

TASH-KALAR

AUSFÜHRLICHE REGEL

Tash-Kalar ist die jahrhundertealte magische Kampfkunst, die in Arenen in allen Teilen der bekannten Welt praktiziert wird.

Tash-Kalar ist gleichzeitig auch der Name der ältesten und berühmtesten dieser Arenen – der Ort, an dem alles begann.

Und Tash-Kalar ist ein spannendes Brettspiel, das die Spieler vor dieselben taktischen Herausforderungen stellt, die auch Kampfmagier zu meistern versuchen.

Das Spiel kann mit 2, 3 oder 4 Spielern, einzeln oder in Teams, gespielt werden. Egal, ob ihr die Erhabene Form, ein Duell oder eine Schlacht spielt, die Grundregeln sind immer die gleichen. Die Spieler erschaffen magische Steine und bilden mit ihnen bestimmte Figuren, um fantastische Wesen zu beschwören. Diese Wesen können sich durch die Arena bewegen, die Figuren der Gegner stören und neue Figuren bilden, mit denen wiederum andere Wesen beschworen werden können. Jede Spielart von Tash-Kalar hat ihre eigenen Punktwertungen und Siegbedingungen.

HINWEISE ZU DEN REGELN

Diese ausführliche Regel ist dazu gedacht, das Spiel zu lernen. Sie gliedert sich in 3 Hauptkapitel:

- × In der **EINFÜHRUNG** stellt ein ehrwürdiger Meister das Spiel vor. Hier könnt ihr euch mit dem Spielmaterial vertraut machen.
- × Das Kapitel **DAS SPIEL** führt euch durch eure erste Partie. Ihr könnt es lesen und währenddessen mitspielen.

× In den **FORMEN VON TASH-KALAR** werden die verschiedenen Spielarten vorgestellt. Das Kapitel solltet ihr erst nach eurer ersten Partie lesen.

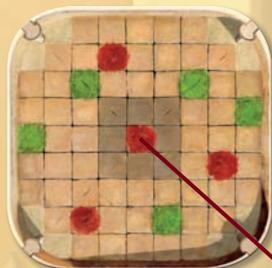
Außerdem gibt es noch die **KURZREGEL** auf einem separaten doppelseitigen Blatt. Dieses Blatt ist aber mehr als nur eine Zusammenfassung. Es enthält tatsächlich sämtliche Regeln für alle Formen des Spiels sowie ein Glossar für die Karten. Wenn während des Spiels eine Frage aufkommt, könnt ihr in der Kurzregel schnell nachschlagen.

EINFÜHRUNG



So, mein kleiner Zauberlehrling. Herzlich willkommen in Tash-Kalar, der Arena, in der alles begann. Du hast bestimmt schon Kämpfe in kleinen Arenen in deiner Heimatgegend gesehen, aber solange du so etwas noch nicht hier gesehen hast, kennst du Tash-Kalar nicht.

VERWENDET DIESE SEITE FÜR DIE ERHABENE FORM SOWIE FÜR DIE ERSTE PARTIE



Die Erhabene Form von Tash-Kalar ist ein strategisches Positionsspiel. Dies ist die ursprüngliche Form, und sie hat sich in den zahllosen Wettkämpfen der Jahrhunderte bewährt.

EINIGE KARTEN BEZIEHEN SICH AUF ROTE ODER GRÜNE FELDER.



Leben und Tod, Entstehung und Vernichtung – ein Beschwörer in der Arena von Tash-Kalar muss diese zwei gegensätzlichen Kräfte beherrschen.



In Vernichtungsspielen geht es um die schlichte Zerstörung gegnerischer Steine. Diese Form mag ursprünglicher wirken als die Erhabene Form, doch wurde sie erst später erfunden. Kaiser Trago wollte das Spiel zugänglicher für die Massen gestalten. Ein Vernichtungsspiel ist ein wildes Spektakel, aber lass dich nicht täuschen: Auch in einem Vernichtungsspiel braucht es Gerissenheit und Finesse.

DIE VIER SCHULEN



Bestimmt hast du schon genug Kämpfe gesehen, um die verschiedenen Schulen zu erkennen.

HIGHLAND-SCHULE



SYLVANER-SCHULE



SÜDLICHE IMPERIALE SCHULE



NÖRDLICHE IMPERIALE SCHULE

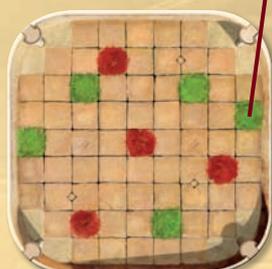


Die erste Partie solltet ihr mit 2 Spielern spielen. Jeder Spieler nimmt sich einen der beiden Imperialen Stapel.



Traditionell beginnen wir mit dem Studium der Imperialen Schulen. Sie sehen identisch aus? Nun, das stimmt. Die beiden Schulen haben über die Jahrhunderte fleißig voneinander abgekupfert, sodass sie inzwischen dieselben Techniken verwenden. Es sind nämlich wirksame Techniken. Du solltest sie dir einprägen.

VERWENDET DIESE SEITE FÜR EIN DUELL ODER EINE SCHLACHT.



DIE STEINE

JEDER SPIELER NIMMT SICH ALLE STEINE IN DER FARBE SEINER KARTEN.



Diese Steine bestehen aus Kalarit, dem Stein aus konzentrierter magischer Energie. Da du dir herausgenommen hast, mich um Rat zu fragen, nehme ich an, du weißt bereits, wie man diese Steine erschafft, wie man sie formt und wie man sie mit der flüchtigen Essenz legendärer Wesen erfüllt. Eines Tages verstehst du es vielleicht sogar.

Ihr legt Steine in die Arena, um mit ihnen Figuren zur Beschwörung von Wesen zu bilden.

17 REKRUTEN/HELDEN (DOPPELSEITIG)



DIE WESEN

Betrachte dieses Gemälde eines Infanteriehauptmanns des Südlichen Imperiums. Kannst du das Schwert in seiner Hand fühlen? Kannst du seine Entschlossenheit, seine Soldaten zum Sieg zu führen, spüren? Wenn du einen Kalaritstein formst, genügt es nicht, ein Abbild zu erschaffen. Du musst tief in die Urgestalt des Wesens eintauchen, um es in den Stein zu beschwören. Gemälde wie dieses sollen dir eine Hilfe sein.

UM EIN WESEN ZU BESCHWÖREN, MÜSSEN DEINE STEINE AUF DEM SPIELPLAN EINE BESTIMMTE FIGUR BILDEN.

AUF DEM WEISS UMRANDETEN FELD ERSCHEINT DAS WESEN.

WERT DES WESENS. WENN DU DAS WESEN BESCHWÖRST, LEGST DU EINEN STEIN DIESES WERTES IN DIE ARENA.

NACH DER BESCHWÖRUNG FÜHRST DU DEN EFFEKT DES WESENS AUS.

Du darfst bis zu 2 Kampfaktionen mit eigenen Steinen ausführen (nicht mit dem Infanteriehauptmann).

Eine interessante Frage, mein Zauberlehrling. Nein, ich glaube nicht, dass das in den Kalarit gebannte Wesen eine Seele ist. Ich vermute eher, dass es die psycho-magische Essenz aller Wesen ist, die das Gemälde darstellt. Was auch immer es ist, es verflüchtigt sich innerhalb von Sekunden.

Nachdem du den Effekt des Wesens ausgeführt hast, wird es zum bewegungslosen Stein, der wiederum Teil anderer Figuren werden kann.

DIE LEGENDEN

ALLE SPIELER TEILEN SICH DEN LEGENDENSTAPEL.



Die Figuren zur Beschwörung von Legenden sind komplex. Und soweit ich weiß hat seit hundert Jahren noch niemand eine neue legendäre Figur entdeckt. Die vier Schulen entwickeln sich weiter, doch die meisten legendären Techniken sind seit der Geburt von Tash-Kalar unverändert geblieben. Sie gehören keiner Schule an.

In eurer ersten Partie benutzt ihr diese Karten aber noch nicht.

DIE LEUCHTFEUER

Hast du schon einmal gesehen, was ein Titan anrichten kann? Jedem Kampfmagier können im Handumdrehen selbst die besten Pläne durchkreuzt werden. Meister werden diejenigen, die wissen, wie man eine Katastrophe in einen Sieg verwandelt.

Wie? Mithilfe besonderer magischer Techniken, den sogenannten Leuchtfleuern.

ALLE SPIELER TEILEN SICH DEN LEUCHTFEUERSTAPEL.



Weißt du, Kalarit möchte im Gleichgewicht bleiben. Wenn in der Arena die Farbe deines Gegners dominiert, wird es leicht, seine Stärke gegen ihn zu nutzen. Lerne diese Techniken gut! Selbst wenn deine Figuren in Stücke gerissen werden, bedeutet das noch nicht den Untergang.

Spieler eine dieser Karten, wenn die Steine des Gegners in der Arena überhandnehmen.

DIE ZIELE

Ich sehe, dein Blick wandert zur Imperialen Loge, wo die Herren der Arena sitzen. Die Ziele, die sie den Beschwörern setzen, werden auf Bannern angezeigt, auf dass alle sehen, wie gut die Kämpfer sich schlagen.



Diese Karten geben an, wie ihr Punkte erzielen könnt. Sie werden in der Erhabenen Form des Spiels verwendet. In eurer ersten Partie verwendet ihr nur einfache Ziele.

DIESE BEIDEN LEISTEN WERDEN ZUM ZIELTABLEAU ZUSAMMENSETZT, DAS IN DER ERHABENEN FORM VERWENDET WIRD. BENUTZT SIE FÜR EURE ERSTE PARTIE.



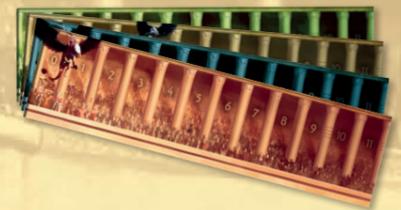
DIE PUNKTEZÄHLEISTEN

In einem Vernichtungsspiel sind es jedoch die Zuschauer, denen du etwas bieten musst. Und was sie sehen wollen, ist Tod, Zerstörung und legendäre Wesen. Wie schon Kaiser Trago sagte: „Brot und Spiele und Drachen“

AUS DIESEN BEIDEN LEISTEN SETZT IHR DIE PUNKTEZÄHLEISTE FÜR EIN DUELLE ZUSAMMEN.



IN EINER SCHLACHT HAT JEDER SPIELER SEINE EIGENE ZÄHLEISTE.



Und jetzt, da wir uns dem Ende unserer Tour durch Tash-Kalar nähern, lass mich sehen, was du kannst. Lasse dort, auf dem zentralen Feld einen Rekruten aus Kalarit entstehen. ... Hm. Nicht schlecht. Du hast Talent, mein Jüngling. Der Kalarit ist natürlich nicht stabil genug, einen ganzen Kampf zu überstehen, aber du hast Potenzial. Das muss ich sagen. Lass mich dir einen Rat geben: Geh zurück nach Hause. Entwickle dein Talent. Übe jeden Tag, bis dir die Erschaffung von Kalarit so natürlich wie das Atmen vorkommt. Wir werden uns in Abständen wiedersehen, damit ich deinen Fortschritt begutachten und entscheiden kann, wann du bereit bist für die nächste Lektion. Einverstanden? Gut. Wir treffen uns hier an dieser Stelle alle drei Jahre wieder. Lebe wohl!

