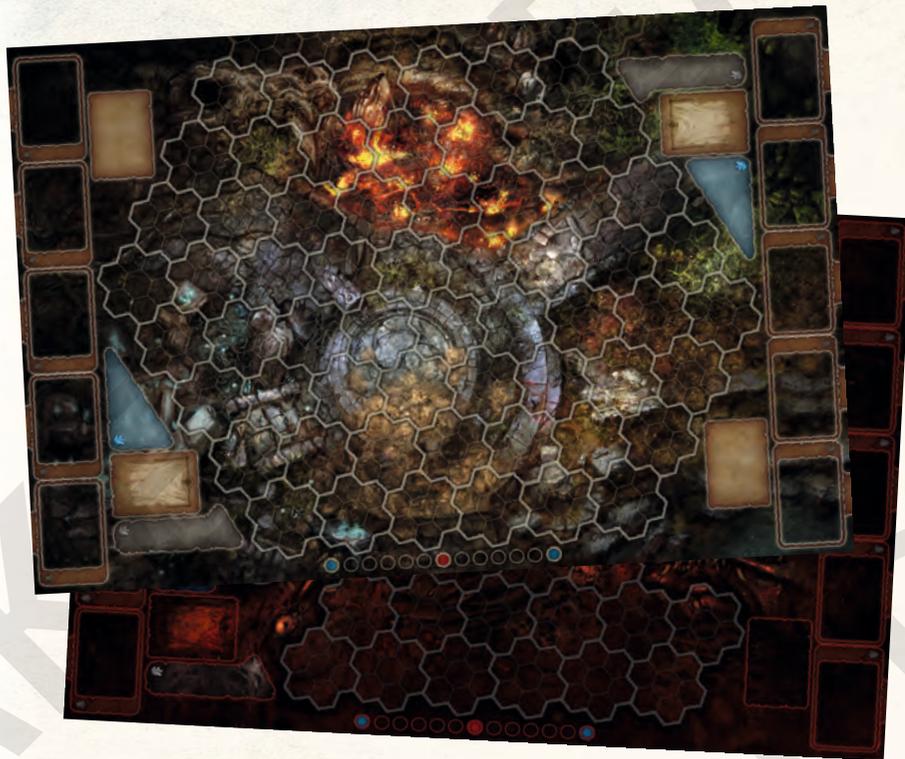




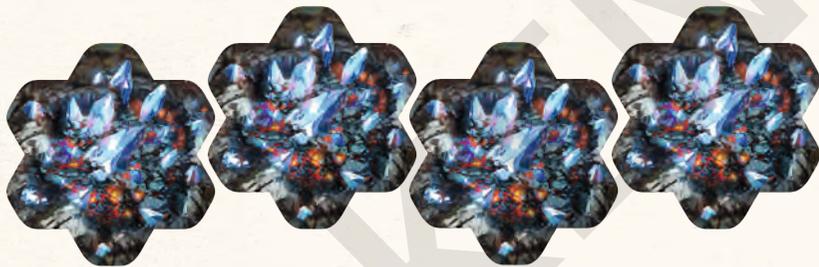
THE
EDGE
D A W N F A L L

SPIELREGEL

SPIELMATERIAL:



Doppelseitiger Spielplan [x2]



Kristallquellen-Marker [x4]



2 Würfel



Marker „Mein Zug“



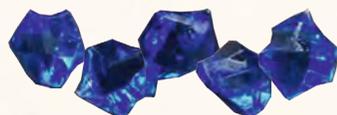
Siegmarker



Aufladungsmarker [x10 pro Fraktion]



Ausdauermarker [Anzahl hängt vom Spielset ab]



Kristallmarker [Anzahl hängt vom Spielset ab]



Hilfsmarker Ausgeschaltet-Marker [x6]



Hilfsmarker Passiv-Marker [Anzahl hängt von jeweiliger Fraktion ab]

Die folgenden Elemente gehören zu einer bestimmten Fraktion, sie dienen als Beispiel. Ihr Typ und ihre Anzahl können abweichen, abhängig vom Spielset und den darin enthaltenen Fraktionen. Die exakte Anzahl der Karten und Marker einer Fraktion steht auf ihrem Fraktionsbogen.



Fraktionsfiguren [Anzahl hängt von jeweiliger Fraktion ab]



Fraktions-Truppkarten [Anzahl hängt von jeweiliger Fraktion ab]



Hilfskarte [x1 pro Fraktion]



Bannerkarte [x1 pro Fraktion]



Fraktions-Aktionskarten [Anzahl hängt von jeweiliger Fraktion ab]



Schreinmarker [x1 pro Fraktion]



Fraktionsmarker [Anzahl hängt von jeweiliger Fraktion ab]



Siegpunktmarker [x10 pro Fraktion]



Fraktionsmarker [x1 pro Fraktion]

Hinweis: Andere Marker, Figuren und Materialien, die im Basisspiel nicht genutzt werden, aber dem Spielset beiliegen, werden detailliert in der Broschüre „Über die Stretch Goals“ beschrieben und in ihren Anleitungen.

Hinweis: Die zusätzliche dritte Fraktion, die der **Konflikt-Box** beigelegt ist, enthält kein zusätzliches Kristall- oder Ausdauermarker-Set.

Hinweis: Die **Fraktionsbox** enthält nur 1 Spielplan.

THE EDGE D A W N F A L L

„Vor dem Tag des jüngsten Gerichts lebten wir im Überfluss. Damals war uns das nicht klar... nicht, bevor alles verloren ging. Es ist eine Ewigkeit her, seitdem ich das letzte Mal die Sonne sah, eine frische Brise über mein Gesicht strich oder ich durch die Wälder wanderte. Der Eine ist ein grausamer Herr, doch gibt es keine andere Wahl, als sich ihm anzuvertrauen, wenn wir in dieser Ödnis überleben wollen.“

Einer der letzten überlebenden Zeugen des Tags des jüngsten Gerichts.

Willkommen in der Welt von *The Edge: Dawnfall.*

Hier werdet ihr weder Gut noch Böse finden: nur das Überleben zählt. Erschafft eure eigene Geschichte und führt eure Fraktion zur absoluten Herrschaft. Seid jedoch gewarnt – wenn ihr aus den unzähligen Schlachten, die euch erwarten, siegreich hervorgehen wollt, müsst ihr jeden eurer Schritte genau planen und lernen, niemals Gnade zu zeigen.

Willkommen in der Edge.

Überlebt, wenn ihr könnt.

SPIELÜBERSICHT

The Edge: Dawnfall ist eine Mischung aus Wargame, Brett- und Kartenspiel. Ihr werdet eure gesamte Cleverness brauchen, ein wirksames Deck zu bauen, eure Ressourcen zu sammeln und zu organisieren, um – letztendlich – eure Figuren auf einem taktischen Spielplan zum Sieg zu führen. Schlagt eure Schlachten in einem einzigartigen Setting, das Fantasy und Horror mit Steampunk verbindet.

Denkt daran, dass zum Gewinnen des Spiels Kristalle und Karten ebenso wichtig sind wie eure Einheiten!

Bei Spielbeginn bauen beide Spieler ihre Decks und setzen abwechselnd ihre Trupps auf den Spielplan, so als ob die Schlacht bereits im vollen Gange wäre. Daher werdet ihr vom ersten Zug an mitten im Kampfgetümmel sein.

Während des Spiels versucht jeder Spieler, die gegnerische Armee auszulöschen, seine eigenen Trupps aufzuwerten und Kristalle zu erringen, um damit viele Karten und Fähigkeiten zu versorgen. Sie sind abwechselnd am Zug, bis jemand eine der Siegbedingungen erfüllt.

In jedem Zug muss ein Spieler wählen, ob er Aktiv sein möchte (Karten ausspielen, bewegen, kämpfen) oder Passiv (Ressourcen sammeln, Fähigkeiten erneuern). Die Schlacht endet, sobald einer der Spieler die notwendige Anzahl Siegpunkte (SP) erreicht, alle feindlichen Figuren zerstört oder sein Aktionsdeck aufbraucht. Im letzteren Fall gewinnt der Spieler, der mehr SP hat.

Klingt einfach?

Wie immer liegt der Teufel im Detail. Lest weiter, um die Tücken des Spiels kennenzulernen.

Solche grauen Textabschnitte liefern zusätzliche Regelhinweise und Spielinformationen. Sie sollen dazu dienen, eure ersten Partien zu vereinfachen. Sobald ihr die Regeln verinnerlicht habt, könnt ihr solche Abschnitte beim Nachschlagen von Regeln einfach überspringen.

VORBEREITUNG

Beachtet bitte, dass sich Spielvorbereitung und Basisregeln auf das Spiel zu zweit beziehen und dass die Vorbereitung eine Beispiel-Schlacht zwischen dem Kapitel und den Dämonen beschreibt. Die Regeln gelten ebenso für Schlachten zwischen beliebigen anderen der 6 Fraktionen.

Regeländerungen, die für Multiplayer-Spiele nötig sind, findet ihr in Kästen wie diesem.

MULTIPLAYER - JEDER-GEGEN-JEDEN ist ein Modus für 3 bis 4 Spieler, in dem jeder einzelne gegen alle anderen spielt.

MULTIPLAYER - TEAM-GEGEN-TEAM ist ein Modus für 4 Spieler, in dem 2er-Teams gegeneinander antreten.

Jeder Kasten mit dem Titel **MULTIPLAYER** gilt für beide Varianten. Wir empfehlen dringend, dass alle Spieler erst mit den üblichen Zweier-Spielen vertraut sein sollten, bevor sie zu einer Multiplayer-Schlacht übergehen.

Sobald ihr ein Grundverständnis der Regeln habt, braucht ihr nur noch die **fettgedruckten** Teile der Spielvorbereitung zu lesen und könnt den Rest davon überspringen, ebenso wie die *kursiven* Kommentare.

1 – SPIELPLAN

Bereitet einen Standard-Spielplan vor (so, wie er rechts abgebildet ist); lasst dabei auf beiden Seiten genug Platz für Karten und das zusätzliche Material.

MULTIPLAYER: Benutzt 2 Standard-Schlacht-Spielpläne, die an den gekennzeichneten Kanten verbunden sind.

2 – WÜRFEL

Das Zufallselement entsteht durch 6-seitige Würfel, die über Kampfausgänge und diverse Fähigkeiten entscheiden. Im Spiel befinden sich 2 Würfel. Der gelbe Würfel ist kostenlos, aber schwächer. Der rote Würfel ist stärker, du musst aber jedes Mal bezahlen, wenn du ihn benutzen willst. **Legt die Würfel für beide Spieler erreichbar hin.**

Siehe Würfel, Seite 9

3 – NEUTRALER VORRAT DER KRISTALLE & LADUNGEN

Plaziert 20 Kristalle und 20 Aufladungsmarker neben dem Spielplan. Sie gehören keinem Spieler. Ihr könnt euch die Kristalle im Spiel verdienen und legt sie dann in eure eigenen Kristallvorräte. Außerdem werdet ihr Aufladungsmarker aus dem neutralen Vorrat nehmen und damit eure Aufwertungen aufladen.

Siehe Mit Kristallen bezahlen, Seite 9

Siehe Aufwertungen, Seite 13

MULTIPLAYER - JEDER-GEGEN-JEDEN: Legt folgendes Material in den neutralen Vorrat:

- 3 Spieler: 30 Kristalle und 30 Aufladungsmarker
- 4 Spieler: 40 Kristalle und 40 Aufladungsmarker

MULTIPLAYER – TEAM-GEGEN-TEAM: Legt 40 Kristalle und 40 Aufladungsmarker in den neutralen Vorrat.

4 – STARTSPIELER FESTLEGEN

Wenn beide Spieler fertig sind, **würfelt jeder 1x mit dem roten Würfel – wer das höhere Ergebnis hat, ist Startspieler und bekommt den Marker Mein Zug.** Einige Regeln der Spielvorbereitung und des Kapitels *Schlacht beginnen* beziehen sich auf den Startspieler.

MULTIPLAYER – JEDER-GEGEN-JEDEN: Die Spieler sind im Uhrzeigersinn am Zug, beginnend beim Startspieler.

MULTIPLAYER – TEAM-GEGEN-TEAM: Die Spieler bilden zwei Teams, in beliebiger Zusammensetzung. Sie haben abwechselnd Züge, beginnend beim Startspieler. Die Spieler sollten sich so um den Tisch herum setzen, dass sich die Spielreihenfolge zwischen beiden Teams abwechselt (A→B→A→B). Jeder Spieler nimmt sich als Merkhilfe einen Fraktionsmarker seines Partners.



5 – FRAKTIONEN WÄHLEN

Jede Schlacht ist eine Konfrontation zwischen den beiden Fraktionen. Also solltet ihr jetzt die Seiten wählen!

Der Startspieler sucht sich eine Fraktion aus, dann nimmt sich der andere Spieler eine der übrigen Fraktionen. Jeder Spieler nimmt sich das gesamte Material seiner Fraktion: deren Truppedeck, ihr Aktionsdeck, 1 Bannerkarte, 1 Übersicht, 1 Schreinplättchen, 1 Fraktionsbogen, alle fraktionsspezifischen Marker und schließlich – alle dazugehörigen Figuren. Die Spieler legen dieses Material vor sich auf ihre Tischseite.

Das gesamte Material jeder Fraktion ist auf ihrem Fraktionsbogen aufgelistet und beschrieben.

6 – BANNER AUFPFLANZEN

Jede Fraktion besitzt eine einzelne Bannerkarte, die ihr besondere Stärken verleiht.

Jeder Spieler legt seine Bannerkarte auf das Bannerfeld auf seiner Seite des Spielplans.

