

D. Brad Talton Jr.



Ein 8-bit Kartenduell  
für 2 Spieler ab 10 Jahren

# ANLEITUNG

## EINLEITUNG

Die 90er: Reist zurück in das goldene Zeitalter der 8-bit Taktikschlachten. Mit *Pixel Tactics* könnt ihr solche Schlachten vom Bildschirm auf euren Tisch holen! Stellt euren Truppenverband zusammen – bestimmt euren Anführer und rekrutiert eure Helden – und schickt sie in schnelle Duelle Blau gegen Rot. Wer von euch wird den Sieg in diesem uralten Kampf davontragen?

# SPIELMATERIAL



Je 25 Karten der Fraktionen  
**BLAU** und **ROT**

*Die Fraktionen haben identische Karten.*



8 Promokarten – je 4 für **BLAU** und **ROT**

*Ihr erkennt sie am „P“-Symbol auf ihrer Karte*



48 Schadensmarker

*(in den Wertigkeiten 1, 3, 10 und 20)*

# SPIELMATERIAL



## Angriffswellenkarte des ersten Spielers und des zweiten Spielers

Auf der Rückseite dieser Karten befindet sich eine Übersicht über die möglichen Aktionen im eigenen Spielzug.



## 10 Stärkemarker

Diese werden nur dann verwendet, wenn ein Spieler den Anführer „Magdalena Larington“ nutzt.

## Ersatzteilservice

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team

## SPIELZIEL

Eine Partie verläuft über mehrere **Runden** in denen ihr versucht, die gegnerische **Truppe** zu schlagen, indem ihr ihren **Anführer tötet**. Eure Aufgabe besteht also darin, den Anführer eures Gegners zu besiegen, bevor er euren besiegt.

Ihr könnt euch auch darauf einigen, mehrere Partien in Folge zu spielen; mehr dazu auf S. 22.



# SO FUNKTIONIEREN DIE KARTEN

Die Karten sind das Herzstück des Spieles. Sie haben unterschiedliche Funktionen, je nachdem in welcher Orientierung ihr sie ausspielt oder an welchen Ort sie ausgespielt werden. Hauptsächlich werden die Karten in der **Truppe** der Spieler eingesetzt.

## Deine Truppe

Der **Anführer** und seine **Helden** bilden die Truppe.

Die Truppe eines Spielers besteht aus maximal 9 Karten in einem 3x3 Gitter (siehe rechts).

In der Mitte liegt dabei dein **Anführer** ( 1 ). Um den Anführer herum sind 8 Positionen, auf denen Helden liegen können. Auf den möglichen Positionen links und rechts von ihm ist die **Flanke** ( 2 ). Die Reihe vor dem Anführer nennt man die **Front** ( 3 ). Die Reihe hinter ihm nennt man die **Nachhut** ( 4 ).



Alle Karten sind gleich aufgebaut (siehe nächste Seite).

Auf der einen Seite der Karte ist ein Held mit seinen Fähigkeiten abgebildet, auf der anderen Seite ist ein Anführer mit seiner Fähigkeit abgebildet.

Auf den Karten findet ihr folgende Informationen:

The diagram illustrates the layout of two game cards. The top card is for the hero 'Alchemistin' with an attack value of 2 and 4 life points. It features three abilities: 'Ablangen' (reduces damage by 2), a leader ability (reduces damage by 2), and 'ALS ANGRIFF' (adds 1 damage to up to 5 heroes). The bottom card is for the leader 'Lixis Ran Kanda' with an attack value of 2 and 17 life points. It has a leader ability that causes 1 damage to all enemy heroes at the end of each attack.

**Name des Helden** → Alchemistin

**Angriffswert des Helden** → 2

**Lebenspunkte des Helden** → 4

**Name des Anführers** → Lixis Ran Kanda

**Fähigkeiten des Anführers** → Alle Helden deines Gegners erleiden jeweils 1 Schaden am Ende jeder Angriffswelle (noch bevor auf Verluste überprüft wird).

**Fähigkeitenleisten**

- Fähigkeitenleiste des Helden an der Front** → Ablangen. Dieser Held erleidet bei jedem Angriff 2 Schaden weniger.
- Fähigkeitenleiste des Helden in der Flanke** → Dein Anführer erleidet bei jedem Angriff 2 Schaden weniger.
- Fähigkeitenleiste des Helden in der Nachhut** → ALS ANGRIFF: Füge bis zu 5 Helden je 1 Schaden zu.
- Fähigkeitenleiste Befehl** → Füge beliebigen Helden insgesamt 7 Schaden zu, den du beliebig aufteilen kannst.