Hier verlassen wir den weisen Meister und seinen jungen Hoffnungsträger. Zum Glück müsst ihr nicht die Struktur von Kalarit und die psycho-magische Essenz fantastischer Wesen studieren. Ihr müsst nicht zu einer weit entfernten Arena pilgern. Mit diesen Spielplänen, Steinen und Karten könnt ihr Tash-Kalar hier und jetzt lernen.

DAS SPIEL

In diesem Kapitel werden die Grundregeln von Tash-Kalar erklärt. Ihr könnt eure erste Partie spielen, während ihr das Kapitel lest.

Wir haben einige Regeln vereinfacht, damit eure erste Partie etwas zügiger abläuft. Wenn ihr direkt mit den vollständigen Regeln spielen wollt, findet ihr sie in den separaten „Kurzregeln“. Wir empfehlen allerdings, zuerst dieses Kapitel zu lesen, weil hier die Regeln anhand von Beispielen erklärt werden. Wir stellen Tash-Kalar hier als SPIEL FÜR 2 SPIELER vor, es kann aber auch zu dritt oder zu viert gespielt werden. Wenn ihr eure erste Partie mit mehr als 2 Spielern spielen wollt, müsst ihr auch die Regeln für Teams und für Schlachten lesen. Die unterschiedlichen Spielarten werden im folgenden Kapitel („Die Formen von Tash-Kalar“) erklärt.

Hinweis des Autors: Tash-Kalar ist ein Spiel mit einfachen Regeln, bietet aber vielfältige Möglichkeiten und Kombinationen. Diese Vielfalt kann Partien etwas in die Länge ziehen, wenn die Spieler die Regeln gerade erst lernen und die Karten noch nicht kennen. Für Demos auf Messen hatten wir also eine vereinfachte Version entwickelt. Als wir sahen, wie viel Spaß neue Spieler an dieser Version hatten, entschlossen wir uns, sie in das Spiel aufzunehmen. Das vollständige Spiel bietet größere Tiefe und Abwechslung, aber diese Regeln ermöglichen den leichtesten und schnellsten Einstieg.

VORBEREITUNG FÜR DIE ERSTE PARTIE

Die Arena
Legt den Spielplan mit dieser Seite nach oben auf den Tisch. Das ist die Arena.

Gemeinsamer Stapel
Mischt die Leuchtfleuerkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Ziele
Baut das Zieltableau aus diesen beiden Leisten zusammen. Nehmt für eure erste Partie alle Karten mit diesem Symbol aus dem Stapel: . Legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die restlichen Zielkarten und legt 3 wie gezeigt offen auf das Zieltableau. Für eure erste Partie empfehlen wir, dass die ersten 3 Ziele 1- und 2-Punkt-Ziele sind. (Die Punktwerte stehen rechts unten auf den Karten.) Die ersten drei Zielkarten sollten links oben auch verschiedene Symbole haben. Diese drei Ziele sind die AKTUELLEN ZIELE. Mischt die restlichen Zielkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das Zieltableau. Dreht die oberste Karte um und legt sie offen auf den Stapel. Das ist das NÄCHSTE ZIEL, das aktuell wird, nachdem eines der aktuellen erreicht wurde.

Die Stapel der Spieler
In der ersten Partie nimmt sich ein Spieler das Nördliche Imperium (blaue Karten) und der andere das Südliche Imperium (rote Karten). (Die beiden Imperialen Stapel sind identisch. Die Stapel der Sylvaner und der Highlander beinhalten andere Karten. In späteren Partien könnt ihr die verschiedenen Schulen gegeneinander antreten lassen oder ein symmetrisches Spiel mit gleichen Stapeln spielen.)

Die Steine
Jeder Spieler nimmt sich die Steine einer Farbe. Ihr braucht dabei nur die Steine, die auf der einen Seite und auf der anderen Seite haben. Die 3 Steine mit dem -Symbol könnt ihr zurück in die Schachtel legen.

Ablagestapel
Jeder Stapel hat seinen eigenen Ablagestapel.

SPIELABLAUF

Ihr seid abwechselnd am Zug. Der STARTSPIELER hat in seinem ERSTEN ZUG nur 1 AKTION. Für den Rest des Spiels hat jeder Spieler 2 AKTIONEN PRO ZUG. Mit einer Aktion könnt ihr entweder einen Stein in die Arena legen oder mit den Steinen in der Arena ein Wesen beschwören.

Einen Stein legen

Zu Beginn des Spiels hat kein Spieler Steine in der Arena, der Startspieler beginnt das Spiel also, indem er einen Stein in die Arena legt. Er kann ihn auf ein beliebiges Feld legen. Er muss mit der -Seite nach oben gelegt werden. Wenn diese Seite nach oben zeigt, ist der Stein ein Rekrut.

Danach hat jeder Spieler 2 Aktionen pro Zug, der zweite Spieler kann also 2 Rekruten in die Arena legen. Die einzige Einschränkung ist, dass jeder Stein auf ein leeres Feld gelegt werden muss.

Ihr solltet versuchen, eure Steine beisammen zu halten. Denn ihr versucht ja, mit ihnen bestimmte Figuren zu legen, um Wesen zu beschwören.

Ein Wesen beschwören



Jede Karte in deinem Stapel stellt ein Wesen dar, das du beschwören kannst. WENN DEINE STEINE IN DER ARENA DIE AUF DER KARTE GEZEIGTE FIGUR BILDEN, KANNST DU ALS AKTION DIESES WESEN BESCHWÖREN.

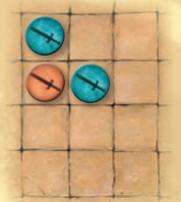
Nehmen wir an, du hast die Schwertmeisterin auf der Hand. Ihre Figur zu bilden, ist leicht. Einfach zwei Felder in einer Reihe oder Spalte mit einem Feld dazwischen.

(Die 4 roten Felder in den Ecken der Figur stellen den Effekt der Karte dar. Sie sind zur Beschwörung nicht nötig.)

Nehmen wir an, du bist der Startspieler. In deinem ersten Zug legst du 1 Stein:



Dann ist dein Gegner am Zug. Er legt 2 Steine:



Jetzt bist du wieder dran. Mit deiner ersten Aktion legst du einen Stein hierhin:



Jetzt hast du die Figur auf der Karte der Schwertmeisterin gebildet. Mit deiner zweiten Aktion kannst du die Schwertmeisterin beschwören.

Sieh dir das Symbol links oben auf der Karte an: Das ist der Wert der Schwertmeisterin. Jetzt sieh dir das weiß umrandete Feld in der Figur an: Auf diesem Feld wird sie in der Arena erscheinen. WENN DU EIN WESEN BESCHWÖRST, LEGST DU EINEN STEIN AUF DAS FELD, DAS DEM WEISS UMRANDETEN FELD IN DER FIGUR AUF DER KARTE ENTSPRICHT. Die Schwertmeisterin ist ein Rekrut.

Natürlich hättest du mit deiner zweiten Aktion auch ohne die Karte einfach einen Rekruten auf das Feld legen können. Aber du hast die Schwertmeisterin nicht beschworen, um bloß einen Stein in die Arena zu bringen. JEDES WESEN HAT EINEN EFFEKT, DER AUSGEFÜHRT WIRD, SOBALD ES BESCHWOREN WIRD.

Mit dem Effekt der Schwertmeisterin kannst du einen gegnerischen Rekruten zerstören, der diagonal an die Schwertmeisterin angrenzt (also auf einem der rot markierten Felder auf der Karte). Dein Gegner hat einen Rekruten auf einem solchen Feld. Du nimmst ihn also aus der Arena (und gibst ihn deinem Gegner zurück). Der Effekt der Schwertmeisterin besagt auch, dass sie aufgewertet wird, nachdem sie mit ihrem Effekt einen Rekruten zerstört hat. Drehe ihren Stein um, sodass jetzt das -Symbol zu sehen ist. Jetzt hast du einen Helden in der Arena.



(Achte genau darauf, welche Teile eines Effekts optional und welche obligatorisch sind. Der Effekt der Schwertmeisterin beginnt mit: „Du darfst...“. Du kannst also wählen, ob du einen Stein zerstören möchtest oder nicht. Wenn du es allerdings tust, musst du die Schwertmeisterin aufwerten.)

Das war ein recht erfolgreicher Zug, aber du könntest es noch cleverer anstellen. EIN WESEN KANN AUF EINEM FELD BESCHWOREN WERDEN, AUF DEM EIN GLEICH- ODER GERINGERWERTIGER STEIN LIEGT UND IHN DAMIT ZERSTÖREN.

Du hättest mit der ersten Aktion also den Stein so legen können, dass der gegnerische Stein auf dem weiß umrandeten Feld ist. Dann hätte die Schwertmeisterin ihn bei ihrer Beschwörung direkt zerstört. Wohl gemerkt bei ihrer Beschwörung, nicht mit ihrem Effekt.

Als nächstes kannst du ihren Effekt anwenden und den anderen gegnerischen Stein zerstören. Falls du das tust, musst du die Schwertmeisterin aufwerten:



Sehen wir uns ein paar andere Beispiele an:

In diesem Fall kannst du die Schwertmeisterin nicht beschwören, denn der gegnerische Stein zwischen deinen ist ein Held, also höherwertig.



Du darfst beim Beschwören auch eigene Steine zerstören. In diesem Fall kannst du die Schwertmeisterin beschwören. Dadurch würdest du deinen Stein in der Mitte zerstören. Danach kannst du den Effekt der Schwertmeisterin ausführen.



Steine in der abgebildeten Figur können in der Arena auch höherwertig sein. In diesem Fall hast du die nötigen Steine für die abgebildete Figur und kannst die Schwertmeisterin beschwören. Ihren Effekt kannst du allerdings nicht ausführen, denn sie kann nur Rekruten zerstören, keine Helden.



Dies ist auch eine Situation, in der du die Schwertmeisterin zwar beschwören, aber ihren Effekt nicht ausführen kannst. Auch wenn du deinen eigenen diagonal angrenzenden Stein gerne zerstören würdest, darfst du es nicht, da die Karte ausdrücklich von gegnerischen Steinen spricht.



(Lest euch die Effekte immer sorgfältig durch. Wenn auf der Karte stünde: „Du darfst 1 Rekruten auf einem diagonal an die Schwertmeisterin angrenzenden Feld zerstören.“, dann dürftest du auch deinen eigenen Stein zerstören. Und wenn auf der Karte stünde: „Zerstöre 1 Rekruten auf einem diagonal an die Schwertmeisterin angrenzenden Feld.“, dann müsstest du deinen Stein zerstören.)