Siehe Bannerkarten, Seite 13

7 – TRUPPS WÄHLEN

Jede Seite darf bis zu 5 Trupps bei einer Schlacht ins Feld führen, auch wenn einige Fraktionen mehr besitzen. Sollte letzteres der Fall sein, **wähle beliebige 5 deiner Truppkarten und lege sie auf die Truppkartenplätze deiner Seite des Spielplans. Achte darauf, dass die hellere Seite jeder Karte sichtbar ist** (sie stellt den Basismodus des Trupps dar). Jede Truppkarte steht für eine Gruppe aus 1 bis 4 Figuren.

In eurem ersten Spiel solltet ihr die Trupps nehmen, die im Abschnitt „vorkonfiguriertes Startdeck“ eures Fraktionsbogens stehen.

In späteren Spielen könnt ihr eigene Trupps wählen, abhängig von eurer bevorzugten Taktik oder Deckbau-Strategie. Eure Fraktionsanführer (eine besondere Figur wie der Engel des Todes oder der Sohn von Kyber) müssen nicht zwingend Teil eurer Auswahl sein.

Jetzt setzt alle Figuren, die an diesem Spiel teilnehmen werden, auf ihre entsprechenden Truppkarten (sie kommen später auf den Spielplan).

Siehe Truppkarten, Seite 8

MULTIPLAYER: Jeder Spieler darf nur 4 Trupps haben.

8 – AUSDAUERMARKER VERTEILEN

Auf jede Truppkarte legt ihr jetzt eine Anzahl Ausdauermarker, wie vom Wert im grauen Schild der Karte angegeben.

Ausdauermarker stellen die Anzahl Verletzungen dar, die ein Trupp hinnehmen kann, bevor eine Figur getötet wird.

Siehe Ausdauer, Seite 12

9 – AKTIONSDECKS VORBEREITEN

Jeder Spieler stellt nun sein Aktionsdeck zusammen, indem er 25 Karten aus denen wählt, die seiner Fraktion zur Verfügung stehen.

In eurem ersten Spiel solltet ihr das Deck zusammenstellen, das im Abschnitt „vorkonfiguriertes Startdeck“ eures Fraktionsbogens steht.

In späteren Spielen stellt ihr eure Decks selber zusammen, abhängig von euren Trupps und euren Taktik-Vorlieben.

Wenn ein Trupp in deiner Armee nicht vorkommt, darfst du keine Karten mit der unteren Aktion nehmen, die für diesen Trupp gilt.

Jetzt mischt die 25 Karten eurer Aktionsdecks und legt diese verdeckt auf das jeweilige Feld. Im Spiel werden ihr Karten von eurem Deck ziehen. Alle übrigen Karten, die nicht in den Aktionsdecks liegen, werden im Spiel nicht gebraucht und kommen zurück in die Schachtel.

Die Aktionskarten verleihen den Trupps ihrer besonderen Eigenschaften und geben jeder Fraktion ein bestimmtes Spielgefühl. Sie stellen Spezialangriffe dar, unglaubliche Kraftanstrengungen, geheimnisvolle Kräfte und dunkle Rituale ihrer jeweiligen Trupps. Die richtige Auswahl an Karten ist der Schlüssel zum Sieg.

Siehe Aktionskarten, Seite 12

MULTIPLAYER: Jeder Spieler stellt ein Deck aus 15 Karten zusammen.

10 – WÄHLT POSITIONS- UND KONTERSPIELER

Jetzt entscheidet sich der Startspieler, welche Rolle er einnehmen möchte: Positionsspieler (der alle Aufstellungs-Schritte auslöst, die Schritte 11 bis 14) **oder Konterspieler** (der die Schlacht beginnt und den ersten Zug hat – Schritt 18). **Der Marker Mein Zug geht an den Konterspieler, um die Entscheidung des Startspielers zu verdeutlichen.**

MULTIPLAYER: Nur 1 Spieler wird Konterspieler. Die anderen sind Positionsspieler (sie handeln einer nach dem anderen im Uhrzeigersinn nach dem Startspieler).

11 – SCHREINE PLATZIEREN

Jede Fraktion besitzt 1 Schreinplättchen mit einer einzigartigen und nützlichen Fähigkeit.

Die Spieler legen nun das Schreinplättchen ihrer Fraktion auf den Spielplan, beginnend mit dem Positionsspieler.

In eurem ersten Spiel solltet ihr eure Schreine so platzieren, wie in der Abbildung links gezeigt.

In späteren Schlachten könnt ihr zur Platzierung eures Schreins ein beliebiges freies Areal wählen. Die einzigen Voraussetzungen dafür sind:

Die Schreine müssen mit mindestens 2 Arealen Abstand zueinander platziert werden. Jeder Schrein muss außerdem auf einem einzelnen Areal platziert werden.

Siehe Schreine auf den Fraktionsbögen

12 – KRISTALLQUELLEN PLATZIEREN

Jetzt platzieren die Spieler bis zu 4 Kristallquellen-Plättchen. Sie stellen natürliche Vorkommen dar, bei denen beide Armeen darum wetteifern, Kristalle zu erhalten. Kristalle gehören immer dem Spieler, der sie eingesammelt hat und bleiben (fast immer) bis zum Spielende bei ihm.

Kristalle sind eine essentielle Ressource, die für eine Anzahl Spezialaktionen und Fähigkeiten ausgegeben wird.

In eurem ersten Spiel solltet ihr eure Kristallquellen so platzieren, wie in der Abbildung links gezeigt.

In späteren Schlachten platziert ihr abwechselnd je 1 Kristallquelle, beginnend mit dem Positionsspieler. Die Quelle darf auf einem beliebigen freien Areal des Spielplans platziert werden, vorausgesetzt, sie ist mindestens 2 Areale von Schreinen oder anderen Kristallquellen entfernt.

Jede Kristallquelle muss auf einem einzelnen Areal platziert werden.

Siehe Ernten (Passiver Zug), Seite 6

Siehe Mit Kristallen bezahlen, Seite 9

13 – FIGUREN AUFSTELLEN

Jetzt wird es Zeit, den Spielplan mit den Kriegeren zu füllen, die den Kampf austragen werden. Beachtet, dass es in diesem Spiel keine Aufmarschzonen gibt. Ihr könnt die Figuren weitgehend beliebig auf dem gesamten Spielplan platzieren. Den Spielbeginn müsst ihr euch vorstellen, als ob ihr in einer pausierten Szene einer Schlacht den Play-Knopf drücken würdet.

Die Spieler sind abwechselnd am Zug, um einen ihrer Trupps aufzustellen (alle Figuren des gewählten Trupps kommen auf den Spielplan). Dabei versuchen sie, ein Gegengewicht zu den Figuren des Gegners und gute Ausgangspositionen für das Sammeln von Kristallen zu erreichen.

Der Positionsspieler setzt als erster einen Trupp. Die Spieler sind so lange abwechselnd am Zug, bis alle Figuren aufgestellt sind.

Die Spieler dürfen ihre Figuren auf freie Hexfelder stellen. Die einzigen Voraussetzungen sind:

- Der gesamte Sockel jeder Figur muss in einem einzelnen Areal stehen (ihr Sockel darf die Grenze zwischen Arealen nicht überschreiten).
- Eine Figur darf keinen direkten Sockelkontakt (☉) zu beliebigen Schreinen, Kristallquellen oder Feindfiguren haben. Sockelkontakt (☉) bedeutet immer einen direkten Kontakt, ohne irgendein trennendes Hexfeld.
- Besteht der Trupp aus mehr als 1 Figur, müssen alle weiteren Figuren Sockelkontakt (☉) zu mindestens 1 anderen Figur dieses Trupps haben. Der Trupp darf beim Aufbau nicht in 2 separaten Gruppen aufgeteilt werden.

Wichtig: Das bedeutet nicht, dass alle Modelle eines einzelnen Trupps innerhalb desselben Areals stehen müssen, sie könnten also auch in einer Linie stehen, die mehrere Arealgrenzen überschreitet!

Die Spieler sollten sich vor der Schlacht zunächst mit ihren Aktionskarten und Trupps vertraut machen (ihre Attribute, Stärken und Schwächen, sowie ihre beiden Modi kennenlernen). Natürlich könntet ihr euch auch blindlings in die Schlacht stürzen und beim Spielen lernen. Ein solches Spiel wird jedoch eher glücksbetont als strategisch ablaufen!

14 – SIEG- UND FRAKTIONSMARKER PLATZIEREN

Legt einen Siegmarker in die Mitte (auf das rote Feld) der Siegpunkt-leiste (kurz: SP-Leiste).

Jetzt legt jeder Spieler seinen Fraktionsmarker auf das jeweils letzte, blaue Feld der Leiste (14B).

Sollte der Siegmarker zu irgendeinem Zeitpunkt auf einem der Fraktionsmarker landen, endet das Spiel am Ende des laufenden Zugs.

Siehe Siegpunkte, Seite 12

Siehe Spielende, Seite 7

MULTIPLAYER: Anstatt einen Siegmarker auf die SP-Leiste zu legen, nimmt sich jeder Spieler 10 Siegmarker seiner Fraktion. Sie sind die Start-Siegpunkt-Vorräte jedes Spielers.

15 – KRISTALLVORRÄTE VORBEREITEN

Jeder Spieler nimmt sich 2 Kristalle aus dem neutralen Vorrat (siehe Schritt 3) und legt sie in seinen Kristallvorrat (siehe Übersicht Spielplan).

Sie sind die Start-Kristalle jedes Spielers. Im Verlauf der Schlacht ist es wichtig, weitere zu sammeln, denn ohne Kristalle stehen euch die wirklich mächtigen Fähigkeiten und Aktionskarten nicht zur Verfügung.

Benutzte Kristalle kommen auf den verbrauchten Vorrat (siehe Übersicht Spielplan). Um sie wieder zu erneuern, musst du einen Passiven Zug ausführen.

Siehe Mit Kristallen bezahlen, Seite 9

Siehe Passiver Zug, Seite 6

MULTIPLAYER: Jeder Spieler nimmt sich eine Anzahl Kristalle, die der Spielerzahl der Schlacht entspricht und legt sie auf den Start-Kristallvorrat.

16 – START-KARTENHAND ZIEHEN

Jeder Spieler zieht die 3 obersten Karten seines Aktionsdecks. Vor seinem Gegenspieler hält er sie geheim. Sie stellen die Startkartenhand des Spielers dar, aus der er Aktionskarten spielen kann (indem eine der beiden Aktionen auf der Karte benutzt wird).

In jedem Aktiven Zug kann ein Spieler beliebig viele Aktionskarten ausspielen, wenn er die damit verbundenen Kosten begleichen kann. Einige Aktionen dürfen auch während des gegnerischen Zugs ausgespielt werden. Sobald du eine Aktion spielst, wirf ihre Karte ab (Ausnahme sind Aufwertungen, die zu einer Truppkarte gelegt werden). Am Ende JEDES Zugs (deinem und dem deines Gegners) ziehst du deine Aktionskarten nach, bis du 3 auf der Hand hast. Du darfst nie mehr als 3 auf der Hand haben, es sei denn, eine Spezialfähigkeit oder eine Karte erhöht dieses Limit.

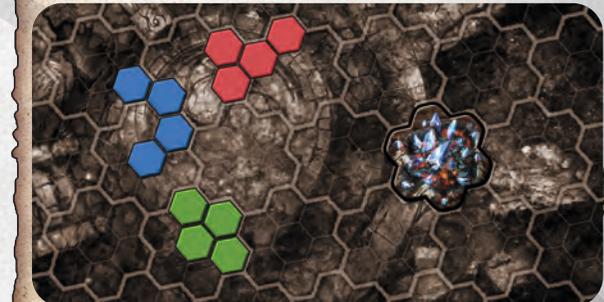
Siehe Aktionskarten, Seite 12

Siehe Aktiver Zug, Seite 6

Das war's! Seid ihr kampfbereit?



Beispiel für falsch aufgestellte Trupps aus 4 Figuren (1-Hexfeld-Sockel). Bei Trupp Grau liegen die Sockel nicht ☉ aneinander. Bei Blau hat eine Figur keinen ☉ Kontakt zu einer anderen blauen Figur. Trupp Rot und Grün sind jeweils in ☉ beim Feind platziert und außerdem hat Trupp Grün ☉ Kontakt zur Kristallquelle.

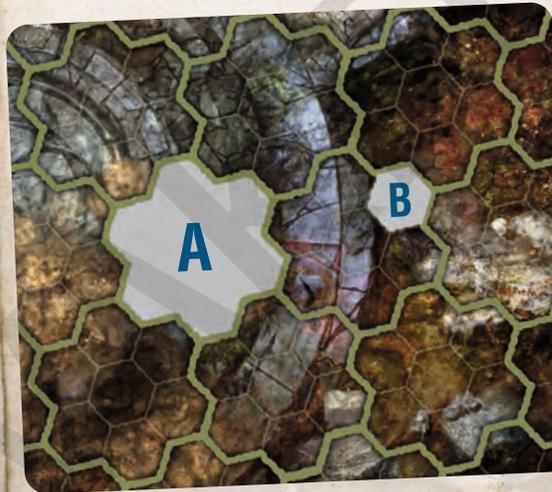


Beispiel für korrekt platzierte Trupps aus 4 Figuren (1-Hexfeld-Sockel). Alle Figuren des Trupps sind in ☉ Kontakt mit mindestens 1 anderen Figur desselben Trupps, keine Figur ist in ☉ mit einer Kristallquelle, einer Feindfigur oder einem Schrein.

