

Vorbereitung

❖ Wunden-Karten

- Mischen und verdeckt in die Mitte
- 10 x n Karten (n = #Spieler) abzählen und offen auf den Stapel legen

❖ Start-Stapel

- Pro Spieler Startkarten bestehend aus je 2 Kopien aller 6 Start-Kreaturen
- Rest aus dem Spiel

❖ Muster-Karten [Standard oder Blood Country]

- Mischen und je 4 Karten verdeckt an jeden Spieler, Rest verdeckt beiseite
- Jeder wählt einer Muster-Karte, legt diese verdeckt vor sich ab (Privat-Archiv) und gibt die restlichen Karten nach links weiter
- Jeder wählt eine weitere Muster-Karte und gibt den Rest nach links weiter
- Jeder wählt eine Muster-Karte und legt diese in die Tisch-Mitte zur Bildung des öffentlichen Bereichs, restliche Karte zurück in die Box
- Mit den zur Seite gelegten Karten den öffentlichen Bereich auf 8 Karten erweitern, Rest in die Box
- Mischen und 8-n (n = #Spieler) Karten offen in die Mitte legen (öffentlicher Bereich)
- Je 4 (5 falls mehr als ein Satz) Muster-Karten verdeckt vor jeden Spieler
- Rest zurück in die Box
- Jeder wählt eine Muster-Karte, legt diese verdeckt vor sich ab (Privat-Archiv) und gibt die restlichen Karten nach links weiter
- Jeder wählt eine weitere Muster-Karte und gibt den Rest nach links weiter
- Jeder wählt eine Muster-Karte und legt diese in die Tisch-Mitte zur Komplettierung des öffentlichen Bereichs, restliche Karte zurück in die Box
- Wird ein Archiv im Verlauf des Spiels leer, hört es auf zu existieren
- Alle Muster-Karten offen legen und durch die entsprechenden (7) Auftrags-Karten ersetzen
- Jeder mischt seine Startkarten und nimmt die obersten 5 auf die Hand
- Startspieler bestimmen

Konzepte

❖ Kartenstapel, Ablage und Archives

- Jeder besitzt eine eigenen Kartenstapel und eine eigene Ablage
- Nur die eigene Ablage darf durchgesehen werden
- Die Ablage **erst** mischen, wenn **neue** Karten gezogen werden müssen **und** der Kartenstapel leer ist
- Abgelegte, zerstörte und angeforderte Karten kommen offen auf die Ablage
- Archive liegen offen und gehören keinem Spieler
 - Die 8 Archive in der Mitte (öffentlicher Bereich), stehen allen zur Verfügung
 - Die 2 Archive vor jedem Spieler (Privat-Archive) stehen nur diesem Spieler zur Verfügung
- Verbannte Karten sind aus dem Spiel

❖ Freundlich und gegnerisch

- Eigene Privat-Archive, kontrollierte Kreaturen, gespielte Aufträge sowie Text auf diesen Karten gelten als freundlich
- Privat-Archive, Kreaturen und Aufträge sowie deren Texte von anderen Spielern gelten als gegnerisch
- Archive im öffentlichen Bereich sind weder freundlich noch gegnerisch
- Individuelle Karten in den Archiven gehören niemanden und sind weder freundlich noch gegnerisch

❖ Auftrags-Karten

- Kreaturen
 - Verbleiben im Spiel – sofern sie überleben – und dienen zum Angriff von Gegnern
 - Kartenfarbe
 - Link-Farben

- Name
- Stärke: Zerstörungskraft
- Gesundheit: „Lebenspunkte“
- Kosten
- Schlüsselwort: Zugehörigkeit, Gattung
- Text

- Kette
- Deine Kette
- Im Spiel

- Kicker-Farbe und –Text

■ Start-Kreatur

- Gelber Titel, Kosten: 0
- „Verbannt...“ ⇒ aus dem Spiel
- Kartenfarbe

■ Aktionen

- Besitzen einen schnellen, sofortigen Effekt und werden abgelegt

- Kartenfarbe
- Link-Farben
- Name
- Kosten
- Text

- Kette
- Deine Kette

- Kicker-Farbe und -Text

❖ Ziele

- Ziele sind nie Karten in der eigenen Hand oder im eigenen Stapel
- Karten, die Ziele ändern oder vermeiden, betreffen nie Karten, die kein spezielles Ziel besitzen

❖ Gleichzeitige Ereignisse

- Es passiert nichts gleichzeitig, verschiedene Ereignisse werden durch den Spieler „aufgelöst“, der das Ereignis ausgelöst hat.