Nach dem Effekt des Wesens

Wenn du den Effekt des Wesens ausgeführt hast, legst du die Karte auf deinen Ablagestapel. Ab jetzt ist der neue Stein auf dem Feld NICHT MEHR DIESES WESEN. Es ist einfach einer deiner Steine. Steine können Rekruten, Helden oder Legenden sein, aber sie „merken sich nicht“, ob sie beschworen oder einfach gelegt wurden. Wenn der Effekt einer Karte also ausgeführt wurde, musst du dir nicht merken, welche Steine zu der Karte gehörten.

Wenn du Wesen beschworen hast, ziehst du am Ende deines Zuges Karten nach, bis du wieder 3 auf der Hand hast.

(Selbst im letzten Beispiel, in dem du den Effekt der Schwertmeisterin nicht anwenden konntest, war ihre Beschwörung nicht ganz sinnlos: Am Ende deines Zuges ziehst du eine neue Karte.)

Mehr Beispiele



Eine Möglichkeit, einen Helden in die Arena zu bringen, haben wir schon gesehen, und zwar indem ein Rekrut durch einen Effekt aufgewertet wird. Eine andere Möglichkeit ist es, einen Helden direkt zu beschwören (mit einer Karte, die das -Symbol in der linken oberen Ecke hat).

Sehen wir uns den Ritter an. Für seine Figur brauchst du 4 Steine in der Arena. Sie müssen eine Art L bilden, aber alle Ausrichtungen und sogar Spiegelungen der Figur sind gültig.

In jeder dieser Situationen kannst du den Ritter auf dem weiß umrandeten Feld beschwören.



Das letzte Beispiel zeigt, dass Felder, die auf der Karte leer sind, in der Arena nicht unbedingt leer sein müssen. Hauptsache ist, dass die nötigen eigenen Steine in der Arena die auf der Karte gezeigte Figur bilden. Und denk' daran, dass die Steine in der Arena auch höherwertig als nötig sein können.

Vergiss auch nicht, dass ein Wesen auf einem Feld beschworen werden kann, auf dem ein gleich- oder geringerwertiger Stein liegt. Deshalb kannst du in diesen Beispielen den Ritter auf einem Feld beschwören, auf dem ein Rekrut oder ein Held liegt. Der Stein wird dadurch zerstört, und du legst einen neuen eigenen Stein mit dem -Symbol nach oben auf das Feld.



Eigene Steine zu zerstören ist nicht nur möglich, sondern manchmal auch nötig. Sehen wir uns die Kanone an. Um sie zu beschwören, musst du einen eigenen Rekruten oder Helden auf dem weiß umrandeten Feld haben – also auf dem Feld, auf dem die Kanone beschworen wird.

(Hinweis: Wenn du im Spiel mit den vollständigen Regeln eine Legende auf dem weiß umrandeten Feld hättest, hättest du zwar die nötige Figur in der Arena, du könntest die Kanone aber trotzdem nicht beschwören, da ein Wesen nicht über ein höherwertiges Wesen beschworen werden kann.)

Diese Abbildung zeigt 3 Felder, auf denen die Kanone beschworen werden könnte. In jedem Fall würde der entsprechende Stein durch einen neuen Helden deiner Farbe ersetzt, und danach könntest du den Effekt der Kanone ausführen.

(Auch hier wieder: Auf der Karte steht „Du darfst 1 der gezeigten Richtungen wählen...“. Wenn du keine Richtung wählst, kannst du auch keine Steine „in dieser Richtung“ zerstören. Mit anderen Worten: Du brauchst den Effekt der Kanone nicht auszuführen. Wenn du allerdings eine Richtung wählst, musst du alle Rekruten in dieser Richtung zerstören, auch die eigenen.)

Bewegungen und Sprünge

Du kannst Steine in der Arena nicht einfach so bewegen. DU KANNST STEINE IN DER ARENA NUR BEWEGEN, WENN DU EINE KARTE SPIELST, DIE ES DIR ERLAUBT.

Eine Bewegung endet immer auf einem der 8 ANGRENZENDEN FELDER des Steins. Jedes Feld hat 4 WAAGERECHT bzw. SENKRECHT angrenzende Felder und 4 DIAGONAL angrenzende Felder.

Es gibt zwei Arten von Bewegungen: Standardbewegungen und Kampfbewegungen.

EINE STANDARDBEWEGUNG IST EINE BEWEGUNG AUF EIN LEERES FELD ODER AUF EIN FELD MIT EINEM GERINGERWERTIGEN STEIN. Eine Bewegung auf ein besetztes Feld zerstört den dort liegenden Stein. (Der höherwertige Stein macht ihn einfach platt.) Mit einer Bewegung kannst du eigene und gegnerische Steine zerstören.

Diese Abbildung zeigt die möglichen Standardbewegungen für 2 Steine. Helden können Standardbewegungen auf leere Felder oder auf Felder mit einem Rekruten ausführen.



Rekruten können Standardbewegungen nur auf leere Felder ausführen. Denn es gibt keinen geringerwertigen Stein, den ein Rekrut plattmachen könnte.

EINE KAMPFBEWEGUNG IST EINE BEWEGUNG AUF EIN LEERES FELD ODER AUF EIN FELD MIT EINEM GLEICH- ODER GERINGERWERTIGEN STEIN. Eine Kampfbewegung ist demnach eine Standardbewegung mit der zusätzlichen Option, ein Feld mit einem gleichwertigen Stein zu betreten. Helden können mit Kampfbewegungen jedes ihrer angrenzenden Felder betreten – außer dort liegt eine Legende. Rekruten können Kampfbewegungen auf leere Felder oder auf Felder mit anderen Rekruten ausführen.



Es können nie zwei Steine auf demselben Feld liegen. Mit einer Bewegung (Standard oder Kampf) auf ein besetztes Feld wird der dort liegende Stein zerstört. Mit einer Bewegung kannst du eigene und gegnerische Steine zerstören. Wie immer nimmt der Spieler, dessen Stein zerstört wurde, ihn zurück in seinen Vorrat.

Kann ein Stein mehrere Bewegungen ausführen, führst du jede einzeln durch und zerstörst Steine auf allen Feldern, durch die sich der Stein bewegt.

Einige Karten schränken die Arten der Bewegungen weiter ein. Der Ritter zum Beispiel darf Kampfbewegungen ausführen, aber keine Rekruten zerstören. Er darf sich also nur auf leere Felder oder auf Felder mit Helden (eigene oder gegnerische) bewegen.

EIN SPRUNG FUNKTIONIERT WIE EINE BEWEGUNG, MUSS ABER NICHT AUF ANGRENZENDE FELDER AUSGEFÜHRT WERDEN. Für einen Standardsprung nimmst du also den Stein und legst ihn auf irgendein leeres Feld oder ein Feld mit einem geringerwertigen Stein. Ein Kampfsprung kann auf irgendeinem Feld enden, außer dort liegt ein höherwertiger Stein. Wie bei Bewegungen werden durch Sprünge die Steine auf den Zielfeldern zerstört. (Steine dazwischen werden aber nicht zerstört, denn der springende Stein hat sich nicht durch diese Felder hindurch bewegt.)

Wie Bewegungen können auch Sprünge durch Kartentext eingeschränkt werden.

Diese und andere Effekte werden in der Kurzregel erklärt.

Ein Leuchtfener zünden



Jeder Spieler hat eine Leuchtfenerkarte auf der Hand. Diese Karte stellt magische Energie dar, die aus gegnerischen Steinen gewonnen werden kann. Wenn dein Gegner deutlich mehr Steine in der Arena hat, erhältst du so Möglichkeiten, die du sonst nicht hättest.

Jede Leuchtfenerkarte hat zwei Effekte. DU KANNST EIN LEUCHTFENER ZÜNDEN, WENN DU MINDESTENS EINE DER BEIDEN BEDINGUNGEN ERFÜLLST.

Die OBERE BEDINGUNG erfüllst du, wenn dein Gegner mindestens eine bestimmte Anzahl (die Zahl auf der Karte) aufgewertete Steine mehr in der Arena hat als du. (Legenden und Helden gelten als aufgewertete Steine. In eurer ersten Partie sind das natürlich nur Helden, da ihr ohne Legenden spielt.) Wenn dein Gegner zum Beispiel 4 Helden mehr in der Arena hat als du, kannst du die hier abgebildete Karte spielen.

Die UNTERE BEDINGUNG erfüllst du, wenn dein Gegner mindestens eine bestimmte Anzahl (die Zahl auf der Karte) Steine mehr in der Arena hat als du (egal, welcher Sorte). Die abgebildete Karte kannst du also spielen, wenn dein Gegner insgesamt mindestens 5 Steine mehr in der Arena hat als du.

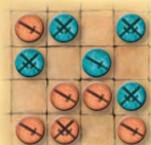
Jede Bedingung hat ihren eigenen Effekt. Erfüllst du die obere Bedingung, kannst du die Karte spielen, um den oberen Effekt zu nutzen. Erfüllst du die untere Bedingung, kannst du die Karte spielen, um den unteren Effekt zu nutzen. Erfüllst du beide Bedingungen, kannst du die Karte spielen, um beide Effekte zu nutzen: zuerst den oberen, dann den unteren. (Es ist egal, wenn der obere Effekt die Anzahl der Steine in der Arena verändert. Beide Bedingungen werden geprüft, bevor der obere Effekt ausgeführt wird.) WENN DU KEINE DER BEDINGUNGEN ERFÜLLST, KANNST DU DIESES LEUCHTFENER NICHT ZÜNDEN.

EIN LEUCHTFENER ZÜNDEN IST KEINE AKTION. Du kannst ein Leuchtfener VOR ODER NACH EINER BELIEBIGEN AKTION zünden, aber nicht während du eine Aktion ausführst. Du spielst die Karte, führst einen oder beide Effekte aus und legst die Karte dann auf den Leuchtfenerablagestapel. Am Ende deines Zuges ziehst du eine neue Leuchtfenerkarte. (Am Anfang jedes Zuges hast du also 1 Leuchtfenerkarte auf der Hand, und du kannst nie mehr als 1 pro Zug zünden.)

Betrachten wir ein Beispiel:



Blau hat 2 aufgewertete Steine mehr als Rot und auch insgesamt 2 Steine mehr. ROT ERFÜLLT KEINE DER BEDINGUNGEN und kann dieses Leuchtfeuer im Moment nicht zünden.



Hier hat Blau 3 aufgewertete Steine mehr als Rot. ROT ERFÜLLT DIE OBERE BEDINGUNG. Rot kann dieses Leuchtfeuer zünden, um 1 Rekrut auf ein leeres Feld zu legen. Das kostet Rot keine Aktion.



Blau hat 8 Steine mehr als Rot: ROT ERFÜLLT DIE UNTERE BEDINGUNG. Rot kann dieses Leuchtfeuer zünden, um 1 Kampfbewegung oder 2 Standardbewegungen auszuführen. Das kostet Rot keine Aktion.