ÜBERSICHT SPIELPLAN:

A – AREAL – Eine Gruppe aus 7 „kleinen“ Hexfeldern innerhalb einer dickeren Umrandung. Areale sind die Entfernungseinheit, um Reichweite, Bewegung, Schüsse etc. zu bestimmen.

B – HEXFELD – Die kleinste Einheit des Spielplans (1/7 eines einzelnen Areals). Mit ihnen wird die genaue Position von Figuren innerhalb eines Areals bestimmt, außerdem werden mit ihnen die Sockelgrößen von Figuren angegeben.



C – TRUPPKARTENPLÄTZE – Jedem Spieler stehen 5 Plätze zur Verfügung, auf die er seine für diese Schlacht gewählten Truppkarten legt.

D – AUFWERTUNGSZONE – Im Spielverlauf können die Spieler ihren Trupps Aufwertungskarten, die vom Aktionsdeck kommen, anfügen. Jeder Trupp kann bis zu 2 Aufwertungskarten haben, die direkt unter die zugehörige Truppkarte gelegt werden.

E – AKTIONSDECK – Jeder Spieler legt sein Aktionsdeck auf dieses Feld. Von diesen Decks werden während des Spiels Karten gezogen.

F – ABLAGE – Hier werden benutzte oder abgeworfene Aktionskarten offen abgelegt. Die Ablagestapel dürfen von allen Spielern jederzeit durchgesehen werden.

G – BANNERPLATZ – Jeder Spieler besitzt eine einzelne Bannerkarte seiner Fraktion. Sie kommt hierhin.

H – KRISTALLVORRAT – Der Platz, auf dem ein Spieler seine verfügbaren Kristalle lagert. Mit ihnen bezahlt man verschiedene Fähigkeiten, danach kommen sie zum verbrauchten Vorrat.

I – VERBRAUCHTER VORRAT – Hierhin legt man seine verbrauchten Kristalle. Du legst sie in deinen Kristallvorrat zurück, sobald du einen Passiven Zug ausführst.

DIE SCHLACHT BEGINNEN

17 – VERTEILEN

Der Positionsspieler darf jetzt 1 seiner Trupps bewegen. Das gibt ihm die Möglichkeit, auf die taktische Aufstellung des Gegners zu reagieren.

Spätestens bei diesem Schritt solltet ihr die übrigen Regeln der folgenden Kapitel kennen, darunter die der Bewegungsaktion. Nehmt euch die Zeit, jetzt die Grundregeln zu lesen und kommt dann wieder hierher zurück, wenn ihr damit fertig seid.

MULTIPLAYER: Alle Positionsspieler (einer nach dem anderen) bewegen 1 ihrer Trupps.

18 – ERSTER ZUG

Der Konterspieler beginnt die Schlacht, hat einen kompletten Zug und gibt dann den Marker Mein Zug weiter. Die Spieler wechseln sich nun mit vollständigen Zügen bis zum Spielende ab.

Der Ablauf eines Spielerzugs und das Spielende sind auf den nächsten Seiten dieser Spielregel beschrieben.

SPIELABLAUF

Die Schlacht besteht aus einer Reihe abwechselnder Spielerzüge.

Zu Beginn jedes Zugs muss der Spieler sich entscheiden, ob er Aktiv sein will (Figuren bewegen, kämpfen und Karten ausspielen) oder Passiv (um Ressourcen zu sammeln und zu erneuern).

Die Spieler geben den Marker Mein Zug weiter, damit man weiß, wer gerade am Zug ist.

MULTIPLAYER: Die Spieler sind im Uhrzeigersinn abwechselnd am Zug, beginnend beim Konterspieler.

AKTIVER ZUG

In seinem Aktiven Zug kann ein Spieler **Karten ausspielen, seine Bannerkarte nutzen und 1 seiner Trupps aktivieren** (1 Bewegungsaktion und 1 Kampfaktion ausführen).

Karten ausspielen – Der Spieler darf beliebig viele Aktionskarten aus seiner Hand spielen, solange er deren Kosten begleichen kann.

Die Aktionskarte darf zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spielerzug ausgespielt werden (es sei denn, sie gibt genau an, wann sie ausgespielt werden kann).

Die Karten dürfen auf beliebige Trupps oder Figuren ausgespielt werden, egal welche Trupps in diesem Zug aktiviert wurden (oder werden). *Beispielsweise darfst du Sprung auf deinen Heiligen Ritter ausspielen, dann deinen Engel des Todes aktivieren und schließlich Schießen auf deinen Trupp Scharfschützen ausspielen – in einer beliebigen Reihenfolge.*

Siehe **Karten ausspielen**, Seite 12

Aktiviere 1 Trupp – Ein Spieler kann einen einzelnen, im Spiel vorhandenen Trupp seiner Armee jederzeit in seinem Zug aktivieren. Eine, mehrere oder alle Figuren des Trupps können sich jetzt **bewegen** und einen **Kampf auslösen**, in beliebiger Reihenfolge. Außerdem muss der Spieler sich entscheiden, ob er alle seine Figuren zuerst bewegen und dann einen Kampf damit ausführen möchte oder umgekehrt.

Außerdem, **sofort nachdem der Spieler den Trupp aktivieren möchte** (und nur dann!), darf er, bevor irgendeine der Figuren eine Handlung ausführt, den **Modus der Truppkarte ändern**. Dazu dreht er die Karte auf die andere Seite, was deren Attribute ändert.

Hinweis: Viele Aktionen können während einer Bewegung oder einem Kampf ausgespielt werden, was deren Resultate verändert. Zwischen dem Kampf und der Bewegung (dieser Aktivierung) darfst du ebenfalls Aktionskarten ausspielen.

Siehe **Bewegung**, Seite 10

Siehe **Kampf**, Seite 11

Siehe **Truppkarten**, Seite 8

ZUGENDE – Am Ende seines Zugs darf der aktive Spieler **1 gewählte Aktionskarte auf seinen Abwurfstapel legen**.

Danach ziehen **beide Spieler Karten von ihren Decks, bis sie wieder 3 Karten** auf der Hand haben. Jeder Spieler zieht in diesem Schritt Karten.

Da einige Aktionskarten während des gegnerischen Zugs ausgespielt werden können, könnten beide Spieler während dieses Zugs Karten weggelegt haben.

Siehe **Karten ausspielen**, Seite 12



PASSIVER ZUG

Während seines Passiven Zugs führt der Spieler eine Abfolge von Schritten aus, die ihm neue Ressourcen einbringen und seine bisherigen erneuern.

Ernten – Der Spieler sammelt Kristalle, 1 aus jeder Kristallquelle auf dem Spielplan, die in seinem Besitz ist.

Eine Kristallquelle ist in deinem Besitz, wenn dort **mindestens 1 deiner Figuren und keine gegnerischen Figuren in Sockelkontakt** (☉☉) mit diesem Kristallquellenplättchen stehen.

Sockelkontakt (☉☉) bedeutet: direkter Kontakt, kein freies Hexfeld liegt dazwischen.

Nimm die ausgebeuteten Kristalle vom neutralen Vorrat und lege sie in einen Kristallvorrat.

Zusätzliche Erläuterung:

Eine Kristallquelle ohne angrenzende Figuren oder die in ☉☉ Kontakt mit Figuren beider Fraktionen steht, gilt nicht als im Besitz von jemandem.

Selbst wenn du mehr Figuren als der Gegner in ☉☉ Kontakt mit einer Kristallquelle hast, ist sie nicht in deinem Besitz und niemand kann daraus Kristalle nehmen.

Du darfst außerdem immer nur 1 Kristall aus jeder Kristallquelle in deinem Besitz nehmen, egal wie viele deiner Figuren in ☉☉ Kontakt damit stehen.

Auch erhält dein Gegner, der eine oder mehrere Kristallquellen in seinem Besitz hat, während deiner Ernte keine Kristalle daraus.

Siehe **Mit Kristallen bezahlen**, Seite 9

MULTIPLAYER: Der Spieler sammelt Kristalle, 2 von jeder Kristallquelle auf dem Spielplan, die in seinem Besitz ist.

Lade die Aufwertungen um 1 auf – Der Spieler legt 1 Aufladungsmarker auf jede Aufwertungskarte, die bei seinen Trupps liegt (ausgenommen Trupps, deren Figuren derzeit alle tot sind).

Siehe **Aufwertungen**, Seite 13

Kristalle erneuern – der Spieler bewegt alle Kristalle aus seinem verbrauchten Vorrat zurück in seinen Kristallvorrat.

Siehe **Mit Kristallen bezahlen**, Seite 9

Bannerkarte erneuern – Wenn die Bannerkarte des Spielers gerade verdeckt liegt (was anzeigt, dass sie genutzt wurde und inaktiv ist), deckt er sie wieder auf.

Siehe **Bannerkarten**, Seite 13

Wichtig: Während eines Passiven Zugs **kann ein Spieler nichts anderes machen** als die eben beschriebenen Schritte (er darf keine Figuren bewegen, Karten ausspielen, Trupp-Modi verändern, Karten aus der Hand ablegen und neue ziehen, usw.). **In einem Passiven Zug darf kein Spieler Karten ausspielen.**



SPIELEND

Hauptziel des Spiels ist es, alle feindlichen Figuren zu besiegen oder mittels Siegpunkten zu gewinnen. Die Schlacht geht weiter, bis eines der folgenden Kriterien erfüllt ist:

- **Einer der Spieler verliert alle seine Figuren** – wenn das irgendwann im Spiel eintritt (selbst nur für einen Augenblick), verliert dieser Spieler sofort.
- **Der Siegpunktmarker erreicht das aktuelle Ende der Siegpunktleiste** – wenn zu irgendeinem Zeitpunkt der Siegpunktmarker das Feld erreicht, auf dem gerade der Fraktionsmarker eines Spielers liegt, spielt man den laufenden Zug noch zu Ende. Danach gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.
Hinweis: Es kann passieren, dass ein Spieler alle seine Siegpunkte verliert und diesen Ablauf auslöst, um dann noch ausreichend SP zu holen und das Spiel im selben Zug zu gewinnen.
- **Irgendein Aktionsdeck ist aufgebraucht** – wenn ein Spieler die letzte Karte seines Aktionsdecks zieht, spielt ihr den Zug des aktiven Spielers noch zu Ende (wenn das im Schritt Ende passieren sollte, endet das Spiel sofort). Danach gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Wenn das Spiel endet und beide Spieler dieselbe Siegpunktzahl haben (wenn z. B. der Marker in der Mitte seiner Leiste ist), endet die Schlacht unentschieden.

Die folgenden Kapitel dieser Spielregel beschreiben Truppkarten und alle Regeln im Detail (Bewegung, Kampf, Karten ausspielen usw.).

MULTIPLAYER - JEDER-GENEN-JEDEN:

Das Hauptziel dieses Modus' ist es, die Figuren irgendeiner Fraktion zu eliminieren oder durch SP-Marker zu gewinnen. Das Spiel geht weiter, bis eine dieser Voraussetzungen zutrifft:

- **Einer der Spieler verliert alle Figuren** – sobald das zu irgendeinem Augenblick des Spiels passiert (auch nur für einen kurzen Moment), verliert dieser Spieler sofort. Der laufende Zug wird zu Ende gespielt. Danach gewinnt der noch beteiligte Spieler, der die meisten Siegpunkte in seinem Eroberungs-Vorrat hat.
- **Irgendein Spieler erobert mindestens 4 Siegpunktmarker von jedem seiner Gegner** – dieser Spieler gewinnt sofort.
- **Irgendein Spieler verliert sämtliche seiner Start-Siegpunktmarker** – dieser Spieler scheidet sofort aus. Der laufende Zug wird zu Ende gespielt. Danach gewinnt der noch beteiligte Spieler, der die meisten Siegpunkte in seinem Eroberungs-Vorrat hat.
- **Das Aktionsdeck irgendeines Spielers ist aufgebraucht** – Wenn ein Spieler die letzte Karte seines Aktionsdecks zieht, wird der aktuelle Zug zu Ende gespielt. Sobald der Zug beendet ist, gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte in seinem Eroberungs-Vorrat hat.

Wenn das Spiel endet und mehrere Spieler die gleiche Anzahl SP-Marker in ihren Eroberungs-Vorräten haben, gewinnt derjenige von ihnen, der noch die meisten Start-SP-Marker hat. Wenn auch dann noch Gleichstand herrscht, gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten Ausdauermarker und Figuren übrig hat.

MULTIPLAYER - TEAM GEGEN TEAM:

Das Hauptziel dieses Modus' ist es, die Figuren irgendeiner Fraktion zu eliminieren oder durch SP-Marker zu gewinnen. Das Spiel geht weiter, bis eine dieser Voraussetzungen zutrifft:

- **Irgendein Spieler verliert alle seine Figuren** – sobald das zu irgendeinem Augenblick des Spiels passiert (auch nur für einen kurzen Moment), verliert dessen Team sofort.
- **Ein Team erobert mindestens 8 Siegpunktmarker von seinen Gegnern** – dieses Team gewinnt sofort.
- **Irgendein Spieler verliert sämtliche seiner Start-Siegpunktmarker** – dessen Team verliert sofort.
- **Das Aktionsdeck irgendeines Spielers ist aufgebraucht** – Wenn einer der Spieler die letzte Karte seines Aktionsdecks zieht, wird der aktuelle Zug zu Ende gespielt. Sobald der Zug beendet ist, gewinnt das Team, das die meisten Siegpunkte in seinen Eroberungs-Vorräten hat.

Wenn das Spiel endet und beide Teams die gleiche Anzahl SP-Marker in ihren Eroberungs-Vorräten haben, gewinnt das Team, das noch die meisten Start-SP-Marker hat. Wenn auch dann noch Gleichstand herrscht, gewinnt das Team, das die meisten Ausdauermarker und Figuren übrig hat.