Spielzug

❖ Kampf-Phase

- Alle Kreaturen im Spiel **müssen** andere Spieler angreifen
 - Jede Kreatur greift einen Gegner an, mehrere Kreaturen dürfen denselben Gegner angreifen
 - Erst alle Kreaturen „zuordnen“, dann die Kämpfe in beliebiger Reihenfolge austragen
 - Falls der Gegner Kreaturen im Spiel hat, kann er diese zum Blockieren nutzen. Eine Kreatur kann nur eine angreifende Kreatur blockieren, aber mehrere Kreaturen können zusammen eine angreifende Kreatur blockieren
 - Für jeden Zerstörungspunkt wird die Kreatur um 90° nach rechts gedreht.
 - Nach dem letzten Punkt ist die Kreatur zerstört und kommt auf den Verteidiger-Ablage-Stapel
 - Ggfs. Texte beachten
 - Einige Kreaturen haben die Im-Spiel-Eigenschaft „... blockiert Zerstörung, die dir zugebracht ist ...“, diese **müssen** zu diesem Zweck benutzt werden
 - Sie helfen nicht gegen „Wunden erleiden“ aufgrund von Karten-Effekten
 - Angreifer bewirkt Zerstörung in Höhe seiner Stärke, zunächst bei der oder den blockierenden Kreatur(en). Eine Kreatur muss so viel Zerstörung wie möglich hinnehmen, bevor die nächste Kreatur Zerstörung aufnehmen kann (Reihenfolge durch den Blockierer)
 - Für jede nicht blockierte Zerstörung muss der Verteidiger eine (offene) Wunden-Karte nehmen und auf den (eigenen) Ablage-Stapel legen
- Anschließend werden die Kreaturen abgelegt – es sei denn der Text sagt etwas anderes

❖ Ketten-Phase

- Aufträge aus der Hand werden in Form einer Kette (Karten um 45° drehen) ausgelegt
- Erste Karte beliebig

- Jeder weitere Karte muss zu einer der Link-Farben der vorher gelegten Karte „passen“
- Nach dem Auslegen der eigenen Kette, darf jeder Gegner in Reihenfolge (Uhrzeigersinn) Karten aus seiner Hand legen, sofern sie einen gültigen Link zur zuletzt gelegten Karte bilden. Jeder legt seinen Teil der Kette vor sich ab.

- Falls der Startspieler keine Kette beginnt, darf niemand Karten auslegen

- In LIFO-Order werden alle Karten nacheinander aufgelöst (und wieder zurück gedreht)
- Ketten und Deine-Kette-Effekte (Kette des Startspielers) unterscheiden

- Aktionen kommen anschließend auf den eigenen Ablagestapel

- Kreaturen kommen anschließend vor den jeweiligen Spieler, sie sind noch **nicht** im-Spiel, sondern gehören noch zur Kette

- Zerstörungen werden wie beim Kampf aufgelöst, Zerstörungen gegen eine **Kreatur**, die **nicht** geblockt wird, gehen **nicht** auf den Spieler über.

■ Kickers

- Falls die Kicker-Farbe der Farbe der **vorigen** Karte entspricht, gilt der entsprechende Kicker-Text

■ Füttern

- Ketten- oder Kicker-Text kann beliebig oft wiederholt werden, sofern die „Kosten“ bezahlt werden

❖ Erwerbs-Phase

- Karten aus den eigenen oder den öffentlichen Archiven durch „Zahlung“ von Einfluss erwerben

- Jeder Spieler beginnt seinen Spielzug mit 2 Einfluss- Punkten

- Durch Karten-Effekte sowie durch Abwerfen von Karten aus der Hand (1 Einfluss-Punkt pro Karte) kann der Wert erhöht werden

- Es dürfen auch Karten abgeworfen werden um „unnötige“ Einfluss-Punkte zu bekommen

- Es dürfen beliebig viele Karten erworben werden

- Alle Karten kommen auf den Ablagestapel

❖ Aufräum-Phase

- Karten vom eigenen Stapel ziehen, bis man 5 Karten auf der Hand hat

- Hand bzgl. Wunden-Karten überprüfen und **einen** Effekt auf **einer** Wunden-Karte **einmal** pro Zug nutzen

- Martial Law besitzt 2 Typen von Wunden-Karten, aber nur eine darf benutzt werden

Spielende

- ❖ Letzte offene Wunden-Karte vom Stapel genommen

- ❖ Je nach Phase Kette weiter auflösen oder Kämpfe zu Ende führen

- ❖ Weitere Wunden-Karten werden vom verdeckten Stapel genommen

- ❖ Jeder zählt seine Wunden-Karten im Stapel, in der Hand und im Ablagestapel. Spieler mit der geringsten Anzahl gewinnt

- Bei Gleichheit Biss-, Blut-, und Brand-Wunden getrennt zählen. Jeder vergleicht den höchsten Wert, der Spieler mit dem niedrigsten „Höchstwert“ gewinnt. Ggfs. Den zweithöchsten Wert vergleichen usw.

- Bei Gleichheit gewinnt der Spieler, der am dichtesten rechts neben dem Startspieler sitzt