

REGELN

MONOLITH ARENA



Die urzeitlichen Monolithe sind älter als die ersten Chroniken und Lieder. Ewig dürsten diese heiligen Steine nach dem Blut der Krieger.

Wann immer der blutrote Komet den Himmel erhellt, versammeln sich die ruhmreichsten Krieger aus den entlegensten Winkeln der Welt, um sich in einem tödlichen Wettkampf zu messen. Wer auch immer du bist und egal von wie weit her du kommst – auch du kannst mit deinen Verbündeten antreten und die kühnsten Helden der Arena herausfordern.

Erringe den Sieg! Gewinne für deine Götter, für deine Anführer oder für die Macht der Monolithe daselbst – oder überlasse diese Ehre noch kühneren Helden.



BOARD
GAMES
- THAT TELL -
STORIES

SPIELMATERIAL



SPIELMATERIAL



1 Spielfeld (die Arena)



12 Segmente der Monolithen



1 Marker Aktiv
(für Mehrpersonen-Spiele)



22 Schaden-Marker



6 Netz-Marker



4 Entwaffnung-Marker



5 Gift-Marker
(der Gebieter des Schlunds)



1 Verschan-
zung-Marker
(der Hüter des
Reichs)



1 Netz-Marker
(des Imperiums
des Drachen)



8 Trefferpunkte-Marker
(2 pro Fraktion)



30 Initiative-Marker



4 Allianz-Marker
(für Mehrpersonen-Spiele)



2 Allianz-Trefferpunkte-Marker
(1 pro Allianz)



4 Fraktionsübersichten
(1 pro Fraktion)

GRUNDREGELN

ZIEL DES SPIELS

Monolith Arena ist ein taktisches Positionierungsspiel, bei dem die Champions verschiedener Fraktionen in der Arena aufeinandertreffen. Während des Spiels werdet ihr immer wieder die Champions und das Banner der Gegenseite angreifen.

Euer Ziel ist es, das gegnerische Banner zu zerstören. Wer die Trefferpunkte des gegnerischen Banners auf 0 reduziert, gewinnt das Spiel.

Wurde bei Spielende (siehe „Spielende“, Seite 9) keines der Banner zerstört, vergleicht ihr die verbliebenen Trefferpunkte der Banner. Wessen Banner weniger Schaden zugefügt wurde (also die meisten Trefferpunkte hat), gewinnt das Spiel.

- Die nachfolgenden Regeln beschreiben das Grundspiel für 2 Personen.
- Die erweiterten Regeln (mit Monolithen) findet ihr ab Seite 19.
- Änderungen im Spiel mit 3 oder 4 Personen findet ihr ab Seite 22.

SPIELAUFBAU

1. Legt das Spielfeld in die Mitte der Spielfläche. Die 19 sechseckigen Felder in der Mitte des Spielfelds bilden die Arena. Die nummerierte Leiste am Rand ist die Trefferpunkte-Leiste.



2. Wählt je 1 Fraktion (oder bestimmt zufällig, wer welche erhält) und nehmt euch die 35 zugehörigen Plättchen sowie die übrigen kleinen Marker. (Eine vollständige Liste aller Fraktions-Plättchen und deren Fähigkeiten findet ihr auf der Fraktionsübersicht.)



3. Legt den Trefferpunkte-Marker eures Banners auf Feld 20 der Trefferpunkte-Leiste. Die Trefferpunkte des Banners werden reduziert, wenn dem Banner Schaden zugefügt wird.

4. Sucht aus den 35 Fraktions-Plättchen euer Banner heraus und legt es beiseite. Mischt die übrigen Plättchen. Das Banner erkennt ihr daran, dass Vorder- und Rückseite gleich aussehen.



Banner des Imperiums des Drachen



Banner der Hüter des Reichs



Banner der Vorboten des Waldes



Banner der Gebieter des Schlunds

5. Mischt die Plättchen besonders gut.

6. Legt eure Plättchen jeweils als verdeckten Stapel neben euch.

7. Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt (*Person A*).



8. *Person A* legt das Banner auf ein beliebiges Feld der Arena. Dann ist die Gegenseite (*Person B*) an der Reihe, dasselbe zu tun.

Jetzt könnt ihr mit dem Spiel beginnen.

GRUNDREGELN

SPIELABLAUF

In Monolith Arena führt ihr stets abwechselnd Spielzüge aus, beginnend bei *Person A*.

In deinem Zug wirst du Plättchen ziehen, 1 auf den Ablagestapel legen (ablegen) und entscheiden, was du mit den übrigen tun willst (ausspielen, aufbewahren oder ablegen). Außerdem kannst du die Fähigkeiten deiner Plättchen in der Arena nutzen.

Am Ende deines Zuges ist stets die Gegenseite am Zug.

Auf diese Weise führt ihr abwechselnd Spielzüge aus, bis die Trefferpunkte eines Banners auf 0 fallen oder der Finale Kampf beginnt (siehe Seite 9).

ABLAUF EINES SPIELZUGS

Ein Spielzug besteht aus den folgenden Phasen. Die Regeln dazu erklären wir dir direkt im Anschluss.

a) Plättchen ziehen

b) Plättchen ablegen

c) Plättchen nutzen

d) Spielzug beenden

Zusätzlich darfst du jederzeit in deinem Zug die Fähigkeiten jedes Plättchens in der Arena jeweils 1x nutzen.

Bitte beachte, dass in deinem ersten Zug leicht veränderte Regeln für die Phasen a) und b) gelten, egal ob du *Person A* oder *B* bist.

a) Plättchen ziehen

Im Verlauf des Spiels werden meistens Plättchen offen vor dir ausliegen, die noch nicht in der Arena platziert wurden. Diese Plättchen sind deine Reserve. Du kannst niemals mehr als 3 Plättchen in deiner Reserve haben.

Fülle deine Reserve mit Plättchen von deinem Nachziehstapel **auf 3 Plättchen auf**. Ziehe dazu so viele Plättchen wie nötig von deinem Nachziehstapel und lege sie offen in deine Reserve. Du ziehst dabei mindestens 1 und höchstens 3 Plättchen.

AUSNAHMEN:

- Person A zieht in ihrem ersten Zug genau 1 Plättchen.
- Person B zieht in ihrem ersten Zug genau 2 Plättchen.

Wenn du am Ende des Spiels nicht mehr ausreichend Plättchen im Nachziehstapel hast, ziehe alle übrigen.

Wenn du nach dem Ziehen ausschließlich Befehls-Plättchen in deiner Reserve hast, darfst du sie ablegen und genauso viele neue Plättchen nachziehen. Dies darfst du mehrfach pro Spiel und auch mehrfach pro Zug tun und auch wenn es sich um weniger als 3 Plättchen handelt.



Beispiel: Max zieht 3 Plättchen: 2x Kampf und 1x Zurückdrängen. Alle 3 sind Befehls-Plättchen. Er entscheidet sich, alle 3 abzulegen und zieht 3 neue.



b) Plättchen ablegen

Lege **1 Plättchen** aus deiner Reserve **auf deinen Ablagestapel**.

Plättchen im Ablagestapel sind stets offen, sodass Alle sie sehen können.



Beispiel: Anna zieht 3 Plättchen: 1x Bewegung, 1x Karabinerschütze und 1x Rune der Geringen Beschleunigung. Sie entscheidet sich die Bewegung abzulegen und legt die anderen in ihre Reserve.

AUSNAHMEN:

- Überspringe diesen Schritt in deinem ersten Zug (gilt für *Person A* und *B*).
- Überspringe diesen Schritt, wenn weniger als 3 Plättchen in deiner Reserve liegen. Dies geschieht am Ende des Spiels, wenn du nicht mehr genügend Plättchen ziehen kannst, um die Reserve aufzufüllen.

c) Plättchen nutzen

Es gibt 2 verschiedene Plättchen-Arten im Spiel: Befehls-Plättchen (siehe Seite 16) und Arena-Plättchen (siehe Seite 11). Ihr erkennt sie an den Markierungen auf der Vorderseite.

Entscheide dich für jedes Plättchen in deiner Reserve, in beliebiger Reihenfolge, ob du es...

- ...für den nächsten Zug **aufbewahrst ODER**
- ...**ablegst ODER**
- ...**ausspielst**.

Plättchen, die du aufbewahrst, bleiben einfach für den nächsten Zug in deiner Reserve liegen. Denk daran, dass du dadurch im nächsten Zug weniger Plättchen ziehst.

Du kannst beliebig viele der Plättchen ablegen, bekommst aber keinen Ersatz dafür.



Beispiele für Befehls-Plättchen



Beispiele für Arena-Plättchen

GRUNDREGELN

Beide Plättchen-Arten kannst du nur in deinem Zug ausspielen. Du kannst Plättchen niemals während des gegnerischen Zugs ausspielen.

Befehls-Plättchen stellen besondere, einmalige Aktionen dar (wie z. B. das Bewegen von Plättchen in der Arena, gegnerischen Plättchen direkt Schaden zuzufügen etc.). Befehls-Plättchen werden nie in die Arena gelegt.

Um ein Befehls-Plättchen auszuspielen, zeige es vor und führe seinen Effekt aus (siehe „Beschreibungen der Plättchen“, Seite 16). Lege das Plättchen danach ab.

Arena-Plättchen stellen die Einheiten deiner Fraktion dar. Es gibt 3 verschiedene Arten von Arena-Plättchen: 1 **Banner**, **Champions** und **Runen**.

Um ein Arena-Plättchen auszuspielen, lege es in der Orientierung deiner Wahl auf ein leeres Feld deiner Wahl in der Arena.