**Lebenspunkte des Anführers** → 17

**Angriffswert des Anführers** → 2

Dies ist eine **Fähigkeitenleiste**. Auf der linken Seite befindet sich der Effekt der Fähigkeit des Helden in Symbolform. Auf der rechten Seite findet ihr den Effekt der Fähigkeit des Helden in Klartext. Der Zauberstab zeigt an, dass diese Fähigkeit ein Zauberspruch ist.

This close-up shows the 'ALS ANGRIFF' ability bar. On the left, a wizard staff icon and five red arrows represent the ability in symbolic form. On the right, the text 'ALS ANGRIFF: Füge bis zu 5 Helden je 1 Schaden zu.' represents the ability in plain text.

**Fähigkeit in Symbolform** → [Zauberstab und Pfeile]

**Fähigkeit ist ein Zauberspruch** → [Zauberstab]

**Fähigkeit in Klartext** → ALS ANGRIFF: Füge bis zu 5 Helden je 1 Schaden zu.

Die Karten können auf 3 unterschiedliche Arten ausgespielt werden. Das bestimmt ihre Funktion:

1. Eure Karten können **Anführer** sein. Jeder Spieler wird zu Spielbeginn **1 Anführer** auswählen. Dieser verleiht eurer **gesamten Truppe** eine bestimmte Sonderfähigkeit. Jeder Anführer hat zudem eigene *Lebenspunkte* und seinen eigenen *Angriffswert*. Der Anführer liegt mittig in der Reihe der *Flanke* und damit im Zentrum deiner Truppe.
2. Eure Karten können **Helden** sein. Helden könnt ihr in eure Truppe bringen, indem ihr sie **rekrutiert** (siehe Aktion *Rekrutierung*). Welche Fähigkeit eines Helden aktuell aktiv ist, hängt davon ab, wohin ein Held gespielt wird:
  - a. Du kannst einen Helden in die **Front** spielen, also in die Reihe vor dem Anführer. Meist verfügen solche Helden über defensive oder offensive Fähigkeiten. Für solche Helden gilt die erste, also **rote, Fähigkeitenleiste** auf der Karte.
  - b. Du kannst einen Helden in die **Flanke** spielen, also links und rechts vom Anführer. Meist verfügen solche Helden über taktische Fähigkeiten oder verbessern die Fähigkeiten anderer Helden. Für solche Helden gilt die zweite, also **grüne, Fähigkeitenleiste** auf der Karte.
  - c. Du kannst einen Helden in die **Nachhut** spielen, also in die Reihe hinter dem Anführer. Meist verfügen solche Helden über unterstützende Fähigkeiten oder haben Fernkampfangriffe. Für solche Helden gilt die dritte, also **blaue, Fähigkeitenleiste** auf der Karte.
3. Eure Karten können **Befehle** sein. Befehle werden **sofort und einmalig** ausgeführt und direkt auf den Ablagestapel gespielt. Da Befehle mächtige Effekte darstellen, gilt es, diese im richtigen Moment zu spielen. Für Befehle gilt die vierte, also **gelbe, Fähigkeitenleiste** auf der Karte.

## SPIELAUFBAU

**Sucht** euch zu Spielbeginn eine **Fraktion** aus: **ROT** oder **BLAU**. **Mischt** dann den Kartenstapel eurer Fraktion (**Fraktionsstapel** genannt) und legt ihn rechts von euch ab. Lasst daneben etwas Platz für einen **Ablagestapel**. Zieht dann **5 Karten** von eurem Fraktionsstapel auf die Hand. Orientiert die Karten dabei so, dass die Anführer nach oben zeigen (also so, dass ihr deren Fähigkeiten lesen könnt).

Bestimmt jeweils **1 Handkarte** als euren Anführer und spielt sie **verdeckt** vor euch aus. Lasst dabei etwas Platz in alle Richtungen, da ihr vor, neben und hinter dem Anführer noch Platz für eure Helden braucht.

Habt ihr beide euren Anführer gewählt, dreht ihr ihn gleichzeitig um.

