



## DEINE ERSTE PARTIE YOMI

### Anleitung

Die Anleitung „*Deine erste Partie Yomi*“ erklärt dir alles, was du für deine ersten Partien *Yomi* mit *Grave* und *Jaina* wissen musst. Sie enthält eine gekürzte und vereinfachte Variante des Spiels, um den Einstieg zu erleichtern. Für das volle Spiel, das weitere Spielmechanismen enthält, wende die Anleitung und verwende die Referenzanleitung. Widersprechen sich die Anleitung „*Deine erste Partie Yomi*“ und die Referenzanleitung, hat die Referenzanleitung Vorrang.

# WILLKOMMEN IM TURNIER, KÄMPFER!

In *Yomi* seid ihr Wettstreiter im größten Turnier des Königreichs Flagstone: **Fantasy Strike!** In einer politisch zerrütteten Zeit beschloss der mächtige Steingolem *Garus Rook*, dieses großartige Turnier abzuhalten. Darin sollten sich die größten Kämpfer aus allen Ecken des Königreiches messen, um uralte Rivalitäten und die unterschiedlichsten Ansichten der Provinzen Flagstones vom Schlachtfeld in die Arena des Turniers zu bringen. Die besten Kämpfer Flagstones haben sich bereits zu diesem Turnier gemeldet, allen voran *Garus Rook* selbst.

Sei einer dieser Kämpfer! Bestehe im Wettkampf, besiege deine Feinde und werde zum Champion Flagstones!

## WAS IST YOMI?

*Yomi* ist ein Kartenspiel, in dem sich die Charaktere aus dem *Fantasy Strike*-Universum einen erbitterten Schlagabtausch liefern. Wer auf einer Spielekonsole schon einmal ein „Beat-em-up“ gespielt hat, weiß, was hier passiert:

Jedes Deck repräsentiert einen Kämpfer des Turniers. Dieses Deck ist unveränderlich – es repräsentiert die „**Moves**“, also die Bewegungen und Angriffe, die der Charakter ausführen kann. Und natürlich ist jeder Charakter einzigartig und hat seine ganz eigenen Spezialfähigkeiten und „**Super-Moves**“.

Im *Fantasy-Strike*-Universum von *Yomi* gibt es insgesamt 20 verschiedene Kämpfer. Jeder Kämpfer hat seine eigenen Stärken und Schwächen, die es zu meistern gilt, wenn du im *Fantasy-Strike*-Turnier bestehen willst.



# SPIELMATERIAL STARTER-SET

In diesem Starter-Set befinden sich die Kämpfer *Jaina* und *Grave Stormborne*. Sie sind recht einfach zu spielen und bilden daher den perfekten Einstieg in die Welt von *Yomi*. Jeder Kämpfer hat zudem seine eigene **Deckbox**: Damit kannst du nicht nur die Karten gut verstauen, sondern auch überall mit hinnehmen, wo du *Yomi* gerne spielen willst!



**Grave Stormborne, Windkrieger:** Grave trainiert härter als alle anderen. Er ist zielstrebig, ernst und präzise. Grave hat zusammen mit seiner Schwester *Jaina* im Dojo im Tal des Drachen unter dem ehrwürdigen *Meister Midori* die Kunst des Kampfes erlernt. Politik interessiert ihn wenig, nur individuelle Stärke ist sein Begehren. Viele glauben, dass er das Turnier gewinnen wird und *Garus Rook* von seinem Thron stößt.



Deckbox



1 Charakterkarte



36 normale Karten



12 Spezialkarten



4 Asse



1 Karte  
„Am Boden liegen“



2 Joker



1 Übersichtskarte  
Charakter



1 Übersichtskarte  
Ablauf



**Jaina Stormborne, Phönix-Bogenschützin:** Jaina hat ein äußerst feuriges Temperament. Solltest du sie auch nur komisch ansehen oder gar etwas gegen ihren Bruder sagen, wirst du sicher ihr Feuer spüren. Sie besitzt einen magischen Feuerbogen, in dem die Macht der roten Phönix-Drachen wohnt. Ganz sprichwörtlich überspannt sie oft den Bogen, um ihre Feinde zu besiegen. Das geht nicht ohne Spuren an ihr vorbei. Aber: Wer mit dem Feuer spielt, muss sich verbrennen können.