Du darfst ein Arena-Plättchen nie auf ein anderes Plättchen legen.

Nachdem du das Plättchen gelegt hast, kannst du es nicht mehr bewegen oder drehen, es sei denn seine Fähigkeit oder der Effekt eines anderen Plättchens erlaubt dies ausdrücklich. Sonst bleibt das Plättchen in dieser Position bis es zerstört (und dabei aus dem Spiel entfernt) wird oder das Spiel endet.

Wenn die Arena zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel voll ist, sodass kein weiteres Plättchen mehr gelegt werden kann, findet ein Kampf statt (siehe „Kampf“, Seite 7).

d) Spielzug beenden

Beende deinen Zug, indem du dies aussprichst oder anderweitig klar machst. Dann ist die Gegenseite am Zug.

TAKTISCHERES SPIEL

Empfindet ihr das Spiel als zu zufällig, könnt ihr mit der folgenden Variante *Verstärkungen* spielen: In eurer Reserve dürfen nun bis zu 6 Plättchen liegen. Füllt eure Reserve in Phase a) des Spielzugs wie gewohnt auf, zieht also bis zu 6 Plättchen, statt bis zu 3. Phase b) bleibt unverändert. In Phase c) dürft ihr höchstens 2 Plättchen ausspielen. Alle anderen müsst ihr behalten oder ablegen. Auch die Regeln für die ersten Züge ändern sich leicht. Person A zieht in ihrem ersten Zug 6 Plättchen (Phase a), muss 1 Plättchen ablegen (Phase b) und darf dann nur 1 davon ausspielen (Phase c). Bereits für den ersten Zug von Person B und von da an weiter gelten die gerade beschriebenen Regeln.

Fähigkeiten deiner Plättchen in der Arena nutzen

Manche der Plättchen haben Fähigkeiten, die du 1x pro Zug nutzen kannst, wenn die Plättchen in der Arena liegen. (Eine genaue Beschreibung der Fähigkeiten findest du ab Seite 13). Du kannst jederzeit in deinem Zug beliebig viele solcher Fähigkeiten nutzen, selbst die von gerade ausgespielten Plättchen; niemals jedoch während des gegnerischen Zugs.

Du kannst jede Fähigkeit eines Plättchens mit mehreren Fähigkeiten 1x nutzen.

1.



2.



3.



4.



Beispiel:

1. Überblick über die Arena zu Beginn von Tinas Zug; sie spielt die Vorboten des Waldes. Das **Banner** der Gebieter des Schlunds (Max' Banner) ist durch den **Mygalomorph** vor **Herne** (Tinas Champion) geschützt.
2. Tina zieht 3 Plättchen von ihrem Nachziehstapel, einen Champion (Hexer) und zwei Befehle (Kampf und Präziser Schuss). Sie muss nun 1 Plättchen ablegen und entscheidet sich für den Kampf.
3. Sie spielt den Präzisen Schuss, welcher den **Mygalomorph** zerstört. Dann nutzt sie die Fähigkeit Manöver ihres **Hernes**, um ihn auf das Feld, das zuvor vom **Mygalomorph** besetzt war, zu bewegen.
4. Zuletzt spielt sie den **Hexer** hinter **Herne**. Fände jetzt ein Kampf statt, würde das **Banner** der Gebieter des Schlunds von beiden Champions angegriffen.

GRUNDREGELN

KAMPF

Kämpfe finden immer dann statt, wenn alle Felder der Arena besetzt sind oder ein Befehls-Plättchen *Kampf* ausgespielt wird. Jede Fraktion besitzt mehrere dieser Befehle.



WICHTIG: *Kampf* darf nicht mehr ausgespielt werden, wenn jemand bereits seine letztes Plättchen gezogen hat.

Nach einem Kampf endet der Zug und die Gegenseite ist dran, egal wodurch der Kampf ausgelöst wurde.

Sobald der Kampf begonnen hat, darfst du kein Plättchen mehr ausspielen oder ablegen oder Fähigkeiten deiner Arena-Plättchen nutzen. Übrige Plättchen in deiner Reserve bewahrst du für deinen nächsten Zug auf.

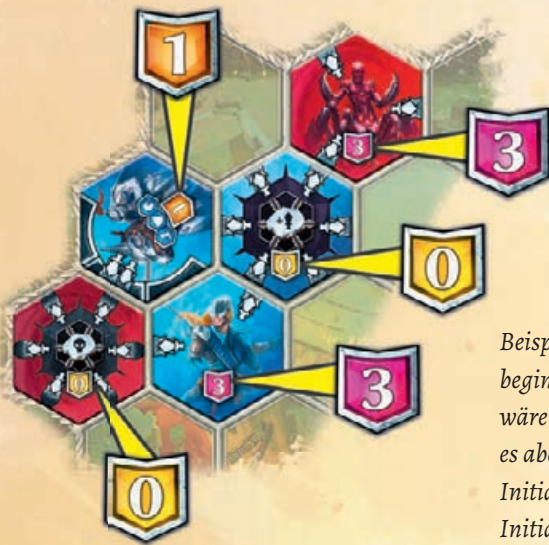
Während eines Kampfes werden die Effekte jedes Plättchens in der Arena von beiden Spielern gemeinsam überprüft. Die häufigsten Effekte sind Angriffe.

Im Kampf werden stets mehrere Phasen durchlaufen.

Prüft zuerst ob 1 oder mehrere Plättchen Effekte „zu Beginn des Kampfes“ haben und führt diese durch.

Handelt dann die Effekte aller Plättchen in absteigender Reihenfolge ihrer Initiative ab.

Beginnt bei allen Plättchen mit dem höchsten Wert (z. B. 3) und fährt dann mit den niedrigeren Initiative-Werten fort (i. d. R. 2, 1 und 0).



Beispiel: Die Abhandlung des Kampfes beginnt mit Initiative 3. Danach wäre Initiative 2 an der Reihe. Da es aber kein Plättchen mit diesem Initiative-Wert gibt, geht es direkt mit Initiative 1 weiter.

Plättchen können auch eine Initiative von 4 oder höher haben (z. B. durch den Einfluss von Runen). Ist dies der Fall, werden mehr als 3 Initiative-Phasen durchlaufen. Startet stets mit der höchsten Initiative und fährt absteigend fort.



Beispiel: Die Initiative dieses *Champions* wurde durch die *Rune der Geringen Beschleunigung* um 1 erhöht. Die Abhandlung des Kampfes beginnt also in der Initiative-Phase 4.

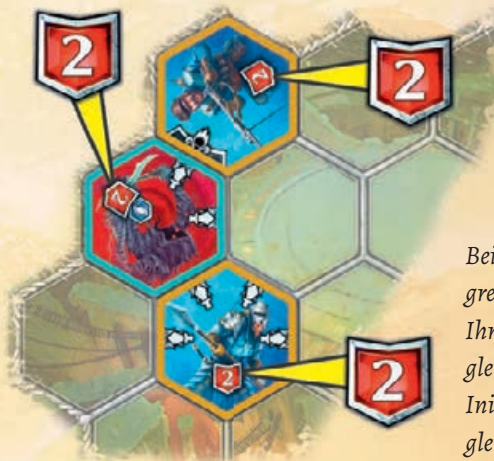
Wenn mehrere Effekte gleichzeitig (also zu Beginn des Kampfes oder in der gleichen Initiative-Phase) abgehandelt werden sollen, treten diese Effekte gleichzeitig in Kraft.



Beispiel: *Morlock* hat keine Initiative. Sein Angriff wird stattdessen zu Beginn des Kampfes abgehandelt. Er wird also vor dem angrenzenden *Mygalomorph* angreifen, der in Initiative-Phase 3 angreift.

Wenn also z. B. 2 Plättchen mit Initiative 3 aufeinander schießen, wird beiden Schaden zugefügt. Wenn 2 Plättchen mit der gleichen Initiative auf dasselbe Ziel schießen, treffen sie gleichzeitig. Beide Schüsse treffen das Ziel. Keiner davon tritt zu anderen Plättchen hindurch.

Ihr könnt die Schaden-Marker verwenden, um den in jeder Phase zugefügten Schaden zu markieren.



Beispiel: *Pikenier* und *Karabinerschütze* greifen beide in Initiative-Phase 2 an. Ihre Angriffe treffen das *Gespenst* also gleichzeitig. Da das *Gespenst* auch Initiative 2 hat, greift es ebenfalls, gleichzeitig, an.

Nachdem alle Effekte (meist: Angriffe) der Phase abgehandelt sind, fährt mit der nächstniedrigeren Initiative-Phase fort.

GRUNDREGELN

KAMPF

Die meisten Arena-Plättchen haben nur 1 Trefferpunkt. Nachdem ihnen 1 Schaden zugefügt wurde, sind sie zerstört. Ausnahmen sind die Banner und Plättchen mit der Fähigkeit *Widerstandsfähig*.

Zerstörte Plättchen bleiben **bis zum Ende der Phase**, in der sie zerstört wurden, in der Arena liegen. Nachdem alle Effekte dieser Phase abgehandelt wurden, **entfernt** alle zerstörten Plättchen aus der Arena und legt sie ab.

Dauerhafte Effekte auf Plättchen (wie z. B. Runen oder Champions mit der Fähigkeit *Netz*) gelten auch, wenn dem Plättchen Schaden zugefügt wurde. Ihr Effekt gilt so lange, bis sie **abgelegt** werden. Also bis zum Ende der Phase, in der das Plättchen seinen letzten Trefferpunkt verloren hat.



Das *Widerstandsfähig*-Symbol und 2 Plättchen mit dieser Fähigkeit.