### Doppelgängeralarm!

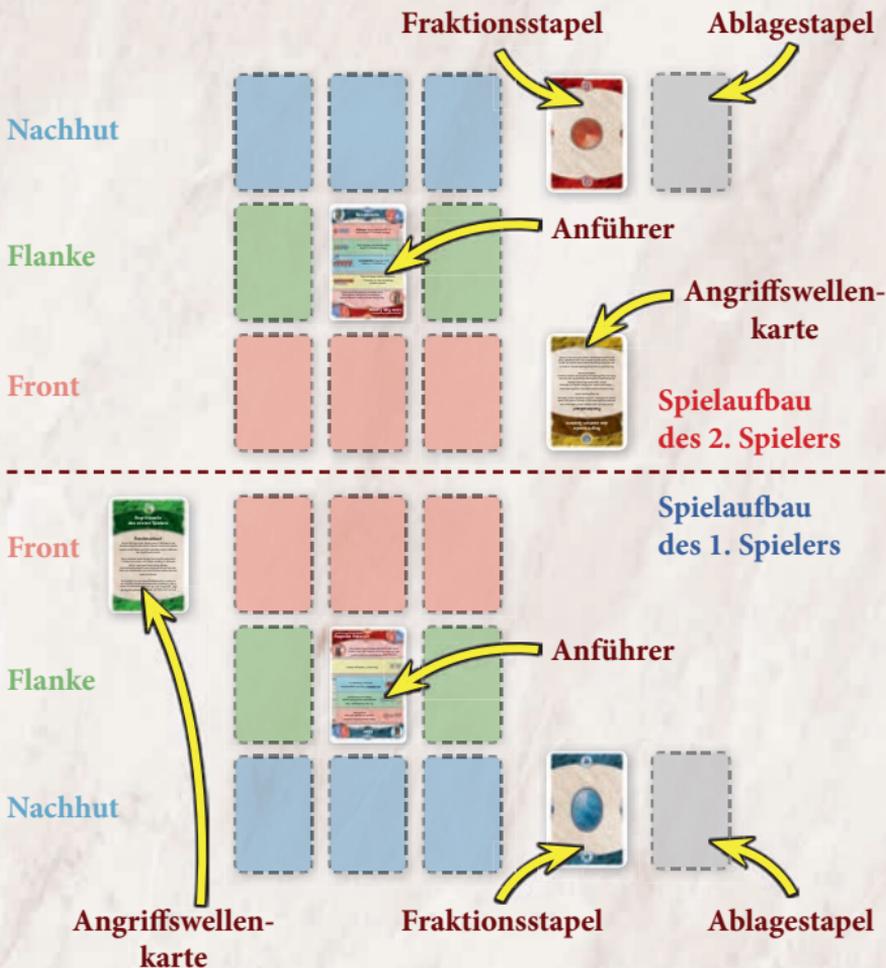
Wählt ihr beide den gleichen Anführer aus, müsst ihr die Karte abwerfen und eine neue nachziehen. Danach wählt ihr solange erneut einen Anführer, bis beide verschieden sind.

### Möchtet ihr die Helden und Anführer der Promokarten mit in euer Spiel nehmen?

Mischt alle Promokarten in einen separaten Stapel und platziert ihn in Reichweite beider Spieler. Zu Beginn des Spiels zieht ihr nur 4 Karten von eurem Fraktionsstapel (statt 5) aber je 1 Karte vom Promostapel. Während eines Spieles mit Promokarten steht euch die zusätzliche Aktion *Karte nachziehen (Promo)* zur Verfügung: Werft 1 Karte von eurer Hand ab, um 1 Karte vom Stapel der Promokarten zu ziehen. (Um diese Aktion zu nutzen müsst ihr also vorher noch mindestens 1 Karte auf der Hand haben.)

Dreht nun eure übrigen 4 Handkarten wieder so, dass die Helden wieder nach oben zeigen (und ihr ihre Fähigkeiten und den Befehl lesen könnt).

Lost dann aus, wer anfängt. Dieser Spieler erhält die Angriffswellenkarte des ersten Spielers, die er neben seiner Front ablegt. Der andere Spieler erhält die Angriffswellenkarte des zweiten Spielers und legt sie in gleicher Weise bei sich ab.



## SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über mehrere **Runden**, die aus jeweils 3 Phasen bestehen – im Folgenden nur noch **Angriffswellen** genannt. Eine Angriffswelle erstreckt sich über den Spielzug des ersten Spielers und den Spielzug des zweiten Spielers.

In eurem Spielzug führt ihr **2 Aktionen** durch (siehe *Die Aktionen*).

Zuerst führt der erste Spieler seine 2 Aktionen in der Angriffswelle der Front durch. Danach kommt der zweite Spieler an die Reihe und führt ebenfalls seine 2 Aktionen der Angriffswelle der Front durch. Am Ende jeder Angriffswelle müsst ihr auf *Verluste überprüfen* (siehe S. 18).