Deckbox



1 Charakterkarte



36 normale Karten



12 Spezialkarten



4 Asse



1 Karte  
„Am Boden liegen“



2 Joker



1 Übersichtskarte  
Charakter



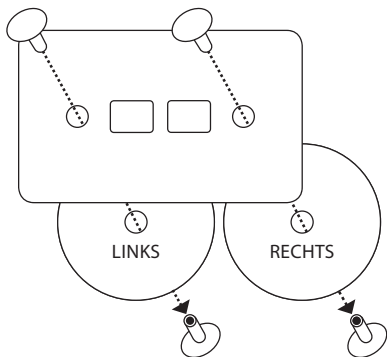
1 Übersichtskarte  
Ablauf





Der **Joker** ist eine besondere Karte. Zum schnellen Einstieg entfernt ihr jeweils die 2 Joker aus eurem Deck. Ignoriert ebenfalls alle Hinweise zu **Mix-Up-Angriffen** in den Hilfstexten der Karten. Details zu diesen Spielelementen findet ihr in der Referenzanleitung.

Außerdem enthält dieses Set 2 **Lebenspunktanzeiger**.



**Lebenspunktanzeiger**

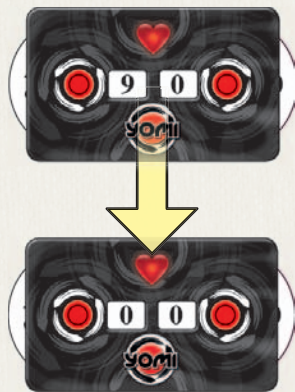
**Lebenspunktanzeiger:** Bevor du das erste Mal spielst, musst du die 2 Lebenspunktanzeiger zusammenbauen. Jeder Anzeiger besteht aus 3 Teilen. Stecke die Lebenspunktanzeiger gemäß der Abbildung zusammen. Achte dabei darauf, die Drehscheibe mit der Markierung „links“ für die Zehnerstellen und die Drehscheibe mit der Markierung „rechts“ für die Einerstellen zu verwenden. Nutze dann jeweils die 2 beiliegenden Plastiknieten, um die Drehscheiben am Anzeiger zu fixieren.

**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.

# SO GEWINNST DU BEI YOMI!

Es gibt 2 Möglichkeiten, wie eine Partie *Yomi* enden kann:

Dein Hauptziel ist es, deinen Gegner zu besiegen! Jeder Kämpfer hat eine gewisse Anzahl Lebenspunkte, mit der er die Partie beginnt – diese Zahl findest du auf der Charakterkarte deines Kämpfers.



Wenn die Lebenspunkte deines Gegners auf **0** fallen, hast du die Partie **sofort** gewonnen und dein Gegner verliert!

Wenn deine Lebenspunkte auf **0** fallen, hast du **sofort** die Partie verloren, und dein Gegner gewinnt!

Eine Partie kann aber auch durch den sogenannten **TimeOut** beendet werden: Hat ein Spieler **keine Karten** mehr in seinem **Deck**, müsste jedoch **1** davon ziehen, **verliert er sofort** das Spiel.

# SO FUNKTIONIEREN DIE KARTEN

Die Karten von *Yomi* haben ein Pokerblatt als Basis. Damit lässt sich immer schnell auf einen Blick erkennen, wie häufig eine Karte im Deck vorkommt: **Jede Karte gibt es 4 Mal**. Je 1x für jedes Symbol: ♥ ♠ ♣ ♦. (Wir verwenden hier der Einfachheit halber den Begriff „Symbol“, statt „Farbe“.)

Jede Karte ist um 180 Grad drehbar. Je nachdem welche Seite „nach oben“ zeigt, hat eine Karte eine andere Spielbedeutung.

- 1 Kampffaktion dieser Kartenseite:**  
**Angriff** 🗡️ / **Block** 🛡️ / **Wurf** 🎲 / **Konter** 🌀
- 2 Kartenwert und Symbol** ♥ / ♠ / ♣ / ♦
- 3 Kampffaktion auf der gegenüberliegenden Seite der Karte**
- 4 Hilfstext:** Einsteiger werden hier an die notwendigen Regeln dieser Karte erinnert. Experten brauchen diesen Text nicht zu lesen – er führt keine neuen Effekte ein.
- 5 Geschwindigkeit der Kampffaktion** 🏃: Je **kleiner** die Zahl, desto **schneller** ist die Kampffaktion; je **größer** die Zahl, desto **langsamer** (0.0 ist also die schnellste Geschwindigkeit im Spiel).
- 6 Gewöhnlicher Schaden:** Schaden auf **Angriffen** wird in einem roten Stern ⚠️, Schaden auf **Würfen** in einem schwarzen Kreis 🎲 angegeben.



Die Karten mit den **Werten 2-10** sind sogenannte **normale Karten**. Die Kampffaktionen auf ihnen haben keine Besonderheiten. Wenn eine Regel zum Beispiel von einem **normalen Angriff** spricht, ist ein **Angriff** auf einer normalen Karte gemeint usw.