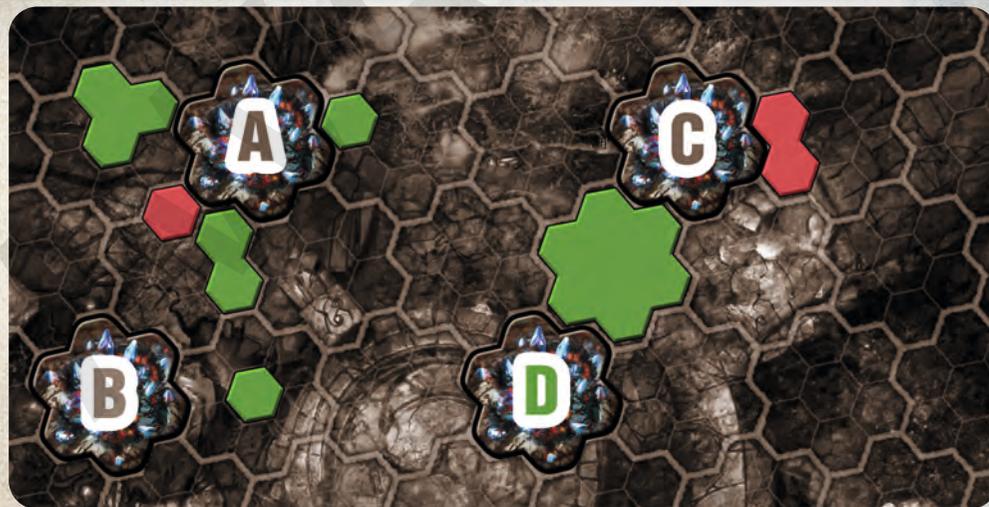
Wie soll man beginnen?

Es kann schwierig sein, vernünftige Aktionen zu planen, bevor du mit dem Spiel und seinen möglichen Strategien vertraut bist. Du solltest dich auf eins von drei Dingen konzentrieren:

- **Versuche, Kristallquellen in deinen Besitz zu bringen; wenn du 2 am Ende eines Gegnerzugs hast, mache einen Passiven Zug, um zu Ernten.** Wenn du 6 Kristalle in deinem Vorrat hast, gibt es kaum Einschränkungen, Aktionskarten auszuspielen.
- **Bündele die Angriffe aller deiner Einheiten auf ein oder zwei der stärksten Feindfiguren. Sie zu eliminieren wird dir viele SP einbringen.**
- **Bündele die Angriffe aller deiner Einheiten auf die schwächsten Feindfiguren, um so viele Trupps wie möglich zu eliminieren. Das wird die Auswahlmöglichkeiten deines Gegners in Folgerunden stark einschränken.**

Achte immer auf die Aktionskarten auf deiner Hand und wie du sie in der aktuellen Situation gut einsetzen kannst.

Nutze alternative Ressourcen (SP, Ausdauermarker) vorsichtig, lass dich einen kurzfristigen Vorteil nicht den Sieg in der Schlacht kosten.



Beispiel einer Ernten-Aktion, vom Spieler Grün ausgeführt.

Nur Kristallquelle D ist in seinem Besitz, denn kein anderer Spieler hat  Kontakt zu dieser.

Die Kristallquellen A und C sind nicht in seinem Besitz, denn sowohl grüne als auch rote Figuren sind in  mit diesen Kristallquellen.

Kristallquelle B hat niemand in Besitz, denn keine Figuren haben  Kontakt dazu.

Welchen Trupp soll man aktivieren?

Es ist erlaubt, immer ein und denselben Trupp in jedem Zug zu aktivieren. Allerdings ist es auch keine gute Strategie. Ein Trupp funktioniert mit seinen speziellen Aktionskarten am besten, was heißen würde, dass dein Deck ausschließlich aus solchen Karten besteht. Der Gegner würde deine 1-Trupp-Strategie schnell durchschauen und alles daran setzen, diesen Trupp auszuschalten. Einen bestimmten Trupp zu eliminieren ist nicht gerade schwierig.

Wie stellt man ein effektives Aktionsdeck zusammen?

Ein Deck zu bauen, das deine Spielstrategie unterstützt, ist der Schlüssel zum Sieg. Ein Teil des Spielspaßes bei **The Edge** ist es, zu lernen mit effektiven oder auch mit wenig nützlichen Decks zu spielen.

Zunächst solltest du Karten wählen, die deinem Spielstil entsprechen. Magst du direkte Kämpfe, nimm Karten, die den Kampf verstärken. Magst du Fernangriffe, nimm Aktionen mit Fernkampf-Effekten. Wenn du dich auf die Entwicklung von Einheiten konzentrieren willst, vergiss die Aufwertungskarten nicht. Behalte immer deinen Spielstil im Kopf, ansonsten baust du dir ein Kartendeck, das du im Spiel eigentlich nicht einsetzen möchtest.

Während des Spiels musst du dir merken, was sich in deinem Deck befindet. Wenn du beispielsweise ein Deck mit Karten hast, das sich aufs Schießen konzentriert, musst du deine Schützen um jeden Preis sichern.

Nimm dir mehrere Exemplare der Karte, die du gerne ausspielen möchtest, selbst wenn es eine Aufwertung ist, die du nur für einen einzelnen Trupp brauchst.

Viele Karten lassen sich gut in Kombination spielen, wenn sie im selben Zug verfügbar sind. Behalte sie im Auge und versuche so viele wie möglich davon in dein Deck zu bekommen.

TRUPPS UND TRUPPKARTEN

Ein Trupp ist eine Basiseinheit einer Armee, jeder besteht aus 1 bis 4 Figuren.

Einheiten sind nicht nur durch ihre Truppkarten und Figuren charakterisiert. Was die meisten Einheiten einzigartig macht, sind besonderes Können und besondere Fähigkeiten, die auf den entsprechenden Aktionskarten stehen – derselbe Trupp kann sich, abhängig von denen im Deck vorhandenen Karten, höchst unterschiedlich spielen.



TRUPPKARTE

Truppkarten stellen alle Eigenschaften eines Trupps dar und sind doppelseitig. Bei Spielbeginn muss ihre helle Seite sichtbar sein (Basismodus). Im Spielverlauf kann der Spieler den Modus ändern, indem er die Karte auf die andere Seite dreht - und wieder zurück.

Siehe **Aktiver Zug**, Seite 6

Eine Truppkarte enthält: den Namen des Trupps, seinen derzeitigen Modus, die Werte seiner vier grundsätzlichen Attribute (Initiative, Angriff, Verteidigung, Bewegung – in jedem Modus unterschiedlich), die Fähigkeit des Trupps zur Modusänderung (und manchmal deren Kosten), die Anzahl Ausdauermarker und die Start-Anzahl Figuren.

AKTUELLER MODUS – Alle Truppkarten haben einen Basismodus auf der einen und einen besonderen Modus auf der anderen Seite.

Alle Trupps beginnen im Basismodus und werden auch so aufgestellt.

ATTRIBUTE – Jeder Trupp ist durch 4 Attribute gekennzeichnet. Welcher Grund auch immer vorliegt, ein Attribut kann nie unter 0 fallen (der geringstmögliche Wert).

Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist, wenn das Attribut „–“ beträgt. Es bedeutet, dass dieser Trupp das Attribut in keiner Weise nutzen kann.



- **Initiative (INI)** – Das blaue Attribut. Initiative steht für die Agilität und Reaktionszeit eines Trupps. Initiative wird im Kampf genutzt (sie gibt an, welche Figur zuerst angreift) und dann, wenn eine Schuss-Aktion erfolgt (eine hohe INI bedeutet, dass die Figur bei Fernschüssen schwerer zu treffen ist).

Siehe **Kampf** und **Schießen**, Seite 11



- **Angriff (ANG)** – Das rote Attribut. Angriff legt die Stärke und Kampferfahrung eines Trupps fest. Angriff wird im Kampf genutzt und liefert einen Bonus auf den Angriffswurf.

Einige Trupps besitzen ein Nachwürfel-Symbol (graues Würfelsymbol) neben ihrem ANG-Wert – was heißt, dass sie ihren Angriff 1x nachwürfeln dürfen.

Siehe **Nachwürfeln**, Seite 9 und **Kampf**, Seite 11



- **Verteidigung (VER)** – Das grüne Attribut. Verteidigung steht für Widerstand und Rüstungswert eines Trupps. Verteidigung wird im Kampf genutzt und liefert einen Bonus auf den Verteidigungswurf.

Einige Trupps besitzen ein Nachwürfel-Symbol (graues Würfelsymbol) neben ihrem VER-Wert – was heißt, dass sie einen zweiten Versuch bei einem fehlgeschlagenen Verteidigungswurf haben.

Siehe **Nachwürfeln**, Seite 9 und **Kampf**, Seite 11



- **Bewegung (BEW)** – das braune Attribut. Es kennzeichnet die einfache Bewegungsweite eines Trupps.

Bewegungsweite wird während der Bewegungsaktion genutzt und legt fest, durch wie viele Areale jede Figur des Trupps ziehen kann.

Einige Trupps haben außerdem ein Symbol Durch Hindernis (grauer Pfeil) neben ihrer Bewegungsweite – das bedeutet, sie ignorieren alle blockierten oder voll besetzten Areale, wenn sie ihre Bewegung ausführen.

Siehe **Bewegung**, Seite 10



- **MODUS ÄNDERN** – Der graue Pfeil unten links auf der Truppkarte gibt an, dass dieser Trupp sofort zu Beginn seiner Aktivierung seinen Modus zu einem anderen Modus verändern kann.

Nahezu jeder Trupp hat diese Fähigkeit „Modus ändern“.

Einige Trupps haben außerdem neben dem Pfeil Modus ändern eine Kostenangabe (meist eine Anzahl Kristalle) – das bedeutet, dass der Modus nur nach Zahlung dieser Kosten geändert werden kann. In den meisten Fällen ist Modus ändern kostenlos.

Siehe **Aktiver Zug**, Seite 6



- **AUSDAUER** – Die Zahl auf dem grauen Schild. Sie gibt die maximale Zahl an Ausdauermarkern an, die dieser Trupp haben darf.

Ausdauer/Ausdauermarker werden genutzt:

- bei der Spielvorbereitung; dort geben sie an, wie viele Ausdauermarker auf die jeweilige Truppkarte kommen;
- um zu ermitteln, wie viele Siegpunkte die Figuren des Trupps wert sind – der Feind erhält diese Anzahl SP immer dann, wenn er eine Figur des Trupps tötet.

– um anzugeben, wie viele Verletzungen ein Trupp erleiden kann, bevor er Figuren verliert. Immer wenn eine Figur eine Verletzung erleidet, entfernst du 1 Ausdauermarker von ihrer Truppkarte. Immer wenn eine Figur ohne Ausdauermarker auf ihrer Truppkarte verletzt wird, stirbt sie. Du kannst außerdem Ausdauermarker von beliebigen deiner Trupps als Alternative zum Aufbrauchen von Kristallen entfernen.

Siehe **Siegpunkte**, Seite 12

Siehe **Mit Kristallen bezahlen**, Seite 9



- **FIGURANZAHL** – Der Punktehaufen oberhalb des Ausdauerschilds. Jeder Punkt steht für 1 Figur in einem Trupp in voller Stärke. Entsprechend viele von diesem Trupp stellst du bei der Vorbereitung auf dem Spielplan auf. Die Anzahl der Figuren im Trupp darf diese Zahl nie übersteigen. Einige Fraktionen besitzen mehr als 1 Trupp desselben Namens, allerdings unterscheiden sich die Figuren dieser Trupps optisch und dürfen nicht zwischen den Trupps ausgetauscht werden.

DETAILREGELN

Die folgenden Seiten enthalten die vollständigen, detaillierten Regeln zum Bezahlen von Kosten, Würfeln, Kampf, Schießen, Karten ausspielen und anderen häufigen Spielsituationen.

MATERIALBEGRENZUNG

Immer wenn du ein Plättchen, einen Marker oder ein anderes Element nimmst, aber keins mehr im Vorrat ist, bedeutet dies, dass dieses Spielmaterial gerade nicht verfügbar ist. Du kannst es jetzt gerade nicht bekommen/kaufen.

Das gilt für alles Material im Spiel, Kristalle, Aufladungen, fraktionspezifische Marker etc. (außer für Hilfsmaterial, das keinen Spieleffekt hat, wie etwa Ausgeschaltet-Marker).

Wenn z.B. keine Kristalle mehr im neutralen Vorrat sind, wird deine Ernte nichts einbringen, selbst wenn du Kristallquellen im Besitz hast. Es kann tatsächlich eine sinnvolle Strategie sein, dem anderen Spieler alle Kristalle oder alle Aufladungsmarker wegzuschneiden.

Mehr zu den fraktionspezifischen Markern — siehe Fraktionsbögen

Mehr zu den Hilfsmarkern — siehe Spielmaterial, Seite 2 und Fraktionsbögen

Wenn du aufgefordert bist, mehr Material zu verteilen, als zurzeit verfügbar, erhältst du nur, was noch vorhanden ist und musst es nach Gutdünken verteilen.

Wenn du beispielsweise 4 Aufladungen zum Aufladen deiner 4 Aufwertungskarten erhältst, aber bloß 2 Aufladungsmarker übrig sind, suche dir 2 Karten für die Aufladungen aus und 2, die keine bekommen.



MIT KRISTALLEN BEZAHLEN (☘)

Kristalle (☘) sind die grundlegende Währung im Spiel und werden zur Bezahlung der Kosten der meisten Spezialaktionen und der stärksten Fähigkeiten genutzt.