Dann schieben beide Spieler ihre Angriffswellenkarte 1 Reihe nach unten, neben die Flanke. Nun wird die Angriffswelle der Flanke gespielt. Wiederum führt zuerst der erste Spieler 2 Aktionen durch, danach der zweite Spieler. Anschließend wird wieder die Angriffswellenkarte nach unten, neben die Nachhut, geschoben, und es folgt die Angriffswelle der Nachhut, in der ihr wieder je 2 Aktionen durchführt.

Nach der Angriffswelle der Nachhut des zweiten Spielers endet die Runde.

Nun tauscht ihr eure Angriffswellenkarten, so dass in der nächsten Runde derjenige erster Spieler ist, der in dieser Runde zweiter Spieler war, und umgekehrt. Legt die Angriffswellenkarten wieder auf Höhe der Front ab.

Danach spielt ihr die nächste Runde, die nach demselben Schema abläuft. Das Spiel geht auf diese Weise weiter, bis der Anführer 1 Spielers getötet wurde (siehe auch: *Spielende* S. 20).

## DIE AKTIONEN

Pro Angriffswelle führt jeder von euch **2 Aktionen** durch (es sei denn, ein Karteneffekt lässt euch zusätzliche Aktionen durchführen). Ihr könnt entweder 2 **verschiedene** Aktionen durchführen oder 2x die **gleiche**. Einige Aktionen sind **exklusive Aktionen**.

**Kein Held** darf in **derselben** Angriffswelle **mehr als 1** der **exklusiven Aktionen** durchführen.

Dies sind die 6 möglichen Aktionen:



**Karte nachziehen:** Ziehe die oberste Karte von deinem Kartenstapel. Ist dein Kartenstapel aufgebraucht, kannst du diese Aktion nicht mehr durchführen. Es gibt kein Handkartenlimit, so dass *Karte nachziehen* eine gute Ausweichaktion ist, wenn andere Aktionsmöglichkeiten gerade nicht zur Verfügung stehen.



**Rekrutierung (exklusive Aktion):** Spiele 1 Karte als Held aus und lege sie auf eine freie Position in der Reihe der **aktuellen Angriffswelle**. Eine Position ist frei, wenn dort weder ein Held noch ein Anführer, noch eine Leiche liegt. Gibt es keine freie Position, darfst du nicht rekrutieren.

***Beispiel:** In der Angriffswelle der Front kannst du 1 Helden nur auf 1 der 3 Positionen der Front legen. (Natürlich nur, wenn diese Position auch frei ist.)*

Da die Rekrutierung eine **exklusive Aktion** ist (genau wie der Angriff oder die Bewegung) können Helden nicht in derselben Angriffswelle die Aktion Angriff oder Bewegung ausführen, in der sie rekrutiert wurden. Wurde ein Held durch eine Fähigkeit oder einen Befehl rekrutiert, gilt diese Beschränkung nicht!



**Angriff (exklusive Aktion):** Wähle 1 Helden aus der Reihe, die der aktuellen Angriffswelle entspricht (oder den Anführer, wenn die aktuelle Angriffswelle die Flanke ist), und führe mit diesem 1 Angriff aus. Details zum Angriff selbst findest du auf Seite 13. Da der Angriff eine **exklusive Aktion** ist (genau wie die *Rekrutierung* oder die *Bewegung*) können Helden die während der aktuellen Angriffswelle mit den Aktionen *Rekrutierung* oder *Bewegung* neu rekrutiert oder versetzt wurden, nicht die Aktion *Angriff* ausführen. Ebenso können sie kein 2. Mal die Aktion *Angriff* ausführen. Sie können jedoch einen Angriff ausführen, wenn eine Fähigkeit, ein Zauberspruch oder ein Befehl sie dazu auffordert.



**Befehl:** Um einen Befehl zu spielen, spiele 1 Handkarte aus und lies den Effekt im gelben Feld laut vor. Führe den Befehl sofort aus und lege die Karte anschließend auf deinen Ablagestapel.



**Leiche entfernen:** Fällt ein Held im Kampf, bleibt er als Leiche auf seiner Position liegen. Um auf diese Position einen neuen Helden legen zu können, musst du die Leiche des gefallenen Helden erst einmal entfernen. Lege die Karte dazu einfach auf deinen Ablagestapel.

Du kannst die Leiche eines gefallenen Helden aus einer beliebigen Position entfernen, unabhängig davon in welcher Angriffswelle der Runde du gerade bist.