Ein Schaden-Marker auf einem Arena-Plättchen, dem Schaden zugefügt wurde.

Wenn einem Plättchen Schaden zugefügt wird, dieses dadurch aber nicht zerstört wird (z. B. weil es die Fähigkeit *Widerstandsfähig* hat, siehe Seite 13), lege 1 Schaden-Marker darauf, um den Schaden anzuzeigen. Einzige Ausnahme ist das Banner, dessen Schaden auf der Trefferpunkte-Leiste markiert wird.

- Ein ausführliches Beispiel eines Kampfes könnt ihr auf www.portalgames.pl finden.



Beispiel: Der *Pikener* greift in Initiative-Phase 2 an. Die verbundene *Rune* erhöht die Stärke seines Nahkampf-Angriffs. Obwohl die *Rune* in Initiative-Phase 2 durch das gegnerische Chaos zerstört wird, bleibt der Angriff des *Pikeniers* erhöht, da die *Rune* erst am Ende dieser Phase abgelegt wird.



Beispiel: Der *Pikener* wird vom *Albtraum* Gefangen gehalten. Das bedeutet, dass er in Initiative-Phase 2 nicht angreifen kann, obwohl der *Albtraum* in dieser Phase durch den *Karabinerschützen* zerstört wird.

Das *Netz* bleibt bis zum Ende dieser Phase im Spiel und wird dann zusammen mit dem *Albtraum* abgelegt.



Sir Eristoff Triclaw

Ritter, Champion des Imperiums des Drachen

Sir Eristoff wurde für seinen flammenden Ansturm bekannt. Noch heute erzählt man sich Geschichten, wie er den Tiefen des Monolithen entsprang und, ganz in Flammen gehüllt, über die untere Zugbrücke stürmte. Er sah aus wie ein glühender Komet und sein Angriff brach über die Elfen herein, noch bevor sie wussten wie ihnen geschah.

GRUNDREGELN

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn 1 der folgenden Bedingungen eintritt:

- die Trefferpunkte eines Banners fallen auf 0 **ODER**
- du hast alle Plättchen deines Nachziehstapels gezogen.

Beende in diesem Fall deinen Zug wie üblich. Dann spielt die Gegenseite 1 letzten regulären Zug. Danach findet der Finale Kampf statt.

WICHTIG: Kampf darf nicht mehr ausgespielt werden, wenn jemand bereits sein letztes Plättchen gezogen hat.

Wenn du bereits dein letztes Plättchen gezogen hast UND in deinem Zug das letzte Feld der Arena besetzt, findet wie üblich ein Kampf statt. Nach diesem Kampf spielt die Gegenseite 1 letzten Zug. Danach findet der Finale Kampf statt.

Wenn die Gegenseite in diesem Zug erneut das letzte Feld der Arena besetzt, findet erneut ein Kampf statt, direkt gefolgt vom Finalen Kampf.



Beispiel: Es ist der letzte Zug des Spiels. Anna hat keine Plättchen in der Reserve. Sie zieht die letzten beiden Plättchen, weshalb sie nun keines ablegen muss. Ihre letzten Plättchen sind Kampf/Ansturm und ein Champion, der Pikenier. Kampf darf nicht mehr gespielt werden, da Tina schon in ihrem letzten Zug ihr letztes Plättchen gezogen hatte. Sie spielt den Champion und füllt damit das letzte leere Feld der Arena. Ein Kampf beginnt. Unmittelbar nach diesem Kampf beginnt der Finale Kampf. Sobald dieser beendet ist, endet das Spiel.

DAS SPIEL GEWINNEN

Fallen die Trefferpunkte eines Banners auf 0, ist es zerstört. Die Fraktion des Banners, das nicht zerstört wurde, gewinnt.

Wird ein Banner während eines Kampfes zerstört, wird der ganze Kampf wie üblich abgehandelt, also bis einschließlich Initiative-Phase 0. Wird auch das andere Banner während des Kampfes zerstört, endet das Spiel unentschieden.

Wurde keines der Banner zerstört und der Finale Kampf beendet, gewinnt, wessen Banner noch mehr Trefferpunkte hat.

Haben beide Banner gleich viele Trefferpunkte, spielt ihr jeweils 1 weiteren Zug. Wer keine Plättchen mehr zum Ziehen hat, kann nur die Fähigkeiten der eigenen Arena-Plättchen verwenden (z. B. Manöver). Nach diesen 2 Zügen findet ein weiterer Kampf statt. Prüft nach diesem Kampf erneut nach den oben beschriebenen Regeln, wer gewinnt. Haben die Banner noch immer gleich viele Trefferpunkte, endet das Spiel unentschieden.

Achnid

Mygalomorph, Champion der Gebieter des Schlunds

Ich spüre ihn ... jeden deiner Atemzüge, ein Zucken meiner Fäden. Jeder deiner Schritte, mit denen du so armselig durch das Labyrinth zu schleichen versuchst, hallt wie eine Lawine in meinen Ohren. Jedes Wort, jedes Seufzen ist Musik, die mich erregt, mich ruft, mich zu dir führt.

Lass uns tanzen ... ein letztes Mal!



BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

Das Spiel enthält 4 unterschiedliche Fraktionen, zu denen jeweils 35 Plättchen gehören. An der Rückseite der Plättchen erkennt ihr, zu welcher Fraktion sie gehören.



Imperium des Drachen Hüter des Reichs Vorboten des Waldes Gebieter des Schlunds

Ausgespielte Plättchen beeinflussen immer alle Arten von Arena-Plättchen, sofern nicht anders angegeben.

Im Gegensatz zu den Befehls-Plättchen sind auf Arena-Plättchen vielfältige Symbole abgebildet, die euch über ihre Eigenschaften und Besonderheiten informieren, wie z. B.:



INITIATIVE



Die meisten Champions haben ein Symbol, das ihre Initiative anzeigt. Je höher diese ist, desto früher sind sie im Kampf an der Reihe zu agieren (desto früher greifen sie an). Die aufgedruckten Werte reichen von 0 bis 3. Die Zahlen geben die Initiative-Phase an, in der sie im Kampf agieren (siehe „Kampf“, Seite 7).

Manche Plättchen haben mehr als 1 Initiative-Wert. Das bedeutet, dass das Plättchen im Kampf mehrfach angreift, jeweils in den durch die Initiativen vorgegebenen Phasen.

Es gibt auch Plättchen ohne Initiative (z. B. Runen). Deren Effekt ist nicht auf eine bestimmte Initiative-Phase des Kampfes limitiert. Die Effekte dieser Plättchen beeinflussen andere Plättchen dauerhaft – von dem Moment an, in dem sie ins Spiel kommen, bis sie abgelegt werden.



Ein Champion mit Initiative 3

Ein Champion mit Initiative 3 und 0

Ein Banner mit Initiative 0

Ein Champion ohne Initiative.

XII

Golem, Champion der Hüter des Reichs

Der alte Meister Brawin beobachtete den Kampf aus dem höchsten Turm der Zitadelle mit seinem zwergischen Teleskop. Über den Ausgang des Kampfes machte er sich keine Sorgen, nur über die Darbietung seiner neuesten Schöpfung – dem ersten Vertreter seiner neuen Produktion an Golems, die er nur „XII“ nannte.

Der massige Rumpf des XII sah auf den unteren Segmenten des Monolithen aus wie eine bewegliche Festung.

Im Moment erschien die Effizienz der Rune vollkommen normal; keinerlei Störung der stählernen Aura war zu sehen. Die hydraulischen Stütz-Zylinder funktionie... oh!

Ein Krachen ertönte – so laut, dass es selbst für Brawin, hoch droben, zu hören war. XII, dessen eines Bein gerade gebrochen war, kippte gefährlich zur Seite. Das zweite Bein brach kurz darauf unter der enormen Last. Der Golem fiel um und rollte von der Oberfläche des Monolithen, um kurz darauf auf dem Boden darunter aufzuschlagen.

“An den Zylindern müssen wir wohl noch arbeiten!”, seufzte Brawin und klappte sein Teleskop zusammen.

BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

Arena-Plättchen

Arena-Plättchen können, im Gegensatz zu Befehls-Plättchen, ausgespielt und damit in die Arena gelegt werden. Es gibt 3 verschiedene Arten von Arena-Plättchen: Banner, Champions und Runen.

BANNER



Das Banner des Imperiums des Drachen



Das Banner der Hüter des Reichs



Das Banner der Vorboten des Waldes



Das Banner der Gebieter des Schlund

Jedes Banner hat 20 Trefferpunkte, die durch erfolgreiche Angriffe gesenkt werden. Wenn die Trefferpunkte auf 0 fallen, ist das Banner zerstört und die zugehörige Fraktion verliert das Spiel.

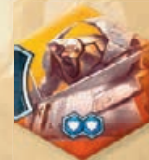
Das Banner jeder Fraktion hat eine andere Sonderfähigkeit. Eine genaue Beschreibung findet ihr auf der Fraktionsübersicht. Diese Fähigkeiten haben keinen Effekt auf das Banner selbst.

Darüber hinaus greift jedes Banner im Kampf alle angrenzenden, gegnerischen Champions und Runen mit einem Nahkampf-Angriff der Stärke 1 an. Ein Banner kann kein anderes Banner angreifen.

- Ein Banner fügt niemals einem anderen Banner Schaden zu, unabhängig von seinen Fähigkeiten und Verstärkungen durch Runen.
- Die Initiative jedes Banners ist 0.



