereit. Legt 3 Begleiter offen in einer Reihe neben dem Stapel aus. Das ist das **Portal 12**.

Legt zum Schluss alle **Plättchen und Würfel 13** bereit.



SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, angefangen bei der jüngsten Person. Ihr spielt so lange weiter, bis nur noch 1 Charakter übrig ist, der nicht außer Gefecht gesetzt ist – dieser Charakter gewinnt!

Dein Zug besteht aus 3 Phasen:

Phase 1: Würfeln. Wirf die 5 Ressourcenwürfel und lege sie in deinen Vorrat. Diese Ressourcen darfst du in diesem Zug ausgeben. Beginnst du deinen Zug auf einem Feld, durch das du eine Ressource erhältst, lege das entsprechende Ressourcenplättchen in deinen Vorrat (die „Felder-Übersicht“ listet die Fähigkeiten aller Felder auf und wann sie genutzt werden können).

Phase 2: Aktionen nutzen. Du hast 4 Aktionspunkte zur Verfügung und darfst sie ausgeben, um die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge zu nutzen. Du darfst dieselbe Aktion mehrmals in einem Zug nutzen. Jede Aktion kostet 1 Aktionspunkt. Du musst nicht alle 4 Aktionspunkte ausgeben, aber übrige Aktionspunkte verfallen am Ende deines Zuges.

- ◆ **BEWEGEN:** Bewege dich von deinem Feld (dem Feld, auf dem deine Figur gerade steht), auf ein beliebiges angrenzendes Feld.
- ◆ **ZAUBERN:** Gib Ressourcen aus, um den Effekt einer Zauberkarte in deinem Zauberbuch zu nutzen. Du darfst jede Zauberkarte nur ein Mal pro Zug nutzen.
- ◆ **NEUWÜRFELN:** Wirf beliebig viele Ressourcenwürfel in deinem Vorrat neu. Fluchsteine kannst du nicht neuwürfeln!
- ◆ **REINIGEN:** Entferne 1 Fluchstein aus deinem Vorrat.
Hinweis: Sind am Ende deines Zuges Fluchsteine in deinem Vorrat, erleidest du für jeden davon 1 Schaden.
- ◆ **AUSTAUSCHEN:** Lege die Karte neben deinem Feld ab und lege 1 Karte vom Zugstapel nach.
Hinweis: Das geht nicht beim Runenkreis und der Staubwüste.
- ◆ **NEHMEN:** Gib Ressourcen aus, um die Kosten von 1 Karte neben deinem Feld zu bezahlen, und lege sie in dein Zauberbuch. Nimmst du eine Zauber- oder Ressourcenkarte, stehen die Kosten (falls vorhanden) auf der Karte. Lege sie offen in dein Zauberbuch und lege danach sofort 1 Karte vom Zugstapel nach. Nimmst du eine Fallenkarte, musst du 1 beliebig farbigen Kristall und 1 beliebig farbige Perle ausgeben. Lege die Falle verdeckt in dein Zauberbuch.

Zusätzlich zu den Aktionspunkten musst du für manche Aktionen (**NEHMEN** und **ZAUBERN**) auch Ressourcen ausgeben. Entferne ausgegebene Ressourcen aus deinem Vorrat und lege sie zurück in den allgemeinen Vorrat aus Würfeln und Plättchen.

Phase 3: Schattenenergie aufsaugen. Sind noch Schattensplitter in deinem Vorrat, darfst du deine Schattenenergie auf deiner Charaktertafel für jeden davon um 1 erhöhen. Mit Schattenenergie kannst du in deine Schattenform wechseln oder deine Schattenfähigkeit nutzen. Ist dein Charakter in der Basisform und erreicht **3** Schattenenergie, gib sie sofort aus und wechsele in deine Schattenform (siehe S. 11, „Schattenform, Begleiter und Schattenfähigkeit“).