**Bewegung (exklusive Aktion):** Verschiebe 1 beliebigen Helden deiner Truppe von seiner Position auf eine andere freie Position in deiner Truppe. Deinen Anführer kannst du niemals bewegen. Da die *Bewegung* eine exklusive Aktion ist, kannst du während der aktuellen Angriffswelle nicht einen Helden bewegen, der durch eine Aktion *Rekrutierung* neu ins Spiel gekommen ist. Für einen Helden, der die Aktion *Angriff* ausgeführt hat, gilt dies ebenso.

Du kannst einen Helden aus einer beliebigen Position umstationieren, unabhängig davon in welcher Angriffswelle der Runde du gerade bist.

### **In Runde 1 herrscht Waffenstillstand!**

In der ersten Runde des Spiels (also bis die Angriffswellenkarten erstmals getauscht werden), dürft ihr weder die Aktion *Angriff* wählen noch die Aktion *Befehl*!

## SO FUNKTIONIERT DER ANGRIFF

Um einen Angriff mit einem Helden (oder deinem Anführer) auszuführen, musst du zuerst die Art und das Ziel deines Angriffs bestimmen.

Es gibt 3 Angriffsarten: den Nahkampf- und Fernkampfangriff und den Zauberspruch.

### **Nahkampfangriff**

Im Nahkampf können nur die vordersten Helden (bzw. der Anführer) einer Spalte angreifen und nur die vordersten Helden (bzw. der Anführer) einer Spalte können angegriffen werden.

Jeder deiner Helden (bzw. dein Anführer) kann einen Nahkampfangriff ausführen, sofern sich vor ihm kein anderer Held oder dein Anführer befindet.

Ein Held (oder Anführer), der zum Nahkampf fähig ist, wird als **Nahkampffähig** bezeichnet.

Dabei muss dein Ziel nicht in derselben Spalte liegen, in der sich dein angreifender Held (oder Anführer) befindet, aber auch dein Ziel muss *Nahkampffähig* sein.

Hast du dein Ziel bestimmt, fügt dein Held (oder Anführer) im Nahkampfangriff Schaden in Höhe seines Angriffswertes zu.



### Beispiel: Mögliche Angriffsziele im Nahkampf



Nur der vorderste Held oder Anführer jeder Spalte kann einen Nahkampfangriff durchführen. Es können dabei nur solche Helden oder der Anführer angegriffen werden, wenn sie selbst einen Nahkampf starten könnten.

✓ = Nahkampffähig

✗ = Nicht Nahkampffähig

## Fernkampfangriff

Ein Fernkampf kann einen beliebigen Helden (oder Anführer) deines Mitspielers angreifen, unabhängig davon, wo sich dein oder sein Held (oder Anführer) befindet. Deine oder die gegnerischen Helden (oder der Anführer) blockieren sich also nicht – der Angriff geht sozusagen „über die Köpfe hinweg“.

Einen Fernkampfangriff dürfen allerdings nur diejenigen Helden und Anführer ausführen, die über die passende Fähigkeit, **Fernkampf** () verfügen.

Wie beim Nahkampfangriff fügt dein Held (oder Anführer) auch im Fernkampfangriff Schaden in Höhe seines Angriffswertes zu.

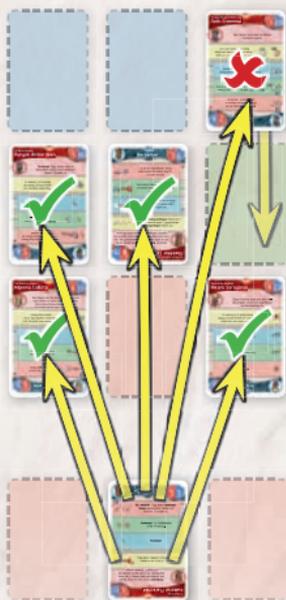
Jeder Held (oder Anführer), der über die Fähigkeit *Fernkampf* verfügt, kann aber auch einen Nahkampfangriff ausführen, wenn er *Nahkampffähig* ist.

### Abfangen

Helden, die über die Fähigkeit **Abfangen** verfügen, können gegnerische Fernkampfangriffe auf sich lenken, die gegen einen Helden (oder Anführer) in derselben **Spalte**, aber in Positionen **hinter** ihnen, gerichtet sind. In anderen Worten: Helden mit der Fähigkeit *Abfangen* können andere Helden (oder Anführer), die in den 1 – 2 Positionen hinter ihnen stehen, vor Fernkampfangriffen schützen, indem sie sich stattdessen zum Ziel erklären.