Die **Charakterkarte** gibt dir die wichtigsten Infos über deinen Charakter. Das sind seine Lebenspunkte, sein Kombolimit und seine Charakterfähigkeit.

- 7 Lebenspunkte
- 8 Einzigartige Charakterfähigkeit
- 9 Kombolimit



Bube, Dame und König sind sogenannte **Spezialkarten**. Sie stellen besondere Moves dar, die den Charakter ausmachen. Sie zu meistern, kann über Sieg und Niederlage entscheiden.

Asse sind die stärksten und außergewöhnlichsten Moves und Fähigkeiten deines Charakters. Asse nennt man auch **Superkarten**. Oftmals muss man weitere Asse abwerfen, um sie zu spielen. Das sind die sogenannten **Zusatzkosten**.





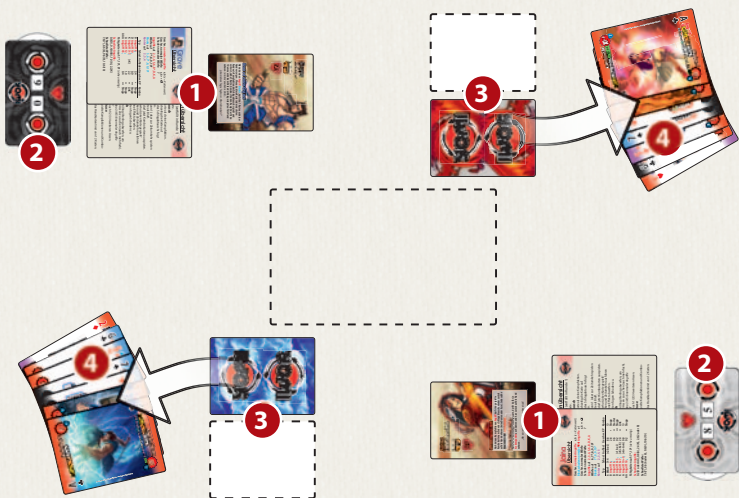
# SPIELAUFBAU

Entscheidet euch für einen Spielmodus. Im Folgenden wird *Versus* erklärt – ein 1-gegen-1-Match. Weitere Spielmodi findet ihr auf [www.pegasus.de/yomi](http://www.pegasus.de/yomi).

Habt ihr den Spielmodus gewählt, führt jeder Spieler diese 4 Schritte aus:

- 1 Wähle deinen Kämpfer aus!** Nimm dir sein Deck und lege seine Charakterkarte vor dir ab. Lege auch die Übersichtskarte und die Karte mit den Werten und Eigenschaften deines Charakters zur Seite. Dein Gegenspieler kann jederzeit deine Karte mit den Werten und Eigenschaften einsehen, wenn er möchte.
- 2 Nimm dir 1 Lebenspunkteanzeiger!** Stelle ihn auf den Lebenspunktewert ein, den deine Charakterkarte angibt.
- 3 Mische dein Deck!** Platziere es dann in deinem Spielbereich. Lass daneben etwas Platz für den Ablagestapel.
- 4 Ziehe 7 Karten von deinem Deck!** Das ist deine Starthand.

Jetzt kann es losgehen!





# SPIELABLAUF

Eine Partie *Yomi* spielt ihr über mehrere **Runden**. Jede Runde besteht aus **4 Phasen**, die in mehrere **Schritte** unterteilt sind. Die Spieler sind dabei immer **gleichzeitig** an der Reihe, durchlaufen die einzelnen Phasen und Schritte also gemeinsam.

Die 4 Phasen einer Runde sind:

- I. **Ziehphase** (wird in Runde 1 übersprungen)
- II. **Schlagabtausch**
- III. **Superschub**
- IV. **Aufräumphase**

Nach dem Ende der Aufräumphase endet die aktuelle Runde, und eine neue beginnt.

## DETAILLIERTER SPIELABLAUF

**Vergiss nicht:** Eine Runde in *Yomi* läuft gleichzeitig ab. Du und dein Gegner führen jede Phase zur selben Zeit durch.

---

### **I. ZIEHPHASE** (wird in Runde 1 übersprungen)

*Hinweis:* Da die Ziehphase der 1. Runde übersprungen wird, könnt ihr in der 1. Runde auch keine Fähigkeiten mit dem Zeitfenster Ziehphase spielen (siehe Fähigkeiten und Zeitfenster S. 22).

Ziehe 1 Karte von deinem Deck.

---

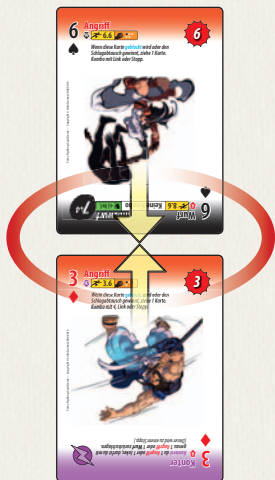
### **II. SCHLAGABTAUSCH**

Im *Schlagabtausch* wählt ihr jeweils die Kampffraktion aus, die ihr diese Runde durchführen wollt. Je nachdem, ob ihr den *Schlagabtausch* gewinnt oder verliert, hat das andere Auswirkungen. Jeder *Schlagabtausch* wird in mehreren Schritten abgehandelt:

*Hinweis:* Im Folgenden wird ein vereinfachter Ablauf der Phase *Schlagabtausch* erklärt. Die Hilfstexte auf den Karten geben zusätzliche eine Hilfestellung, welche Regeln ihr für eine Karte im *Schlagabtausch* beachten müsst.

## KAMPAKTION AUSSPIELEN UND AUFDECKEN

Beide Spieler wählen je 1 Karte von ihrer Hand aus und legen sie **verdeckt** vor sich ab. Damit bestimmen die Spieler ihre jeweilige **Kampfkation**, die sie diese Runde ausführen möchten. Es gibt 4 unterschiedliche **Kampfkationen**: **Angriff**, **Wurf**, **Konter** und **Block**.



Jede Karte zeigt 2 mögliche **Kampfkationen** – 1 am oberen Rand der Karte und 1 weitere, um 180 Grad gedreht, am unteren Rand. Man legt seine Karte so vor sich aus, dass der **Rand**, dessen **Kampfkation** man diese Runde ausführen möchte, **zum Gegenspieler** zeigt. Die **Kampfkation** am anderen Ende der Karte (der Rand, der zu dir zeigt) wird nicht ausgeführt.

Sobald ihr eure Karten gelegt habt, deckt ihr eure Karten **gleichzeitig** auf. Achtet dabei darauf, dass ihr die Karte ihrer Länge nach aufdeckt, damit die gewählte **Kampfkation** auch weiterhin zum Gegner zeigt.



Habt ihr als eure Kampfaktion diese Runde ein Ass gelegt, müsst ihr jetzt die Zusatzkosten des Asses begleichen, wenn es das Ass verlangt. Für jedes **A** bei den Zusatzkosten muss 1 Ass abgeworfen werden. Die gespielte Karte zählt bereits mit. Kannst du diese Kosten nicht begleichen, wird deine Kampfaktion sofort wirkungslos auf deinen Ablagestapel abgeworfen.

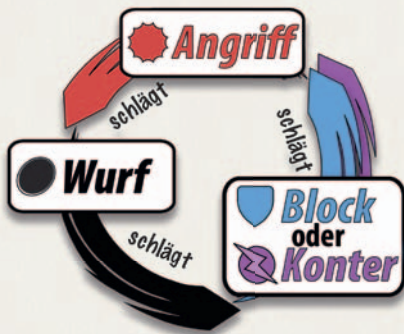


**Beispiel:** Du hast Graves **Superangriff** **Auge des Sturms** als deine Kampfaktion ausgespielt. Das **Auge des Sturms** kostet 3 Asses. Du musst daher sofort nach dem Aufdecken 2 weitere Asses abwerfen. (Das **Auge des Sturms** selbst zählt dabei als 3. Ass.)

Jetzt stehen die Kampfaktionen fest, und es wird bestimmt, wer den **Schlagabtausch** gewonnen hat.

### GEWINNER DES SCHLAGABTAUSCHS FESTSTELLEN

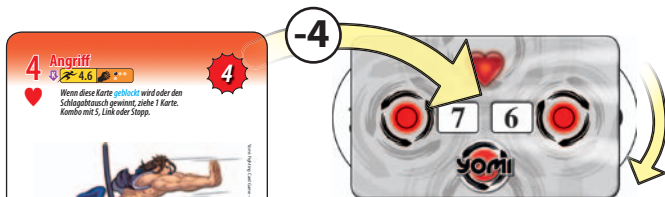
Um herauszufinden, wer den **Schlagabtausch** gewonnen hat, folgt ihr einem einfachen Stein-Schere-Papier-Prinzip:



**Angriff** gewinnt den *Schlagabtausch* gegen **Wurf** sowie langsamere  **Angriffe**.

Bei Gleichstand der Geschwindigkeit schlagen beide **Angriffe** zu, aber niemand gewinnt den *Schlagabtausch*. In diesem Fall fügt ihr euch jeweils gleichzeitig den Schaden eurer **Angriffe** zu.


Gewinnst du den *Schlagabtausch* mit einem **Angriff**, schlägt er zu, und du fügst deinem Gegner den Schaden des **Angriffs** zu.