Blau hat 4 aufgewertete Steine mehr als Rot und auch insgesamt 4 Steine mehr. ROT ERFÜLLT BEIDE BEDINGUNGEN. Rot kann dieses Leuchtfeuer zünden und beide Effekte nutzen. Zuerst legt Rot einen Rekruten auf ein leeres Feld. Danach darf Rot 1 Kampfbewegung oder 2 Standardbewegungen ausführen. Das kostet Rot, wie immer, keine Aktion.

(Die Reihenfolge ist wichtig: Im letzten Beispiel dürfte Rot einen Rekruten legen und ihn dann bewegen. Rot dürfte aber nicht zuerst einen Stein bewegen und dann einen legen. Wenn beide Effekte genutzt werden, muss der obere zuerst ausgeführt werden.)



Hier erfüllt Rot die untere Bedingung. Wenn sie das Leuchtfeuer zu Beginn ihres Zuges zündet, erhält sie eine Aktion. Die „Aufwertung“ im unteren Effekt kann sie jedoch nicht nutzen, da sie keinen Rekruten in der Arena hat. Sie könnte aber auch mit ihrer ersten Aktion einen Rekruten legen. Danach würde sie die untere Bedingung immer noch erfüllen, könnte das Leuchtfeuer dann zünden und beide Teile des unteren Effekts nutzen. Danach hätte sie noch 2 Aktionen (ihre normale zweite plus die eine vom Leuchtfeuer).



(Wenn dir eine Karte eine Aktion gibt, bedeutet das einfach, dass du irgendwann in dieser Runde 1 zusätzliche Aktion ausführen kannst. Wenn Rot die Aktion zum Beispiel nach ihrer zweiten Aktion des Zuges erhalten hätte, könnte sie noch eine Aktion ausführen, bevor sie ihren Zug beendet.)

(Vertut euch nicht: Leuchtfeuer sind keine Krücke für schwache Spieler. Sie sind ein Teil des Spiels, den clevere Spieler zu ihrem Vorteil zu nutzen wissen. Wenn der Gegner sich voll darauf konzentriert, deine Steine zu zerstören, kannst du vielleicht ein Leuchtfeuer nutzen, um ein Ziel zu erreichen, das der Gegner ignoriert.)

Rücknahme einer Aktion

Nehmen wir an, du hast mit deiner ersten Aktion einen Rekruten gelegt, um mit der zweiten Aktion ein Wesen zu beschwören ... und bemerkst dann, dass du das Wesen gar nicht beschwören kannst oder dass das Wesen nicht die Wirkung haben wird, die du erhofft hattest. Wenn dein Gegner und du nichts anderes vereinbart haben, darfst du deine Aktion zurücknehmen und etwas anderes machen. Das gilt auch für kompliziertere Situationen wie die Ausführung von Effekten.

(Es mag wirken, als würden solche Rücknahmen das Spiel aufhalten. In Wirklichkeit beschleunigen sie es aber, da ihr nicht alles im Kopf durchplanen müsst, bevor ihr seht, welche Wirkung eine bestimmte Aktion hat.)

Wenn du deinen Zug natürlich schon beendet hast, schon Karten nachziehst oder Zielkarten nimmst, ist es zu spät, etwas zurückzunehmen.

ZIELE

Auf dem Zieltableau liegen immer 3 aktuelle Ziele – diese kannst du in deinem Zug versuchen zu erreichen. Die oberste Karte des Zielstapels ist auch aufgedeckt – sie wird das nächste aktuelle Ziel, sobald ein aktuelles Ziel erreicht wurde.

DU KANNST ZIELKARTEN NUR AM ENDE DEINES ZUGES NEHMEN, nachdem du deine Aktionen ausgeführt hast. Auf jeder Zielkarte steht, welche Bedingungen du erfüllen musst, um sie dir zu nehmen. DU KANNST NUR 1 ZIELKARTE PRO ZUG NEHMEN.

Es gibt verschiedene Kategorien von Zielen. (Das Symbol links oben auf der Zielkarte zeigt die Kategorie an.)



Für einige Zielkarten musst du eigene Steine auf farbigen Feldern haben. Wenn eine Zielkarte von „aufgewerteten“ Steinen spricht, sind damit Helden und/oder Legenden gemeint. (In eurem ersten Spiel bedeutet „aufgewertet“ also einfach „Helden“.)



Für einige Ziele musst du deine Steine in einer bestimmten Konfiguration in der Arena haben. Einige davon benötigen auch aufgewertete Steine.



Für andere Ziele musst du eine bestimmte Konfiguration in Relation zu einem gegnerischen Stein bilden.

(Um eine der 3 oben abgebildeten Zielkarten zu nehmen, musst du deine Steine am Ende deines Zuges in der entsprechenden Konfiguration oder auf bestimmten Feldern der Arena haben.)



Für einige Ziele musst du bestimmte Wesen beschwören. Das kannst du nur mit der Aktion „ein Wesen beschwören“ tun. Steine, die durch Karteneffekte oder durch die Aktion „einen Stein legen“ ins Spiel kommen, sind keine beschworenen Wesen.



Für einige Ziele musst du gegnerische Steine zerstören. Ein Stein kann dadurch zerstört werden, dass auf seinem Feld ein Wesen beschworen wird; durch Steine, die sich auf sein Feld bewegen; oder durch Effekte, die ihn „zerstören“ oder „verwandeln“.

(Wenn ein solches Ziel ein aktuelles Ziel ist, solltest du zerstörte Steine während deines Zuges beiseitelegen, um den Überblick zu behalten. Am Ende des Zuges gibst du sie ihren Besitzern zurück.)

Wenn du die Bedingungen einer Zielkarte erfüllst, kannst du sie dir nehmen. Wenn du die Bedingungen mehrerer Zielkarten erfüllst, darfst du dir trotzdem nur 1 nehmen. (Die andere kannst du dir vielleicht noch im nächsten Zug nehmen.)

Lege deine erfüllten Zielkarten offen neben deinen Nachziehstapel. Die Zahl unten rechts auf einer Zielkarte gibt an, wie viele Punkte sie wert ist. Nimm die oberste Karte des Zielstapels (die aufgedeckte) und lege sie auf den freigewordenen Platz. Sie ist jetzt ein aktuelles Ziel. Decke dann die oberste Karte des Zielstapels auf.

SPIELEND

Deine Punktzahl ist die SUMME ALLER PUNKTE AUF DEN ZIELKARTEN, die du im Spiel genommen hast.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die letzte Karte von seinem Stapel gezogen hat oder wenn ein Spieler mindestens 6 Punkte hat. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

ZUSAMMENFASSUNG DER ERSTEN PARTIE

- × Ihr seid abwechselnd am Zug. Der Startspieler kann im ersten Zug nur 1 Aktion ausführen; danach hat jeder Spieler 2 Aktionen pro Zug.
- × Mögliche Aktionen sind einen Rekruten auf ein leeres Feld legen oder ein Wesen beschwören.
- × Wenn du ein Wesen beschwörst, legst du einen Stein des entsprechenden Werts in die Arena (und zerstörst evtl. den dort liegenden Stein), führst den Effekt aus und wirfst die Karte ab.
- × In deinem Zug kannst du auch ein Leuchtfeuer zünden, wenn du mindestens eine der Bedingungen erfüllst. Das gilt nicht als Aktion. Führe die Effekte aus, deren Bedingungen du erfüllst, und wirf die Karte ab.
- × Am Ende deines Zuges kannst du dir 1 Zielkarte nehmen, deren Bedingung du erfüllst.
- × Dann ziehst du, wenn nötig, Karten nach, bist du wieder 3 Wesen- und 1 Leuchtfeuerkarte auf der Hand hast. Danach ist dein Gegner am Zug.
- × Das Spiel endet, sobald ein Spieler mindestens 6 Punkte hat oder die letzte Karte von seinem Stapel zieht.

DIE VOLLSTÄNDIGEN REGELN

Bis hierher haben wir die vereinfachten Regeln des Spiels zum leichteren Einstieg erklärt. Auch Brettspielveteranen sollten überlegen, ob sie in der ersten Partie nach diesen vereinfachten Regeln spielen. Im Folgenden erklären wir die Unterschiede zwischen den vereinfachten und den vollständigen Regeln. Diese Regeln gelten für alle Formen von Tash-Kalar.

Stapel und Steine



Im vollständigen Spiel könnt ihr eine beliebige der vier Schulen spielen. (Ihr könnt eure Schulen wählen oder den Zufall entscheiden lassen.) Ihr benutzt immer sämtliche Steine der entsprechenden Farbe, auch die 3 Legenden.

(Für eure erste Partie empfehlen wir euch die Imperialen Schulen, denn sie sind identisch – und traditionell. Ihr könnt aber auch direkt mit unterschiedlichen Schulen spielen.)

Die Legenden

Im vollständigen Spiel könnt ihr Legenden beschwören. Den Legendenstapel benutzen alle Spieler gemeinsam.

(Legenden zu beschwören ist schwierig, und es kann sein, dass ihr während der gesamten Partie keine beschwört. Am Anfang ist es schwierig genug, Ziele zu erfüllen und sich den Gegner vom Leib zu halten. Dabei auch noch Figuren zur Beschwörung von Legenden zu bilden, kann das Spiel ziemlich aufhalten. Darum haben wir sie aus den vereinfachten Regeln herausgenommen.)

Wenn ihr eure erste Partie aber als Vernichtungsspiel spielt, könnt ihr ruhig mit Legenden spielen. In Vernichtungsspielen gibt es keine Zielkarten.)

LEGENDENKARTEN



Bei den Spielvorbereitungen mischt ihr die Legendenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Vor dem Spiel zieht jeder Spieler 2 Legendenkarten.

Wenn du am Ende deines Zuges Karten nachziehst, ziehst du, bis du 3 Wesenkarten deiner Schule, 2 Legendenkarten und 1 Leuchtfeuerkarte auf der Hand hast.

EINE LEGENDE BESCHWÖREN



Legenden sind Wesen, die genauso beschworen werden, wie die anderen Wesen in eurem Stapel auch. Für Legenden braucht ihr jedoch Helden auf bestimmten Feldern. Wo in der Figur Rekruten abgebildet sind, können beliebige eigene Steine liegen, wo aber Helden abgebildet sind, müssen entweder eigene Helden oder eigene Legenden liegen.

LEGENDEN

Wenn du eine Legende beschwörst, legst du den entsprechenden Stein in die Arena. Ein solcher Stein ist höherwertiger als Helden und Rekruten.

Der Wert eines Steins bestimmt, ob er sich auf einen anderen Stein bewegen oder über ihn beschworen werden kann. Eine Legende kann z. B. eine Standardbewegung auf ein Feld mit einem Helden machen; ein Held kann keine Kampfbewegung auf ein Feld mit einer Legende machen.

Wenn eine Karte von einem AUFGEWERTETEN STEIN spricht, ist damit ein Held oder eine Legende gemeint.

Die Abwurfaktion

Meistens wirst du mit deinen Aktionen entweder Steine legen oder Wesen beschwören. Im vollständigen Spiel kannst du als Aktion auch Karten von deiner Hand abwerfen. DU KANNST HÖCHSTENS EINE ABWURFAKTION PRO ZUG AUSFÜHREN.