Jeder Spieler hat zwei Vorratshaufen Kristalle. Den Kristallvorrat (der verfügbare Kristalle enthält, die ausgegeben werden können) und den verbrauchten Vorrat (in dem verbrauchte Kristalle liegen, die nicht genutzt werden können).

„Bezahle 1 Kristall“ bedeutet, dass du 1 Kristall aus deinem Kristallvorrat zu deinem verbrauchten Vorrat bewegen sollst.

Um die verbrauchten Kristalle wieder zurück in deinen Kristallvorrat zu legen, damit du sie erneut ausgeben kannst, musst du einen Passiven Zug statt einem Aktiven Zug ausführen.

Siehe Aktive Züge und Passive Züge, Seite 6

In einem normalen Spiel zu zweit gibt es gesamt 20 Kristalle. Jeder Spieler beginnt mit 2, was bedeutet, dass für die Ernte im neutralen Vorrat 16 Kristalle vorhanden sind.

MIT ANDEREN RESSOURCEN BEZAHLEN

Kann oder will ein Spieler die geforderte Anzahl Kristalle nicht bezahlen, darf er die Kosten (auch zum Teil) mit Ausdauermarkern auf seinen Trupps oder mit Siegpunkten bezahlen.

Statt eines Kristalls darf immer 1 Ausdauermarker oder 1 Siegpunkt bezahlt werden.

Es gibt keine Beschränkung, wie viele Ausdauermarker oder Siegpunkte du ausgeben darfst.

Du darfst Kristalle, Ausdauermarker und Siegpunkte beliebig innerhalb eines Bezahlvorgangs kombinieren.

Wenn du z.B. 4 Kristalle bezahlen müsstest, kannst du 1 Kristall in deinen verbrauchten Vorrat legen, dann 2 Ausdauermarker von beliebigen deiner Trupps nehmen und schließlich den Marker auf der Siegpunkteiste um 1 Platz in Richtung des Gegners verschieben.

Das steht für das Opfern eines Vorteils (Siegpunkte) oder für Überanstrengung deiner Kräfte (Ausdauermarker), um für diese Schlacht die Oberhand zu gewinnen. Diese Risiko-Nutzen-Abwägung kann deutliche Auswirkungen haben und ist ein wichtiger Teil des Spiels. Sie erlaubt dir, deine stärksten Fähigkeiten bereits im ersten Zug der Schlacht einzusetzen – birgt aber das hohe Risiko, Figuren zu verlieren oder zu viele SP abzugeben. Nimm die Entscheidung, mit alternativen Ressourcen zu zahlen, also nicht auf die leichte Schulter! Andererseits: Wenn du grundsätzlich darauf verzichten solltest, engst du deine taktischen Möglichkeiten ein. Es wird wahrscheinlich viele Spielpartien dauern, bis du die beste Balance aus Kristallen, SP und Markern gefunden hast. Es kommt bei unerfahrenen Spielern häufig vor, dass sie sich überschätzen und in den ersten Zügen der Schlacht verlieren.

Bedenke, dass eine Bezahlung mit SP nicht immer vorteilhaft ist. Einen für eine Aktion auszugeben, die eventuell einen SP einbringt, ist normalerweise kein guter Tausch. Dagegen sind Kristalle immer eine sichere (und nachfüllbare) Währung.

MULTIPLAYER: In Multiplayer-Spielen dürfen die Spieler niemals Kristalle durch Siegpunkte ersetzen.

WÜRFEL

Es sind 2 Würfel im Spiel: 1 kostenloser gelber und 1 mächtiger, teurer roter Würfel.

Ein Spieler muss sich immer für einen davon entscheiden, bevor er würfelt (in jeder Situation: Kampf, Schießen, Verteidigung).

Zum Beispiel darf ein Spieler im Kampf erst abwarten, welches Ergebnis sein Gegner beim Angriffswurf erzielt, bevor er sich entscheidet, welchen Würfel er für seinen Verteidigungswurf nutzen will.



GELBER WÜRFEL – Ein einfacher, kostenloser Würfel.

Seine möglichen Resultate sind: 0, 0, 1, 2, 3, 4.

Markierte Seiten (dort ist die Zahl von einem Zahnradsymbol eingerahmt): 0,0.



Roter Würfel – Ein Spieler kann ihn anstelle des gelben Würfels nutzen, indem er 1 Kristall vor dem Wurf bezahlt. Nachfolgende Würfel müssen erneut bezahlt werden.

Seine möglichen Resultate sind: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Die markierten Seiten sind: 1, 2.

Es ist bei jedem Wurf des roten Würfels erlaubt, mit den üblichen Entsprichungen für Kristalle zu bezahlen, also Ausdauer oder SP.

SEITEN MIT ZAHNRADMARKIERUNG

Wenn das Würfelergebnis eine Seite mit Zahnrad zeigt, darf sich der Spieler entscheiden, welchen dieser beiden Boni er nutzt:

● **BEZAHTES NACHWÜRFELN** – Bezahle 1 Kristall und würfle erneut mit dem Würfel. Beim Nachwürfeln nutzt du immer den Würfel, der beim ursprünglichen Wurf genutzt wurde. Beachte, dass die Kosten des roten Würfels nur beim ersten Wurf bezahlt werden müssen.

Wichtig: Ein Nachwürfeln ist nur 1x erlaubt, auch wenn das neue Ergebnis wieder eine markierte Seite zeigt (in diesem Fall erneuert der Spieler einen Kristall).

● **1 KRISTALL ERNEuern** – Nutze das Ergebnis des Wurfs und lege 1 verbrauchten Kristall zurück in deinen Kristallvorrat (falls es einen Kristall im verbrauchten Vorrat gibt). Mehr zum Nachwürfeln im nächsten Abschnitt.

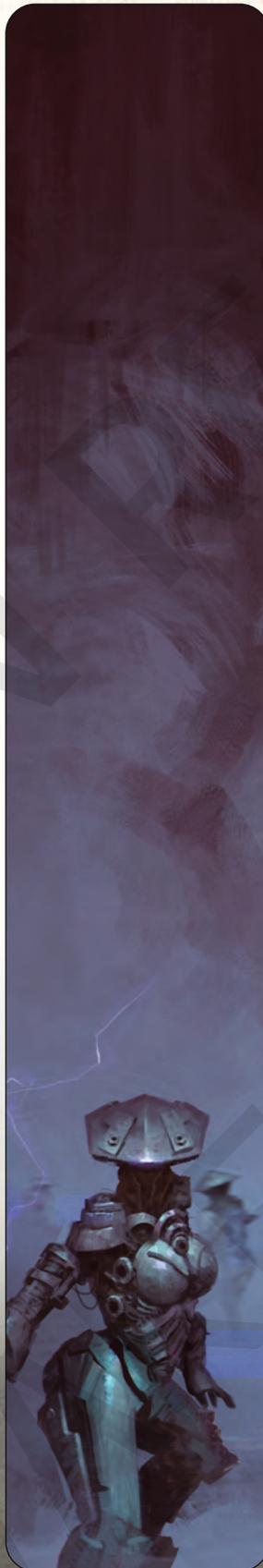
NACHWÜRFELN

Jeder Würfel kann maximal 1 x pro Wurf nachgewürfelt werden.

Neben dem Nachwürfeln durch die markierten Würfelseiten liefern einige Trupp- und Aktionskarten ebenfalls ein Nachwürfeln. Denke daran, dass jeder Würfel nur 1x pro Wurf nachgewürfelt werden kann, egal wodurch das jeweilige Nachwürfeln erlaubt wurde (sei es Aktion, Nachwürfelsymbol auf Truppkarte oder Zahnradsymbol auf Würfel).

Immer, wenn du einen Würfel nachwürfelst, musst du das aktuelle Resultat hinnehmen — du kannst nicht beschließen, stattdessen lieber das erste Resultat zu nehmen.

Im Kampf musst du dich sofort entscheiden, ob du nachwürfeln möchtest, du darfst nicht erst nachwürfeln, wenn dein Gegner bereits als Erwiderung gewürfelt hat.



BEWEGUNG UND AREALE

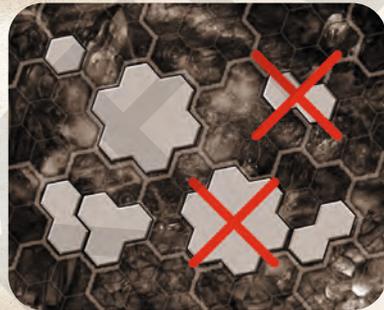
Der Schlacht-Spielplan besteht aus **Arealen**, die jeweils aus **7 Hexfeldern** bestehen.

Areale dienen zur Ermittlung der Reichweite bei Bewegung, Schießen, Zaubersprüchen und anderen Fernaktionen.

Hexfelder dienen nur zum Feststellen der Sockelgröße von Figuren und der exakten Platzierung von Figuren (und einiger Marker) innerhalb eines Areals.

Jede Figur und jeder Spielplanmarker (Marker, die auf Arealen/Hexfeldern liegen, z. B. Kristallquellen, Schreine, Wiedergeborenen-Dickichte) müssen immer auf ein einzelnes Areal gelegt werden. Niemals dürfen Figurensockel oder Spielplanmarker über der dicken Umrandung zwischen den Arealen liegen.

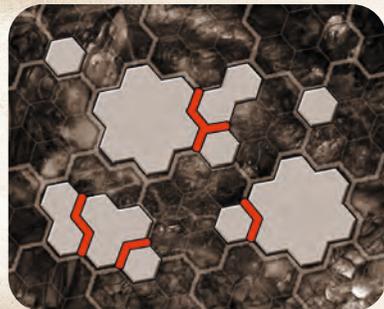
Ausnahmen zu dieser Regel sind diverse Statusmarker bei Figuren, die deren aktuellen Zustand angeben, etwa Eingefroren, Paralyse, Verwurzelt, Schildwall, Falle etc. Sie haben keine Bedeutung für den Spielplan selbst und dürfen daher beliebig um die Figur oder auf deren Sockel gelegt werden.



Beispiel für korrekte und falsche Figurenaufstellung. Durchgestrichene Figuren wurden falsch aufgestellt – ihre Sockel passen nicht auf ein einzelnes Areal (sie bedecken Hexfelder mehrerer Areale).

SOCKELKONTAKT (OO)

Sockelkontakt (OO) bedeutet: direkter Kontakt, kein freies Hexfeld liegt dazwischen.



Beispiel für Figuren in OO. Rote Linien zeigen an, wo die Sockel angrenzend sind.

BEWEGUNG

Die Bewegungsaktion ist der häufigste Weg, wie eine Figur ihre Position verändern kann. Sie wird durch die Truppaktivierung ausgeführt oder durch einige Aktionskarten ausgelöst.

Siehe **Aktiver Zug**, Seite 6

Andere Aktionen, die Figuren auf unterschiedliche Weise neu positionieren (etwa Teleport, Ausweichen, Springen, Positionswechsel, Ziehen, Verschleppen, Versetzen usw.) sind auf Aktionskarten oder dem Fraktionsbogen beschrieben.

Jede Truppkarte zeigt das Bewegungsattribut der Figuren des Trupps an.

Das Bewegungsattribut gibt an, wie viele Areale weit jede Figur dieses Trupps in einer einzelnen Bewegungsaktion gehen kann.

Eine Bewegungsaktion erlaubt jeder Figur des Trupps, sich zu jedem beliebigen Areal innerhalb ihrer Bewegungsweite zu begeben. Figuren dürfen ihre Bewegung nicht beenden, indem sie überlappend auf einem Schrein- oder Kristallquellenmarker oder auf feindlichen Figuren mit gleichem oder größerem Sockel stehen.

Sie können jedoch kleinere Figuren aus deren Position **Verschieben** — siehe **Verschieben**, nächste Spalte.

Wenn ein Trupp aus mehr als 1 Figur besteht, darf sich jede Figur einzeln und in anderer Richtung bewegen. Sie müssen nicht in OO Kontakt sein. Es gibt keine Beschränkung, wie weit auseinander sie auf dem Spielplan stehen dürfen.

Der Spieler kann 1, alle oder mehrere Figuren eines Trupps bewegen. Jede Figur darf sich beliebig weit bewegen, so lange sie die Bewegungsweite des Bewegungsattributs ihres Trupps nicht überschreitet. Die Bewegungen der Figuren eines einzelnen Trupps gelten als gleichzeitig (simultan). Das bedeutet z. B., wenn eine Figur einen Feind Verschiebt, dass die anderen Figuren ihres Trupps diesen nicht noch weiter Verschieben können.

Ein Spieler darf außerdem eine Bewegungsaktion nutzen, um eine Figur von einem Hexfeld zu einem anderen Hexfeld desselben Areals zu bewegen. Diese Bewegung darf von Trupps mit dem Bewegungsattribut-Wert 0 ausgeführt werden.



Beispiel einer Bewegungsaktion eines Trupps aus 3 Figuren mit 2er-Hexfeldsockel (bei Bewegungsweite 3). Die Figuren beginnen im selben Areal (grün markiert). Rot und Gelb bewegen sich um 3 Areale in unterschiedliche Richtungen. Blau bewegt sich um 2 Areale (benutzt seine volle Bewegungsweite nicht).