CHAMPIONS



Beispiele für Champions

Die Vorderseite jedes Champion-Plättchens enthält dessen Abbildung und alle zusätzlichen Symbole, die seine Effekte darstellen (zum Beispiel Nahkampf-Angriff, Fernkampf-Angriff, Rüstung, Netz).

Die Symbole können auf 1 oder mehrerer Seiten eines Plättchens abgebildet sein und zeigen die Richtung an, in die dieser Effekt oder Angriff wirkt bzw. ausgeführt wird. Angriffe und Effekte wirken nicht in eine andere als die gezeigte Richtung.

Detaillierte Beschreibung der Symbole

NAHKAMPF-ANGRIFF



Dieses Symbol stellt einen Nahkampf-Angriff dar, der gegen 1 an die Seite des Symbols angrenzendes, gegnerisches Plättchen ausgeführt wird.

- Wenn das Symbol auf verschiedenen Seiten eines Plättchens abgebildet ist, werden alle diese Angriffe gleichzeitig ausgeführt.



Nahkampf-Angriff der Stärke 2 in 3 Richtungen.



Nahkampf-Angriff der Stärke 3 in 1 Richtung.

- Die Anzahl dieser Symbole auf einer Seite (1 bis 3) zeigt die Stärke an, mit der der Angriff in dieser Richtung ausgeführt wird; also die Anzahl des Schadens, der pro Angriff zugefügt wird.
- Wenn eine Rune, die die Angriffsstärke erhöht, mit dem Plättchen verbunden ist, erhöht sich die Stärke des Angriffs in alle Richtungen.
- Angriffe werden automatisch ausgeführt. Ihr könnt nicht verhindern, dass eure Champions angreifen.

Beispiel: Der **Veteran** greift gleichzeitig das Banner des Imperiums des Drachen und den Pikenier an und fügt ihnen 2, bzw. 1 Schaden zu.



BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

FERNKAMPF-ANGRIFF



Fernkampf-Angriffe sind Schüsse und Zauber, die während des Kampfes abgefeuert werden. Sie treffen das erste gegnerische Plättchen in Richtung des Angriffs (Schussrichtung) und fügen Schaden zu, egal wie weit es entfernt ist.



Fernkampf-Angriff der Stärke 2 in 1 Richtung.



Fernkampf-Angriff der Stärke 1 in 4 Richtungen.

Das Symbol zeigt die Richtung des Angriffs an – in gerader Linie von der Seite des Symbols ausgehend. Wenn das Symbol auf verschiedenen Seiten eines Plättchens abgebildet ist, werden alle diese Angriffe gleichzeitig ausgeführt.

- Die Anzahl dieser Symbole auf einer Seite (1 bis 3) zeigt die Stärke an, mit der der Angriff in dieser Richtung ausgeführt wird; also die Anzahl des Schadens, der pro Angriff zugefügt wird.
- Wenn eine Rune, die die Fernkampf-Angriffsstärke erhöht, mit dem Plättchen verbunden ist, erhöht sich die Stärke des Angriffs in alle Richtungen.
- Angriffe werden automatisch ausgeführt. Ihr könnt nicht verhindern, dass eure Champions angreifen.
- Fernkampf-Angriffe ignorieren Plättchen der eigenen Fraktion (befreundete Plättchen). Die Angriffe gehen „durch sie hindurch“. Sie behindern auch nicht die Sicht – das erste gegnerische Plättchen dahinter, also in Schussrichtung, wird getroffen, als ob das Feld leer wäre.

RÜSTUNG



Rüstung verringert die Stärke jedes Fernkampf-Angriffs aus der Richtung, in die das Symbol zeigt, um 1. Angriffe der Stärke 1 richten also keinen Schaden mehr an.



Rüstung, die 1 Seite schützt



Rüstung, die 3 Seiten schützt

Rüstung schützt nicht vor Nahkampf-Angriffen. Beachtet, dass Fernkampf-Angriffe auch dann Fernkampf-Angriffe bleiben, wenn sie von einem angrenzenden Feld aus ausgeführt werden.

Nur die Seite des Plättchens, auf der das Rüstung-Symbol abgebildet ist, ist geschützt. Andere Seiten können normal getroffen werden und ihnen kann dort, wie gewohnt, Schaden zugefügt werden.

- Rüstung schützt nicht vor den Effekten der Befehls-Plättchen (wie z. B. *Präziser Schuss* oder *Explosive Mischung*).
- Rüstung schützt das Plättchen wie gewohnt vor Fernkampf-Angriffen, die durch die *Rune der Durchdringung* (eine Rune der Hüter des Reichs) verstärkt wurden. Sie verhindert jedoch nicht deren Effekt, dass der Angriff weitere Plättchen in der gleichen Richtung trifft.
- Rüstung wird automatisch angewendet. Ihr könnt nicht wählen, ob sie genutzt wird oder nicht.



Beispiel: Der *Ritter* wird von 2 gegnerischen Champions angegriffen. Der *Belagerungsturm* führt einen Fernkampf-Angriff der Stärke 1 aus. Vor diesem Angriff ist der *Ritter* durch seine Rüstung geschützt. Der *Schüler* führt einen Nahkampf-Angriff der Stärke 1 aus, gegen den die Rüstung nicht schützt.



Beispiel für einen Fernkampf-Angriff: Der *Karabinerschütze* des Imperiums des Drachen schießt auf ein *Plättchen* der Gebieter des Schlunds. Der Fernkampf-Angriff fügt deinem eigenen Plättchen (dem Schwertkämpfer) keinen Schaden zu, sondern fliegt an ihm vorbei. Er trifft den *Albtraum*, da dieser das nächste gegnerische Plättchen in Schussrichtung ist. Der Angriff erreicht das dahinterliegende Banner jedoch nicht.

BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

NETZ



Netze halten gegnerische Plättchen *Gefangen*, die an die Seiten angrenzen, auf denen das Symbol abgebildet ist.

Gefangene Plättchen können nicht angreifen, nicht bewegt werden und keine Effekte und Fähigkeiten ausführen.



Ein Netz in 1 Richtung



Nahkampf-Angriff der Stärke 2 und ein Netz in die gleiche Richtung.

- Netze sind dauerhafte Effekte. Sie gelten von dem Moment an, in dem das Plättchen mit der Fähigkeit *Netz* gelegt wird oder ein Plättchen neben ein gegnerisches Plättchen mit dieser Fähigkeit gelegt wird (nicht nur im Kampf).
- Netze beeinflussen die Fähigkeiten *Rüstung* und *Widerstandsfähig* nicht. Auch *Gefangene* Plättchen sind geschützt bzw. haben 1 zusätzlichen Trefferpunkt.
- Legt 1 *Netz*-Marker auf *Gefangene* Plättchen, um anzuzeigen, welche Plättchen *Gefangen* sind. Entfernt den Marker, wenn das Plättchen nicht mehr *Gefangen* ist. Geschieht dies während eines Kampfes, entfernt den Marker am Ende der Initiative-Phase, in der das Plättchen „befreit“ wurde.
- Netze werden automatisch angewendet. Ihr könnt nicht wählen ob sie genutzt werden, oder nicht.



WICHTIG: Netze halten auch gegnerische Banner *Gefangen* (siehe auch „Netze“, Seite 17).



Beispiel: Der *Albtraum* hält den *Schwertkämpfer* *Gefangen*.

BESCHREIBUNG DER FÄHIGKEITEN

Hier findet ihr eine Erklärung der häufigsten Fähigkeiten. Manche Fähigkeiten (*Teleport*, *Kavallerie*, *Verwandlung* etc.) sind Fraktions-spezifisch. Erklärungen zu diesen findet ihr auf der Fraktionsübersicht.

WIDERSTANDSFÄHIG



Arena-Plättchen (außer Banner) haben nur 1 Trefferpunkt. Sie werden also zerstört, sobald ihnen 1 Schaden zugefügt wird. Jedes *Widerstandsfähig*-Symbol entspricht 1 zusätzlichen Schaden, der dem Plättchen zugefügt werden kann, bevor es zerstört wird. (Einem Plättchen mit 2 dieser Symbole, müssen dazu also 3 Schaden zugefügt werden.)



Champion mit 2 *Widerstandsfähig*-Symbolen



Derselbe *Champion*, mit 1 Schaden

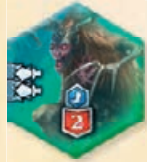
- Legt für jeden Schaden, der das Plättchen nicht zerstört, 1 Schaden-Marker auf das Plättchen. Markiert Schaden am Banner auf der Trefferpunkte-Leiste.

MANÖVER



Ein Plättchen mit dem *Manöver*-Symbol darf sich 1x pro Zug um 1 Feld weit bewegen und/oder sich beliebig weit drehen. Plättchen können nur auf leere Felder bewegt werden. Diese Fähigkeit könnt ihr nur während eures Zuges und nie während eines Kampfes einsetzen.

Die Bewegung könnt ihr jederzeit in eurem Zug ausführen.



Champion mit *Manöver*



Champion mit *Manöver* und 2 weiteren Fähigkeiten.

Fähigkeiten-Marker

Die Effekte mancher Fähigkeiten werden in der Arena durch zusätzliche Marker dargestellt, damit ihr jederzeit leicht erkennen könnt, was gerade passiert. Dazu gehören *Netz*, *Giftig* und *Entwaffnung*. Legt die Marker auf die betroffenen Plättchen, sobald die Fähigkeit aktiviert wird oder der entsprechende Angriff abgehandelt wurde. Entfernt die Marker wenn das dafür ausschlaggebende Plättchen zerstört wird. Manche dieser Marker werden aufgrund verschiedener Umstände entfernt. Details findet ihr bei der Beschreibung der Fähigkeiten, auf der Fraktionsübersicht.



BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

RUNEN



Beispiele für Runen, die Plättchen in 1, 2, 3 oder allen Richtungen beeinflussen

Runen beeinflussen angrenzende Plättchen, mit denen sie verbunden sind – meistens jedoch nur befreundete Plättchen. Die Runen-Pfade zeigen die Richtung an, in der benachbarte Plättchen mit ihr „verbunden“ sind, also von der Rune beeinflusst werden.

Das Symbol in der Mitte der Rune zeigt, wie verbundene Plättchen beeinflusst werden.



Beispiel: Die Rune der Geringen Beschleunigung beeinflusst verbundene, befreundete Plättchen in 4 Richtungen.

Der Einfluss einer Rune auf ein Plättchen wird nie indirekt, über ein anderes Plättchen hinweg ausgeübt. Eine Rune, die mit einer anderen Rune verbunden ist, beeinflusst das Plättchen dahinter also nicht mehr.

WICHTIG: Es gibt Runen mit unbegrenzter Reichweite, die die gesamte Arena beeinflussen. Sie haben keine Runen-Pfade und werden auf der entsprechenden Fraktions-Übersicht genau erklärt.

Runen beeinflussen gegnerische Plättchen nicht, wenn nicht anders angegeben.

Runen gelten von dem Moment an, in dem sie mit einem anderen Plättchen verbunden sind (nicht nur im Kampf). Runen werden automatisch angewendet. Ihr könnt nicht wählen, ob sie genutzt werden oder nicht.

Der Effekt einer Rune ist kein Angriff und wird daher nicht von Effekten beeinflusst, die Angriffe modifizieren (wie z. B. die *Rune des Doppelangriffs* der Gebieter des Schlunds).

WICHTIG: Runen können wie andere Plättchen zerstört werden; einige Runen haben zudem die Fähigkeit *Widerstandsfähig*.

Runen beeinflussen auch Banner.

WICHTIG: Runen können zu ihrer Einfluss-Fähigkeit auf verbundene Plättchen weitere Fähigkeiten haben, wie z. B. *Drehung*, *Widerstandsfähig* etc. Diese Fähigkeiten gelten nur für die Rune selbst, nicht für die verbundenen Plättchen.



Beispiel: Die *Rune der Beweglichkeit* der Hüter des Reichs ist mit 2 Armbrustschützen verbunden und grenzt an 1 *Axtkämpfer*. Die Verbindung ermöglicht es den Armbrustschützen, die Fähigkeit *Manöver* zu verwenden. Der *Axtkämpfer* ist nicht verbunden und kann die Fähigkeit daher nicht verwenden. Die *Rune* könnte sich aber, dank ihrer Fähigkeit *Drehung*, drehen (nur die *Rune*, nicht die verbundenen Plättchen). Wenn der *Axtkämpfer* nach der *Drehung* mit der *Rune* verbunden ist, kann auch er die Fähigkeit *Manöver* nutzen.

Flüstern

Herne, Champion der Vorboten des Waldes

Tarris war sich sicher: Der Teufel des Waldes war irgendwo dort draußen. Er hatte gesehen, wie jener Eric und Maia erwischt hatte – und was vom Streitross übrig war. Er erkannte den fauligen, unverkennbaren Geruch der dieses Monster umgab.

Das Innere des Monolithen war düster und voller verschlungener Gänge und Sackgassen. Es war unmöglich die Kreatur hier zu entdecken. „Es ist sinnlos, hier drinnen zu kämpfen!“, dachte er bei sich. „Ich muss sie nach draußen locken!“ Er wandte sich zum Ausgang, als die langen, gebogenen Klauen zuschnappten. Tarris' Schreie hallten in den inneren Kammern des Monolithen wider ... und verstummten dann!



BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

RUNEN, DIE IN MEHR ALS 1 FRAKTION VORKOMMEN

RUNE DER STÄRKE UND RUNE DER GENAUIGKEIT

Diese Runen erhöhen die Stärke der Nahkampf- bzw. Fernkampf-Angriffe befreundeter, verbundener Plättchen um 1.



Die *Rune der Stärke* erhöht die Stärke des Nahkampf-Angriffs befreundeter, verbundener Plättchen um 1 und zeigt Runen-Pfade in 3 Richtungen.



Die *Rune der Genauigkeit* erhöht die Stärke des Fernkampf-Angriffs befreundeter, verbundener Plättchen um 1 und zeigt Runen-Pfade in alle Richtungen.

RUNEN DER BESCHLEUNIGUNG

Die *Runen der Geringen und Großen Beschleunigung* erhöhen die Initiative befreundeter, verbundener Plättchen um 1 bzw. 2.



Die *Rune der Geringen Beschleunigung* zeigt Runen-Pfade in alle Richtungen.



Die *Rune der Großen Beschleunigung* zeigt Runen-Pfade in 3 Richtungen.

Legt 1 Marker, der die veränderte Initiative anzeigt, auf das Plättchen. So könnt ihr leichter erkennen, welche Plättchen erhöhte Initiative haben. Verwendet dazu den Marker, der zur dann gültigen Initiative passt.



Beispiel: Die *Rune der Großen Beschleunigung* erhöht die Initiative um 2. Sie ist mit einem *Champion* mit Initiative 2 verbunden. Legt den Initiative-Marker mit der 4 auf den *Champion*, sodass er die aufgedruckte Initiative verdeckt. Entfernt den Marker, wenn die *Rune* den *Champion* nicht mehr beeinflusst. (Geschieht dies während des Kampfes, entfernt den Marker am Ende der Initiative-Phase, in der der Einfluss entfernt wurde.)

- In seltenen Fällen, z. B. wenn mehrere Runen 1 *Champion* beeinflussen, haben Plättchen eine Initiative von 5 oder mehr. Legt in diesem Fall den Marker „5+“ auf das Plättchen. Im Kampf verwendet ihr dennoch die tatsächliche Initiative und handelt die Phasen absteigend ab. Es gibt also nicht nur eine einzige Initiative-Phase „5+“, sondern ggf. Initiative-Phasen 5, 6, 7 etc.

RUNE DER REGENERATION

Die *Rune der Regeneration* schützt 1 verbundenes Plättchen 1x vor dem nächsten Schaden aus einer einzelnen Quelle (1 gegnerischen Plättchen, 1 Befehl, 1 Fähigkeiten-Marker wie z. B. Gift). Der nächste Schaden, der dem verbundenen Plättchen zugefügt würde, wird ignoriert; dann wird die *Rune* abgelegt (siehe „*Rune der Regeneration*“, Seite 17).



Die *Rune der Regeneration* zeigt Runen-Pfade in 2 Richtungen.



Die *Rune der Regeneration* zeigt Runen-Pfade in 2 Richtungen.

Raabiz der Rote

Dämon, *Champion* der Gebiete des Schlunds

Ich konnte schon beim letzten Mal nicht am Kampf teilnehmen. Als ich von der Expedition nach Awer's Root zurückkam, war der Kampf praktisch vorbei. Und die zwei davor habe ich auch verpasst.

Einen General lässt eben niemand teilnehmen, solange sich sein Land im Krieg befindet. Und der vermaledeite Krieg gegen die Geflügelten dauerte mehr als ein halbes Jahrhundert.

Seit 70 Jahren war ich nicht mehr an dieser heiligen Stätte! Wie sehr ich die Arena und ihren blutigen Duft vermisst habe! Es gibt einfach Nichts vergleichbares!



BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

BEFEHLS-PLÄTTCHEN



Jede Fraktion besitzt neben den Arena-Plättchen auch einige Befehls-Plättchen.

Diese könnt ihr nur während eures Zuges und nie während eines Kampfes ausspielen.

Befehls-Plättchen werden nie in die Arena gelegt, sondern werden nach dem Ausführen ihres Effekts abgelegt.

Einige Befehle sind im Folgenden beschrieben. Die Erklärung für weitere, Fraktions-spezifische Befehle (*Fehlerhafte Weisung*, *Präziser Schuss*, *Verschanzung*, *Drehung*, *Netz*) findet ihr auf der Fraktionsübersicht.

KAMPF



- Das Ausspielen dieses Befehls beginnt einen Kampf.
- *Kampf* darf nicht mehr ausgespielt werden, wenn jemand bereits sein letztes Plättchen gezogen hat.
- Nach einem Kampf endet der Zug und die Gegenseite ist dran.

BEWEGUNG



- Das Ausspielen dieses Befehls ermöglicht es, 1 Plättchen auf ein angrenzendes, leeres Feld zu bewegen und/oder es beliebig weit zu drehen.
- Details findet ihr bei „Häufige Probleme“ (Seite 21).

EXPLOSIVE MISCHUNG



- Fügt allen Plättchen (außer Bannern) in der, auf dem Befehls-Plättchen gezeigten Anordnung, je 1 Schaden zu. Fügt auch befreundeten Plättchen Schaden zu.
- Die gesamte gezeigte Anordnung muss sich innerhalb der Arena befinden. Kein Feld darf außerhalb liegen.

Beispiel: Durch die Explosive Mischung wird allen 3 Plättchen 1 Schaden zugefügt und sie werden dadurch zerstört.



ZURÜCKDRÄNGEN



Das Ausspielen dieses Befehls erlaubt 1 befreundeten Plättchen, 1 angrenzendes, gegnerisches Plättchen um 1 Feld *Zurückdrängen*, sodass 1 leeres Feld zwischen ihnen entsteht.