(Diese Aktion ist nur ganz selten nötig. Es braucht schon einiges an Erfahrung, um zu entscheiden, dass die Handkarten so unpassend sind, dass es sich lohnt, eine Aktion zu verbrauchen. Deshalb gibt es diese Regel nur im vollständigen Spiel.)

Am Anfang einer Abwurfaktion WIRST DU 1 WESENKARTE DEINER SCHULE AUF DEINEN ABLAGESTAPEL.

Danach kannst du BELIEBIGE WEITERE HANDKARTEN VERDECKT UNTER IHRE JEWELIGEN STAPEL LEGEN. Wenn du mehrere Karten unter demselben Stapel legst, entscheidest du die Reihenfolge. Egal, wie viele Karten du so zurücklegst, es ist immer noch nur 1 Abwurfaktion.

Beispiel: Wenn du 3 Wesenkarten deiner Schule, 1 Legendenkarte und 1 Leuchtfeuerkarte loswerden möchtest, musst du zuerst 1 Wesenkarte deiner Schule abwerfen. Die anderen 2 Wesenkarten deiner Schule legst du in beliebiger Reihenfolge unter deinen Stapel. Die Leuchtfeuerkarte und die Legendenkarte legst du unter ihre jeweiligen Stapel und behältst die andere Legendenkarte. All das gilt als 1 Aktion.

Am Ende deines Zuges ziehst du wie üblich Karten nach.

Zu wenige Steine

Im Verlauf des Spiels kann es vorkommen, dass alle deine Steine einer Sorte in der Arena sind (alle Rekruten/Helden oder alle Legenden). In diesem Fall können EINIGE KARTENEFFEKTE NICHT AUSGEFÜHRT WERDEN. (Z. B. Verwandeln, Aufwerten oder Abwerten. Mehr dazu in der Kurzregel.) Die Aktionen EINEN STEIN LEGEN und EIN WESEN BESCHWÖREN kannst du aber auch ausführen, wenn du keinen entsprechenden Stein mehr im Vorrat hast. Mehr dazu unter „1 Rekruten legen“ und „Ein Wesen beschwören“ in der Kurzregel.

(Dieser Fall tritt sehr selten ein, und wenn überhaupt, dann meistens nur bei Legenden. Deshalb ist diese Regel für eure erste Partie nicht so wichtig.)

Spielende

Im vollständigen Spiel gibt es andere Auslöser für das Spielende als in den vereinfachten Regeln.

Die unterschiedlichen Formen von Tash-Kalar haben unterschiedliche Auslöser, eines aber haben alle gemein: WENN DAS SPIELEND AUSGELÖST WURDE, BEKOMMT JEDER SPIELER NOCH EINEN LETZTEN VOLLSTÄNDIGEN ZUG.

Normalerweise löst ein Spieler das Spielende aus, indem er eine bestimmte Mindestpunktzahl erreicht oder die letzte Karte von seinem Stapel zieht. Es kann sogar passieren, dass ein Spieler das Spielende auslöst, indem er bewirkt, dass ein Gegner die Mindestpunktzahl erreicht. Egal, wodurch das Spielende ausgelöst wurde: DER SPIELER, DESSEN ZUG (ODER ENDE DES ZUGES) DAS SPIELEND AUSGELÖST HAT, MACHT DEN LETZTEN ZUG DES SPIELS.

Sobald das Spielende ausgelöst wurde, passieren die folgenden Dinge:

1. Der aktuelle Spieler beendet seinen Zug und verkündet, dass das Spielende ausgelöst wurde.
2. Im Uhrzeigersinn erhält jeder Gegner einen letzten Zug.
3. Zum Schluss macht der Spieler, der das Spielende verkündet hat, den letzten Zug.
4. Dann ermittelt jeder Spieler seine Endpunktzahl.

Wenn sich natürlich alle Spieler einig sind, dass der Sieger schon feststeht, können die letzten Züge auch ausgelassen werden. Manchmal kann sich das Schicksal in diesen letzten Zügen aber noch wenden.

(In der Erhabenen Form passiert das meist durch die Beschwörung oder Zerstörung von Legenden.)

Gleichstand auflösen

In allen Formen von Tash-Kalar werden Gleichstände wie folgt aufgelöst. (In einer Schlacht werden zuerst noch andere Regeln zur Auflösung von Gleichständen angewendet.)

Es gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr aufgewertete Steine in der Arena hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler unter ihnen, der insgesamt mehr Steine in der Arena hat.

Herrscht jetzt immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

DIE FORMEN VON TASH-KALAR

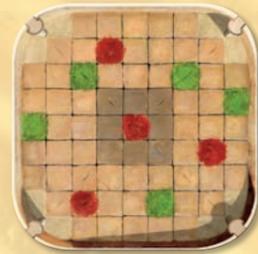
Für alle Formen von Tash-Kalar gelten die vollständigen Regeln aus dem vorigen Kapitel. Sie unterscheiden sich in der Art, wie Punkte gemacht werden, und in ein paar anderen Kleinigkeiten.

DIE ERHABENE FORM (2 SPIELER ODER 2 TEAMS)

Nach eurer ersten Partie wisst ihr schon das meiste über die Erhabene Form von Tash-Kalar. Sie zeichnet sich gegenüber den Vernichtungsspielen dadurch aus, dass es in ihr Zielkarten gibt.

Spielvorbereitung für die Erhabene Form

DIE ARENA



Gespielt wird auf der Seite des Spielplans mit den grauen Mittelfeldern. Sie werden für einige Ziele gebraucht. Bei Spielbeginn sind noch keine Steine in der Arena.

Ziele

Bereitet das Zieltableau wie für die erste Partie vor.

Mischt alle Zielkarten, auch die fortgeschrittenen Ziele (die mit dem ☞-Symbol).

In vollständigen Spiel gibt es zwei Einschränkungen: Es dürfen KEINE FORTGESCHRITTENEN ZIELE UNTER DEN ERSTE 3 AKTUELLEN Zielen sein, und es dürfen NIE MEHR ALS 2 AKTUELLE ZIELE DERSELBEN KATEGORIE AUSLIEGEN (gleiches Symbol oben links auf der Karte).

Werft also, wenn ihr die ersten 3 AKTUELLEN ZIELE auslegt, alle fortgeschrittenen Ziele ab, die ihr zieht. Sind danach alle 3 aktuellen Ziele von derselben Kategorie, werft ihr das dritte ab und zieht, bis ihr ein einfaches Ziel einer anderen Kategorie gezogen habt.

Mischt dann alle abgeworfenen Ziele wieder in den Stapel. Jetzt habt ihr 3 einfache aktuelle Ziele aus mindestens 2 verschiedenen Kategorien. Deckt die oberste Karte des Zielstapels auf. Dies ist das nächste Ziel. Das NÄCHSTE ZIEL darf ruhig ein fortgeschrittenes sein.

Wenn es allerdings ein Ziel einer Kategorie ist, von der es schon 2 aktuelle gibt, müsst ihr es wieder unter den Zielstapel legen und solange ein neues aufdecken, bis es ein Ziel einer anderen Kategorie ist als die 2 aktuellen derselben Kategorie. Diese Regel gilt jedes Mal, wenn ihr ein neues nächstes Ziel aufdeckt.

Spielende

In der Erhabenen Form wird DER AUSLÖSER DES SPIELENDEN NUR AM ENDE DES ZUGES ÜBERPRÜFT.

Die aktuelle Punktzahl eines Spielers ergibt sich aus der SUMME DER PUNKTE DER ERREICHTEN ZIELE plus 1 PUNKT PRO EIGENER LEGENDE IN DER ARENA.

Hat ein Spieler MINDESTENS 9 PUNKTE, wird das Spielende ausgelöst. Zieht ein Spieler die letzte Karte seines Stapels, wird ebenfalls das Spielende ausgelöst.

Dann bekommt jeder Spieler noch einen letzten vollständigen Zug, wie auf Seite 7 beschrieben. Da in den letzten Zügen Legenden zerstört werden können, kann es passieren, dass am Ende kein Spieler mehr 9 Punkte hat. Das macht nichts. Das Spiel ist trotzdem zu Ende.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Wie Gleichstände aufgelöst werden, steht auf Seite 7.

DUELL (VERNICHTUNGSSPIEL) (2 SPIELER ODER 2 TEAMS)

Die andere Form für 2 Spieler ist das Duell (eines der Vernichtungsspiele). Diese Form eignet sich auch für die erste Partie eines neuen Spielers. Vernichtungsspiele haben nämlich eine schlichtere Punktwertung.

Spielvorbereitung für ein Duell

DIE ARENA



Gespielt wird auf der Seite des Spielplans mit den -Markierungen.

Die Zielkarte und das Zieltableau braucht ihr nicht. Nehmt stattdessen die anderen beiden Zählleisten und setzt daraus die Punktezahlleiste für Duelle (mit Zahlen von 0-21) zusammen. Auf dieser Zählleiste haltet ihr fest, wie hoch ihr in der Gunst des Publikums steht.

SPIELER

Jeder Spieler legt einen seiner Rekruten auf das Feld 0 der Zählleiste. Immer wenn ein Spieler Punkte macht, bewegt er seinen Stein auf der Leiste weiter.

In einem Vernichtungsspiel startet jeder Spieler mit einem Stein in der Arena. Bestimmt einen Startspieler. Der andere Spieler legt 1 eigenen Rekruten auf ein Startfeld seiner Wahl und 1 gegnerischen Rekruten auf das andere.

(Die Wahl der Startfelder ist im Wesentlichen eine Formalität. Für den Spieler der Highlander kann es jedoch einen Unterschied machen, da sich einige Effekte seiner Wesen auf rote und grüne Felder beziehen.)

Spielablauf

Während des Spiels macht ihr wie folgt Punkte:

PUNKTE FÜR ZERSTÖRTE STEINE

Anstatt für Ziele erhaltet ihr Punkte, wenn ihr gegnerische Steine zerstört. Das Publikum will die Fetzen fliegen sehen!

Lege während deines Zuges alle zerstörten gegnerischen Steine beiseite. (Einen gegnerischen Stein in einen eigenen zu verwandeln gilt auch als Zerstörung.) Am Ende deines Zuges gibst du dem Gegner seine zerstörten Steine zurück und erhältst folgende Punkte:

- × 2 Punkte für jede zerstörte Legende
- × 1 Punkt für jeden zerstörten Helden
- × 1 Punkt für je zwei zerstörte Rekruten

Für 2 oder 3 zerstörte Rekruten gibt es also 1 Punkt, für 4 oder 5 zerstörte Rekruten 2 Punkte usw.

Nur gegnerische zerstörte Steine geben Punkte. Weder du noch dein Gegner erhaltet oder verliert Punkte, wenn ihr eigene Steine zerstört.

PUNKTE FÜR BESCHWORENE LEGENDEN

Wenn du eine Legende beschwörst, erhältst du 1 Punkt. Die Zuschauer lieben Drachen und Elementare.

