Übersicht

Ivion ist ein Zwei-Spieler Kartenspiel in dem Ihr die Rolle eines Fantasy-Helden, mit einer Reihe an Zaubern und Fähigkeiten, übernehmt. Mit eurem Deck werdet ihr euch ein Duell mit einem ebenbürtigen Gegner liefern.
Unabhängig der Vergangenheit eures Helden führte eine Kränkung zur nächsten und endet in dem vor Euch liegenden Kampf.

In jedem dieser Kämpfe wird euer Held durch eine Miniatur auf dem Spielfeld repräsentiert. Die Helden werden mächtige Angriffe und schmutzige Tricks anwenden um in dieser Schlacht die Oberhand zu gewinnen. Erschwert wird dies durch tödliche Fallen und hinterhältige Magie die euer Gegner für euch platziert. Am Ende dieses epischen Duells kann es nur Einen geben- Senkt die Lebenspunkte eures Gegners auf Null um das Spiel zu gewinnen!

Zwischen jedem Spiel können die Spieler das Deck Ihrer Helden mit dem einfachen „Herocrafting“ System anpassen oder völlig neue Helden erschaffen. Helden werden aus einem von drei Archetypen gewählt wie Ritter, Zauberer oder Beschwörer. Mit jedem weiteren Archetypen in eurer Sammlung öffnen sich euch neue Möglichkeiten euren Ultimativen Helden zu erschaffen!

Lest nun weiter um anschließend direkt mit dem Spiel beginnen zu können!

OVERVIEW

IVION is a two-player card game where you take on the role of a fantasy hero with an array of skills and spells at their disposal. With their deck, you'll fight in a duel against an equally powerful foe. Regardless of your hero's past, one grievance has led to another, and the climax of their story is now the battle at hand.

In each of these battles, your hero is represented by a miniature on a board. They will use powerful attacks and cunning tricks to gain the upper hand, all the while maneuvering through deadly traps and wicked magic placed by their foe. At the end of this epic duel, only one can remain standing. **Reduce your opponent's hit points to zero to win the game!**

In between each game, players may customize their hero's deck with the simple Herocrafting System, or reimagine their own custom character from scratch. A hero is composed of three archetypes, such as Knight, Wizard, and Sorcerer. With each new Ivion archetype added to your collection, new options become available to further hone your character into the ultimate hero!

Continue reading to jump right into playing *Ivion*!

Aufbau

Platziert das Spielbrett zwischen euch und eurem Gegner. Jeder freie Slot repräsentiert ein Feld. Aus diesen wird das 4 mal 4 große Schlachtfeld gebildet. Jedes Spielbrett umfasst außerdem Seitenbereiche in denen ihr eure Ressourcen und weitere Informationen nachhalten könnt.

Sammelt die Marker. Stanzt die Marker aus ihren Bögen und bildet einen gemeinsamen Vorrat den beide Spieler gut erreichen können.

Anschließend führt jeder Spieler folgende Schritte aus:

1) **Wählt euren Helden.** Es sind zwei Helden enthalten: the Saint und the Illusionist. Entscheidet euch welchen Helden ihr spielen wollt und legt die 3 Eigenschaftskarten (Feat) vom Boden des Decks zur Seite und mischt die verbliebenen 40 Karten um euer Deck zu bilden.
2) **Verbindet eure Lebenspunkteleiste mit dem Spielbrett.** Platziert anschließen den Lebenspunkte Marker eures Helden auf dem Feld mit dem höchsten Wert. Dies ist eure derzeitige Gesundheit.
3) **Betritt das Schlachtfeld.** Platziert die Miniatur eures Helden in der unteren rechten Ecke (jeweils von euch aus gesehen) des Spielbretts.
4) **Bildet eure „Eigenschaftszone“.** Platziert die in Schritt 1 bei Seite gelegten Eigenschaftskarten vor euch
5) **Zieht die oberen 5 Karten von eurem Deck.** Es gibt keinen erneuten Versuch (Mulligan).
    a. **Sofortiger Bonus (Saint) :** Der Spieler des Saint liest und befolgt nun die erste Zeile seiner Schicksalskarte (Destiny Card). (Lest den Abschnitt über Relikte (relic cards) für weitere Informationen.
    b. **Sofortiger Bonus (Invoker) :** Der Invoker erhält zu Beginn zwei Power-Token durch seine „Prodigy“ Fähigkeit.
    c. **Sofortiger Bonus (Archmage):** Der Archmage zieht zweit Teleport-Karten durch seine „Timerunner“ Fähigkeit.
6) **Beginnt**: Der Spieler der den besten Namen für seinen Helden findet beginnt.