Diese Fähigkeit ist jedoch optional. Man kann sich auch entscheiden den Angriff „durchzulassen“.

## Beispiel: Mögliche Angriffsziele im Fernkampf



Kann nicht zum Ziel gewählt werden, da ein Held vor ihm über Abfangen verfügt. (Außer der Gegner lässt den Angriff durch.)



## Zauberspruch (ALS ANGRIFF: ...)

Manche Helden verfügen über die Fähigkeit, einen *Zauberspruch* sprechen zu können. Ob eine Fähigkeit ein *Zauberspruch* ist, erkennst du am **Zauberstabsymbol** an der linken Seite ihrer Fähigkeitenleiste und am Schlagwort „ALS ANGRIFF:“ in ihrem Effekttext. Ein *Zauberspruch* wird immer **anstelle** eines Nah- oder Fernkampfes ausgeführt. Für ihn gilt keine Beschränkung (weder muss der Held *Nahkampffähig* sein, noch hält ihn *Abfangen* auf).

Da ein *Zauberspruch* als Angriff gilt, kann ein Held nur 1x pro Angriffswelle seinen *Zauberspruch* ausführen und in derselben Angriffswelle nicht sowohl einen *Zauberspruch* als auch einen gewöhnlichen Nah- oder Fernkampfangriff ausführen.

## PASSIVE FÄHIGKEITEN

Außer dem *Zauberspruch* sind alle weiteren Fähigkeiten zu jeder Zeit aktiv, solange sich der jeweilige Held (oder Anführer) lebend in deiner Truppe befindet. (Natürlich nur die Fähigkeiten in der Leiste, die der Position des Helden entsprechen.)

### Reaktionen

Manche passiven Fähigkeiten sind an Bedingungen geknüpft. Sie werden immer dann ausgelöst, wenn ihre Bedingung eintritt.

Wenn eine Fähigkeit besagt: „... immer wenn du einen Befehl spielst ...“, dann wird die Reaktion jedoch erst nach der Ausführung des Befehls ausgeführt.

Wenn eine Fähigkeit besagt: „... immer wenn dieser Held/deine Truppe angegriffen wird ...“, wird der Effekt nur ausgelöst wenn es sich um einen Nah- oder Fernkampf handelt. Schaden, der etwa durch einen Zauberspruch zugefügt wurde, zählt hier nicht.



## EFFEKTE SIND ZWINGEND

Alle Effekte (zum Beispiel von Befehlen oder Zaubersprüchen) sind zwingend. Spielst du beispielsweise einen Befehl, der dich dazu auffordert, eine beliebige Leiche zum Leben zu erwecken, du selbst hast aber keine Leiche bei dir ausliegen, dann musst du eine Leiche deines Gegners wieder zum Leben erwecken. Nur wenn es unmöglich ist, einen Effekt auszuführen, kannst du ihn ignorieren. Beim Ausführen von Effekten hat der Spieler am Zug, am Ende einer Angriffswelle der erste Spieler, Vorrang.

## VERLUSTE ÜBERPRÜFEN: VERWUNDUNG UND TÖDLICHER SCHADEN

Jedes Mal wenn einem Helden oder dem Anführer Schaden zugefügt wird, markierst du das, indem du Schadensmarker in Höhe des zugefügten Schadens auf die Karte legst. Zur Übersichtlichkeit liegen dem Spiel Schadensmarker in den Wertigkeiten 3, 10 und 20 bei. Ihr könnt jederzeit einzelne Schadenspunkte in höhere Wertigkeiten umtauschen, um die Übersichtlichkeit zu erhöhen.

Erleidet ein **Held** im Verlauf einer Angriffswelle *tödlichen Schaden* (d. h. die Summe der Werte auf den Schadensmarkern ist gleich oder größer als die Lebenspunkte des Helden), so bleibt er dennoch für den Rest dieser Angriffswelle im Spiel. Er kann nach wie vor agieren und seine Fähigkeiten bleiben aktiv.

Erst **am Ende einer Angriffswelle** müssen beide Spieler auf Verluste überprüfen, also ob Helden oder der Anführer getötet wurden:

Ist die Summe der Werte auf den Schadensmarkern gleich oder größer, als die Lebenspunkte des Helden oder des Anführers betragen, wird er **getötet**.

Wird ein Held oder der Anführer noch vor Ende der Angriffswelle geheilt, so dass er wieder weniger Schadensmarker auf sich liegen hat, als für *tödlichen Schaden* notwendig wäre, wird er jedoch nicht getötet.