- Das Plättchen darf dabei nur auf ein leeres Feld bewegt werden.
- Wenn es mehr als 1 mögliches Zielfeld gibt, entscheidet die Person, der das Plättchen gehört, wohin es bewegt wird.
- Das bewegte Plättchen darf dabei **nicht** gedreht werden.
- Gibt es kein gültiges Feld, auf das die Einheit bewegt werden kann, darf *Zurückdrängen* nicht ausgespielt werden.



Beispiel: Der *Armbrustschütze* ist von 2 *Champions der Gebieter des Schlunds* umgeben: 1 *Mygalomorph* und 1 *Dämon*. Die *Hüter des Reichs* spielen *Zurückdrängen* aus. Der *Dämon* kann nicht bewegt werden, da alle entsprechenden Felder besetzt sind. Das einzig freie Feld grenzt an den *Armbrustschützen* an, der *Zurückdrängt*. Der *Mygalomorph* hingegen kann *Zurückgedrängt* werden.

Die *Gebieter des Schlunds* bestimmen, wohin der *Mygalomorph* bewegt wird und wie er gedreht wird.

BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

Häufige Probleme

NETZE



- *Netze* gelten von dem Moment an, in dem das Plättchen mit der Fähigkeit *Netz* gelegt wird. Sie gelten auch sofort, wenn ein gegnerisches Plättchen so neben ein Plättchen mit der Fähigkeit *Netz* gelegt oder bewegt wird, dass das *Netz*-Symbol auf dieses Plättchen zeigt. Es ist also nicht wichtig, welches Plättchen zuerst gelegt wird.
- Wenn das Plättchen mit der Fähigkeit *Netz* im Kampf zerstört wird, bleiben davon betroffene Einheiten bis zum Ende der aktuellen Initiative-Phase *Gefangen*. Der Effekt des *Netzes* endet also erst, wenn das Plättchen mit der Fähigkeit *Netz* abgelegt wird. Die *Gefangenen* Plättchen können also erst in der darauffolgenden Initiative-Phase wieder handeln.
- Von einem *Netz Gefangene* Plättchen können nicht bewegt werden, auch nicht durch *Zurückdrängen*. Wird das Plättchen mit der Fähigkeit *Netz Zurückgedrängt*, wird ein *Gefangenes* Plättchen sofort befreit; ggf. werden aber andere Plättchen *Gefangen*. Ein *Gefangenes* Plättchen kann jedoch nicht selbst *Zurückdrängen*, dies muss durch ein nicht *Gefangenes* Plättchen geschehen.
- Ein Plättchen mit der Fähigkeit *Netz* kann ein anderes Plättchen mit der Fähigkeit *Netz Gefangen* nehmen. Dessen Fähigkeit *Netz* hat dann keinen Effekt mehr.
- Wenn sich 2 Plättchen mit der Fähigkeit *Netz* gegenseitig *Gefangen* nehmen würden, wird dieser Effekt ignoriert. Beide Plättchen sind nicht *Gefangen*, können andere Plättchen beeinflussen/*Gefangen* nehmen, bewegt werden etc.



RUNE DER REGENERATION



- Die *Rune der Regeneration* hat einen dauerhaften Effekt. Ihr könnt nicht wählen, ob ihr ihn nutzen wollt.
- Die *Rune* verhindert den nächsten Schaden, der 1 verbundenen Plättchen aus einer einzelnen Quelle zugefügt würde. Der Schaden kann von 1 Arena- oder Befehls-Plättchen kommen, oder von 1 Marker, wie z. B. *Gift*. Legt stattdessen die *Rune* ab und ignoriert den oder die Schadenspunkte.
- Würde dem Plättchen Schaden aus mehr als 1 Quelle gleichzeitig zugefügt, entscheidet die Person, der die *Rune* gehört, welcher Schaden verhindert wird.
- Sind mehrere Plättchen mit der *Rune* verbunden und erhalten gleichzeitig Schaden, entscheidet die Person, der die *Rune* gehört, welcher Schaden verhindert wird.



Beispiel: Der *Belagerungsturm* greift die beiden *Pikeniere* gleichzeitig an (in derselben Initiative-Phase). Beide sind mit derselben *Rune der Regeneration* verbunden. Die *Rune* kann jedoch nur 1x Schaden verhindern. Die Person, der die *Rune* gehört, entscheidet, welcher Schaden verhindert wird und damit, welcher *Pikenier* überlebt.

- Wird der *Rune der Regeneration* und einem verbundenen Plättchen gleichzeitig (in derselben Initiative-Phase) Schaden zugefügt (und die *Rune* dadurch zerstört), wird die *Rune* zuerst abgelegt und ihr Effekt **nicht mehr** angewendet.



Beispiel: Der *Belagerungsturm* greift den *Pikenier* und die *Rune der Regeneration* in derselben Initiative-Phase an. Dadurch werden beide zerstört und abgelegt. Die *Rune* kann den *Pikenier* nicht retten.

- Wenn 1 Plättchen mit 2 *Runen der Regeneration* verbunden ist, entscheidet die Person, der die *Runen* gehören, welche der beiden *Runen* den Schaden verhindert.



Beispiel: Der *Mygalomorph* fügt dem *Pikenier* Schaden zu. Dieser ist mit 2 *Runen der Regeneration* verbunden. Das *Imperium des Drachen* entscheidet, welche *Rune* den Schaden des *Pikeniers* verhindert und dadurch abgelegt wird.

- Sollte ein Plättchen, das mit einer *Rune der Regeneration* verbunden ist, die wiederum selbst mit einer weiteren *Rune der Regeneration* verbunden ist, Schaden erhalten, wird der Schaden von der „hintersten“ *Rune* dieser Kette verhindert. Dies gilt jedoch nur, wenn die *Runen* nicht gegenseitig miteinander verbunden sind (siehe unten).



Beispiel: Dem *Pikenier* würde vom *Mygalomorph* Schaden zugefügt. Normalerweise würde die verbundene *Rune der Regeneration* den Schaden verhindern. Da mit dieser jedoch eine zweite *Rune der Regeneration* verbunden ist, verhindert diese zweite *Rune* den Schaden des *Pikeniers*.

- Sollten die 2 *Runen* im genannten Beispiel gegenseitig miteinander verbunden sein, entscheidet die Person, der die *Runen* gehört, welche den Schaden verhindert.



Beispiel: Das *Imperium des Drachen* entscheidet, welche der 2 *Runen der Regeneration* den Schaden des *Pikeniers* verhindert.

BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

WEITERE REGELN ZUR INITIATIVE



- Die Initiative eines Plättchens kann nie unter 0 fallen. Würde die Initiative eines Plättchens unter 0 fallen, bleibt dessen Initiative bei 0.
- Es gibt keine obere Grenze für die Initiative.
- Wird ein Plättchen mit mehreren Initiativen (also ein Plättchen, das im Kampf mehrfach angreift) von einer Rune der Beschleunigung beeinflusst, sind alle Initiativen betroffen (erhöht).
- Ein Plättchen, das in mehrere Richtungen und in mehreren Initiative-Phasen angreift (z. B. Schlange, der Hüter des Waldes), führt alle seine Angriffe in jeder der angegebenen Initiative-Phasen aus.



Beispiel: Die Schlange ist mit einer Rune der Großen Beschleunigung verbunden. Sie führt alle ihre Angriffe in Initiative-Phase 4, und dann erneut in Phase 3, aus.

- Ein Plättchen greift ausschließlich in der angegebenen Initiative-Phase an. Ein Champion, der in Initiative-Phase 3 angreifen würde und in dieser Phase aber durch ein Netz Gefangen ist, darf diesen Angriff also nicht nachholen, wenn das Netz am Ende der Initiative-Phase 3 entfernt würde. Obwohl der Champion jetzt befreit ist, darf er nicht angreifen, da Initiative-Phase 3 bereits vorüber ist.

Situation 1:

Die Initiative des Armbrustschützen (aufgedruckte Initiative von 2) wird durch die verbundene Rune der Geringen Beschleunigung auf 3 erhöht. Er führt seinen Fernkampf-Angriff also in Initiative-Phase 3 aus. Wenn die Rune in dieser Phase zerstört würde, und die Initiative des Champions dadurch auf 2 fiel, dürfte er in Initiative-Phase 2 nicht erneut angreifen.

Situation 2

Wie in der obigen Situation wird die Initiative des Armbrustschützen durch die verbundene Rune erhöht. Allerdings wird die Rune durch ein Netz gefangen gehalten und ihr Effekt dadurch ignoriert. Wird das Netz nun am Ende von Initiative-Phase 3 abgelegt, erhöht sich die Initiative des Armbrustschützen wieder auf 3, da der Effekt der Rune ihn wieder beeinflusst. Initiative-Phase 3 ist jedoch bereits vorbei. Der Armbrustschütze kann in Initiative-Phase 2 nicht angreifen, da seine Initiative nun 3 beträgt.

BEWEGUNG



- Normalerweise bewegen sich Plättchen in der Arena nicht. Manche Effekte ermöglichen es euch jedoch, Plättchen zu bewegen (z. B. 1 der Banner, Runen, manche Fähigkeiten, Befehls-Plättchen etc). Die Anzahl der Schritte, die 1 Plättchen auf diese Weise machen kann, ist nicht beschränkt, solange jeder Schritt das Ergebnis eines anderen Effekts ist. (Jeder Effekt im Spiel ermöglicht nur 1 Schritt.)



Beispiel: Das Imperium des Drachen nutzt die Rune der Beweglichkeit, um seinen Ritter auf ein angrenzendes Feld zu bewegen (1 Schritt). Dann spielt es den Befehl Bewegung aus und bewegt den Ritter erneut. Zuletzt nutzt es die Fähigkeit Manöver des Ritters und bewegt ihn neben das gegnerische Banner. Dabei dreht es ihn zusätzlich.