Das ist also etwas anders als in der Erhabenen Form, in der es Punkte für Legenden gab, die sich in der Arena befanden. Im Vernichtungsspiel gibt es den Punkt für die Beschwörung eines Wesens mit dem ☞-Symbol auf der Karte. Legenden, die durch andere Effekte in die Arena kommen, geben keine Punkte. Du verlierst keine Punkte, wenn deine Legenden zerstört werden (aber dein Gegner erhält natürlich Punkte für die Zerstörung, siehe oben).

PUNKTE FÜR LEUCHTFEUER

Die Zuschauer lieben ein gutes Leuchtf Feuer. Ihr Applaus gilt jedoch nicht dir, sondern dem Gegner – sie sind begeistert von der überschüssigen magischen Energie, die vom Kalarit deines Gegners abstrahlt, und sie wissen, dass du das Leuchtf Feuer gezündet hast, weil dein Gegner den Kampf dominiert.

Wenn du ein Leuchtf Feuer zündest, erhält dein Gegner einen Punkt. Egal, ob du einen oder beide Effekte genutzt hast.

(Es mag dumme wirken ein Leuchtf Feuer zu zünden und damit dem Gegner einen Punkt zu geben. Doch ist es oft nötig. Klar, dein Gegner wird weniger Punkte machen, je weniger Steine du in der Arena hast, aber du wirst wahrscheinlich gar keine machen. Da ist es oft besser, ein Leuchtf Feuer zu zünden und so dem Gegner die Vorherrschaft in der Arena abzurufen. Vielleicht muss er dann schon bald ein Leuchtf Feuer zünden.)

Spielende



Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Spieler 18 oder mehr Punkte erreicht. Zur Erinnerung an diese Regel sind die Zahlen ab 18 blässer dargestellt, und auf der Säule zwischen 17 und 18 ist eine Markierung.

(Die Säule hat 2 Streifen, da sie den Auslöser des Spielendes bei 2 Spielern oder 2 Teams markiert. In einer Schlacht gibt es verschiedene Auslöser des Spielendes bei 3 und 4 Spielern.)

Zieht ein Spieler die letzte Karte seines Stapel, wird ebenfalls das Spielende ausgelöst.

Nachdem jeder Spieler noch einen letzten vollständigen Zug gemacht hat (siehe Seite 7), gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Wie Gleichstände aufgelöst werden, steht auf Seite 7.

DAS TEAM-SPIEL

Zu viert könnt ihr in zwei Teams spielen, entweder die Erhabene Form oder ein Duell (eines der Vernichtungsspiele). Die meisten Regeln bleiben dabei unverändert.

Vorbereitung für das Team-Spiel

DIE ARENA

Je nachdem, ob ihr die Erhabene Form oder ein Duell spielt, verwendet ihr die entsprechende Spielplanseite.

SPIELER

Die Spieler eines Teams sitzen sich gegenüber. Jeder Spieler hat seinen eigenen Stapel, aber Spieler desselben Teams benutzen nur Steine einer Farbe.

(Wir empfehlen, die beiden Imperialen Schulen auf die Teams zu verteilen.)

Nachdem jeder seinen Stapel gemischt hat, dreht er die untersten sechs Karten quer.

(Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Spieler die letzte nicht quer liegende Karte seines Stapels zieht. Jedes Team hat doppelt so viele Karten wie ein einzelner Spieler, und diese Regel verhindert, dass das Spiel zu lange dauert.)

Bestimmt einen Startspieler. Jeder zieht 3 Karten seiner Schule und 1 Leuchtf Feuerkarte.

Legenden werden innerhalb desselben Teams gemeinsam benutzt. Der Spieler eines Teams, der zuerst am Zug ist, zieht 2 Legendenkarten. Sein Partner bekommt sie erst später zu sehen.

In einem Duell legt der Spieler rechts vom Startspieler die beiden Rekruten auf die Startfelder.

Spielablauf

Ihr seid im Uhrzeigersinn am Zug. Da sich die Spieler eines Teams gegenüber sitzen, sind die Teams immer abwechselnd dran.

In deinem Zug benutzt du die Steine deines Teams. Es ist egal welcher Spieler eines Teams die Steine in die Arena gebracht hat. Du kannst nur Karten auf deiner Hand spielen. Niemand darf wissen, welche Karten sein Partner (oder die Gegner) auf der Hand hat.

Es gibt jedoch Möglichkeiten, effektiv zusammenzuarbeiten.

DIE KONTROLLE ÜBERGEBEN

Vor einer Aktion oder bei der Ausführung eines Effekts kannst du deinem Partner die Kontrolle über deinen Zug übergeben. Dazu sagst du an, dass du die Kontrolle übergibst, und gibst deinem Partner alle Legendenkarten auf deiner Hand.

Dein Partner muss dann mit allen dir verbleibenden Aktionen Rekruten in die Arena legen. Das ist die einzige Art Aktion, die dein Partner in deinem Zug ausführen kann. Er darf weder Karten abwerfen noch Wesen beschwören (auch keine Legende). Er darf auch kein Leuchtf Feuer zünden.

(Warum würdest du deinem Partner die Kontrolle übergeben? Wenn du nur Steine legen willst, könnte es besser sein, deinen Partner die Steine legen zu lassen. Er kann dann in seinem Zug vielleicht direkt ein Wesen beschwören.)

Wenn du die Kontrolle übergibst, während du einen Effekt ausführst, führt dein Partner ihn zu Ende aus. (Danach verbraucht dein Partner deine restlichen Aktionen, indem er Rekruten in die Arena legt.)

Nachdem du die Kontrolle übergeben hast, kannst du kein Leuchtf Feuer mehr zünden. Nachdem dein Partner etwaige Effekte zu Ende ausgeführt hat und deine restlichen Aktionen ausgeführt hat, erhältst du die Kontrolle über deinen Zug zurück.

Beispiel:



Mit deiner ersten Aktion hast du einen Rekruten gelegt. Mit deiner zweiten Aktion beschwörst du den Ritter auf dem weiß umrandeten Feld. Der Ritter darf bis zu 3 Kampfaktionen ausführen. Mit der ersten zerstörst du den gegnerischen Helden. Mit der anderen beiden weißt du aber nichts anzu-



fassen, und du weißt nicht, wo dein Partner den Ritter am Ende gerne liegen hätte. Also übergibst du ihm die Kontrolle.

Dein Partner führt den Effekt zu Ende aus, indem er noch bis zu 2 Kampfaktionen ausführt. Mehr kann er nicht tun, da du deine beiden Aktionen schon verbraucht hast.

(Du kannst die Kontrolle auch am Anfang eines Effekts übergeben. Wenn du deinem Partner vertraust, kannst du ihn alle 3 Kampfaktionen ausführen lassen. Er weiß ja, dass es gut wäre, den gegnerischen Helden zu zerstören. Wenn er es dennoch nicht tut, wird er bestimmt gute Gründe dafür haben. Wie sehr du deinem Partner vertraust, bleibt dir überlassen.)

(Der Ritter hätte auch auf einem anderen Feld beschworen werden können. Du darfst den Ritter nicht beschwören und die Kontrolle übergeben, bevor du dich entschieden hast, auf welchem Feld du ihn beschwörst. Diese Entscheidung ist Teil der Beschwörung, nicht des Effekts. Du kannst die Kontrolle nur vor einer Aktion oder vor/während der Ausführung eines Effekts übergeben.)

Beispiel:

Du startest deinen Zug, indem du dieses Leuchtf Feuer zündest und den oberen Effekt nutzt. Da du in diesem Zug keine Möglichkeit siehst, ein Wesen zu beschwören, auch nicht nach dem Standardsprung, übergibst du deinem Partner die Kontrolle. Er entscheidet dann, ob und wie er den Standardsprung ausführt und führt dann deine zwei Aktionen aus, indem er Rekruten in die Arena legt. Dann beendest du deinen Zug.



DEN ZUG BEENDEN

Egal, ob du die Kontrolle übergeben hast oder nicht, du beendest deinen Zug immer selbst.

Spielt ihr die Erhabene Form, kannst du dir jetzt 1 Zielkarte nehmen. Spieler eines Teams sammeln erreichte Ziele gemeinsam.

In einem Duell zählst du jetzt, wie viele Punkte dein Team für zerstörte gegnerische Steine erhält. Bewege euren Stein entsprechend viele Felder auf der Zählleiste vor.

Es ist egal, welcher Spieler des Teams gerade am Zug war, als ein Ziel erfüllt bzw. ein Stein zerstört wurde. Punkte werden im Team gemeinsam gesammelt.

Nachdem ihr die Punkte verrechnet habt, ziehst du Karten nach, bis du wieder 3 Wesenkarten deiner Schule und 1 Leuchtf Feuerkarte auf der Hand hast. Falls du deinem Partner eure Legendenkarten noch nicht gegeben hast, tust du es jetzt. Dann zieht dein Partner Legendenkarten nach, bis er 2 auf der Hand hat.

(Einige Karten der Sylvaner erlauben dir jetzt zusätzliche Karten zu ziehen. Sind es Karten deiner Schule, ziehst du sie. Sind es Legenden, zieht dein Partner sie.)

Nach deinem Zug ist der Gegner zu deiner Linken dran, auch wenn du während deines Zuges die Kontrolle übergeben hast.

Spielende

Die Punktzahlen, die das Spielende auslösen, sind dieselben wie im 2-Spieler-Spiel. Das Spielende wird auch ausgelöst, wenn ein Spieler die letzte nicht quer liegende Karte seines Stapels zieht. (Mehr zu den quer liegenden Karten im nächsten Abschnitt.)

Nachdem das Spielende ausgelöst wurde, erhält jeder Spieler noch einen letzten vollständigen Zug (siehe Seite 7). Jedes Team bekommt also noch 2 Chancen, das Ergebnis zu beeinflussen.

Die Gesamtpunktzahl wird wie im 2-Spieler-Spiel ermittelt. Spieler desselben Teams gewinnen oder verlieren zusammen.

Quer liegende Karten

Die untersten sechs Karten eurer Stapel liegen nicht einfach nur rum. Sie können durchaus ins Spiel kommen. Und zwar auf eine von zwei Arten:

DU KANNST EINE QUER LIEGENDE KARTE ZIEHEN. Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Spieler seine letzte nicht quer liegende Karte zieht. Die quer liegenden Karten können aber auch gezogen werden. Wenn du z. B. 2 Karten nachziehen musst und die oberste Karte deines Stapels die letzte nicht quer liegende ist, ziehst du auch die oberste quer liegende Karte.

QUER LIEGENDE KARTEN WERDEN SENKRECHT GEDREHT, WENN DU KARTEN UNTER DEINEN STAPEL SCHIEBST. Vergiss nicht, dass du als Aktion auch eine Handkarte abwerfen und dann beliebig viele unter die entsprechenden Stapel schieben kannst. Wenn du dabei eine Karte unter deinen Stapel schiebst, wird sie auch quer gelegt. Die oberste quer liegende Karte musst du jetzt senkrecht drehen, damit du wieder sechs quer liegende Karten hast.