Für *tödlichen Schaden* am Ende einer Angriffswelle gilt:

- Ist es ein **Held**, wird er zu einer **Leiche**. Entferne die Schadensmarker vom Helden und drehe die Karte auf die Rückseite. Die Leiche bleibt auf ihrer Position liegen.
- Ist es der **Anführer**, endet das Spiel (siehe *Spielende*).



**Achtung:** Manche Fähigkeiten von Helden oder Anführern töten einen Helden **sofort**. Ein auf diese Weise getöteter Held wird **sofort** zur Leiche, und nicht erst, wenn auf Verluste überprüft wird.

## Leichen

Leichen können weder angreifen, noch werden sie bei Nahkämpfen berücksichtigt. Allerdings blockieren sie eine Position. Solange eine Leiche auf einer Position ausliegt, kann keine neue Einheit auf ihre Position gespielt werden. Um eine blockierte Position freizumachen, muss die Aktion *Leiche entfernen* durchgeführt werden (siehe S. 12).

Bestimmte Fähigkeiten ermöglichen es, eine Leiche wieder zum Leben zu erwecken. Einer der Anführer verwendet sogar Leichen für seine Angriffe. Leichen liegen zu lassen, kann also durchaus manchmal von Vorteil sein.



## GOLDENE REGEL

Wenn ein Kartentext etwas verlangt, was den Regeln widerspricht, hat der Kartentext Vorrang.

**Beispiel 1:** Wenn ein Effekt besagt, dass ein Held einen Fernkampfangriff ausführen soll, dann tut er das auch, auch wenn er selbst über keine solche Fähigkeit verfügt.

**Beispiel 2:** Ein Held, der gerade eine Aktion Angriff durchgeführt hat, kann im Rahmen eines Befehls (z. B. den des Berserkers) durchaus einen weiteren Angriff ausführen.

## SPIELLENDE (ANFÜHRER GETÖTET)

Das Spiel endet, sobald einer oder beide Anführer getötet wurden.

Hat ein Anführer **am Ende einer Angriffswelle tödlichen Schaden** erlitten, so gilt die gesamte Truppe als besiegt und das Spiel endet sofort. Derjenige von euch, dessen Anführer überlebt hat, gewinnt diese Partie.

Im Falle eines Gleichstandes, wenn also beide Anführer gleichzeitig getötet werden, gewinnt derjenige von euch, der noch mehr lebende Helden in seiner Truppe hat. Herrscht weiterhin Gleichstand, so endet das Spiel unentschieden und ihr müsst euch damit zufrieden geben (oder gleich eine Revanche fordern!).

## GLOSSAR DER BEGRIFFE

**Abwerfen:** Muss eine Karte abgeworfen werden, lege sie auf deinen Ablagestapel.

**Angriffswert:** Anzahl Schaden, die ein Held bzw. der Anführer während eines Angriffs zufügt.

**Etwas kostet dich keine Aktion:** Wenn dich etwas keine Aktion kostet, musst du dafür keine deiner Aktionen aufwenden. Alle anderen Regeln der Aktion bleiben jedoch bestehen.

***Beispiel:** Für dich kostet die Aktion Rekrutieren keine Aktion. Obwohl dich Rekrutieren keine Aktion kostet, bleibt die Aktion dennoch exklusiv für den Helden, egal ob die Aktion, die ihn rekrutiert hat, keine Aktion gekostet hat oder nicht!*

**Frontkämpfer:** Der Held oder Anführer, der sich in derselben Spalte direkt vor dem betroffenen Helden befindet.

**Held/Beliebiger Held:** Ist nicht genau angegeben, um welchen (eigenen oder gegnerischen) Helden es sich handelt, kann dies ein beliebiger lebender Held in einer der beiden Truppen sein. Beachtet, dass der Anführer kein Held ist.

**Leiche:** Ein Held, der *tödlichen Schaden* erlitten hatte und zur Leiche wurde.

**Leiche zum Leben erwecken:** Wird eine Leiche wieder zum Leben erweckt, drehe ihre Karte wieder auf die Vorderseite.

**Nahkampffähig:** Helden, die einen Nahkampfangriff ausführen bzw. Ziel eines solchen sein können. Das gleiche gilt für den Anführer.