VERSCHIEBEN

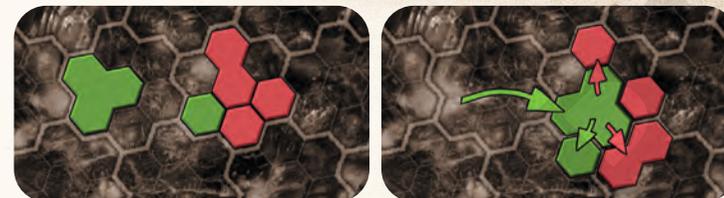
Wenn eine Figur eine Bewegungsaktion nutzt (oder durch einen Effekt oder eine Fähigkeit bewegt wird) und danach ihr Sockel ein Hexfeld bedeckt, das bereits von einer Figur mit kleinerem Sockel besetzt ist (feindliche oder eigene), **Verschiebt** die größere Figur die kleinere.

Der Spieler, der diese Bewegungsaktion ausführt oder diese Fähigkeit nutzt, setzt die Verschiebene Figur auf eins der **unbesetzten** Hexfelder neben der Verschiebenden Figur, so lange die Sockel der Figuren in OO Kontakt bleiben.

Wenn eine Figur nach den obigen Regeln nicht platziert werden kann, darf sie nicht Verschieben werden. Außerdem ist dadurch das Überlappen der Figur unmöglich, selbst wenn sie einen kleineren Sockel hat.

Eine Figur mit größerem Sockel kann mehrere kleinere Figuren gleichzeitig Verschieben, so lange sich alle dabei in erlaubte Positionen bewegen können.

Verschieben ist ein wichtiges taktisches Werkzeug, das zur Neupositionierung deiner und der gegnerischen Figuren genutzt werden sollte. Es erlaubt dir, Feinde von umkämpften Kristallquellen oder ihren Schreinen wegzuschieben, in die Reichweite deines eigenen Schreins oder deiner Fähigkeiten, und Figuren mit kleinerem Sockel in gefährliche Positionen.



Beispiel für eine Bewegungsaktion, bei der die Figur mit kleinerem Sockel Verschieben wird. Figur Grün (Sockel mit 3 Hexfeldern) bewegt sich auf ein angrenzendes Areal und will auf Hexfeldern anhalten, die von 3 Figuren mit kleinerem Sockel besetzt sind. Figur Grün Verschiebt die kleineren Figuren auf beliebige andere Hexfelder, wobei OO Kontakt erhalten bleibt. Im Beispiel wurde nur 1 der 4 Figuren mit kleinerem Sockel nicht Verschieben, weil Grün nicht deren Hexfeld betreten hat.

BEWEGUNG DURCH BESETZTE AREALE

Figuren können sich frei durch ein Areal mit besetzten Hexfeldern bewegen (besetzt mit Markern oder anderen Figuren), solange der Sockel der sich bewegenden Figur auf unbesetzte Hexfelder dieses Areals passt.

Stelle dir einfach vor, die Figur würde in ihrer Bewegung einen kurzen Zwischenstopp auf jedem Areal machen, das sie durchquert, bis sie an ihrem Ziel angekommen ist. Wenn der Sockel einer Figur nicht auf **unbesetzte Hexfelder** eines gegebenen Areals passt, muss die Figur einen anderen Weg wählen.

Du darfst während der Bewegung der Figur keine anderen Figuren **Verschieben** — Verschieben ist nur auf dem letzten Areal deiner Bewegung möglich.

BEWEGUNG DURCH HINDERNISSE

Einige Trupp- und Aktionskarten erlauben deinen Figuren, sich **durch Hindernisse** zu bewegen. Solche Figuren ignorieren sämtliche Marker (auch Fallen) sowie alle anderen Figuren auf Arealen, durch die sie sich bewegen. Für sie gilt während ihrer Bewegungsaktion jedes Areal auf dem Spielplan als unbesetzt.

Das gilt jedoch nicht für das Areal, auf dem sie die Bewegung beenden. Jede Figur muss auf dem Areal bei Beendigung ihrer Bewegung eine erlaubte Position einnehmen (oder kleinere Figuren Verschieben, um in eine solche zu kommen).



Beispiel Bewegung durch besetzte Areale:

Figur der Fraktion Grün will sich vom blauen Areal zum Areal mit X bewegen.

Sie kann die roten Areale nicht betreten, denn sie würde dort ohne Verschieben nicht hineinpassen.

Sie kann sich durch die grünen Areale bewegen — die gesamte Figur passt in 1 Areal ohne Verschieben.

Wenn sie wollte, könnte sie auch das violette Areal betreten, indem sie die kleinere Figur Verschiebt. Es ist erlaubt, eine Figur auf dem Areal zu Verschieben, auf dem man seine Bewegung beendet.

KAMPF UND SCHIESSEN

KAMPF

Im Spiel werden die Figuren meistens mittels Kampfaktionen gegeneinander kämpfen. Figuren führen Kampfaktionen aus, wenn sie aktiviert werden oder als Resultat verschiedener Aktionskarten.

Siehe **Aktiver Zug**, Seite 6

Eine Kampfaktion erlaubt jeder der Trupp-Figuren einen einzelnen Kampfablauf gegen eine einzelne Feindfigur in -Kontakt.

Wenn der Trupp, der die Kampfaktion ausführt, aus mehr als 1 Figur besteht, kann jede dieser Figuren unabhängig vom Rest des Trupps gegen einen anderen Feind kämpfen; außerdem dürfen einzelne Figuren des Trupps auch auf eine Kampfaktion verzichten.

In diesem Fall entscheidet der aktive Spieler (er hat den Marker Mein Zug) über die Reihenfolge, in der die Kampfabläufe stattfinden.

Diese Kampfabläufe gelten NICHT als simultan. Das bedeutet, dass der aktive Spieler das Ziel des nächsten Kampfablaufs erst wählt, wenn der aktuelle Ablauf vorüber ist.

Wichtig: Figuren in  Kontakt gelten nicht automatisch als in einen Kampf verwickelt. Jeder Spieler kann den Kampf zwischen solchen Figuren auslösen, indem er eine Aktivierung oder den Effekt einer Aktionskarte nutzt, kann sich aber auch straflos von der feindlichen Figur wegbewegen.

KAMPFABLAUF:

1) Vergleiche das **INITIATIVE-Attribut (INI)** der Trupps beider Figuren. Wer die höhere INI hat, greift zuerst an. Bei Gleichstand ist die Figur des Aktiven Spielers der Angreifer.

Welcher Spieler den Kampf ausgelöst hat, spielt keine Rolle. Wenn du eine Kampfaktion gegen eine Feindfigur mit höherer INI ausführst, wird sie zuerst zugeschlagen. Manchmal ist ein Kampf gegen schnellere Feinde keine gute Idee.

2) Der Spieler, der den Angriff ausführt, sucht den Würfel aus (gelber Würfel, kostenlos, oder roter Würfel, kostet 1 Kristall). Danach würfelt der Spieler mit dem gewählten Würfel und zählt das **ANGRIFFS-Attribut** seines Trupps hinzu.

Die Summe ist die **Angriffskraft**.

3) Der Spieler, der sich gegen den Angriff verteidigen muss, sucht den Würfel aus (gelber Würfel, kostenlos, oder roter Würfel, kostet 1 Kristall). Danach würfelt der Spieler mit dem gewählten Würfel und zählt das **VERTEIDIGUNGS-Attribut** seines Trupps hinzu.

Die Summe ist die **Verteidigungskraft**.

4) Beide Ergebnisse werden verglichen:

a) War die Angriffskraft höher als die Verteidigungskraft, gilt der Angriff als erfolgreich und das Ziel erleidet 1 Verletzung. Damit endet der Kampfablauf.

b) Wenn die Verteidigungskraft der Angriffskraft entspricht oder höher ist, war der Angriff erfolglos. Das Ziel bleibt unbehelligt und darf einen Gegenangriff ausführen.

Wichtig: Man darf auch auf seinen Gegenangriff verzichten und damit den Kampfablauf beenden.

Siehe **Würfel**, Seite 9 und **Verletzungen**, Seite 12

GEGENANGRIFF:

1) Wenn der Verteidiger den Kampf gewonnen hat, darf er einen Gegenangriff ausführen. Der Spieler, der den Gegenangriff ausführt, sucht den Würfel aus (gelber Würfel, kostenlos, oder roter Würfel, kostet 1 Kristall). Danach würfelt der Spieler mit dem gewählten Würfel und zählt das **ANGRIFFS-Attribut** seines Trupps hinzu.

Die Summe ist die **Angriffskraft**.

2) Der Spieler, der sich gegen den Gegenangriff verteidigen muss, sucht den Würfel aus (gelber Würfel, kostenlos, oder roter Würfel, kostet 1 Kristall). Danach würfelt der Spieler mit dem gewählten Würfel und zählt das **VERTEIDIGUNGS-Attribut** seines Trupps hinzu.

Die Summe ist die **Verteidigungskraft**.

3) Beide Ergebnisse werden verglichen:

a) War die Angriffskraft höher als die Verteidigungskraft, gilt der Gegenangriff als erfolgreich und das Ziel erleidet 1 Verletzung. Damit endet der Kampfablauf.

b) Wenn die Verteidigungskraft der Angriffskraft entspricht oder höher ist, war der Angriff erfolglos. Damit endet der Kampfablauf ebenfalls.

Der Gegenangriff wird immer als Teil eines Kampfablaufs ausgeführt — ihr dürft keinen neuen Kampfablauf beginnen, bevor der aktuelle Ablauf nicht vollständig beendet ist. Alle von den Figuren eines Trupps begonnenen Kampfabläufe werden immer separat abgehandelt. Das kann bedeuten, dass eine einzelne Feindfigur mehrmals angegriffen werden kann (und mehrmals einen Gegenangriff ausführen kann).

HINTERHÄLTIG:

Einige Aktionskarten geben Figuren die Fähigkeit Hinterhältig.

Hinterhältig wird wie ein normaler Kampfablauf abgewickelt, allerdings verliert der Feind automatisch die Initiative und hat keinen Gegenangriff.

Wenn zwei Figuren gegenseitig Hinterhältig vor dem Kampf anwenden wollen, müsst ihr beide Hinterhältig gleichzeitig abwickeln und ihre Ergebnisse als simultan werten (das kann heißen, dass beide Figuren sterben).

SCHIESSEN

Die allgemeinen Regeln für das Schießen gelten für viele unterschiedliche Aktionen auf Karten (z. B. *Schießen, Eliminieren, Feuerball, Eisstrahl, Selbsterstörung, Detonation, Rakete, Flammenwerfer, Kernschmelze, Klingenspucker, Untergrund-Attacke, Minenleger, Energiestrahler, Blitz, Strahl*). Diese Karten besitzen alle einen **Treffercheck-** und **Effekt-**Text, außerdem können sie ebenso Vorgaben für **Schusslinie** oder **Reichweite** aufweisen.

TREFFERCHECK

Der schießende Spieler sucht den Würfel aus (gelber Würfel, kostenlos, oder roter Würfel, kostet 1 Kristall). Danach würfelt der Spieler mit dem gewählten Würfel und vergleicht das Resultat mit der **INI** des Ziels (oder einzeln mit der INI aller Ziele, falls es mehrere gibt).

Wenn das Ergebnis der INI des Ziels entspricht oder darunterliegt, war es ein Fehlschuss.

Wenn das Ergebnis höher als die INI des Ziels war, tritt der auf der Karte beschriebene **Effekt** ein.

Wichtig: Eine schießende Figur würfelt nur 1x, egal, wie viele Ziele sie hat. Figuren, deren INI dem Wurf entspricht oder höher ist, werden nicht getroffen, während Figuren mit niedrigerer INI getroffen werden.

Außer wenn die Karte etwas anderes besagt, musst du 1 Figur im schießenden Trupp auswählen, die den Schuss ausführt. Einige Karten, wie *Minenleger*, erfordern keine Angabe des Schützen.

Wenn die Karte besagt, dass alle Figuren des Trupps einzelne Schüsse abgeben, handelst du diese Schüsse in beliebiger Folge, einzeln nacheinander ab. Diese Schüsse gelten nicht als simultan. Das bedeutet, dass ein Spieler sich aussuchen kann, auf welche Feindfigur er mit einem zweiten Schuss schießen möchte, nachdem der erste Schuss abgehandelt wurde, usw.

Wichtig: Jede Schussaktionskarte legt fest, ob sie eine einzelne Figur oder alle Figuren innerhalb eines definierten Gebiets betrifft und sie gibt ebenso an, ob sie nur Feindfiguren oder allgemein alle Figuren (also auch deine) betrifft.

SCHUSSLINIE

Eine Schusslinie ist eine gerade Linie, die durch mehrere Areale (nicht Hexfelder!) führt, beginnend im Areal, in dem der Schütze steht.

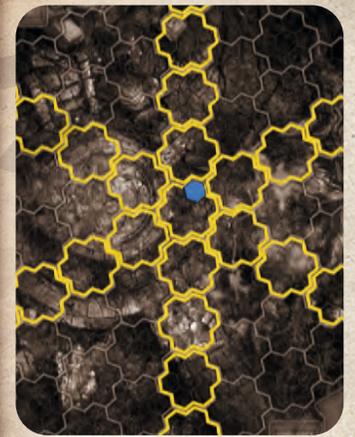
Die genauen Hexfelder, die der Schütze oder sein Ziel einnimmt, sind bedeutungslos.

Eine Schusslinie kann durch teilweise besetzte Areale verlaufen und wird nur von vollständig besetzten Arealen blockiert (wo alle Hexfelder von einer einzelnen großen Figur, mehreren kleineren, einer Kristallquelle, einem Schrein oder einem anderen areal-großen Marker eingenommen werden). In einem solchen Fall endet die Schusslinie am ersten vollbesetzten Areal und der Schuss reicht nicht weiter als bis zu den Figuren darin.