Kommunikation

Die Spieler eines Teams sollten sich nicht über ihre Strategie unterhalten. Sie dürfen sich nur durch die oben genannten Regeln (Die Kontrolle übergeben) Hinweise geben. Ihr könnt aber selbst entscheiden, wie streng ihr das nehmen wollt. Ihr müsst nicht schweigend dasitzen; ihr sollt ja auch einen netten Abend miteinander verbringen. Auf keinen Fall aber dürft ihr euch eure Karten zeigen oder euch geheim absprechen.

Rücknahme einer Aktion

Wenn du die Kontrolle an deinen Partner übergeben hast, kannst du keine Aktionen dieses Zuges mehr rückgängig machen.

SCHLACHT (VERNICHTUNGSSPIEL)

(3 ODER 4 SPIELER)

In einer Schlacht können 3 oder 4 einzelne Spieler in der Arena gegeneinander antreten. Das Ziel dabei ist es, die Steine der Gegner zu zerstören, und zwar möglichst gleichmäßig.

Diese Form wurde hauptsächlich für das Spiel zu dritt entwickelt. Wenn ihr zu viert spielt, kann das Spiel länger und schwieriger werden – bis du wieder am Zug bist, kann es sein, dass alle deine Steine in der Arena zerstört wurden. Wenn euch das nicht stört, könnt ihr mit dieser Form eine Menge Spaß haben! Wollt ihr allerdings weniger Chaos in euren Partien, empfiehlt sich zu viert das Team-Spiel.

Spielvorbereitung für eine Schlacht

DIE ARENA



Gespielt wird auf derselben Seite wie beim Duell.

Ihr benutzt weder das Zieltableau noch die gemeinsame Punktezahlleiste. Stattdessen hat jeder Spieler seine eigene Zählleiste.

SPIELER



Jeder Spieler wählt eine Schule und nimmt sich die Karten, Steine und die Zählleiste dieser Farbe.

Dann nimmt sich jeder einen Helden jedes seiner Gegner und legt diese auf das Feld 0 seiner Zählleiste. Legt sie mit der Heldenseite nach oben. Das wird später noch wichtig.

(Während des Spiels erhältst du Punkte in den Farben deiner Gegner und bewegst dann den entsprechenden Stein auf deiner Zählleiste nach vorne. Am Ende des Spiels bestimmt derjenige Stein auf deiner Zählleiste deine Punktzahl, in dessen Farbe du die wenigsten Punkte gemacht hast. Du solltest also versuchen, möglichst gleich viele Punkte in allen Farben zu machen.)

Bestimmt einen Startspieler und zieht dann wie üblich Karten.

Der Spieler zur Rechten des Startspielers legt die Startsteine in die Arena.

- × Im 3-Spieler-Spiel legt dieser Spieler 1 Rekruten jeder Farbe in die Arena, jeden neben ein anderes -Symbol.
- × Im 4-Spieler-Spiel tut er das ebenfalls, nur dass er keinen Rekruten des zweiten Spielers legt. (Auch im 4-Spieler-Spiel sind also zu Beginn nur 3 Steine in der Arena.)

Bei jedem -Symbol hat der Spieler 2 Felder zur Auswahl. Er darf aber neben jedes -Symbol nur 1 Stein legen.

(Falls ihr euch über diese Regel wundert: Sie soll den Nachteil, als Letzter am Zug zu sein, abschwächen. Im Spiel zu dritt hat der Startspieler den Vorteil, den ersten Zug zu machen, der zweite Spieler den Vorteil, als Erster 2 Aktionen zu haben. Dafür darf der dritte Spieler die Startsteine legen.)

Im Spiel zu viert hat der Startspieler den Vorteil, den ersten Zug zu machen. Der zweite Spieler kann seinen Zug mit genauso vielen eigenen Steinen in der Arena beenden wie der Startspieler, kann sich aber selbst aussuchen, wo sie liegen. Der dritte Spieler hat – wie der zweite – 2 Aktionen, startet aber schon mit einem Stein in der Arena. Der Vorteil des vierten Spielers gegenüber dem dritten ist, die Startsteine legen zu dürfen.

In der Praxis werden diese minimalen Vor- und Nachteile aber durch das Auf und Ab der Partie bei Weitem aufgewogen, aber wir mögen faire Regeln – und einer muss ja entscheiden, wo die Startsteine liegen.)

Spielablauf

Ihr versucht Punkte in den Farben eurer Gegner zu machen.

PUNKTE FÜR ZERSTÖRTE STEINE

Lege während deines Zuges alle zerstörten gegnerischen Steine beiseite. (Einen gegnerischen Stein in einen eigenen zu verwandeln gilt auch als Zerstörung.) Am Ende deines Zuges gibst du dem Gegner seine zerstörten Steine zurück und erhältst folgende Punkte:

- × 2 Punkte für jede zerstörte Legende
- × 1 Punkt für jeden zerstörten Helden
- × 1 Punkt für je zwei zerstörte Rekruten derselben Farbe

Punkte werden in den einzelnen Farben separat gewertet. Deshalb habt ihr verschiedenfarbige Steine auf euren Zählleisten.

Beispiel:



Rot hat in seinem Zug diese Steine zerstört. Rot erhält damit 3 blaue und 2 grüne Punkte. Für den einzelnen Rekruten gibt es keinen Punkt.

Nachdem du Punkte für gleichfarbige Rekrutenpaare bekommen hast, bleiben dir eventuell 2 (oder 3) einzelne Rekruten über. In diesem Fall bekommst du 1 Punkt in einer beliebigen dieser Farben.

Beispiel:



Rot erhält hiermit 1 blauen und 1 gelben Punkt. Übrig bleiben 1 grüner und 1 blauer Rekrut. Rot bekommt also noch 1 grünen oder 1 blauen Punkt (nach eigener Wahl).

(Es liegt natürlich nahe, den Punkt in der weiter hinten liegenden Farbe zu nehmen. Die Meister von Tash-Kalar zeichnen sich jedoch dadurch aus, vorhersehen zu können, in welcher Farbe es in den nächsten Zügen schwieriger sein wird, Punkte zu machen.)

PUNKTE FÜR BESCHWORENE LEGENDEN

Wie im Duell bekommst du 1 Punkt für die Beschwörung einer Legende. Die Farbe dieses Punktes kannst du dir aussuchen.

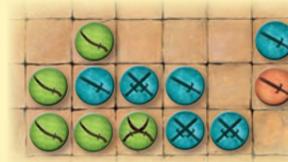
(Nimm am besten die Farbe, in der du sonst nur schwer Punkte machen könntest.)

PUNKTE FÜR GEGNERISCHE LEUCHTFEUER

Wenn du ein Leuchtf Feuer zündest, ENTSCHEIDEST DU, MIT WELCHEM GEGNER du dich vergleichst. Diese Entscheidung bestimmt, ob du den oberen, den unteren oder beide Effekte nutzen kannst. (Wenn du keine Bedingung erfüllst, kannst du dich mit diesem Gegner nicht vergleichen.)

Der Spieler, mit dem du dich vergleichst, ERHÄLT 1 PUNKT in deiner Farbe.

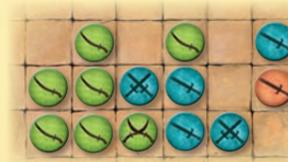
Beispiel:



Rot kann ihr Leuchtf Feuer nur gegen Blau zünden. Tut sie es, darf sie beide Effekte nutzen, und Blau erhält 1 Punkt.



Beispiel:



In dieser Situation kann Rot das Leuchtf Feuer gegen Blau (obere Bedingung) oder gegen Grün (untere Bedingung) zünden. Rot kann sich einen Gegner aussuchen. Sie wird sich überlegen, welchen der Effekte sie lieber nutzen möchte bzw. welchem Gegner sie lieber den Punkt geben möchte. Sie kann nicht beide Gegner wählen, um beide Effekte zu nutzen.

(Manchmal kann es von Vorteil sein, einem Gegner einen Punkt in deiner Farbe zu geben. Ein Gegner, der viele Punkte in deiner Farbe hat, wird eher Steine eines anderen Spielers zerstören.)

Mit welchem Gegner du dich vergleichst, bestimmt, welche Effekte du nutzen kannst und wer den Punkt bekommt. Auf die Ausführung der Effekte hat es keine Auswirkung. Wenn du mit einem Leuchtf Feuer z. B. etwas mit „einem gegnerischen Stein“ machen kannst, kannst du einen Stein eines beliebigen Gegners nehmen, egal mit wem du dich verglichen hast.

Mit welchem Gegner du dich vergleichst, bestimmt, welche Effekte du nutzen kannst und wer den Punkt bekommt. Auf die Ausführung der Effekte hat es keine Auswirkung. Wenn du mit einem Leuchtf Feuer z. B. etwas mit „einem gegnerischen Stein“ machen kannst, kannst du einen Stein eines beliebigen Gegners nehmen, egal mit wem du dich verglichen hast.

IMPROVISIERTE BESCHWÖRUNG

In einer Schlacht hast du die (eingeschränkte) Möglichkeit, einen gegnerischen Stein für eine eigene Beschwörungsfigur zu nutzen. Das kannst du mit jeder gegnerischen Farbe ein Mal im gesamten Spiel machen.

Du kannst also ein Wesen beschwören und dabei genau 1 gegnerischen Stein behandeln als wäre es ein eigener Stein desselben Werts. Danach drehst du den Stein dieser Farbe auf deiner Zählleiste von auf . Das zeigt an, dass du diese Farbe nicht noch einmal nutzen kannst.

Beispiel:



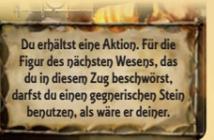
Rot hat in diesem Spiel noch nicht improvisiert beschworen, alle Steine auf ihrer Zählleiste zeigen also die Heldenseite. Jetzt möchte sie einen gegnerischen Stein nutzen, um die Schwertmeisterin zu beschwören. Sie könnte den unteren grünen Rekruten nutzen und die Schwertmeisterin auf dem grün umrandeten Feld beschwören, sie entscheidet sich aber, den blauen Helden zu nutzen und die Schwertmeisterin auf dem blau umrandeten Feld zu beschwören. Auf ihrer Zählleiste dreht sie den blauen Stein um, sodass er die Rekrutenseite zeigt. Sie nutzt den Effekt der Schwertmeisterin, um den grünen Rekruten zu zerstören, und wertet die Schwertmeisterin auf.



(Rot kann die Schwertmeisterin nicht auf den mit markierten Feldern beschwören, da sie pro improvisierter Beschwörung höchstens einen gegnerischen Stein nutzen kann.)

Du kannst jedes Wesen (auch Legenden) improvisiert beschwören. Du kannst mehrere improvisierte Beschwörungen im selben Zug machen, aber bei jeder nur 1 gegnerischen Stein nutzen. Und insgesamt auch nur pro Farbe einmal im gesamten Spiel.