**Schaden zufügen:** Schadensmarker auf einen Held oder Anführer legen. Dies allein gilt nicht als Angriff.

**Tödlicher Schaden:** Schaden in mindestens der Höhe der Lebenspunkte eines Helden bzw. des Anführers.

**Truppe:** Gesamtheit aller ausliegenden Helden inkl. dem Anführer eines Spielers.

**Unterstützung:** Der Held oder Anführer, der sich in derselben Spalte direkt hinter dem betroffenen Helden befindet.

**Verluste überprüfen:** Der Schritt, der nach jeder Angriffswelle durchgeführt wird, um festzustellen, ob ein Held bzw. der Anführer getötet wurde, indem ihm *tödlicher Schaden* zugefügt wurde.



## SPIEL ÜBER MEHRERE PARTIEN

Ihr könnt euch zu Beginn des Spiels darauf einigen, mehrere Partien in Folge zu spielen. (Dann müsst ihr euch nicht mit dem bitteren Geschmack eines Unentschiedens anfreunden.)

Das Spiel endet damit nicht am Ende einer Partie; stattdessen nimmt der Gewinner nach jeder Partie seinen eigenen und den besiegten Anführer an sich und legt beide Karten in einem Siegstapel bei sich ab. Damit sind 2 Karten aus dem Spiel, die in den folgenden Partien nicht mehr verwendet werden. Gibt es ein Unentschieden am Ende einer Partie, nimmt sich jeder Spieler jeweils den Anführer seines Gegners und legt ihn in seinen Siegstapel (jeder Spieler erhält also 1 Karte in seinen Siegstapel, statt 1 Spieler 2 Karten).

Es gewinnt, wer als erster 4 oder 6 Karten in seinem Siegstapel hat, je nachdem auf welche Spiellänge ihr euch einigt. Erreicht ihr beide 4 bzw. 6 Karten am Ende einer Partie, spielt ihr 1 weitere Partie und wiederholt dies so lange bis 1 Spieler am Ende einer Partie mehr Karten in seinem Siegstapel hat als sein Gegner.

Zu Beginn jeder Partie darf jeder Spieler pro 2 Karten (abgerundet) im Siegstapel seines Gegners vor dem Auswählen der Anführer 1 Karte mehr auf die Hand ziehen.

Die neue Partie beginnt stets derjenige von euch, der die vorherige gewonnen hat.



## BESONDERE SITUATIONEN

- F:** *Ich habe einen Helden ausliegen, der Schaden anderer Helden auf sich nehmen kann (Vampir, Ritter). Wann kann ich diese Fähigkeit einsetzen? Kann er mehr Schaden auf sich nehmen, als er Lebenspunkte besitzt?*
- A:** Den Schaden kann der Held jederzeit auf sich nehmen. Auch die Höhe des Schadens spielt keine Rolle. Er kann auch mehr Schaden auf sich nehmen, als er selbst Lebenspunkte besitzt.
- F:** *Wie genau nimmt der Anführer „Kehrolyn Ross“ tödlichen Schaden auf sich?*
- A:** Kehrolyn Ross nimmt Schaden auf sich, der tödlich für einen Helden wäre. Hat ein Held beispielsweise 4 Lebenspunkte und erhält 5 Schaden, dann wird nur 3 Schaden auf den Helden gelegt und 2 weitere auf Kehrolyn.
- F:** *Mein Anführer ist Borneo/Juto (Maskottchen). Nun spiele ich den Illusionisten als Befehl, wodurch ich das gegnerische Maskottchen ziehe. Dadurch wird der Befehl meines Anführers aktiviert, der die Ausführung seiner selbst verlangt. Was passiert?*
- A:** In diesem Fall öffnet sich ein Portal in eine andere Dimension und verschlingt das Spiel. Spaß beiseite, natürlich kommt der Effekt des Befehls von Borneo/Juto nicht zum Tragen.
- F:** *Was ist mit „einer Spalte“ im Befehl des Kriegers gemeint? Füge ich Helden meiner linken Spalte Schaden zu, welche Spalte ist dann bei meinem Gegner betroffen: seine linke oder seine rechte, also die meiner linken gegenüberliegende?*
- A:** Immer in der gegenüberliegenden: Betroffen sind deine Helden und die deines Gegners, die zusammen in einer Spalte liegen.



## Impressum

**Autor:** D. Brad Talton Jr.

**Illustrationen:** Fábio Fontes, Maciej Mutwil

**Übersetzung:** Grzegorz Kobiela

**Grafikdesign der deutschen Ausgabe:** Jens Wiese

**Realisation:** Benjamin Schönheit

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
Deutschland, unter der Lizenz von Level99 Games LLC.

© 2015 Pegasus Spiele GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,  
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur  
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele