



ASCENSION™

AUFSTIEG ▲ VON ▲ VIGIL

Spielregeln



ASCENSION™

AUFSTIEG ▲ VON ▲ VIGIL



EINLEITUNG

Seit Kythis bezwungen worden ist, sind Jahre vergangen. Der Seelenbrunnen heißt somit einmal mehr die sehnlich wartenden Geister der Gefallenen willkommen. Das erste Mal seit Generationen sind Chaos und blutiger Krieg gewichen und Frieden und Wachstum heilen das Land. Aus der Asche des Todes entsprang wieder Hoffnung, als die Menschen von Vigil ihre vom Krieg erschütterten Städte neu errichteten und den Opfern ihrer Toten Ehre erwiesen.

Es war in dieser Zeit des Überflusses, als die mysteriösen Splitter erschienen. Gleich den kristallinen Tränen weinender Götter fielen sie in Stürmen pulsierenden Lichts auf Vigil hinab. In lang vergessenen Mienen, verlassenen Tempeln und stillen Schreinen wurden sie gefunden, als sie ihr ungewöhnliches Leuchten ausstrahlten. Es verbreiteten sich wundersame Geschichten ihrer großen Magie, Stärke und Macht. Mystiker und andere, die sich der Zauberei verschrieben hatten, dankten den Göttern für ihr erhabenes Geschenk und nahmen die Splitter an sich, als Belohnung für die Vielzahl an Prüfungen und Opfern, die sie erdulden mussten. Wieder Andere jedoch rieten zu Bedacht und warnten alle, die noch hören wollten, dass eine solche Macht niemals ohne Preis sein kann.

Und während die Menschen von Vigil noch heute ihre neue Quelle der Macht feiern, verbreiten flüsternde Stimmen Gerüchte von wilden Kreaturen und Monstern aus Alpträumen. Vigils hart erkämpfter Frieden droht zu schwinden, als seltsame neue Monster einst heilige Stätten entweihen und an den Pfaden zwischen den Dörfern lauern. Die Macht der Splitter brachte den *Aufstieg von Vigil* – bringt sie nun auch Vigils Fall?

ÜBERBLICK

In *Ascension: Aufstieg von Vigil* schlüpfen die Spieler in die Rolle großer Anführer, die versuchen eine Welt in Aufruhr zu vereinen. In jeder Runde spielen sie Karten aus ihrer Hand aus, um Runen , Stärke  und andere Effekte (wie beispielsweise Karten ziehen) zu erhalten. Runen können sie dazu nutzen, neue Karten für ihr Deck zu kaufen. Stärke verwenden sie, um Monster zu besiegen, wodurch sie Ehre und andere Belohnungen erhalten. Karten, die sie kaufen können und die Monster, die es zu besiegen gilt, wechseln ständig. So müssen sie immer neue und andere Entscheidungen treffen.

INHALT/SPIELABLAUF

• 1 Spielplan

• 50 Juwelen

- 25 klare Ehre-Steine mit dem Wert 1
- 25 rote Ehre-Steine mit dem Wert 5

• 259 Karten

- 4 Spieler Startdecks, je mit 8 Lehrlingen, 2 Milizen und 1 Energiesplitter
- 53 „immer verfügbare“ Karten (1 Kultist, 26 Mystiker, 26 Schwere Infanterie)
- 100 Karten „zentrale Auslage“
- 60 Energiesplitter (+2 zusätzliche Energiesplitter für Startdecks bis 6 Spieler)

Ascension: Aufstieg von Vigil kann als eigenständiges Spiel mit 1 bis 4 Personen oder in Kombination mit anderen *Ascension*TM Sets gespielt werden. Um *Aufstieg von Vigil* eigenständig zu spielen, folgt den weiteren Beschreibungen und mischt 30 Energiesplitter mit in den zentralen Nachziehstapel. Um mit anderen Sets zusammenzuspielen, mischt die Karten für den zentralen Nachziehstapel der verschiedenen Spiele ineinander, sowie 30 zusätzliche Energiesplitter für jedes große Set und 20 für jedes kleine Set, das ihr verwendet. Jeder Spieler bekommt sein eigenes Kartendeck, bestehend aus acht **Lehrlingen**, zwei **Milizen** und einem **Energiesplitter**. Jeder Spieler mischt seine Karten und zieht fünf davon. Die restlichen sechs Karten bilden den Nachziehstapel.

Die Karten **Schwere Infanterie**, **Mystiker** und **Kultist** werden in Reichweite der Spieler bereitgelegt. Diese Karten stellen Charaktere in eurem Königreich dar, die jederzeit zum Anheuern oder Besiegen bereitstehen.

Mischt alle anderen Karten, um daraus den zentralen Nachziehstapel zu bilden. Nehmt die ersten sechs Karten vom **zentralen Nachziehstapel** und legt diese als Reihe zwischen die Spieler. Sobald ihr einen Schatz aufdeckt, zieht weiter, bis zur nächsten Karte, die kein Schatz ist. Legt alle aufgedeckten Schätze unter diese Karte. Die sechs nun offen liegenden Karten gelten als die zentrale Auslage.

Legt den zentralen Nachziehstapel an eine Seite der **zentralen Auslage**. Lasst neben dem zentralen Nachziehstapel Platz für die Leere. Wird ein Monster aus der zentralen Auslage besiegt oder eine andere Karte verbannt, wird diese Karte von der Leere verschlungen. Legt pro teilnehmendem Spieler 30 Ehre auf den Spielplan. Rote Ehre-Steine sind fünf, klare Ehre-Steine einen Punkt wert.

Zwei Spieler = 60 Ehre
Drei Spieler = 90 Ehre
Vier Spieler = 120 Ehre
Fünf Spieler = 150 Ehre
Sechs Spieler = 180 Ehre

Bestimmt zufällig einen Spieler zum Startspieler.

AUFBAU



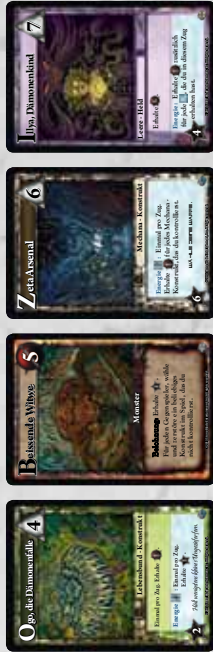
Ehre-Steine

Zentraler
Nachziehstapel



Leere
(Platzhalter)

Zentrale Auslage



Mystiker, Schwere
Infanterien und Kultist



Starthand (5 Karten)



Spielerdeck

(11 Karten: 8 Lehrlinge,
2 Milizen, 1 Energiesplitter)

Eigener Nachziehstapel
(die übrigen 6 Karten)



HELDEN & KONSTRUKTE

FRAKTIONEN

Es gibt vier verschiedene Fraktionen in ASCENSION – Leere, Mechana, Lebensbund und Erleuchtet – die jeweils aus einer anderen Welt stammen und dir im Kampf zur Seite stehen.

EFFEKT

Die Auswirkung des Helden, sobald er ausgespielt wurde.

EHRE

Dieses Feld zeigt an, wie viel Ehre die Karte wert ist. Bei Spielende gewinnt der Spieler, der die meiste Ehre erlangt hat. Dazu wird die Ehre auf den Karten und die gesammelten Ehre-Steine zusammengezählt.



NAME

Helden sind Kämpfer, die du zur Unterstützung im Kampf, Vigil zu beschützen, anwirbst. Du kannst in jedem Zug beliebig viele Helden ausspielen. Sobald du einen Helden aus deiner Hand ausspielst, wird sein Effekt ausgeführt. Die Karte bleibt bis zum Ende deines Zuges vor dir liegen, dann werden alle Karten auf den Ablagestapel gelegt.

NAME



KOSTEN

Anzahl Runen, die zum Kauf dieser Karte bezahlt werden müssen.

STIMMUNGSTEXT

Jede Fraktion hat ihre eigene Art des Stimmungstextes. Dieser hat keinen Einfluss auf das Spiel.

SET-SYMBOL

Die Farbe des Symbols gibt an, wie häufig die Karte im Spiel enthalten ist.

- Eine Karte
- Zwei Karten
- Drei Karten
- Vier Karten

Konstrukte sind Waffen, magische Gegenstände und fantastische Maschinen, die du zu deiner Unterstützung im Kampf kaufst. Anders als Helden bleiben Konstrukte im Spiel und unterstützen dich stetig in jedem deiner Züge weiter. Du kannst in jedem Zug beliebig viele Konstrukte ausspielen. In jedem Zug, auch in dem Zug, in dem du das Konstrukt ausspielst, kannst du den Effekt des Konstrukts nutzen.

MONSTER & SCHÄTZE

Monster in *Aufstieg von Vigil* sind mysteriöse Kreaturen, die nach einer langen Zeit des Friedens urplötzlich aufgetaucht sind und nun das Land bedrohen.

Monster zu besiegen bringt dir Belohnungen, unter anderem Ehre, die dir zum Sieg verhelfen werden. Wenn du Ehre als Belohnung für das Besiegen von Monstern erhältst, nimmst du die entsprechende Anzahl Ehre-Steine und legst sie vor dir ab.



STÄRKE

Dieses Feld zeigt an, wie viel Stärke du aufbringen musst, um dieses Monster zu besiegen.

BELOHNUNG

Die Belohnung, die du erhältst und/oder Nachteile, die deine Mitspieler erleiden, wenn du das Monster besiegst.



NAME

Schätze sind geheimnisvolle Objekte, die in der ganzen Welt gefunden werden und dir bei deiner Aufgabe helfen können. In *Aufstieg von Vigil* existiert nur eine Art von Schätzen – die Energiesplitter.

EFFEKT

Die Auswirkung des Schatzes, sobald er ausgespielt wurde.

Schätze belegen keinen Platz in der zentralen Auslage. Wird ein Schatz vom zentralen Nachziehstapel auf einen freien Platz in der zentralen Auslage gelegt, werden weitere Karten vom zentralen Nachziehstapel auf den Schatz gelegt, bis eine Karte aufgedeckt wird, die kein Schatz ist. Sobald ein Spieler eine Karte mit darunterliegenden Schätzen kauft oder besiegt, erhält er alle darunterliegenden Schätze. Erhaltene Schätze lassen sich wie Helden verwenden.

Beispiel: Ein Spieler erhält eine Karte aus der zentralen Auslage. Die Karte, die diese ersetzt, ist ein Energiesplitter. Da dieser Energiesplitter ein Schatz ist, deckt der Spieler die nächste Karte vom zentralen Nachziehstapel auf und legt sie auf den Energiesplitter. Derjenige Spieler, der diese Karte kauft oder besiegt, erhält auch den Energiesplitter.

SPIELABLAUF

Allgemeine Regeln

Sobald der Nachziehstapel einer Spielerin leer ist und sie eine Karte nachziehen muss, mischt sie den eigenen Ablagestapel und macht ihn zu ihrem neuen Nachziehstapel. Sobald der zentrale Nachziehstapel leer ist, werden die Karten der Leere gemischt, diese werden dann zum neuen zentralen Nachziehstapel.





In einem Zug ausgespielte Heldenkarten werden am Ende eines Zuges auf den jeweiligen Ablagestapel gelegt. Falls die Spielerin während ihres Zuges ihren Nachziehstapel neu bilden muss, werden ausgespielte Helden nicht mit dem Ablagestapel gemischt, sondern erst am Ende des Zuges auf den neuen Ablagestapel gelegt.



Karten, die Spieler während ihres Zuges kaufen, werden auf den eigenen Ablagestapel gelegt.



Sobald eine Karte die zentrale Auslage verlässt, wird diese sofort durch eine Karte vom zentralen Nachziehstapel ersetzt. Wenn ein Spieler eine Entscheidung treffen muss, liegen immer sechs Karten in der zentralen Auslage.

Manche Karten lösen Effekte aus, sobald sie in die zentrale Auslage gelegt werden. Die Effekte dieser Karten werden sofort ausgeführt. Dies geschieht auch, wenn die zentrale Auslage zu Spielbeginn ausgelegt wird. Diese Karten werden als Schicksalskarten bezeichnet. Der Effekt auf der Karte ist in einem schwarzen Textkasten mit weißer Schrift beschrieben, welcher mit dem Schlagwort **Schicksal** gekennzeichnet ist. Einige Karten widersprechen den allgemeinen Grundregeln. Wenn Kartentexte im Widerspruch zur Regel stehen, haben die Kartentexte Vorrang.




Zugablauf

- 1) Spiele Karten aus deiner Hand aus, um Runen , Stärke , Energie  und Ehre  zu erhalten. Kaufe Helden und Konstrukte, die du für zukünftige Züge auf deinen Ablagestapel legst. Besiege Monster für Belohnungen und Ehre.
- 2) Lege ausgespielte Helden und alle restlichen Handkarten auf deinen Ablagestapel, nachdem du alle Käufe und Kämpfe abgeschlossen hast.
- 3) Ziehe fünf Karten von deinem Nachziehstapel.

Um einen **Helden** aus der Hand auszuspielen, legst du die Karte einfach offen vor dir aus. Du liest anschließend seinen Effekt laut vor und folgst den Anweisungen der Karte. Alle  und  stehen dir bis zum Zugende zur Verfügung, außer du hast diese schon verbraucht.

*Beispiel: **Himmelsraketenndrone** besagt „Erhalte . Erhalte  zusätzlich, falls du ein Konstrukt kontrollierst.“ Falls du kein Konstrukt kontrollierst, erhältst du eine Rune. Falls du zu einem späteren Zeitpunkt in deinem Zug ein Konstrukt ins Spiel bringst, bekommst du keine zusätzliche Rune.*

Konstrukte werden wie Helden ausgespielt, nur dass sie im Spiel bleiben und jeden Zug genutzt werden können. Sollte ein Konstrukt mehrere Effekte haben, kann jeder Effekt einmal pro Zug ausgeführt werden.

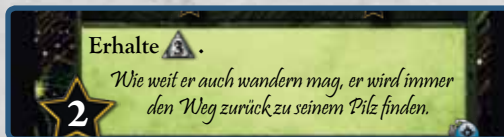
*Beispiel: **Ogo, die Dämonenfalle** besagt „Einmal pro Zug. Erhalte . **Energie** : Einmal pro Zug. Erhalte .“ Du darfst das Konstrukt einsetzen, um Stärke zu erhalten. Du darfst später in deinem Zug den zweiten Effekt einsetzen um Ehre zu erhalten, falls du das geforderte Energielevel erreichst.*

Helden und Konstrukte kaufen

Du benötigst Runen (△), um Helden und Konstrukte zu kaufen. Runen stehen dir durch das Ausspielen von Helden und im Spiel befindliche Konstrukte zur Verfügung. Du kannst beliebig viele Karten in deinem Zug kaufen, sofern dir genügend Runen zur Verfügung stehen. Wenn du wissen möchtest, wie viele Runen du durch eine Karte erhältst, schau einfach in den Textkasten der Karte. Wenn dir eine Karte Runen zur Verfügung stellt, befindet sich im Textkasten ein Runensymbol mit der entsprechenden Anzahl darin.



Der „Steinpilz-Druide“ kostet beim Kauf fünf Runen.



Du erhältst drei Runen, wenn du die Karte ausspielst.

Du kannst jeden Helden und jedes Konstrukt in der zentralen Auslage kaufen, wie auch Mystiker und Schwere Infanterien, die immer zur Verfügung stehen. Wenn du eine Karte in der zentralen Auslage kaufst, lege sie auf deinen Ablagestapel und lege eine neue Karte vom zentralen Nachziehstapel auf ihren Platz.

Monster besiegen

Um ein Monster zu besiegen, benötigst du Stärke (♣). Diese wird dir durch Karten mit Stärke (♣) im Textkasten zur Verfügung gestellt, z.B. Schwere Infanterie. Du kannst in deinem Zug beliebig viele Monster besiegen, sofern dir genügend Stärke zur Verfügung steht.

Die **Stärkepunkte** eines Monsters werden oben rechts auf der Karte angezeigt. Die Stärke ist mit einem Stärkesymbol hinterlegt.

Wenn du ein Monster besiegst, erhältst du dafür **Belohnungen**. Die meisten Belohnungen beinhalten **Ehre**. Wie viel Ehre du erhältst, kannst du der Zahl in dem Ehre-Symbol (★) entnehmen. Sollte ein Monster einen weiteren Effekt als Teil deiner Belohnung beinhalten, wird dieser Effekt sofort ausgeführt (der Effekt kann nicht für spätere Züge aufgespart werden).

Nachdem ein Monster besiegt wurde, wird es in die Leere verbannt und der Platz in der zentralen Auslage aufgefüllt.





Laguentroll
Stärkepunkte.

Schwere
Infanterie Stärke.






Trophäe: Manche Monster haben eine spezielle Form von Belohnung, die als Trophäe bezeichnet wird. Wenn du ein Trophäen-Monster besiegst, erhältst du die Ehre als Teil der Belohnung sofort. Anstatt das Monster in die Leere zu verbannen, legst du es offen vor dir aus. Du kannst es irgendwann in einem deiner Züge verbannen, um den Trophäen-Effekt zu nutzen. Du kannst den Trophäen-Effekt eines Monsters auch in dem Zug nutzen, in dem du es besiegst hast.

*Beispiel: **Schlangensirene** besagt „Belohnung: Erhalte . **Trophäe:** Verbanne diese Karte, um  zu erhalten.“ Wenn du die **Schlangensirene** besiegst, erhältst du sofort eine Ehre und legst die Karte offen vor dir aus. Du darfst die Karte sofort verbannen, um eine Energie zu erhalten oder du wartest auf einen späteren Zug.*

Der **Kultist** liegt immer bereit, um besiegt zu werden. Er wird niemals in die Leere verbannt. Es gibt kein Limit wie oft der Kultist in einem Zug besiegt werden kann.

Einige Monster haben das Schlagwort Energie vor einem Teil ihrer Belohnung. Diesen Teil der Belohnung erhält der Spieler nur, wenn er zu dem Zeitpunkt, in dem er das Monster besiegt, ausreichend viel Energie erhalten hat. Um hierzu näheres zu erfahren, schau in Punkt „Energie“ im Abschnitt „Neu in Aufstieg von Vigil“.

Deinen Zug beenden

Wenn du damit fertig bist, Karten aus deiner Hand auszuspielen, Helden und Konstrukte zu kaufen und Monster zu besiegen, legst du alle Karten, die du noch in deiner Hand hältst, und jeden in diesem Zug ausgespielten Helden auf deinen Ablagestapel. Alle  und alle nicht verbrauchten  und  verfallen.


Anschließend ziehst du fünf neue Karten von deinem Nachziehstapel als neue Handkarten nach. Wenn du nicht mehr genügend Karten in deinem Nachziehstapel haben solltest, um deine Handkarten aufzufüllen, mischst du deinen Ablagestapel. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Der Spieler zu deiner Linken ist nun am Zug.

Spielende

Das Spiel endet, wenn eine bestimmte Anzahl von Ehre erlangt wurde. Die Ehre, die im Spiel verteilt wird, hängt von der Anzahl der Spieler ab.

Zwei Spieler = 60 Ehre
Drei Spieler = 90 Ehre
Vier Spieler = 120 Ehre
Fünf Spieler = 150 Ehre
Sechs Spieler = 180 Ehre

Die passende Anzahl Ehre wird vor Spielbeginn entsprechend der Spieleranzahl neben dem Spielfeld bereitgelegt. Nachdem die letzte Ehre aus dem Vorrat verteilt wurde, endet das Spiel nach der laufenden Runde, also nach dem Spieler rechts vom Startspieler. So ist gewährleistet, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Zügen spielen konnte. Die Spieler können weiterhin Ehre erlangen, auch wenn der Vorrat aufgebraucht ist. Dazu werden überzählige Ehre-Steine bis zum Spielende an die Spieler ausgegeben.

Karten im Spielerdeck bringen ebenfalls Ehre. Der Wert, den eine Karte bringt, befindet sich bei Helden und Konstrukten in der unteren linken Ecke der Karte in einem Ehre-Symbol () (dies gilt für alle Karten in deiner Hand und in deinen Kartenstapeln). Dazu wird die Ehre addiert, die du für das Besiegen von Monstern erhalten hast. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme an Ehre gewinnt das Spiel!

Sollten mehrere Spieler die gleiche Summe Ehre erlangt haben, gewinnt der Spieler, der später ins Spiel eingestiegen ist. So verliert der Startspieler alle Gleichstände, der zweite Spieler verliert gegen den dritten und vierten Spieler, etc.



NEU IN AUFSTIEG VON VIGIL

Schätze



Schätze sind ein neuer Kartentyp in *Aufstieg von Vigil*. Schätze unterscheiden sich insofern von den anderen Karten, als dass sie keinen Platz in der zentralen Auslage verbrauchen. Wird ein Schatz vom zentralen Nachziehstapel auf einen freien Platz in der zentralen Auslage gelegt, werden weitere Karten vom zentralen Nachziehstapel auf den Schatz gelegt, bis eine Karte aufgedeckt wird, die kein Schatz ist. Sobald ein Spieler eine Karte mit darunterliegenden Schätzen kauft oder besiegt, erhält er alle darunterliegenden Schätze. Erhaltene Schätze lassen sich wie Helden verwenden. Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler einen Energiesplitter in seinem Spielerdeck. Diese sind durch den Standardrahmen der Karten gekennzeichnet.



Energie

Energie  ist ein neuer Ressourcentyp in *Aufstieg von Vigil*. Anders als Runen oder Stärke wird Energie nicht ausgegeben. Einige Karten haben einen Aktivierungseffekt, welcher eintritt, wenn ein bestimmter Energielevel erreicht wird, also eine bestimmte Anzahl an . Der Aktivierungseffekt eines Helden, Konstrukts oder einer Monsterbelohnung tritt nur dann ein, wenn ein Spieler in seinem Zug bereits die erforderliche Anzahl Energie oder mehr erhalten hat. Er tritt nicht ein, wenn die erforderliche Energie erst später erlangt wird.



Beispiel: **Dunkelwanderer** besagt „Erhalte . **Energie  : Du darfst eine Karte aus deiner Hand oder deinem Ablagestapel verbannen.“ Wenn du den Dunkelwanderer ausspielst, erhältst du in jedem Fall zwei Stärke. Falls du in deinem Zug einen Energielevel von mindestens eins hattest, bevor du den Dunkelwanderer ausgespielt hast, darfst du eine Karte aus deiner Hand oder deinem Ablagestapel verbannen. Falls du zwei Exemplare des Dunkelwanderers hast, kannst du sogar beide Aktivierungseffekte nutzen, auch wenn du in deinem Zug bislang nur eine Energie erhalten haben solltest. Energie wird nicht ausgegeben. Sie verfällt erst am Ende des Zuges.**




VARIANTEN

Teamspiel

Anzahl der Spieler: 4 oder 6 (in 2er-Teams)

Regeln:

- Legt 30 Ehre pro teilnehmenden Spieler bereit.
- Die Teammitglieder sitzen sich gegenüber.
- Dein Teammitglied wird nicht durch Auswirkungen eines Monsters beeinflusst, das du besiegst (z.B.: Wenn du *Terrus*, *Haruspex der Zwietracht* besiegst, muss dein Teammitglied keine Karte ablegen).
- Du kannst beim Kauf einer Karte eine  mehr ausgeben, um die Karte deinem Teammitglied zu geben, anstatt sie selbst zu nehmen.
- Bei Spielende zählt jedes Team die Ehre beider Teammitgliedern zusammen. Das Team mit der höchsten Gesamtsumme an Ehre gewinnt das Spiel!

Solitär

Anzahl der Spieler: 1

Regeln:

- Lege 50 Ehre bereit.
- Lege die Karten der zentralen Auslage normal aus. Immer wenn eine Karte die zentrale Auslage verlässt, wird die neue Karte links an die ausliegenden Karten angelegt. Die anderen Karten rutschen nach rechts weiter.
- Du beginnst das Spiel. Am Ende jedes Zuges kauft oder besiegt der Kult die beiden Karten der zentralen Auslage, die ganz rechts liegen.
- Alle Helden und Konstrukte, die der Kult erhält, werden zur Seite gelegt. Diese werden bei Spielende genutzt, um die Summe seiner Ehre zu ermitteln.
- Alle so besiegten Monster gehen in die Leere und der Kult erhält die Ehre der Belohnungen. Alle anderen Effekte werden ignoriert.
- Das Spiel läuft solange bis der gesamte Vorrat an Ehre verteilt wurde. Anschließend ermittelst du deine Ehre und stellst sie der Summe der vom Kult erhaltenen Ehre gegenüber. Wenn du mehr Ehre hast als der Kult, gewinnst du das Spiel!

GLOSSAR

Ablegen: Ablegen bedeutet, eine Karte auf den eigenen Ablagestapel zu legen und findet sich meist im Bezug auf Konstrukte.

Ehre ★: Ehre ist der Schlüssel zum Sieg in *Ascension*. Der Spieler, der die meiste Ehre erlangen konnte, gewinnt das Spiel.

Energie ⚡: Energie ist eine Ressource, die zum Nutzen der Aktivierungs-Effekte bestimmter Karten erforderlich ist. Energie wird nicht ausgegeben.

Aktivierung: Aktivierung bedeutet, einen zusätzlichen Effekt zu bewirken, z.B. durch eine bestimmte Menge Energie.

Konstrukte: Konstrukte sind Waffen, magische Gegenstände und fantastische Maschinen, die Spieler kaufen, um sie im Kampf einzusetzen. Nachdem ein Konstrukt aus der Hand ausgespielt wurde, erhält die Spielerin den auf der Karte geschriebenen Effekt in jedem Zug, solange die Karte im Spiel ist.

Monster: Monster sind die Schergen von Deofol, die versuchen, in die Welt durchzubrechen und diese zu zerstören. Monster zu besiegen, bringt Belohnungen, darunter auch Ehre, die benötigt wird, um das Spiel zu gewinnen.

Runen △: Runen sind eine der beiden Hauptressourcen in der Welt von *Ascension*. Mit Runen kaufen die Spieler Helden und Konstrukte, um diese ihren Kartendecks hinzuzufügen.

Schätze: Ein Schatz verbraucht keinen Platz in der zentralen Auslage. Wird ein Schatz vom zentralen Nachziehstapel auf einen freien Platz in der zentralen Auslage gelegt, werden weitere Karten auf den Schatz gelegt, bis eine Karte aufgedeckt wird, die kein Schatz ist. Sobald ein Spieler eine Karte mit darunterliegenden Schätzen kauft oder besiegt, erhält er alle darunterliegenden Schätze.

Stärke 🔪: Stärke ist eine der beiden Hauptressourcen in der Welt von *Ascension*. Stärke wird dazu genutzt, Monster zu besiegen und Belohnungen zu erhalten.

Trophäen: Trophäen sind eine zusätzliche Belohnung, die einige Monster geben. Wenn die Spieler ein Monster mit einer Trophäe besiegen, bekommen sie die Ehre als Belohnung und legen das Monster offen vor sich aus. Es kann sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt verbannt werden, um den Trophäen-Effekt zu nutzen.

Verbannen: Wenn eine Karte verbannt wird, legt man diese Karte in die Leere. Besiegte Monster werden ebenfalls in die Leere verbannt. Mit Karten, die in der Leere liegen, können die Spieler nicht interagieren. Schwache Karten aus den Spieler-Decks zu verbannen erhöht die Chance, stärkere Karten, die während des Spiels gekauft wurden, schneller auf die Hand zu ziehen.

„Immer verfügbare“ Karten und die Karten der Startdecks werden niemals in die Leere verbannt. Die Karten aus den Startdecks werden aus dem Spiel genommen, sollten sie verbannt werden. Die „immer verfügbaren“ Karten werden zurück an ihren Platz im Bereich der „immer verfügbaren“ Karten gelegt.

F.A.Q.

Generelle Regelfragen

Wie funktioniert der Schicksalseffekt von *Omnikron*? Bleiben die zusätzlichen Plätze erhalten, nachdem *Omnikron* die zentrale Auslage verlässt?

Omnikron fügt der zentralen Auslage für jeden unter ihm liegenden Schatz einen zusätzlichen Platz hinzu. Wenn sich zwei Schätze unter *Omnikron* befinden, fügt ihr der zentralen Auslage zwei Karten hinzu. Diese zusätzlichen Karten bleiben liegen, auch wenn *Omnikron* die zentrale Auslage verlässt. Sie werden durch neue Karten vom Nachziehstapel ersetzt, sobald sie besiegt oder gekauft worden sind.

Wie funktioniert der Schicksalseffekt vom *Steinpilz-Druide*, falls der Vorrat an Ehre bereits erschöpft ist? Geht das Spiel weiter oder endet es nach der Runde?

Sobald der Vorrat an Ehre erschöpft ist, endet das Spiel nach der laufenden Runde. Falls zusätzliche Ehre in den Vorrat gelangt, hat dies keine Auswirkung auf diese Regel. Das Spiel endet nach der laufenden Runde.

Was passiert, wenn ich die erforderliche Anzahl Energie für den Aktivierungs-Effekt einer Karte erhalte, die ich früher in meinem Zug gespielt habe?

Aktivierungs-Effekte werden nur dann aktiv, wenn die erforderliche Anzahl Energie bereits erreicht ist, bevor die Karte mit dem Aktivierungs-Effekt ausgespielt wird. Wird die Energie erst später erreicht, tritt der Effekt nicht nachträglich ein. Ein Konstrukt mit einem Aktivierungs-Effekt kann zu einem beliebigen Zeitpunkt des Zuges eingesetzt werden, also auch nachdem der benötigte Energielevel erreicht wurde.

Wie funktioniert *Oziah, Richter von Logos* genau? Kann ich die Reihenfolge meiner Belohnungen wählen? Treten Schicksalseffekte ein, nachdem oder bevor ich meine Belohnungen erhalten habe?

Oziah, Richter von Logos besiegt alle Monster in der zentralen Auslage. Du darfst die Reihenfolge der Belohnungen wählen. Schicksalseffekte aufgedeckter Karten treten erst ein, nachdem du alle Belohnungen erhalten hast.

Was passiert, wenn ein Schatz eine Karte ersetzt, die vom *Wahrheitssuchenden* verbannt wurde, und anschließend der *Geisterhändler* aufgedeckt und auf den Schatz gelegt wird? Tritt der Schicksalseffekt des *Geisterhändlers* ein?

Der Effekt des *Wahrheitssuchenden* beansprucht den Schatz für den *Wahrheitssuchenden*, bevor die nächste Karte aufgedeckt wird. Der Schicksalseffekt des *Geisterhändlers* kann somit nicht eintreten, es sei denn, ein weiterer Schatz wird aufgedeckt.

Bekomme ich zusätzliche Ehre, wenn ich Energie erhalte, nachdem ich *Leotan, Sternenrufer* gespielt habe?

Nein. Für *Leotan, Sternenrufer* zählt nur die Energie, die du zum Zeitpunkt des Ausspielens der Karte bereits erhalten hast.

FAQ

Reihenfolge

Wenn mehrere Effekte „sofort“ ausgeführt werden sollen, in welcher Reihenfolge geschehen diese dann?

Die Effekte werden folgendermaßen ausgeführt:

- Eine Karte, die aus der zentralen Auslage gekauft wird, legst du auf deinen Ablagestapel. Eine Karte, die besiegt wurde, legst du in die Leere.
- Fülle den Platz in der zentralen Auslage mit Karten vom zentralen Nachziehstapel auf, bis wieder sechs Karten dort liegen.
- Erhalte die Belohnung von besiegten Monstern.
- Führe alle Effekte aus, die durch das Besiegen oder das Kaufen von Karten aus der zentralen Auslage ausgelöst wurden.

Verbannen

Wenn ich eine Karte aus meiner Hand verbanne, darf ich den Effekt trotzdem nutzen?

Nein. Du nutzt den Effekt der Karte in dem Moment, in dem du sie ausspielst. Sobald du eine Karte ausgespielt hast, gilt sie nicht mehr als „in deiner Hand“.

Wo lege ich „immer verfügbare“ und „Startdeck“-Karten ab, wenn ich sie aus meiner Hand verbanne?

„Immer verfügbare“ Karten (*Mystiker*, *Schwere Infanterie* und *Kultist*) werden zurück auf die „immer verfügbaren“ Karten auf dem Spielplan gelegt. Wenn du Karten aus deinem Startdeck verbannst, nimm diese Karten aus dem Spiel. Diese Karten werden nicht in die Leere gelegt.

Hast du Fragen zu *Ascension*-Strategien und dem Spielablauf? Fragst du dich was passiert, wenn du *Aufstieg von Vigil* mit anderen Karten und Erweiterungen kombinierst?

Diese und andere Dinge findest du in den F.A.Q. unter www.AscensionGame.com/FAQ

MITWIRKENDE

Leitung *Ascension*TM – Spielmechanik:

Justin Gary

Leitung *Aufstieg von Vigil*TM – Spielmechanik:

Justin Gary

Leitung Spielentwicklung:

John Fiorillo

Weitere Spielentwicklung und Spielmechanik:

Gary Arant, Brian Kibler, Jeff Liu, Patrick Sullivan

Webseite und Marketing:

Ryan O'Connor

Leitung Grafikdesign:

Ryan O'Connor

Leitung IT-Entwicklung:

Justin Gary

IT-Entwicklungsteam:

Eric Tice, Brian Kibler, Ryan O'Connor

Stimmungstexte:

Eric Tice, Brian Kibler

Leitung Projektmanagement:

Ian Estrin

Regeln:

Justin Gary, Brian Kibler, Ryan O'Connor

Karten-Illustrationen:

Eric Sabee

Deutsche Bearbeitung und Übersetzung:

Sebastian Marwecki, Carol Rapp, Daniel Stanke



ASCENSION™

AUFSTIEG ▲ VON ▲ VIGIL



www.marabunta-games.com

Marabunta ist eine Marke von Asmodee



www.ascensiongame.com