(Eine improvisierte Beschwörung kann mit Karteneffekten kombiniert werden. Der Kriegsbeschwörer lässt dich einen gegnerischen Stein nutzen, als wäre er deiner. Wenn du den Effekt mit improvisierter Beschwörung kombinierst, kannst du 2 gegnerische Steine zur Beschwörung nutzen, und nur einer davon würde als dein „einer pro Spiel“ zählen.)



Bei einigen Figuren musst du einen Stein auf dem Feld haben, auf dem du das Wesen beschwörst. Auch dazu kannst du die improvisierte Beschwörung nutzen.

Beispiel:



Rot kann den grünen Rekruten nutzen, um die Kanone auf dem grün umrandeten Feld zu beschwören, oder den blauen Helden, um sie auf dem blau umrandeten Feld zu beschwören. Sie wählt den blauen Helden und zerstört ihn durch die Beschwörung der Kanone.



(Sie könnte die Kanone nicht auf dem Feld der grünen Legende beschwören. Helden können nie auf Feldern beschworen werden, auf denen Legenden liegen.)

Nutzt du einen gegnerischen Stein in einer improvisierten Beschwörung, läuft er nicht zu dir über. Während der Ausführung des Effekts (und danach) bleibt er ein gegnerischer Stein.

Beispiel:



Mit einer improvisierten Beschwörung kann Rot den Champion auf dem grün umrandeten Feld beschwören. Mit dem Effekt des Champions kann Rot den grünen Helden zerstören. Er dachte zwar zur Beschwörung, ist aber immer noch ein gegnerischer Stein.



(Auch wenn auf der Karte nur 5 angrenzende Felder markiert sind, kann der Champion den grünen Helden trotzdem zerstören. Der Effekt lautet „1 an den Champion angrenzenden gegnerischen Stein“, und der Text hat Vorrang vor der Zeichnung. Wenn er „1 Stein auf einem der markierten Felder“ gelautet hätte, hätte der Champion keinen Stein zerstören können, der zu seiner Beschwörung diente, weil diese Felder nicht markiert sind.)

Spielende

Jede Zählleiste hat zwei markierte Säulen. Die mit 3 Strichen (hinter dem Feld mit der 11) gilt im 3-Spieler-Spiel. Die mit 4 Strichen (hinter dem Feld mit der 9) gilt im 4-Spieler-Spiel.

Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Spieler mit einem Stein die jeweilige Säule überschreitet.

(Im Spiel zu viert wird das Spielende ausgelöst, sobald ein Spieler 10 oder mehr Punkte in einer Farbe hat. Im Spiel zu dritt wird das Spielende ausgelöst, sobald ein Spieler 12 oder mehr Punkte in einer Farbe hat, der entsprechende Stein also die Zählleiste verlassen hat.)

Zieht ein Spieler die letzte Karte seines Stapel, wird ebenfalls das Spielende ausgelöst.

Nachdem das Spielende ausgelöst wurde, erhält jeder Spieler noch einen letzten vollständigen Zug (siehe Seite 7).

PUNKTWERTUNG

Die Farbe, in der ein Spieler die wenigsten Punkte erzielt hat, bestimmt seine Endpunktzahl. Bei Gleichstand entscheidet die Farbe mit den zweitwenigsten Punkten. Herrscht immer noch Gleichstand (im 4-Spieler-Spiel), entscheidet die verbleibende Farbe. Wenn zwischen 2 oder mehr Spielern zwischen allen Farben Gleichstand herrscht, wird er wie auf Seite 7 erklärt aufgelöst.

Die Punkte, die pro Farbe erreicht werden können, sind nicht durch die Länge der Zählleiste begrenzt. Wenn ein Stein die Zählleiste verlässt, müsst ihr weitere Punkte mit Markern o. ä. improvisieren.

(In den meisten Fällen ist das aber egal, weil die niedrigen Farben ja letztlich den Ausschlag geben.)

Beispiel:



In einem 4-Spieler-Spiel hat Rot gerade ihren 10. gelben Punkte gemacht. Dadurch wird das Spielende ausgelöst. Rot beendet ihren Zug. Dann machen Blau, Gelb, Grün und schließlich Rot jeweils einen letzten Zug, wonach die Zählleisten wie abgebildet aussehen.

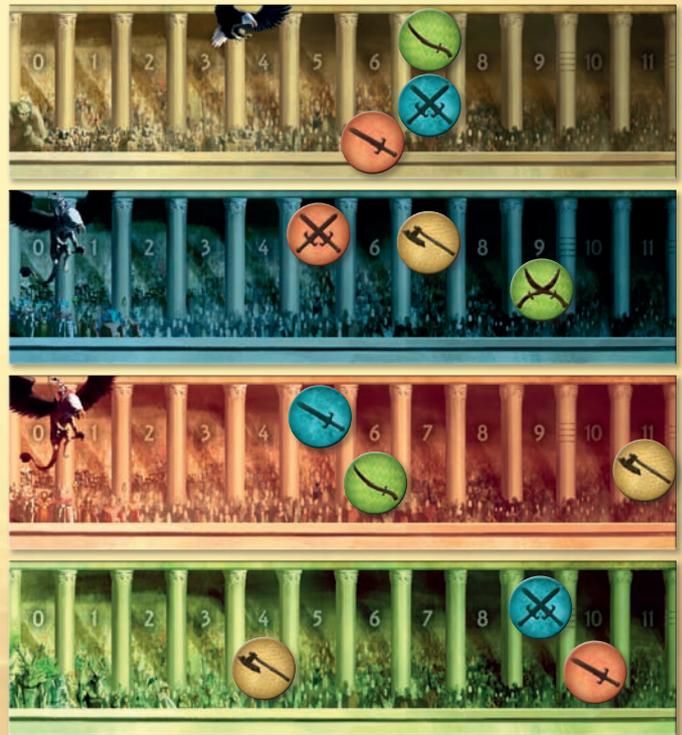
Gelb hat gewonnen. Er hat 6 Punkte in seiner niedrigsten Farbe.

Rot und Blau haben jeweils 5 Punkte in ihrer niedrigsten Farbe. Ein Blick auf die jeweils zweite Farbe zeigt, dass Blau den zweiten und Rot den dritten Platz belegt.

Grün ist Letzte. Sie hat zwar insgesamt die meisten Punkte gemacht, aber das ist egal. Sie hat nur 4 Punkte in ihrer niedrigsten Farbe.

(Hier sieht man, dass der Spieler, der das Spielende auslöst, noch lange nicht gewinnen muss. Das Spielende wird durch die höchste Farbe eines Spielers ausgelöst, aber für den Sieg zählt die niedrigste. Wenn Rot in ihrem letzten Zug noch einen grünen oder blauen Punkt mehr gemacht hätte, wäre sie Zweite geworden. Und wenn sie noch je einen Punkt in blau und grün gemacht hätte, hätte sie sogar gewonnen.)

(Für die Punktwertung ist es auch egal, ob die Steine auf den Leisten die Helden- oder die Rekrutenseite zeigen.)



EIN PAAR GEDANKEN VON VLAADA

Die Figuren



Manch einem mag es schwer fallen, die Figuren der Karten in der Arena zu erkennen.

Mein Rat: Vergleicht nicht die Karte direkt mit den Steinen in der Arena, sondern analysiert die Figur auf der Karte, damit ihr sie euch leichter merken könnt. Für den Ritter z. B. braucht ihr 4 Steine in einer Art L-Form. Es wird euch viel leichter fallen, ein (gespiegeltes oder gedrehtes) L in der Arena zu finden als die Karte im Geiste mit allen möglichen Steinen zu vergleichen.

Wenn ihr die Figuren so analysiert, könnt ihr auch eine gewisse Logik hinter vielen von ihnen entdecken. Mal klarer und leichter zu

sehen, mal subtiler. Zum Beispiel berittene Wesen: der Wolfreiter hat dasselbe L wie der Ritter. Nur wird er näher am „Kopf“ beschworen, der Ritter sitzt in der Mitte auf seinem „Pferd“. Sogar der Zentauren-Speertträger (das Reiter-ähnlichste Wesen der Sylvaner) hat das L, nur gespiegelt. Und die Greifenreiterin hat ein diagonales L (in der Figur sitzt sie quasi hinter seinem Hals).



Warum hat die Kavalleriehauptfrau als Berittene dann kein solches L als Figur? Der Grund: Militärische Führer haben Figuren, die an die Formationen ihrer Einheiten erinnern. So wird die Kavalleriehauptfrau an der Spitze ihrer Reiterkolonnen beschworen.

Vielleicht findet ihr eure eigenen Erklärungen für bestimmte Figuren. Oder ihr besucht www.tash-kalar.com, um mehr über Figuren, die Hintergründe und die Effekte der Wesen (sowie Strategietipps und andere interessante Dinge rund um Tash-Kalar) zu erfahren.

Die Schulen

Wir bei CGE haben die vier Schulen ausgiebig getestet. Jede kann gewinnen oder verlieren. Es ist eure Taktik, die den Ausschlag gibt.

Euch wird aufgefallen sein, dass die Kartenrückseite immer dieselbe ist, obwohl die Karten der unterschiedlichen Schulen nie gemischt werden. Ich sage nur: Ihr könnt gespannt bleiben, was die Zukunft für Tash-Kalar bringt. Behaltet www.tash-kalar.com im Auge.

EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATIONEN: DAVID COCHARD

GRAFIK-DESIGN: FILIP MURMAK

WEITERE GRAFIK: RADIM PECH

ÜBERSETZUNG: STEPHAN ROTHSCHUH

LEITENDE TESTSPIELER: VÍT VODIČKA

PETR MURMAK

LEKTORAT: HEIKO ELLER

CARSTEN-DIRK JOST

MARCO REINARTZ

STEFAN BARTHEL

YVONNE DISTELKÄMPER

MONIKA DILLINGEROVÁ

DITA LAZÁRKOVÁ

TESTSPIELER: Vitek, Kreten, Vodka (Glückwunsch zum Sieg im Testspielerturnier!), Rychlik, Filip, Eshu, Tuko, Vytick, Paul, Alne, Marcela, Jirka Bauma, Hrabinho, Aneken, Roneth, Elwen, Min, Juraj, Danielka, Eklp, Plema, Tomáš, Ondra, Dita, Jana Isabella, Honza, Radka, Jacob, Matúš, Dan, Alča, Peta, Rumur, R.A., Lefi und andere vom Brno Board Game Club und viele andere Spieler bei Spiele-Veranstaltungen in Tschechien und anderen Ländern.

DANK AN: Miloš Procházka für die Leitung der Online-Testspieler-Community, Paul Grogan für Unterstützung und Präsentationen im Ausland, Jason Holt für all die fantastischen Namen und Begriffe, David Cochard für die genialen Illustrationen und an alle bei CGE dafür, dass mein Spiel in dieser epischen Form erscheint.

BESONDERER DANK AN: Meine Frau Marcela für ihre doppelte Unterstützung (die moralische und die technische bei der Programmierung der Online-Testspielplattform 😊)

© Czech Games Edition, Oktober 2013,

www.CzechGames.com

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe: Heidelberger Spieleverlag, www.heidelbaer.de