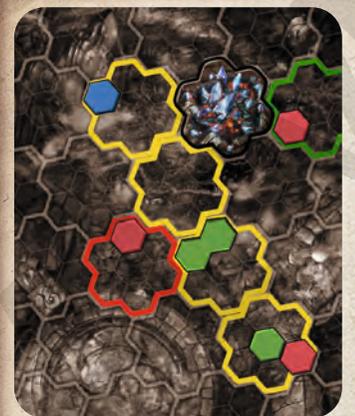
ENTFERNUNG

Die Reichweite legt die maximale Schussdistanz zwischen dem Schützen und seinem Ziel fest, gezählt in Arealen. *Beispielsweise bedeutet Reichweite 1, dass du nur auf ein angrenzendes Areal, und Reichweite 0, dass du nur auf Figuren im selben Areal wie der Schütze schießen kannst.*

Du kannst immer wählen, auf Figuren zu schießen, die näher als die angegebene Reichweite des Schusses sind.



Beispiel für Schusslinien mit unbegrenzter Reichweite.



Beispiel Schusslinie:

Schütze Blau schießt innerhalb Reichweite 3 und benötigt eine Schusslinie.

Er kann nicht auf Figur Rot im roten Areal schießen, denn es gibt keine gerade Linie aus Arealen zwischen dem Schützen und dem Ziel.

Er kann auch nicht auf Figur Rot im grünen Areal schießen, weil es ein vollbesetztes Areal zwischen dem Schützen und dem Ziel gibt (alle Hexfelder sind besetzt).

Er kann auf Figur Rot im gelben Areal schießen, weil es eine gerade Linie aus Arealen zwischen Schützen und Ziel gibt, und keins der Areale dazwischen voll besetzt ist.



VERLETZUNGEN UND SIEGPUNKTE

VERLETZUNGEN UND AUSDAUERMARKER

Eine **einzelne Verletzung**, die eine Figur erleidet, bedeutet immer, dass:

- der Trupp der Figur **1 Ausdauermarker verliert** (so lange er noch welche hat)
- ODER
- die Figur **getötet wird** (wenn ihr Trupp keine Ausdauermarker mehr hat).

Erleidet eine Figur mehrere Verletzungen auf einmal, beginnst du damit, entsprechend viele Ausdauermarker von ihrer Truppkarte zu nehmen. Sind noch Verletzungen übrig, nachdem der letzte Ausdauermarker entfernt wird, ist die Figur getötet. Verbleibende Verletzungen ignorierst du (sie gehen nicht auf die anderen Truppfiguren über).

Wichtig: Ausdauermarker gehören immer zu allen Figuren eines Trupps, auch wenn sich die Figuren weit entfernt voneinander befinden sollten. Immer wenn eine Figur einen Ausdauermarker verliert oder opfert, betrifft dies den gesamten Trupp, egal wie er positioniert ist.

TOD EINER FIGUR UND SIEGPUNKTE

Immer, wenn eine Figur getötet wird, erhält der gegnerische Spieler eine Anzahl Siegpunkte in Höhe des Ausdauerwerts, der auf der Truppkarte dieser Figur angegeben ist (die Zahl im grauen Schild).

Wichtig: Manche Trupps haben einen Ausdauerwert von 0. Eine einzige Verletzung tötet eine Figur eines solchen Trupps und der Gegner erhält keine SP dafür.

Immer wenn ein Spieler SP erhält, verschiebt er den SP-Marker auf der Leiste in Richtung seines Fraktionsmarkers um so viele Schritte, wie er VP erhalten hat.

Siehe Spielende, Seite 8

Wenn alle Figuren eines einzelnen Trupps sterben, entfernst du ihre Truppkarte, Aufwertungskarten oder Aufladungen nicht. Manche Aktionen erlauben dir nämlich, tote Figuren wiederzubeleben oder zurückzubringen — in solchen Fällen dürfen sie die Aufwertungen, die der Trupp erhalten hat, weiter benutzen.

Siehe Aufwertungen, Seite 13

MULTIPLAYER: Immer, wenn eine Figur getötet wird, erobert der Spieler, der sie getötet hat (entweder im Kampf oder mit dem Effekt einer Aktionskarte) die entsprechende Anzahl SP vom Besitzer der Figur.

Wenn du SP erobert, nimmst du dir **Start-SP-Marker** vom Besitzer der getöteten Figur und legst sie zu deinen **eroberten SP-Markern**.

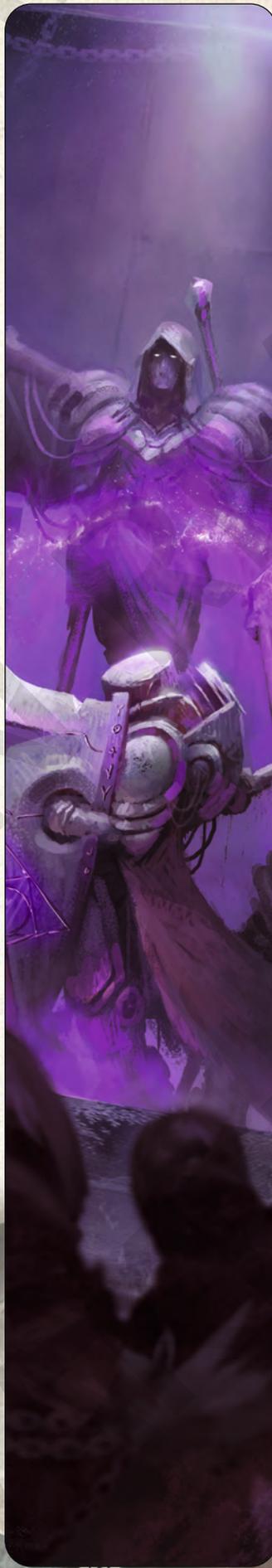
MULTIPLAYER - JEDER-GEGEN-JEDEN: Wenn die Figur ohne Zutun von feindlichen Spielern getötet wurde, werden die zugehörigen SP-Marker aus dem Spiel genommen und niemand erhält sie.

MULTIPLAYER - TEAM-GEGEN-TEAM: Wenn die Figur ohne Zutun von feindlichen Spielern getötet wurde (oder von einem Verbündeten getötet wurde), werden alle zugehörigen SP-Marker von einem feindlichen Spieler erobert (der Besitzer der getöteten Figur entscheidet, wer sie bekommt).

OPFER

Die einzige Ausnahme zu den obigen Regeln stellen einige Aktionskarten dar (etwa Wertlos) und einige Aktionen, in denen es darum geht, entweder eine Figur oder einen Ausdauermarker zu opfern. Immer wenn eine Figur als Folge eines Opfers getötet wird, erhält der Gegner keine SP!

Mehr dazu auf den entsprechenden Aktionskarten und Fraktionsbögen.



KARTEN AUSSPIELEN

In diesem Spiel ist das Ausspielen der richtigen Karten ebenso wichtig wie die Taktiken bei Bewegung und Kampf, welche die Figuren auf dem Spielplan ausführen. Die Kombinationen unterschiedlicher Karten führen zu einzigartigen Situationen und spektakulären Momenten, bei denen oft viele Figuren gleichzeitig beteiligt sind und die sich rasch steigern können.

Manchmal kann die richtige Kartenkombination, unterstützt durch ein paar aufgesparte Kristalle, das Spiel schlagartig umkippen lassen, und jemandem, der ins Hintertreffen geraten ist, den Sieg bescheren.

Die Karten der eigenen Fraktion gut zu kennen, ist wichtig, aber wichtiger ist es, die des Gegners zu kennen, um immer zu wissen, was er vorhaben könnte. Sich die Karten zu merken, ist gar nicht so schwer, denn jede Fraktion hat nur ca. 20 verschiedene Kartentypen. Beachte, dass auf jedem Fraktionsbogen alle dieser Fraktion verfügbaren Karten abgebildet sind. Alle Spieler dürfen sich alle diese Bögen jederzeit im Spiel ansehen.

Siehe Zugende (Aktiver Zug), Seite 6

Siehe Aktionsdecks vorbereiten, Seite 4



AKTIONSKARTEN

Immer, wenn ein Spieler einen Aktiven Zug ausführt, darf er Aktionskarten aus seiner Hand in beliebiger Reihenfolge ausspielen, zu beliebiger Zeit (wenige Ausnahmen sind auf den Fraktionsbögen erklärt). Außerdem können einige Karten (Aufwertungen oder Sofortige Aktionen) zu anderen Zeitpunkten ausgespielt werden — mehr dazu weiter unten.

Siehe Aktiver Zug, Seite 6

Hinweis: auf vielen Karten steht lediglich die abgekürzte Version ihres Effekts, die ausführliche Regel steht auf dem Fraktionsbogen. In solchen Fällen gelten diese Karten nur als Merkhilfe für die komplette, anderswo stehende Regel.

Die Karten geben immer die betroffenen Ziele, die Dauer des Effekts und alle Ausnahmen zu den Basisregeln an.

Wenn du eine Karte ausspielst, musst du deinem Gegner ihren Effekt erklären, es sei denn, dieser kennt ihn bereits.

Jede Aktionskarte enthält 2 Aktionen:

Obere Aktion - eine allgemeine Aktion, die von jedem deiner Trupps ausgeführt werden darf.

Untere Aktion - eine Aktion, die lediglich einem bestimmten Trupp zur Verfügung steht (der Trupp ist über der Bezeichnung der Aktion aufgeführt). Das bedeutet nicht, dass dieser besondere Trupp in diesem Zug für die Aktivierung gewählt werden muss, um diese Aktion auszuspielen!

Hinweis: Auf einigen Karten sind die obere und die untere Aktion allgemein und können für beliebige Trupps eingesetzt werden.

Manche anderen Aktionen haben einen feindlichen Trupp statt eines eigenen zum Ziel — in solchen Fällen steht die entsprechende Info auf der Karte selbst.

Jede der beiden Aktionen auf der Karte hat eigene Kosten, angegeben als Anzahl **Kristalle** (nur Aufwertungen sind eine Ausnahme — für sie musst du die angegebene Anzahl **Aufladungen** bezahlen, um sie zu nutzen). Die Kosten stehen immer oben links in der Aktionsbox.

Um eine gewählte Aktion auszuspielen, musst du die angegebene Anzahl Kristalle ausgeben (oder gleichwertige Ressourcen).

Siehe Mit Kristallen bezahlen, Seite 9

Du darfst Karten jederzeit während deiner Aktiven Züge ausspielen (manchmal wird der genaue Zeitpunkt jedoch auf der Karte angegeben) **außer zwischen dem Angriffs- und dem Verteidigungswurf innerhalb eines Kampf- bzw. Hinterhältig-Ablaufs**. Beachte, dass einige Karten diese Regel aufheben (z. B. Karten, die zum VER-Attribut hinzugezählt werden, Karten, die statt Verteidigungswürfen gespielt werden, usw.).

Nachdem du eine Aktion genutzt hast, **legst du die entsprechende Aktionskarte auf den Ablagestapel**. Das heißt, du kannst immer nur 1 der beiden Aktionen einer Aktionskarte ausspielen. Lediglich Aufwertungen funktionieren anders, siehe folgendes Kapitel.



AUFWERTUNGSKARTEN

Einige Aktionskarten sind durch eine zusätzliche **Anfügungsregel** oben auf der Karte als Aufwertungen gekennzeichnet.



So lange eine Aufwertungskarte **auf deiner Hand ist, kannst du keine** ihrer Aktionen nutzen.

Um diese Karte nutzen zu können, musst du ihre Kosten bezahlen, die in einem schmalen Kasten oben auf der Karte stehen (1 Kristall*, 1 Ausdauermarker oder 1 Siegpunkt, außer bei den Aufwertungskarten der Fraktion der Gesichtlosen); dann:

- einem ausgewählten Trupp **anfügen**, indem du sie direkt unten an dessen Truppkarte legst;
- der Karte **1 Aufladung hinzufügen** (lege den Aufladungsmarker 1 darauf).

Ab jetzt sind die Aktionen dieser Karte **verfügbar**.

Du darfst die Aktionen beliebiger deiner Aufwertungen nutzen, die du im Spiel hast, so lange du die **Kosten** bezahlen kannst (meistens in **Aufladungen** - ⚡). Um das zu tun, entfernst du die angegebene Anzahl Aufladungsmarker **von dieser Aufwertungskarte**.

Du darfst keine Aufladungsmarker von anderen Aufwertungskarten nehmen, um diese Kosten zu bezahlen!

Eine Aufwertungskarte bleibt dem Trupp bis zum Spielende angefügt, es sei denn, sie wird ausdrücklich abgeworfen oder zerstört.

Du darfst einem einzelnen Trupp nie mehr als 1 Exemplar derselben Aufwertungskarte anfügen, unterschiedliche Trupps dürfen durchaus gleiche Aufwertungen besitzen.

Wichtig: die Aufladungen dürfen durch keine andere „Währung“ ersetzt werden (also Kristalle, Siegpunkte oder Ausdauermarker).

**Mehr zu bezahlen, um mehr Aufladungen zu bekommen, wenn du die Aufwertung anfügst, ist nicht erlaubt.*

Siehe Aufwertungen aufladen (Passiver Zug), Seite 6

Die **untere Aktion** jeder Aufwertungskarte ist Trupp-spezifisch. Sie kann nur genutzt werden, wenn die Aufwertung dem passenden Trupp angefügt wurde. *Anderenfalls solltest du, um Spielfehler zu vermeiden, die untere Aktion mit einem Ausgeschaltet-Marker abdecken, damit klar ist, dass sie von diesem Trupp nicht genutzt werden darf.*

Wenn die Karte einem Trupp angefügt wurde, der ihre beiden Aktionen nutzen kann, darf der Trupp die obere und die untere Aktion im selben Zug nutzen, wenn der Spieler die Kosten zahlen und sonstige geforderten Voraussetzungen einhalten kann.