### Bonuskarte nach normalem Angriff

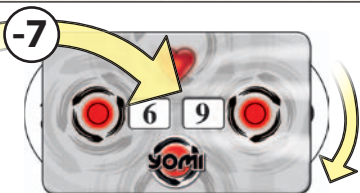
Hast du als Kampffraktion einen **normalen Angriff** gespielt und den *Schlagabtausch* **gewonnen** oder gegen einen **Block** **verloren**, darfst du sofort 1 Karte von deinem Deck ziehen. **Zur Erinnerung: Normale Angriffe** sind solche auf Karten mit den Werten 2 bis 10.


Im Anschluss darfst du eventuell eine **Kombo** spielen (siehe *Kombo spielen*, S. 6).

**Wurf** gewinnt den *Schlagabtausch* gegen **Block** und **Konter** sowie langsamere  **Würfe**.

Bei Gleichstand der Geschwindigkeit schlägt keiner der **Würfe** zu, und niemand gewinnt den *Schlagabtausch*.

Gewinnst du den *Schlagabtausch* mit einem **Wurf**, schlägt er zu, und du fügst deinem Gegner den Schaden des **Wurfes** zu.



Im Anschluss erlauben dir **Würfe** zumeist, eine **Kombo** zu spielen. Du kannst aber auch darauf verzichten und den Gegner stattdessen zu Boden gehen lassen. Ob das mit einem **Wurf** möglich ist, erkennst du an diesem Symbol  auf der Karte. Lässt du einen Gegner zu Boden gehen, liegt er für die gesamte folgende Runde am Boden.

**Tipp:** Dies bringt dir für die folgende Runde einen Vorteil. Lies dazu im Abschnitt „Am Boden liegen“ (S. 23) nach. Im vollen Spiel, hat dies sogar noch weitere Vorteile ...

### **Block** gewinnt den **Schlagabtausch** gegen **Angriff**.

Gewinnst du durch **Block**, darfst du sofort 1 Karte von deinem Deck ziehen.

So kannst du weitere Karten auf deine Hand erhalten. Denn statt den **Block** abzuwerfen, wirst du auch ihn wieder zurück auf die Hand bekommen. Nur wenn du den **Schlagabtausch** verloren hast, **und** dabei **geworfen** wurdest (also dein Gegner einen **Wurf** gespielt hat), musst du deinen **Block** abwerfen, statt ihn wiederzubekommen.

Ein **Block** schützt dich nicht vor allem Schaden, den ein **Angriff** verursachen kann. Es gibt **Angriffe**, die **Blockschaden** verursachen. Er steht in einem blauen Schild unterhalb des *gewöhnlichen Schadens*.





Hat dein Gegner eine Kampfaktion **Angriff** mit **Blockschaden** gespielt, und du hast den *Schlagabtausch* mit einem **Block** gewonnen, fügt dir der **Angriff** deines Gegner trotzdem seinen **Blockschaden** zu!

Trifft ein **Block** auf einen anderen **Block** oder auf einen **Konter**, verlieren beide den *Schlagabtausch*. Du bekommst den gespielten **Block** trotzdem zurück auf die Hand. Eine Karte darfst du jedoch nicht ziehen, da du den *Schlagabtausch* nicht gewonnen hast!

### **Konter** gewinnt den *Schlagabtausch* gegen **Angriff**.

Gewinnst du mit einem **Konter**, darfst du anschließend nur mit genau 1 **Angriff** oder 1 **Wurf** von deiner Hand *zurückschlagen*. Danach darfst du deine Kombo nicht *fortsetzen*, du darfst den **Angriff** oder **Wurf** aber *aufladen* (siehe *Aufladen*, S. 19, *Zurückschlagen*, S. 20)!

Trifft ein **Konter** auf einen anderen **Konter** oder auf einen **Block**, verlieren beide den *Schlagabtausch*. Der **Konter** hat keinen weiteren Effekt.



**Achtung:** Wenn kein Spieler den *Schlagabtausch* gewonnen hat, könnt ihr direkt mit dem *Ende des Schlagabtauschs* fortfahren.

## KOMBO SPIELLEN

Hast du den *Schlagabtausch* mit einem **Angriff** oder **Wurf** gewonnen, darfst du (je nachdem, was die gespielte Karte dir erlaubt) eine Kombo spielen. Deine Kampffaktion selbst ist die erste Karte deiner Kombo. Diese Kombo darfst du jetzt **fortsetzen** und/oder **aufladen** (in beliebiger Reihenfolge, je nachdem, wie die jeweiligen Karten es dir erlauben). Eine Kombo darfst du auch jederzeit freiwillig beenden!