SETUP

Place the board in between you and your opponent. Each empty card slot on these boards represents one tile, making up the 4 x 4 tile battlefield the game is played within. Each board also contains areas on either side for you to track your resources and other information

Gather tokens. Punch out the tokens and create a communal pool for them within easy reach of both players.

Each player follows the remaining steps.

Choose your hero. There are two shrink-wrapped heroes included: The Saint and the Illusionist. Choose who you will play, set aside their 3 "Feat" cards (found at the bottom of their decklist), then shuffle the remaining 40 cards together.

Connect your HP tracker to the board. Place your hero's HP (hit point) tracker in one of the two shaped slots on the board, facing you. Then place a heart token on the highest-value spot. This is your hero's current health

Enter the battlefield. Place your hero's miniature in the bottom right tile of the board.

Create your "feat zone". Place your hero's "feats" in front of you.

Draw the top five cards of your deck. There are no mulligans!

Immediate bonus. The Saint player should perform the first line of rules text on the 'Destiny' card. *(Check out the relics card for more information.)*

Immediate bonus. The Invoker player gains two power from Prodigy and the Archmage adds two Teleports to their opening hand via Timerunner.

Begin! The player who comes up with the best name for their hero goes first.

Der Hund und der Hase

Der Spieler des Saint liest folgenden Abschnitt.

Sie kam an den Hof wie ein kühler Herbstwind, anmutig wie eine Königin. Junge Burschen mit nicht einer Scharte im Schwert leisteten Schwüre in ihrem Namen und die Damen flüsterten eifersüchtige Lügen über ihre Vergangenheit.

Oder sprachen die Zofen doch die Wahrheit?

Ich war unschlüssig, aber nun, versuchte sie auch mich mit ihrer seltsamen Magie zu verwirren! Ich bleibe standhaft mit der Göttin an meiner Seite! Ich werde die hinterhältige Fremde niederstrecken!

Der Spieler des Illusionist liest folgenden Abschnitt.

Diese Calbrianer sind so andersartig. So besessen von ihren Idealen.

Meine Arbeit ging zügig von statten, allerdings konnte sich ein Mann des Hofes mir entziehen. Sein Geist ist klar und sein Wille Stark. Ich werde eine wirklich starke Illusion benötigen um seine Realität zu beeinflussen.

Er weiß nichts von meinen Zielen. Hier gibt es Magie unter unseren Füßen, die weit tiefer reicht, als die Menschen dieses Königreichs auch nur ahnen. Wenn ich diese Kraft will muss ich ihn brechen ...

THE HOUND AND THE HARE

Have the Saint player read this section.

She had come to court upon a cool autumn wind, as graceful as a queen. Young lads with nary a nick on their blade made vows in her name, and ladies whispered jealous lies of her past.

Or did the chambermaids speak the truth?

I was unconvinced, but now, she has attempted to perplex me with her peculiar magic. I remain unswayed, as the Lady is at my side. I will conjure my blade and smite this treacherous stranger!

Have the Illusionist player read this section.

These Calbrians are so strange. So fascinated by ideals.

My work has been swift, yet there is one man at court that continues to elude me. His mind is sound, and his will strong. It will take an illusion powerful indeed to alter his reality.

He knows nothing of my goals. There is magic under our feet that runs much deeper than the people of this realm realize. If I am to take its power as my own, I must break him…

Der Ritter und die Lady

Der Spieler des Errant liest folgenden Abschnitt.

Ich wurde zum Ritter geschlagen! In den Orden der Siegreichen aufgenommen! Oh was für ein gesegneter Tag!