Am Ende deines Zuges musst du diese 2 Schritte ausführen:

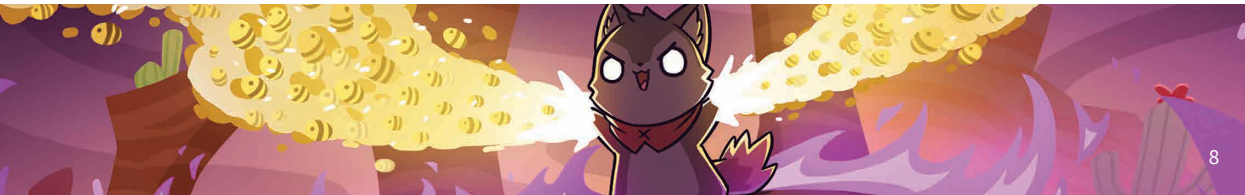
1. Erleide 1 Schaden für jeden Fluchstein, der noch in deinem Vorrat ist.
Lege diese Würfel danach zurück in den allgemeinen Vorrat.
2. Lege alle nicht ausgegebenen Ressourcen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

SPIELEND

Sobald alle außer 1 Charakter außer Gefecht gesetzt sind, endet das Spiel und dieser Charakter gewinnt!

Wer von euch wird siegreich aus diesem magischen Kampf hervorgehen, und wer wird vom Schatten verschluckt, wenn sich der Staub legt und das Echo des letzten Zauberspruchs verhallt?



RESSOURCEN

Im Laufe des Spiels gibst du Ressourcen aus, um Karten zu **NEHMEN** und zu **ZAUBERN**. Mit etwas Glück hast du immer die richtigen Ressourcen zur Hand. Zu Beginn deines Zuges wirfst du die 5 Ressourcenwürfel und legst sie in deinen Vorrat.

Jede Würfelseite zeigt eine der 4 verschiedenen Ressourcenarten im Spiel:



Kristall



Perle



Schattensplitter



Fluchstein

Kristalle und Perlen gibt es in Rot, Blau und Lila. Auf 2 der Ressourcenwürfel sind rote Kristalle und Perlen und auf 2 anderen Ressourcenwürfeln sind blaue. Der letzte Ressourcenwürfel zeigt lila Kristalle und Perlen – du darfst sie als rote oder blaue verwenden.



Roter Kristall



Blauer Kristall



Lila Kristall



Schattensplitter



Rote Perle



Blau Perle



Lila Perle



Fluchstein



Hinweis: Die Kosten von Zauberkarten zeigen manchmal graue Symbole. Ein grauer Kristall steht für einen beliebig farbigen Kristall und eine graue Perle für eine beliebig farbige Perle.

Schattensplitter brauchst du für starke Zauberkarten. Du darfst sie aber auch bis zur letzten Phase deines Zuges aufheben, um sie dann als Schattenenergie aufzusaugen: Für jeden Schattensplitter erhältst du 1 Schattenenergie und drehst das Schattenenergie-Rad auf deiner Charaktertafel hoch (siehe S. 11, „Schattenform, Begleiter und Schattenfähigkeit“).

Fluchsteine sind eine gefährliche Ressource. Für jeden Fluchstein, der am Ende deines Zuges noch in deinem Vorrat ist, erleidest du 1 Schaden (siehe S. 11, „Lebenspunkte und außer Gefecht gesetzte Charaktere“). Mit der Aktion **REINIGEN** darfst du 1 Fluchstein aus deinem Vorrat entfernen, um diesen Schaden am Ende deines Zuges zu verhindern.

Hinweis: Fluchsteine kannst du nicht **NEUWÜRFELN**.

Ressourcenplättchen erhältst du durch Felder und Ressourcenkarten. Die Ressourcenplättchen für Kristalle und Perlen sind doppelseitig. Achte darauf, sie mit der Seite mit der richtigen Farbe nach oben in deinen Vorrat zu legen.

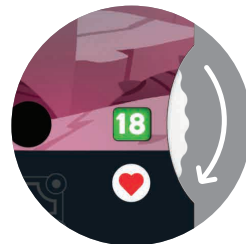
Sobald du eine Ressource (Würfel oder Plättchen) aus gibst, **entferne sie aus deinem Vorrat**. Für Zauberkarten brauchst du verschiedene Kombinationen aus Ressourcen, nutze sie daher mit Bedacht!

CHARAKTERTAFELN

Deine Charakertafel ist doppelseitig: Die Vorderseite zeigt die Basisform deines Charakters, die Rückseite zeigt die Schattenform. Auf beiden Seiten kannst du deine Lebenspunkte und Schattenenergie mit einem Rad einstellen.

LEBENSUNKTE UND AUSSER GEFECHT GESETZTE CHARAKTERE

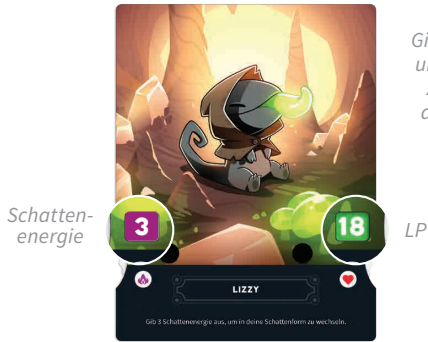
Mit deinem Lebenspunkte-Rad hältst du deine Lebenspunkte fest. Erleidest du Schaden, senke deine Lebenspunkte um die erlittene Anzahl und drehe dazu das Rad herunter. Erhältst du Lebenspunkte, erhöhe deine Lebenspunkte um die entsprechende Anzahl und drehe dazu das Rad hoch. Sinken deine Lebenspunkte auf 0, ist dein Charakter sofort **außer Gefecht gesetzt** und du scheidest aus dem Spiel aus. Lege alle Karten in deinem Zauberbuch ab und feuere den Charakter an, den du am wenigsten hasst.



SCHATTENFORM, BEGLEITER UND SCHATTENFÄHIGKEIT

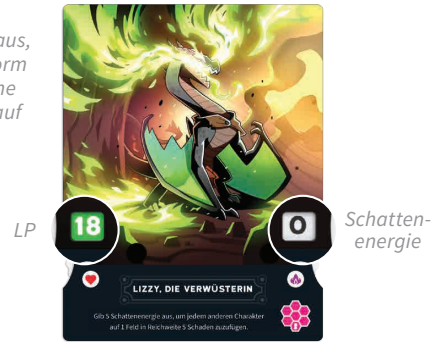
Mit deinem Schattenenergie-Rad hältst du deine Schattenenergie fest. Hast du in Phase 3 „Schattenenergie aufsaugen“ Schattensplitter in deinem Vorrat, darfst du deine Schattenenergie um die entsprechende Anzahl erhöhen und drehst dazu das Rad hoch. Ist dein Charakter in seiner Basisform, kannst du höchstens **3** Schattenenergie besitzen. Ist er in seiner Schattenform, kannst du höchstens **5** Schattenenergie besitzen. Hast du das Limit erreicht, ist deine Schattenenergie **voll aufgeladen** und du musst Schattenenergie ausgeben, bevor du wieder welche aufsaugen darfst.

Schattenform: In Phase 3 wechselst du sofort in deine Schattenform, sobald du **3** Schattenenergie erreicht hast. Gib sie aus und drehe deine Charakertafel auf die Rückseite. Deine Schattenenergie sollte auf 0 und deine Lebenspunkte auf deinem aktuellen Wert stehen. Du bleibst bis zum Spielende in deiner Schattenform.



BASISFORM

Gib 3 Schattenenergie aus, um in deine Schattenform zu wechseln, und drehe deine Charaktertafel auf die Rückseite.



SCHATTENFORM

Begleiter: Sobald du in deine Schattenform wechselst, beschwöre deinen Begleiter: Nimm 1 der offen ausliegenden Begleiter aus dem Portal und lege ihn offen in dein Zauberbuch. Du erhältst nur 1 Begleiter pro Partie und behältst ihn bis zum Spielende – wähle also weise! Decke dann 1 neuen Begleiter auf.
Der einzigartige Effekt deines Begleiters ist immer aktiv – auch außerhalb deines Zuges.

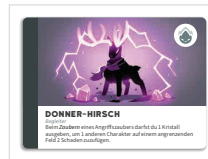
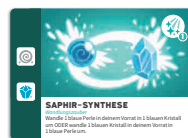
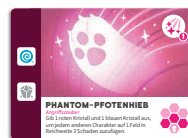
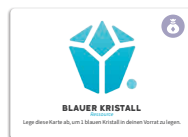
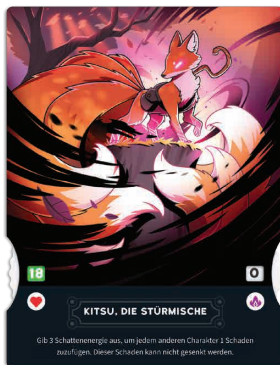


Schattenfähigkeit: Durch deine Schattenform schaltest du deine einzigartige Schattenfähigkeit frei. Du darfst sie in Phase 2 „Aktionen nutzen“ deines Zuges nutzen. **Das kostet keinen Aktionspunkt.** Du musst lediglich die angegebene Schattenenergie ausgeben und dein Schattenenergie-Rad entsprechend herunterdrehen. Du darfst deine Schattenfähigkeit mehrmals pro Partie nutzen, aber du musst deine Schattenenergie vorher immer voll aufladen, bevor du sie erneut nutzen kannst.

ZAUBERBUCH

Dein Zauberbuch ist der Bereich vor dir, in dem du deine Karten auslegst. Dort ist Platz für bis zu 5 Zauber-, Fallen- und Ressourcenkarten und – falls dein Charakter in der Schattenform ist – für 1 Begleiter. Zauberkarten, Ressourcenkarten und deinen Begleiter legst du immer offen aus, Fallenkarten legst du verdeckt aus.

Ist dein Zauberbuch voll, wenn du eine Karte nehmen möchtest, lege 1 beliebige Zauber- oder Ressourcenkarte ab, um Platz freizumachen. Du kannst keine Fallenkarten ablegen.



Kartenplatz für
deinen Begleiter

Dein Zauberbuch

Zauberkarten findest du im Zugstapel. Es gibt 2 verschiedene Arten von Zauberarten: Angriffszauber und Wandlungszauber.

Angriffszauber



Stufe

Kosten beim Nehmen Effekt mit Kosten beim Zaubern Reichweite

Wandlungszauber



Stufe

Kosten beim Nehmen Effekt

Manche Karten zeigen in den Kosten eine Zauberkarte einer niedrigeren Stufe (graues Zauberstufensymbol). Um eine solche Karte zu nehmen, lege 1 beliebigen Angriffszauber oder Wandlungszauber der entsprechenden Stufe aus deinem Zauberbuch ab.

Du musst einen Stufe-1-Zauber ausgeben.



Du musst einen Stufe-2-Zauber ausgeben.



Zauberkarten nutzt du mit der Aktion **ZAUBERN**. Dabei musst du zusätzlich zu dem 1 Aktionspunkt auch die im Effekt genannten Ressourcen ausgeben. Du darfst jede Zauberkarte nur ein Mal pro Zug nutzen.



ANGRIFFSZAUBER



Mit Angriffszaubern fÜgst du anderen Charakteren Schaden zu.

- Bezieht sich ein Effekt auf „1 anderen Charakter in Reichweite“, darfst du nur genau 1 anderem Charakter Schaden zuzufügen, egal wie viele Charaktere in Reichweite sind.
- Bezieht sich ein Effekt auf „jeden anderen Charakter auf 1 Feld in Reichweite“, fÜgst du jedem anderen Charakter dort den vollen Schaden zu.

Bei manchen Angriffszaubern darfst du unterschiedlich viele Ressourcen ausgeben, um unterschiedlich viel Schaden zuzufügen. Beim Effekt „Gib 1/2/3 rote Kristalle aus, um 1 anderen Charakter in Reichweite 3/5/6 Schaden zuzufügen“ darfst du zum Beispiel 3 rote Kristalle für 6 Schaden ausgeben.



Ausgegebene Kristalle	Schaden
	3
	5
	6

Angriffszauber zeigen auch immer eine **Reichweite**. Sie geht vom Feld mit deinem Charakter aus: Das Feld mit der weißen Figur steht für das Feld mit deinem Charakter und die dunkel hervorgehobenen Felder zeigen, wie weit der Angriffszauber reicht.

Es gibt 5 verschiedene Reichweiten:



Andere Charaktere auf deinem Feld.



Andere Charaktere auf deinem Feld und auf angrenzenden Feldern.



Andere Charaktere auf angrenzenden Feldern, aber nicht auf deinem.



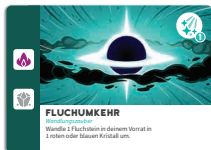
Andere Charaktere auf deinem Feld und auf Feldern, die bis zu 2 Felder weit entfernt sind.



Andere Charaktere auf Feldern, die bis zu 2 Felder weit entfernt sind, aber nicht auf deinem.



WANDLUNGSZAUBER



Mit Wandlungszaubern wandelst du Ressourcen in andere Ressourcen um. Diese Umwandlung gilt für den Rest deines Zuges. Durch manche Wandlungszauber erhältst du sogar zusätzliche Ressourcen.



RESSOURCENKARTEN



Ressourcenkarten findest du ebenfalls im Zugstapel. Durch sie erhältst du zusätzliche Ressourcen.

Ressourcenkarten nimmst du mit der Aktion **NEHMEN** und legst sie in dein Zauberbuch. Das kostet ganz normal 1 Aktionspunkt.

Um eine Ressourcenkarte in deinem Zauberbuch zu nutzen, lege sie ab und lege die entsprechenden Ressourcenplättchen in deinen Vorrat. **Das kostet keinen Aktionspunkt.**

Lass Ressourcenkarten in deinem Zauberbuch liegen, bis du sie nutzen möchtest. Denke daran, dass du ungenutzte Ressourcen am Ende deines Zuges in den allgemeinen Vorrat zurücklegen musst – nutze Ressourcenkarten also nur, wenn du die Ressourcen wirklich brauchst.



BEGLEITER



Begleiter findest du im Begleiterstapel und in der offenen Auslage – dem Portal. Hast du einmal einen Begleiter gewählt, legst du ihn bis zum Ende der Partie nicht mehr ab. **Der einzigartige Effekt deines Begleiters ist immer aktiv – auch außerhalb deines Zuges.**



FALLENKARTEN



Fallenkarten findest du im Fallenstapel. Mit ihnen sorgst du für böse Überraschungen bei den anderen.

Fallenkarten nimmst du ganz normal mit der Aktion **NEHMEN**. Dazu muss dein Charakter auf der Staubwüste sein und du musst zusätzlich zu dem 1 Aktionspunkt 1 beliebig farbigen Kristall und 1 beliebig farbige Perle ausgeben. Nimm die oberste Karte vom Fallenstapel, sieh sie dir an, ohne sie den anderen zu zeigen, und lege sie verdeckt in dein Zauberbuch. Du darfst dir die Fallenkarten in deinem Zauberbuch jederzeit ansehen, aber halte sie geheim.

Jede Fallenkarte hat einen Auslöser, der genau angibt, wann du sie nutzen darfst. Wenn du dich entscheidest, eine Fallenkarte auszulösen, decke sie auf und nutze ihren Effekt. **Das kostet keinen Aktionspunkt.** Lege sie danach zurück unter den Fallenstapel – nicht auf den Ablagestapel!

Du darfst bei jedem Auslöser nur 1 Fallenkarte nutzen. Nutzen mehrere von euch bei demselben Auslöser Fallenkarten, führt ihr zuerst den Effekt der Fallenkarte der Person aus, die als Nächstes am Zug ist. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

CASTINGTM SHADOWS

Mehr zu **Casting Shadows** unter
asmodee.de/produkte/casting-shadows