Hast du einen **Konter** gespielt, darfst du mit 1 **Angriff** oder 1 **Wurf** **zurückschlagen**. Das zählt ebenso als Kombo, die du aber **nicht fortsetzen** kannst. *Aufladen* hingegen ist möglich!

### Fortsetzen

---

Um deine Kombo *fortzusetzen*, musst du den **Kombotyp** der Karte und das **Kombolimit** deines Charakters beachten.

Nach **jeder** Karte deiner Kombo fügst du deinem Gegner ihren Schaden zu und überprüfst **anhand dieser Karte** erneut, ob und wie du die Kombo *fortsetzen* kannst.

**Aber keine Angst:** Jede Karte weist einen Hilfstext auf, der angibt, welche Karten- und Kombotypen du folgend auf eine gespielte Kampffaktion oder Kombokarte spielen kannst.

### Der Kombotyp

Es gibt **normale Karten** und Karten mit den *Kombotypen* **Starter**, **Link**, **Stopp** und **Keine Kombo**.

Der Kombotyp einer Karte steht im entsprechenden Kombofenster.



## Generell gilt:

- Auf **normale Karten** kann in einer Kombo nur der vom **Kartenwert** her direkt **nächsthöhere normale Angriff**, ein **Link** oder ein **Stopp** folgen. Wenn du mindestens 3 **normale Angriffe** in lückenloser aufsteigender Reihenfolge spielst, nennt man das eine *Kettenkombo* (die dir später in der Runde einen Bonus verleiht, siehe *III. Superschub*, S. 21).

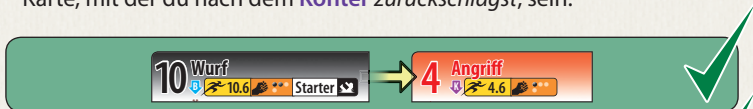


Dies ist gleichzeitig eine gültige Kettenkombo.



*Ungültige Kombo:* Diese Fortsetzung der Kombo ist ungültig, da nicht entweder der nächsthöhere normale Angriff oder ein Link folgt.

- Ein **Starter** kann nur als **erste** Karte einer Kombo gespielt werden. Die Karte mit dem Kombotyp Starter muss also deine Kampffaktion oder die Karte, mit der du nach dem **Konter** zurückschlägst, sein.



*Ungültige Kombo:* Der Wurf ist ein Starter.

- Ein **Link** ist eine offene Verbindung. Du kannst ihn nach einem normalen **Angriff**, nach einem Starter oder einem anderen Link spielen. Nach einem Link kann wiederum auch ein **normaler Angriff**, ein Link oder Stopp folgen. Mit anderen Worten: Ein Link kann im Rahmen einer Kombo an einer beliebigen Stelle gespielt werden (nur nicht **vor** einem Starter).



- Ein **Stopp** beendet deine Kombo sofort an dieser Stelle. Das gilt auch dann, wenn die Kampfaktion, mit der du den Schlagabtausch gewonnen hast, ein Stopp war – du kannst die Kombo dann nicht fortsetzen.



*Ungültige Kombo: Das Drachenherz ist ein Stopp.*

- Karten mit **Keine Kombo** verhalten sich ähnlich wie Starter – auch sie können nur als erste Karte einer Kombo gespielt werden. Die Karte mit dem *Kombotyp Keine Kombo* muss also deine Kampfaktion oder die Karte, mit der du nach dem **Konter zurückschlägst**, sein. Anders als bei Starter darf aber bei *Keine Kombo* generell keine weitere Karte folgen.

### Das Kombolimit

Beim Fortsetzen einer Kombo spielt auch das Kombolimit deines Kämpfers eine Rolle. Jede Karte in einer Kombo kostet eine bestimmte Anzahl an Kombopunkten. Die schwarzen Kugeln im Kombopunktefenster einer Karte zeigen an, wie viele Kombopunkte eine Karte verbraucht.



**Beispiel:** Graves Drachenherz verbraucht 3 Kombopunkte.

Jeder Charakter verfügt über ein begrenztes Kombopunktelimit, das ihm in jeder Runde zum Ausführen von Kombos in voller Höhe zur Verfügung steht. Hast du nicht mehr ausreichend Kombopunkte übrig, um eine Karte zu spielen, kannst du sie auch nicht in deiner Combo verwenden!



**Beachte:** Der Kombotyp Stopp beendet immer deine Combo, unabhängig davon, wie viele Kombopunkte du danach noch übrig hättest.

**Wichtig:** Auch deine Kampffaktion hat bereits Kombopunkte verbraucht! Die ausgegrauten Kugeln auf jeder Karte erinnern dich an das Kombolimit deines Charakters.