Dennoch muss ich mir nun einen Ruf machen! Eine verdorbene Hexe hat sich tief im Königswald verborgen und ich habe geschworen ihrem Leben ein Ende zu setzen.

In meiner Jugend währe ich vermutlich ihren Zaubern erlegen, aber nun nicht mehr! Ich bin ein Ritter des Orden der Siegreichen und mein Schwert wird mit aller Macht auf sie niederfahren!

Der Spieler der Enchantress liest folgenden Abschnitt.

Dieser Narr folgt mir schon fast zwei Wochen. Er hofft mich überraschen zu können. Eine Schande – währe er nicht so eifrig könnte ich Verwendung für ihn haben.

Oder ... hmm vielleicht ist er naiver als er aussieht.

Er will mein Herz durchbohren aber vielleicht kann ich ihn überzeugen das es auch andere Möglichkeiten gibt? Während er mir weiter folgt spüre ich die wilde Leidenschaft in ihm ... ja, er wird mir gehören!

THE KNIGHT AND THE LADY

Have the Errant read this section.

I have been squired. In the Knights Victorious. Squired! O, what a blessed day it was.

And yet, I must still make my reputation. A foul Enchantress has hidden herself away deep in the Kingswood, and I have taken it upon myself to end her miserable life.

When I was young I would have fallen prey to her magic, but no more! I am a Knight Victorious, and my sword will fall with the weight of the King!

Have the Enchantress read this section.

This fool has followed me for nearly a fortnight. He thinks to catch me unawares. A pity—if he were not so zealous, I could make use of him.

Or... perhaps he is more naive than he seems.

He chases after my heart to crush in his hand, but mayhap I can make him long for it instead? As he closes in, I can sense the wild passion within him. He shall be mine!

Die Sonne und die Sterne

Der Spieler des Invoker liest folgenden Abschnitt.

Ich wurde aus der Akademie verbannt! Nicht aus Unfähigkeit sondern weil ich zu mächtig bin.

Sie wollten mir einreden ich sei zu unberechenbar, unfähig meine Magie zu kontrollieren. Aber ich kenne die Wahrheit! Sie fürchten sich vor meiner Macht!

Aber jetzt ist es an der Zeit für meine Rückkehr. Ich werde diese Versager mitsamt ihrer geliebten Akademie niederbrennen! Ich werde Ihnen zeigen was wahre Magie ist! Ich bin ein Invoker und die Macht ist mein!

Der Spieler des Archmage liest folgenden Abschnitt.

Mein größter Erfolg hat sich in meine schlimmste Niederlage verwandelt. Dieses närrische Kind!

Ohne Kontrolle verliert Magie ihren Zweck. Magie muss zum Wohle des Reiches eingegrenzt und geformt werden. Mein Schüler hat dies aus den Augen verloren, übermannt von seiner Gier nach Macht.

Es ist meine Pflicht ihn aufzuhalten. Jeder Schaden an der Akademie wird mit gleicher Münze vergolten werden. Die Bibliotheken und das aufgezeichnete Wissen darin müssen geschützt werden!

THE SUN AND THE STARS

Have the Invoker read this section.

I was cast out of the Academy. Not because I was incapable—but because I was too strong.

They would have me believe otherwise. That I am unstable. Unable to control the magic. But I know the truth. They are afraid of the true power of the Ley!

Now, it is finally my time to return. I will burn those wretches in their precious Academy! I will show them what this magic is meant to be! I am an Invoker, and this power is mine!

Have the Archmage read this section.

My greatest success has become my darkest failure. Foolish child!

Without control, magic lacks purpose. It must be contained, shaped as we see fit to benefit the realm. My pupil has lost sight of this, overcome by his lust for power.

It falls on me to stop him. Whatever destruction he seeks to wreak upon this Academy will be met with equal force. The libraries must be protected, and our knowledge preserved!

HOW TO PLAY

Die Spieler wechseln sich jede Runde ab bis ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt verloren hat (Der Lebenspunkte-Marker erreicht das Feld 0 auf der Lebenspunkte-Leiste). Jede Runde unterteilt sich in drei Abschnitte: Beginn, Hauptteil, Ende.