Der Aktionstext auf den Aufwertungskarten legt immer fest, wie oft die Aktion genutzt werden darf (1x pro Wurf, 1x pro Zug, 1x pro Kampf, 1x pro Bezahlung usw.).

Falls der neutrale Vorrat leer sein sollte, wenn du eine deiner Aufwertungskarten auflädst, darfst du dir stattdessen einen Marker von einer anderen deiner Aufwertungskarten nehmen.

Jeder Trupp darf maximal 2 Aufwertungskarten besitzen. Sollten beide Plätze besetzt sein, wenn du eine neue Aufwertung anfügen willst, musst du zunächst eine der angefügten Karten abwerfen, wobei Aufladungen darauf verloren gehen.

PASSIVE AKTIONEN AUF AUFWERTUNGEN

Bei einigen Aufwertungen ist die untere Aktion mit einem **Passiv-Symbol** gekennzeichnet.

In diesem Fall legst du 1 Passiv-Marker auf die Aktion, nachdem du die Kosten bezahlt hast — ab jetzt ist sie kostenlos verfügbar, so lange die Karte im Spiel ist.



SOFORTIGE AKTIONEN

Einige Aktionen besitzen eine dicke **weiße Umrandung** und ein **Blitzsymbol**.

Anders als normale Aktionen können sie **sogar im Aktiven Zug des Gegners gespielt werden**.

Ablauf des Kartenauspiels: Immer wenn eine Aktion (egal welchen Typs) auf einen Feind ausgespielt wird, müssen alle Effekte dieser Aktion abgehandelt werden, bevor der Spieler, der Ziel des Ausspiels war, mit einer seiner Aktionen antworten kann.

Beispiel: Dein Gegner benutzt eine Aktion, um 1 deiner Figuren zu töten. Selbst wenn du jetzt eine sofortige Aktion ausspielst, die den Tod deiner Figur verhindern würde, stirbt sie dennoch. Dein Gegner führt seine Aktion zuerst aus und tötet deine Figur. Danach darfst du deine Karte ausspielen, doch deine Figur bleibt tot.

Die einzige Ausnahme dieser Regel sind wenige Karten, die ausdrücklich einen Spielschritt unterbrechen oder aufheben (wie Ausweichen).

Mehr dazu auf den entsprechenden Aktionskarten und Fraktionsbögen.



MULTIPLAYER:

Der Begriff „**deine**“ (in fett) taucht auf vielen Aktionskarten und auf den Fraktionsbögen auf. Bei einem Team-gegen-Team-Kampf bedeutet dies, dass der Effekt auf jede der verbündeten Fraktionen angewendet werden darf. Der Spieler, der die Aktion ausführt, entscheidet, welche Figuren Ziel davon werden und zahlt etwaige Kosten.

Diese Regel gilt nur für Aktionskarten und Fraktionsbögen – **NICHT** für die Spielregel.

Du darfst keine deiner Aufwertungen einem verbündeten Trupp anfügen.

Verbündete dürfen sich ihre Aktionskarten gegenseitig zeigen.

Wenn in einem Zug mehrere Spieler sofortige Aktionen ausspielen, werden deren Effekte in der Reihenfolge der gespielten Karten abgehandelt (es sei denn, eine der Aktionen betrifft unmittelbar eine frühere Aktion, z. B. Ausweichen gegen Kampf – sie wird abgehandelt, bevor die Boni auf die Attribute angewendet werden).



BANNERKARTE

Außer Trupp- und Aktionskarten steht jeder Fraktion von Beginn des Spiels an außerdem eine einzigartige Bannerkarte zur Verfügung.

Siehe Banner aufpflanzen, Seite 4

Ein Spieler kann seine Bannerkarte nur in seinem Aktiven Zug nutzen. Nach der Nutzung wird sie inaktiv – lege sie verdeckt hin.

Um sie wieder zu aktivieren, musst du einen Passiven Zug wählen.

Siehe Bannerkarte erneuern (Passiver Zug), Seite 6





OPTIONALE SPIELMODI

Nutzt die folgenden Vorschläge, um einen Spielmodus zu wählen, der für euren Grad an Spielerfahrung eine spannende Partie verspricht.

FÜR SPIELEINSTEIGER:

Mehr Kristalle

Wenn ihr Probleme habt, Passive Züge und Ernte zum Erhalten von mehr Kristallen im Spiel zu nutzen, versucht diesen Modus. Jeder Spieler beginnt mit 3 Kristallen in seinem Kristallvorrat.

Außerdem erhält jeder Spieler im Passiven Zug, falls niemand im Besitz IRGEND-EINER Kristallquelle ist, 1 Kristall für seinen Kristallvorrat (so lange noch Kristalle im neutralen Vorrat sind).

Handicaps

Wenn es hohe Erfahrungsunterschiede zwischen den Spielern geben sollte, könnt ihr das im Spiel ausgleichen, indem ihr dem weniger erfahrenen Spieler mehr Kristalle für seinen Start-Kristallvorrat gebt. Das können 1, 2 oder sogar 3 Kristalle sein.

FÜR FORTGESCHRITTENE:

Kartenkorrektur

Du darfst, einmal pro Spiel und zu Beginn deines Aktiven Zugs, alle 3 Aktionskarten von deiner Hand zurück ins Aktionsdeck mischen und 3 neue ziehen.

SP kaufen

Du darfst, zu Beginn von jedem deiner Züge (entweder Aktiv oder Passiv), 3 deiner Kristalle aus deinem Kristallvorrat in den neutralen Kristallvorrat legen, um 1 SP zu erhalten. Du darfst aber höchstens 3 Kristalle pro Zug weglegen, um SP zu kaufen.

Alternative Vorbereitung

Platziert Kristallquellen, bevor ihr Schreine platziert. Es wird dadurch viel schwieriger, Schreine in optimalen Positionen auf dem Spielplan zu platzieren.

Außerdem zieht ihr die Start-Aktionskarten, BEVOR ihr eure Figuren auf dem Spielplan aufstellt, was die Aufstellung deutlich strategischer macht.

20 Karten im Aktionsdeck

Das Aktionsdeck besteht aus 20 statt 25 Karten. Das Spiel wird dadurch kürzer, allerdings erlaubt ein dünneres Deck fokussierteren Deckbau.

Ihr könnt vereinbaren, das Spiel nicht zu beenden, wenn die Aktionskarten im Deck aufgebraucht sind. Wenn ihr euch auf diese Variante geeinigt habt, mischt ihr, nachdem das Aktionsdeck leer ist, die abgeworfenen Karten zu einem neuen Aktionsdeck.

FÜR HARDCORE-SPIELER:

Planungs-Modus

Ordnet eure Karten in euren Aktionsdecks in gewünschter Reihenfolge, anstatt zu mischen.

Strategie-Modus

Erhöht die Kartenhand und das Nachziehen auf 4 Aktionskarten (oder sogar auf 5).

FÜR KREATIVE SPIELER:

Spezielle Kristallquellen

Bei der Ernte darfst du pro Kristallquelle im Besitz 1 der folgenden Optionen wählen (zusätzlich zum erhaltenen Kristall):

- entferne 1 feindliche Figur aus deinem Trupp, der keine Ausdauermarker mehr hat,
- bringe 1 deiner toten Figuren zurück auf beliebige freie Hexfelder des Spielplans,
- lege 1 Ausdauermarker auf 1 deiner Trupps zurück.

Wahlweise auch ein anderer Effekt, auf den ihr euch vor Spielbeginn geeinigt habt.



CREDITS:

Spielautoren: Marcin Świerkot, Michał Oracz, Krzysztof Piskorski

Test und Entwicklung: Paweł Samborski, Michał Siekierski

Spielregel: Michał Oracz, Paweł Samborski, Adrian Komarski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot, Hervé Daubet

Kampagnen: Krzysztof Piskorski

Illustrationen: Piotr Foksovicz, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos, Timofey Stepanov, Mariusz Gandzel, Michał Oracz

Grafik-Design: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz

3D-Modelle: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Raul Tavares

Dank an: Hervé Daubet, Dan Morley, Maciej Eisler, Tomasz Hałon, Michał Surowiec, Adam Wytrychowski, Adam Kwapiński, Kamil Cieśla, Stowarzyszenie „Klub Koloseum“, Jakub Wiśniewski, Michał Walczak, Łukasz Włodarczyk, Andrzej Kaczor, Sebastian Lamch.

Besonderer Dank an Jordan Luminais.

Besonderer Dank an alle Kickstarter-Backer, die geholfen haben, dieses Spiel Realität werden zu lassen und an alle Tester, die eine Menge Zeit für diesen Titel investiert haben.

Deutsche Übersetzung: Michael Kröhnert

THE EDGE - REGELÜBERSICHT

ÜBERSICHT VORBEREITUNG:

1. Vorrat neutraler Kristalle und Aufladungen:

2 SPIELER: 20 und 20 -Marker

MULTIPLAYER - JEDER-GEGEN-JEDEN 3 SPIELER: 30 und 30 -Marker

MULTIPLAYER - JEDER-GEGEN-JEDEN 4 SPIELER: 40 und 40 -Marker

MULTIPLAYER - TEAM GEGEN TEAM: 40 und 40 -Marker

2. Startspieler bestimmen

3. Fraktionen & Trupps wählen:

2 SPIELER: 5 Trupps

MULTIPLAYER: 4 Trupps

4. Ausdauermarker und Bannerkarten platzieren

5. Aktionsdecks vorbereiten

2 SPIELER: 25 Aktionskarten

MULTIPLAYER: 15 Aktionskarten

6. Positions- und Konterspieler wählen

7. Aufstellung:

a. Schreine

Die Schreine müssen mit mindestens 2 Arealen Abstand zueinander platziert werden.

b. Kristallquellen

Die Kristallquellen müssen mit mindestens 2 Arealen Abstand zu Schreinen oder anderen Kristallquellen platziert werden.

c. Figuren

Eine Figur darf keinen direkten Sockelkontakt () zu beliebigen Schreinen, Kristallquellen oder Feindfiguren haben.

Wenn ein Trupp aus mehr als 1 Figur besteht, müssen die weiteren Figuren in direktem Kontakt ihres Sockels () mit mindestens EINER Figur desselben Trupps stehen.

8. Siegmarker und Fraktionsplättchen platzieren

MULTIPLAYER: 10 Siegpunktmarker der Fraktion (pro Spieler).

9. Kristallvorräte anlegen:

2 SPIELER: 2 pro Spieler

MULTIPLAYER: Jeder Spieler nimmt sich eine Anzahl entsprechend der Spielerzahl.

10. Startkartenhand ziehen (3 Aktionskarten)

11. Ausschwärmen (Positionsspieler)

12. Das Spiel beginnt! (Konterspieler)

WÜRFEL:



GELBER WÜRFEL – Ein einfacher, kostenloser Würfel.

Seine möglichen Resultate sind: 0, 0, 1, 2, 3, 4.

Die markierten Seiten sind: 0, 0.



ROTER WÜRFEL – Kann der Spieler anstelle des gelben Würfels nutzen, indem er 1 vor dem Wurf bezahlt.

Weitere Würfelwürfe müssen einzeln bezahlt werden (außer Nachwürfeln).

Seine möglichen Resultate sind: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Die markierten Seiten sind: 1, 2.

Markierte Seite:

● BEZAHLTES NACHWÜRFELN

● 1 ERNEUERN

AKTIVER ZUG:

AKTIONEN (in beliebiger Reihenfolge):

- Bannerkarte benutzen
- Aktionskarten ausspielen
- 1 Trupp aktivieren:
 - MODUSÄNDERUNG
 - BEWEGUNG
 - KAMPF

ENDE-SCHRITT:

- Aktiver Spieler darf 1 Aktionskarte abwerfen
- Jeder Spieler zieht Aktionskarten, bis er 3 Karten auf der Hand hat.

PASSIVER ZUG:

1. ERNTEN

2 SPIELER: 1 pro Quelle in Besitz

MULTIPLAYER: 2 pro Quelle in Besitz

2. AUFWERTUNGEN UM 1 AUFLADEN

3. KRISTALLVORRAT ERNEUERN

4. BANNERKARTE ERNEUERN

BEWEGUNG

Bewegung wird in Arealen gemessen.

Der Sockel der Figur muss bei jedem Areal, das sie durchquert, passen.

Auf dem letzten Areal einer Bewegung darfst du jede Figur dort, deren Sockel kleiner als die sich bewegende Figur ist, Verschieben.

KAMPFABLAUF:

1. INI der kämpfenden Figuren vergleichen.

Figur mit höherer INI ist Angreifer.

Bei Gleichstand ist Figur des aktiven Spielers Angreifer.

2. Angreifer wählt den Würfel und erwürfelt die Angriffskraft (Resultat + ANG-Wert).

3. Verteidiger wählt den Würfel und erwürfelt die Verteidigungskraft (Resultat + VER-Wert).

4. Beide Resultate vergleichen. Wenn:

a. Angriffskraft höher als Verteidigungskraft:

- Zielfigur erleidet 1 Verletzung.

b. Verteidigungskraft gleich wie oder höher als Angriffskraft:

- Zielfigur darf Gegenangriff ausführen.

Gegenangriff läuft genau ab wie Kampfablauf, kann jedoch keinen weiteren Gegenangriff auslösen.

FEuern:

Gilt bei einigen Aktionskarten.

Um dein beabsichtigtes Ziel zu treffen (und den Effekt der Aktionskarte anzuwenden) musst du **höher würfeln als die INI des Ziels**.

Entfernung wird in Arealen gemessen.

AWAKEN REALMS