## Aufladen

Manche **Angriffe** oder **Würfe** in einer Combo (bzw. auch die Kampffaktion) erlauben dir **zusätzlich**, sie **aufzuladen**, um **zusätzlichen Schaden** zuzufügen. Du erkennst zusätzlichen Schaden als Plus-Wert in ihrem Schadenssymbol.



Eine Karte, die aufgeladen werden kann, gibt in ihrem Feld für optionale Aufladekosten an, **genau** welche und wie viele Karten du zum Aufladen abwerfen darfst.



Für jede so abgeworfene Karte fügt die aufgeladene Karte ihren *zusätzlichen Schaden* zu. Karten, die du zum Aufladen abwirfst, sind nicht Teil deiner *Kombo*! Sie verbrauchen keine *Kombopunkte*, schlagen nicht zu und Fähigkeiten auf ihnen können nicht genutzt werden.



*Beispiel:* Der *Wirbelwind* kann mit 1 weiteren *König* aufgeladen werden. Dadurch macht er nicht nur 7 Schaden, sondern 14 (7+7). Der *Wirbelwind* kann nur mit maximal 1 *König* aufgeladen werden (+K).

## Zurückschlagen

Um nach einem *Konter* zurückzuschlagen, darfst du genau 1 *Angriff* oder 1 *Wurf* von deiner Hand ausspielen und seinen Schaden zufügen. Dieser wird jedoch zu einem *Stopp* – nach dieser Karte endet also deine *Kombo*. Der ursprüngliche *Kombotyp* der Karte spielt demnach keine Rolle. Egal ob du eine normale Karte, einen *Starter*, *Link*, *Stopp* oder *Keine Kombo* spielst – in jedem Fall zählt dein gespielter *Angriff* oder *Wurf* als *Stopp*, wenn er einem *Konter* folgt. Du kannst diese Karte aber sehr wohl *aufladen*!

**Tipp:** Es ist sehr effektiv, nach einem *Konter* mit einem *Ass* zurückzuschlagen (wenn du die *Zusatzkosten* begleichen kannst)! Es wird ganz sicher *zuschlagen* und deinem Gegner mächtig viel Schaden zufügen!

## ENDE DES SCHLAGABTAUSCHES

Hat der Gewinner des *Schlagabtausches* seine *Kombo* abgeschlossen (oder bei *Block* seine Karte gezogen und den *Block* zurück auf die Hand genommen), endet der *Schlagabtausch*. Am *Ende des Schlagabtausches* legt ihr alle Karten des *Schlagabtausches* auf eure *Ablagestapel*.

### III. SUPERSCHUB

Der Superschub erlaubt es dir, deine mächtigsten Super-Moves, deine **Asse**, schneller zu bekommen, indem du dein Deck und/oder deinen Ablagestapel nach ihnen durchsuchst und sie dann auf die Hand nimmst. Du darfst für jedes **Ass** neu entscheiden, woher du es nimmst: aus dem Deck oder aus dem Ablagestapel. Hast du dein Deck im Superschub durchsucht, musst du es danach mischen.

Um nach einem **Ass** zu suchen, musst du Karten von deiner Hand abwerfen:

ein Pärchen für

1 Ass



einen Drilling für

2 Asse



einen Vierling für

3 Asse



Du darfst jede dieser Möglichkeiten auch mehrfach nutzen.

Ebenso kannst du **Asse** erhalten, wenn du im *Schlagabtausch* eine **Kettenkombo** durchgeführt hast. **Zur Erinnerung:** Eine *Kettenkombo* ist eine lückenlose aufsteigende Reihenfolge **normaler Angriffe**:

3 **normale Angriffe** in Folge für

1 Ass

4 **normale Angriffe** in Folge für

2 Asse

5 **normale Angriffe** in Folge für

3 Asse

**Bedenke:** **Angriffe** auf Bube, Dame, König und **Ass** sind keine **normalen Angriffe**, und eine Folge von (zum Beispiel) 2, 4, 5 ist nicht lückenlos.

**Tipp:** Üblicherweise durchsuchst du deinen Ablagestapel immer zuerst, da du **Asse** aus deinem Deck auch durch Nachziehen bekommen kannst.

### IV. AUFRÄUMPHASE

Hast du nun mehr als 12 Karten auf der Hand, musst du deine Hand jetzt auf 12 Karten reduzieren, indem du überzählige Karten deiner Wahl abwirfst. Es spielt keine Rolle, wie viele Karten du während der anderen Phasen auf der Hand hältst.