Beginn. Zieht eine Karte, erhaltet drei Aktions-Marker und einen Initiative-Marker. Handle nun alle Effekte hab die am Start der Runde geschehen.

Ausnahme: In der ersten Runde zieht der Startspieler keine Karte.

Hauptteil. Während des Hauptteils eines Zuges könnt ihr folgende Aktionen beliebig oft und in jeder Reihenfolge ausführen:

- **Spielt eine Karte** aus eurer Hand, oder nutzt eine eurer Fähigkeiten. (Lest dafür den Abschnitt über das Spielen von Karten für weitere Informationen)
- **Bewegt euch ein Feld** (Keine Diagonalen Bewegungen!) indem ihr einen eurer Aktions-Marker ausgebt. Ihr könnt euch nicht bewegen wenn ihr verlangsamt seid und ihr könnt euch nicht auf das selbe Feld wie euer Gegner bewegen.
- **Gebt einen Initiative-Marker** aus um....
    - Euch zu bewegen ohne einen Aktions-Marger zu verbrauchen, oder
    - Eine Karte zu ziehen
- **Entfernt Kontrolle** von eurem Spieler indem ihr Aktions- und/oder Kraft-Marker in Höhe der zu entfernenden Kontrolle ausgebt.

Ende. Wenn ihr keine weiteren Aktionen ausführen wollt oder könnt endet euere Runde. Effekte die zum Rundenende auslösen werden nun abgehandelt. Solltet ihr Anschließend mehr als 7 Karten in eurer Hand halten, wählt Karten zum ablegen, bis ihr nur noch 7 Karten habt. Nicht verbrauchte Iniative-Marker werden abgelegt, nicht verbrauchte Aktions- und Kraft-Marker werden jedoch behalten. Nun ist euer Gegner am Zug.

Wichtig: Da unverbrauchte Initiative-Marker am Rundenende abgelegt werden, solltet ihr diese jede Runde verwenden!

Regel der Fünf. Jeder Held darf nie mehr als fünf Aktions-, Kraft-, oder Initiave-Marker besitzen und auch niemals an mehr als fünf Verlangsamungs-, Stille-, oder Entwaffnet-Marker zur selben Zeit leiden.

Die Goldene Regel. Sollten Regeln auf Karten im Wiederspruch zu Regeln des Handbuchs oder dieser Kurzanleitung stehen gelten immer die Regeln der Karten.

HOW TO PLAY

Players alternate taking turns as the active player until a player is reduced to 0 on their HP tracker from damage. Each turn is split into three parts: **Start**, **Main**, and **End**.

Start. Draw a card, gain 3 action tokens and gain 1 initiative token. Then, any effects that trigger at the start of your turn happen.

Exception: The player who goes first does not draw a card on their very first turn.

Main. While it is the main part of your turn, you can perform each of the following as many times as you wish in any order:

- **Play a card** from your hand, or one of your Feats. *(Check out the playing cards section for more information.)*
- **Move one tile** *(no diagonals!)* away from your hero's current position **by spending one action**. You can't move if you're slowed, and you can't move into the same tile as your opponent.
- **Spend your Initiative** token to…
    - … move without spending an action, **or**
    - … draw a card.

  Initiative tokens aren't permanent, but you'll gain another at the start of your next turn.
- **Remove Control** from yourself by spending actions and / or power tokens equal to the total amount of Control you wish to remove.

End. When you no longer wish to take actions, your turn ends. Effects that occur at the end of your turn happen. Then, if you have more than 7 cards in your hand, choose cards to discard down to 7. Any unspent initiative tokens are lost, but unspent action and power tokens are kept. Now, it's your opponent's turn.

Important: Because unspent initiatives are lost at the end of your turn, you always want to spend your Initiative token each turn.

Rule of Five. Any one hero may never have more than five action, power, or initiative tokens, nor more than five of each of the slow, silence, and disarm tokens affecting them at any given time.

The Golden Rule. If the rules text of a card directly conflicts with the rules in this guide, the card takes precedence.