Tarris Rotrock

Karabinerschütze, Champion des Imperiums des Drachen

„Meine Herren, hergehört! Die Arena gleicht keinem Schlachtfeld, das Sie jemals zuvor gesehen haben. Ihr gründliches Truppentraining wird wertlos. Formationen werden nicht durchführbar sein. Wir müssen unsere Positionierung dort unten an die Korridore und Tunnel anpassen. Gemeinschaftliche Angriffe sind unmöglich. Bringen Sie sich in eine günstige Position und feuern Sie auf alles, das sich bewegt. Das mag kein gewöhnliches Schlachtfeld sein, aber sterben können Sie dort ebenso leicht. Und ich wäre Ihnen sehr zu Dank verpflichtet, wenn Sie das unterlassen würden!“

MONOLITHE

Die Teilnehmer der blutigen Spiele studieren die Geheimnisse der Monolithe oft jahrelang, um sich auf den nächsten Kampf vorzubereiten. Die geheimen Wege und Fallen, die uralten Zauber, die in den Steinen verankert sind und die Gefahren der ausgehöhlten Tunnel - sie alle gehören zu den am besten gehüteten Geheimnissen jeder Fraktion. Und dazu kommen die stets neuen Innovationen, Strategien und Listen der Generäle und Kommandanten. Auch ihr werdet bald feststellen, wie gefährlich und vielfältig Monolith Arena sein kann.

Habt ihr das Spiel ein paar mal gespielt und alle Fraktionen kennengelernt, solltet ihr die Monolithe zum Spiel hinzufügen.

In die Monolithe legt ihr vor Spielbeginn euer Banner (in das oberste Segment) und 2 Arena-Plättchen eurer Wahl (in die 2 übrigen Segmente).

Welche Plättchen ihr dafür auswählt und wie ihr sie verwendet, kann über Sieg und Niederlage entscheiden. Dank der Monolithe stehen euch eure Lieblings-Plättchen von Anfang an zur Verfügung. Während des Spiels werdet ihr die Monolithe immer wieder entfalten und bewegen. Plant eure Strategie und überrascht die Gegenseite mit eurer Taktik.

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Nachdem ihr die Arena ausgelegt und 1 Fraktion gewählt habt, nehmt euch die 3 Plastik-Teile des Monolithen einer Farbe eurer Wahl.

Bereitet eure Monolithe folgendermaßen vor: Legt euer Banner nicht beiseite, sondern legt es in eines der Segmente. Wählt und legt geheim 2 eurer Arena-Plättchen in die anderen Segmente. Stapelt alle Segmente, sodass das Banner im obersten Segment liegt. Dies ist der gefaltete Monolith.

Ihr dürft jederzeit in eurem Monolithen nachsehen, welche Plättchen in den unteren Segmenten liegen. Die Gegenseite wird das jedoch erst wissen, wenn sich der Monolith entfaltet.

Fahrt nach dem Vorbereiten der Monolithe wie gewohnt mit der Spielvorbereitung fort. Stellt bei 7. eure Monolithe in die Arena, statt euer Banner zu platzieren.



Ein gefalteter Monolith mit Plättchen der Gebieter des Schlunds

GEFALTETER MONOLITH

Solange ein Monolith gefaltet ist, wird er wie ein einzelnes Banner behandelt. Das Banner liegt im Monolithen **immer** im obersten Segment.

DAS ENTFALTEN DES MONOLITHEN

In Phase c) deines Zuges steht dir nun eine weitere Aktionsmöglichkeit zur Verfügung: Entfalte deinen Monolithen.

Wenn du deinen Monolithen entfaltet, darfst du in diesem Zug **kein** Plättchen in die Arena legen. (Hast du bereits ein Plättchen gelegt, kannst du den Monolith nicht mehr entfalten.) Du darfst aber wie gewohnt Befehle ausspielen und Fähigkeiten nutzen.

AUSNAHME: Wenn nach dem Entfalten des Monolithen mindestens 1 seiner Segmente leer ist, darfst du 1 der in dieser Runde gezogenen Plättchen dort hineinlegen.

Um den Monolithen zu entfalten, nimmst du die Segmente unter dem Banner heraus. Das Segment mit dem Banner bleibt auf dem Feld, auf dem der Monolith stand, und darf nicht rotiert werden.

Lege die anderen 2 Segmente auf leere Felder in der Arena, sodass alle 3 Segmente – egal wie – zu mindestens 1 anderen Segment benachbart sind.

Diese 2 Segmente darfst du vor dem Legen beliebig drehen.

Nach dem Entfalten bleibt der Monolith bis zum nächsten Kampf entfaltet. Nach dem Kampf wird der Monolith automatisch wieder gefaltet (siehe unten).

- Wenn das Banner in einem Monolithen durch ein *Netz Gefangen* ist, kann sich der Monolith weiterhin entfalten (und falten).
- Der Monolith kann sich nicht entfalten, wenn die Untrennbarkeits-Regel (siehe unten) nicht eingehalten werden kann (wenn es z. B. nicht ausreichend leere Felder gibt). Segmente dürfen auch niemals auf andere Segmente gelegt werden, selbst wenn diese leer sind, oder unter Plättchen, die bereits in der Arena liegen.

UNTRENNBARKEITS-REGEL

Die 3 Segmente eines Monolithen müssen zu jedem Zeitpunkt im Spiel so liegen, dass alle 3 Segmente zu mindestens 1 anderen Segment benachbart sind. Ein Plättchen, das in ein Segment gelegt wurde, kann nicht durch die üblichen Regeln daraus entfernt werden. Das geht nur, wenn es zerstört und abgelegt wird.

MONOLITHE



Erlaubt: Der *Monolith* darf auf die markierten Felder entfaltet werden.

DAS FALTEN DES MONOLITHEN

Entfaltete Monolithe werden unmittelbar nach dem Kampf gefaltet. Platziere die 2 Segmente wieder unter das Segment mit dem Banner. Dessen Segment bleibt auf dem selben Feld und darf dabei nicht gedreht werden. Der Monolith wird auch gefaltet, wenn 1 oder beide unteren Segmente leer ist/sind oder 1 oder 2 gegnerische Plättchen enthält (siehe unten). Schaden- und Gift-Marker werden beim Falten nicht entfernt.

Monolithe werden nur nach einem Kampf gefaltet, sonst nie. Ihr könnt nicht verhindern, dass euer Monolith gefaltet wird und könnt dies **nicht** selbst auslösen.


Ihr dürft eure Monolithe direkt im nächsten Zug, nachdem sie gefaltet wurden, wieder entfalten.

WEITERE REGELN FÜR MONOLITHE

Die Plättchen in den Segmenten werden ebenso behandelt wie alle anderen Plättchen in der Arena; sie sind nicht zusätzlich geschützt.

Wird das Plättchen in einem Monolith-Segment zerstört, wird das Segment wie ein leeres Feld der Arena behandelt (z. B. um zu prüfen, ob ein Kampf beginnt). Das bedeutet, dass Alle ein Plättchen dorthin legen oder bewegen dürfen, auch die Gegenseite.


Gefaltete Monolithe werden wie ein reguläres Banner behandelt.



Nicht erlaubt: 1 leeres Feld reicht nicht aus, um einen *Monolithen* zu entfalten.



Erlaubt: Der *Monolith* darf auf die markierten Felder entfaltet werden.



Nicht erlaubt: Ein *Segment* darf nicht auf ein anderes *Segment* gelegt werden, selbst wenn dieses leer ist.

MONOLITHE

HÄUFIGE PROBLEME

Gefangene Plättchen können nicht bewegt werden. Das bedeutet auch, dass sich ein Monolith nicht falten kann, wenn mindestens 1 Plättchen in einem der unteren Segmente *Gefangen* ist. Da sich das Banner beim Falten nicht bewegt, darf der Monolith gefaltet und auch entfaltet werden, wenn das Banner *Gefangen* ist.



Beispiel: Der *Monolith* kann sich auch dann falten, wenn das Banner *Gefangen* ist (siehe links). Wenn mindestens 1 anderes Plättchen in einem Segment *Gefangen* ist, bleibt der *Monolith* entfaltet (siehe rechts).

Plättchen auf Segmenten bewegen sich immer mit diesen zusammen. Sie werden also auch bei einem *Manöver*, beim *Zurückdrängen* usw. gemeinsam bewegt. Dabei muss jedoch stets die Untrennbarkeits-Regel beachtet werden, Sonst kann der Effekt nicht ausgeführt oder der Befehl nicht ausgespielt werden.



Beispiel: Die Hüter des Reiches müssen *Zurückdrängen* so einsetzen und ausführen, dass die *Segmente* nicht getrennt werden.

Auch Monolithe mit gegnerischen Plättchen in ihren Segmenten können wie üblich gefaltet (und entfaltet) werden. Beim Entfalten entscheidet zunächst die Person, der der Monolith gehört, wohin welches Segment gelegt wird – auch die Segmente mit gegnerischen Plättchen. Dann entscheidet die Gegenseite, in welcher Orientierung Segmente gelegt werden, die ihre Plättchen enthalten. Erst dann entscheidet die Person, der der Monolith gehört, in welcher Orientierung die übrigen Segmente gelegt werden. Das Banner bleibt wie üblich auf seinem Feld.

WICHTIG: Beim Entfalten werden alle Segmente so behandelt, als würden sie gleichzeitig bewegt. Das kann für einige Fähigkeiten (z. B. *Netz*) von Bedeutung sein.