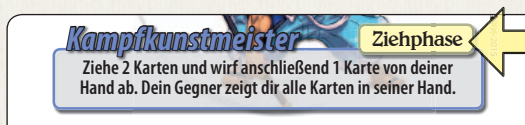
# WICHTIGE SPIELKONZEPTE

## Fähigkeiten und Zeitfenster

Jeder Charakter verfügt über eine Reihe von Fähigkeiten. Da ist vor allem seine besondere Fähigkeit, die **Charakterfähigkeit**, die auf seiner Charakterkarte steht; zusätzlich findest du noch 2-3 weitere Sonderfähigkeiten in seinem Deck.

Die Charakterfähigkeit ist immer „aktiv“, du musst nur ihrem Text folgen, wann und wie genau du sie nutzen darfst.

**Fähigkeiten von Karten** musst du gezielt einsetzen. Dafür musst du die jeweilige Karte auf der Hand haben. Zu welchem Zeitpunkt deines Spielzuges du eine Fähigkeit einsetzen darfst, steht in ihrem Zeitfenster.



Es gibt 2 Arten von Fähigkeiten. Die meisten musst du im passenden Zeitfenster direkt von deiner Hand ausspielen, um sie zu nutzen. Es gibt jedoch auch Fähigkeiten, die nur dann aktiv werden, wenn du die entsprechende Karte *Im Schlagabtausch* als deine Kampfaktion bzw. in deiner Kombo gespielt hast.

**Fähigkeiten mit diesen Zeitfenstern spielst du direkt aus deiner Hand aus:**

### Ziehphase

Diese Fähigkeiten können am Ende der Ziehphase eingesetzt werden.

### Reaktion

Diese können als Reaktion auf andere Fähigkeiten gespielt werden, um diese zu verhindern (d. h. deren Effekt aufzuheben).

**Fähigkeiten mit diesem Zeitfenster werden nur aktiv, wenn du sie als deine Kampffaktion bzw. in deine Kombo gespielt hast:**

### Im Schlagabtausch


Fähigkeiten mit diesem Zeitfenster verändern oftmals die Eigenschaften der Karte, auf der sie vorkommen. Beachte genau ihren Text, wenn du den *Schlagabtausch* auswertest. Durch sie kann sich der Ablauf des *Schlagabtausches* ändern oder auch die Regeln, wer den *Schlagabtausch* gewinnt.

**Beispiel:** Graves Fähigkeit *Blitzfalle* auf seiner Karte *Blitzwolke* lässt ihn die Karte wieder auf die Hand zurücknehmen, anstatt sie wie üblich abzuwerfen, wenn du mit ihr **Blockschaden** zugefügt hast. Ebenso verhindert sie, dass dein Gegner 1 Karte für das **Blocken** ziehen darf.

*Hinweis:* Weitere Zeitfenster werden in der Referenzanleitung erläutert.

---

## „AM BODEN LIEGEN“

Auf den meisten **Würfeln** (und viel seltener auf **Angriffen**) befindet sich dieses Symbol: 

Es zeigt an, dass diese Kampffaktion das Potential hat, deinen Gegner zu Boden gehen zu lassen. Um deinen Gegner zu Boden gehen zu lassen, musst du deine Kombo mit der Karte **beenden**, auf der du dieses Symbol findest.

Wenn *Grave* die Kampffaktion **Wurf** verwendet, kann er seine Kombo mit weiteren **Angriffen** fortsetzen, da der **Wurf** den Kombotyp Starter besitzt. Damit verzichtet er aber darauf, seinen Gegner zu Boden gehen zu lassen. Beendet er jedoch die Kombo mit diesem **Wurf**, geht sein Gegner zu Boden.

**Sonderfall:** Müssten beide Charaktere gleichzeitig zu Boden gehen, geht stattdessen niemand zu Boden.





Karte „Am Boden liegen“

Wenn dein Gegner zu Boden geht, gib ihm diese Karte (siehe Abbildung), um dies anzuzeigen. In der nächsten Runde liegt dein Gegner damit am Boden. Am Ende der nächsten Runde gibt dein Gegner die Karte wieder zurück. Solange er am Boden liegt, darf dein Gegner **nicht kontern**. Das bedeutet, dass eine Kampffraktion **Konter**, falls er sie doch spielen würde, nach dem Aufdecken sofort wirkungslos abgelegt wird.

## IMPRESSUM

**Autor:** David Sirlin

**Illustrationen:** Long Vo, Concept Art House, Genzoman, Udon Crew

**Grafikdesign:** David Sirlin, Michael Kröhnert, Hans-Georg Schneider

**Deutsche Texte:** Michael Kröhnert, Emanuel Ciessynna, Benjamin Schönheiter, und Grzegorz Kobiela mit besonderem Dank an Gerald Uitz und Alexander Resch

**Realisation:** Benjamin Schönheiter

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,

unter Lizenz von Sirlin Games. © 2016 Pegasus Spiele GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.



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



/pegasusspiele



Pegasus Spiele