Furmir Fassarm

Schüler, Champion der Hüter des Reichs

„‘tschuldigung! Is’ das der Kampf? Oder bin ich hier falsch? Ich hab’ ‘n bisschen zu lang geschlafen und das Kriegshorn wohl überhört. Aber ich seh’ da hinten ‘n paar Typen hinter ‘nem Freak mit ‘nem Horn und ‘nem mannsgroßen Schwert herrennen.

Das ist der Kampf?! Oh! Klasse! Oh, könnt’ ich mir dann kurz den Hocker ausleihen? Ich find’ meine Axt nich’ - und brauch’ was zum Schwingen!“



SPIEL FÜR MEHRERE PERSONEN

Team-Spiel (2 gegen 2)

In diesem Modus duellieren sich 2 Teams, die jeweils aus 2 Personen bestehen.

Die Regeln entsprechen denen des 2-Personen-Spiels, mit folgenden Ausnahmen:

Verteilt euch beim Spielaufbau zufällig oder nach Wahl auf die 2 Teams.

Die Mitglieder der Teams nehmen sich jeweils 1 passenden Allianz-Marker und den entsprechenden Allianz-Trefferpunkte-Marker für die Trefferpunkte des Team-Banners.

SPIELREIHENFOLGE: Bestimmt die Spielreihenfolge zufällig, aber stets so, dass die 2 Team-Mitglieder nicht direkt nacheinander am Zug sind. Wenn das erste Team aus den Personen A und B besteht, das andere aus C und D, wäre A-C-B-D eine mögliche Spielreihenfolge. Verwendet den Marker *Aktiv* um anzuzeigen, wer gerade am Zug ist.

Jedes Team legt seinen Allianz-Trefferpunkte-Marker auf das Feld 20 der Trefferpunkte-Leiste. Jedes Team besitzt also einen gemeinsamen Vorrat an Trefferpunkten für seine Banner. Jeder Schaden, der 1 der beiden Banner zugefügt wird, bewegt den gemeinsamen Marker

SPIELBEGINN: Person A zieht nur 1 Plättchen, Person C (die erste Person des anderen Teams) zieht 2 Plättchen. Ab Person B gelten dann die oben genannten, regulären Regeln.

Person A und C überspringen in ihrem ersten Zug Phase b) des Spielablaufs (siehe Seite 5). In den ersten 2 Zügen des Spiels werden also keine Plättchen abgeworfen.

FINALER KAMPF: Sobald irgendjemand das letzte Plättchen des eigenen Stapels gezogen hat, spielen alle anderen noch 1 Zug. Danach findet der Finale Kampf statt.

Team-Spiel (1 gegen 2)

Die Regeln entsprechen denen des 4-Personen-Spiels (2 gegen 2), mit folgenden Ausnahmen:

Person A – die Person die alleine spielt – spielt gegen die Personen B1 und B2 – die ein Team bilden. Person A verwendet ihren Fraktions-Marker und das Team verwendet den Allianz-Trefferpunkte-Marker, um die Trefferpunkte der/des Banner(s) anzuzeigen. Der Marker wird wie üblich auf das Feld 20 der Trefferpunkte-Leiste gelegt.

Spielreihenfolge: Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt, das Team oder Person A. Person A und das Team spielen abwechselnd, innerhalb des Teams wechseln sich Person B1 und B2 mit ihren Zügen ab. Bestimmt auch im Team zufällig, wer zuerst am Zug ist. A-B2-A-B1-A ... wäre also eine mögliche Zugreihenfolge.

ALLGEMEINE REGELN FÜR TEAMS

Die Team-Mitglieder werden auch Alliierte genannt. Plättchen der alliierten Person zählen als befreundete Plättchen.

- Die Effekte von Runen und Bannern beeinflussen also auch deren Plättchen.
- Die Befehls-Plättchen *Bewegung*, *Teleport* und *Drehung* können dadurch auch auf Plättchen der alliierten Person angewendet werden. Alliierte können in ihrem Zug die Fähigkeit *Manöver* aller befreundeter Plättchen verwenden.
- *Zurückdrängen* kann nicht auf Plättchen der alliierten Person angewendet werden.
- Plättchen von Alliierten fügen sich gegenseitig keinen Schaden zu. Fernkampf-Angriffe ignorieren Plättchen der alliierten Person ebenso wie eigene.
- *Netze* nehmen Plättchen von Alliierten nicht *Gefangen*.
- Ein Team, dessen gemeinsame Trefferpunkte des Banners auf 0 fallen, verliert das Spiel. Die Gegenseite gewinnt. Geschieht dies nicht, gewinnt nach dem Finalen Kampf die Person oder das Team, dessen Trefferpunkte des Banners/der Banner höher sind.



Die Allianz-Marker (1 pro Mitglied des Teams) und der Allianz-Trefferpunkte-Marker (1 pro Team).

AUTOR: Michał Oracz

GRAFIKDESIGN: Ewa Kostorz, Rafał Szyma

REALISATION: Grzegorz Polewka

ILLUSTRATIONEN: Jakub Fajtanowski, Aleksandar Mihailovic, Raypier Art,

Nakarin Sukontakorn, Otto Szatmari (Titelbild), Bogdan Tufeciu (Spielfeld)

SPIELREGELN: Michał Oracz, Grzegorz Polewka, Joanna Kijanka, Łukasz Piechaczek

LEKTORAT UND ÜBERSETZUNG DER DEUTSCHEN AUSGABE: Board Game Circus

(Martin Zeeb, Daniel Theuerkafer)



© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland

Alle Rechte vorbehalten.


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


Liebe Kunden, unsere Spiele werden mit der größtmöglichen Sorgfalt hergestellt. Sollte es dennoch einen Grund zur Beanstandung geben, z. B. weil ein Teil fehlt, wenden Sie sich bitte an: portal@portalgames.pl


Besonderer Dank geht an die Spieletester und Korrekturleser: Wojciech, Marta K., Michał, Patryk, Arkadiusz, Basia, Bartosz, Marcin O., Marcin S., Marta S., Jakub, Łukasz, Przemek, Jakub R., Radosław, Jakub S., Patrick




 www.portalgames.pl

 /portalpublishing

 /portalpublishing

 @trzewik

 Portal Games

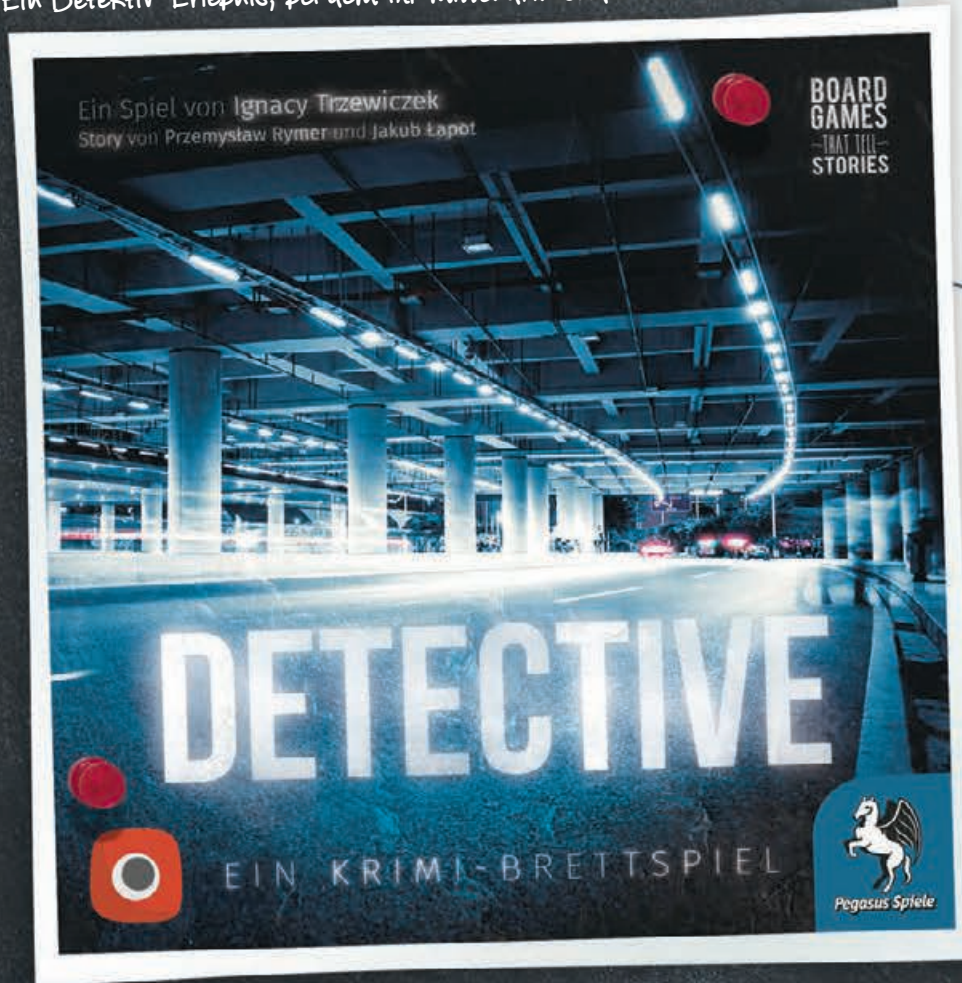


**BOARD
GAMES**
~ THAT TELL ~
STORIES



Ein Karten-Kombinations-Spiel

Ein Detektiv-Erlebnis, bei dem ihr mittendrin seid



Scharmützel in einer
Fantasy-Welt

