

# Spielregeln

**SIEGE  
STORM**





## Inhalt

Spielmaterial .....	1
<b>ABSCHNITT I: GRUNDREGELN</b>	
Das Schlachtfeld .....	3
Kartenaufbau .....	4
Spielvorbereitung .....	5
Spielende (Duellmodus) .....	5
Wie man Karten spielt .....	5
Zugablauf .....	6
Stürmen, Standhalten, Unterstützen .....	6
Verbündete, Gegner und Kampfzonen .....	7
Aktionen, Reaktionen und Befehlsketten .....	8
Mittels Aktionen Kreaturen platzieren und entsenden .....	9
Konflikte abhandeln .....	9
Decks anpassen .....	9
<b>ABSCHNITT II: WEITERE SPIELVARIANTEN</b>	
Solomodus .....	11
Kooperativer Modus .....	16
Bis zum letzten Mann .....	17
Glossar .....	18
Strategische Tipps und andere Dinge .....	20
Credits .....	21
Schnellübersicht .....	22

### Regeln auf Deutsch – Karten auf Englisch

Um das Spielen mit den englischsprachigen Karten zu erleichtern, listet das *Glossar* (Seite 18) die englischen Begriffe mit ihren zugehörigen Übersetzungen auf.

## Was ist Siegestorm?

*Siegestorm* ist ein Kartenspiel mit unerbittlichen Angriffen für 1-4 Spieler, bei dem Armeen in die Verteidigungen der Anderen brechen, um die gegnerischen Truppen in einem brutalen Kampf aufzureiben. Du bist der Befehlshaber — schwierige Entscheidungen werden von dir erwartet. Jede Karte in deinem Deck ist eine Ressource, die du auf viele Arten einsetzen kannst — und das ist oft riskant, schmerzhaft oder auch beides. Es gibt keine Kartenarten, Zähler, Würfel sowie Zahlen, die man sich merken muss oder komplexe Regeln, die dich von dem ablenken, was am wichtigsten ist: deinem Gegenspieler Schmerzen zuzufügen! Um das Spiel zu gewinnen, musst du deinen Gegenspieler überdauern, indem du seine Ressourcen aufreibst, bevor er dies mit deinen tut.

## Ein Wort zu den Grundregeln

Mit *Siegestorm: Siege Mode* haben wir die Welt von *Siegestorm* um mehrere neue und aufregende Arten ergänzt, das Spiel zu spielen; inklusive einem *Solomodus*, einem *Kooperativen Modus* und einer *Mehrspieler-Variante* (*“Bis zum letzten Mann”*). Egal ob du ein bereits erfahrener *“Stormer”* oder neu bei *Siegestorm* bist — du solltest mit dem Lesen der *“Grundregeln”* des *Duellmodus* für 2 Spieler beginnen. Diese Regeln wurden überarbeitet und bilden die Basis für alle weiteren neuen Spielvarianten. Nachdem du die Grundregeln und Konzepte verinnerlicht hast, fahre mit *“Abschnitt II: Weitere Spielvarianten”* für die Details der jeweiligen anderen Modi fort.





# Spielmaterial



**Bosskarten x3**  
(mittel, schwer, sehr schwer)

**Bosstableau x1**  
(alternatives Design auf der Rückseite)



**Lebensenergie-Anzeiger x1**  
(alternatives Design auf der Rückseite)



**Kampfbzontableau x4**  
(zwei alternative Designs)



**Geistmarker x13**



**Truppmarker x15**



**Reservemarker x1**



**Bedrohungsmarker x1**



**Ysra x54**  
Deck für Spielerfraktion



**Khung'lai x54**  
Deck für Spielerfraktion



**Evil Goblins x24**  
Deck für Solo-/Kooperativer Modus



**Spectral Shamans x24**  
Deck für Solo-/Kooperativer Modus

# Abschnitt I: Grundregeln

Willkommen bei *Siegestorm*! In diesem Abschnitt erklären wir die Grundregeln für Zweikämpfe. Spieler, die neu bei *Siegestorm* sind, sollten hiermit beginnen. Ein *Siegestorm*-Standardspiel benötigt zwei Spieler mit je einem zusammengestellten Deck von 34 Karten. Vorgefertigte Starter-Decks sind für jede Fraktion vorhanden, um dir die ersten Spiele zu erleichtern.

# Das Schlachtfeld: Duellmodus

Spieler 2 Verluste und Ressourcen



SPIELER 2

**Kampfzone** – Besteht aus deiner Frontlinie, der Frontlinie des Gegners und dem Niemandsland.

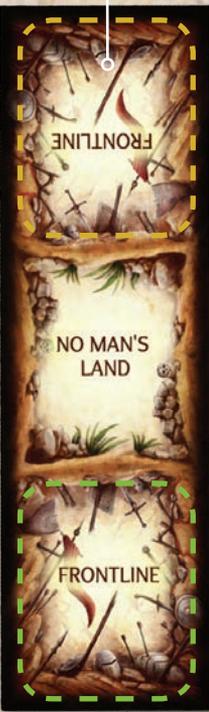


Spieler 2 Unterstützungszone

Spieler 2 Entsendungszone



Spieler 2 Kriegspfad



**Spieler 1 Kriegspfad** – Jede von dir gespielte Kreatur startet in der Entsendungszone und rückt in jedem Zug ein Feld vor. Kreaturen in der Entsendungszone werden als Verteidiger betrachtet. Falls eine Kreatur das obere Feld des Kriegspfades verlässt, befiehlt du ihr zu Stürmen, Standzuhalten oder zu Unterstützen. Zwei Kreaturen können sich niemals dasselbe Feld auf dem Kriegspfad teilen!

**Spieler 1 Unterstützungszone** – Hier platzierte Karten helfen dir, Kosten gespielter Karten und aktivierter Fähigkeiten zu bezahlen.

**Spieler 1 Ressourcen-Deck** – Dieser Stapel enthält verfügbare Verbündete. Immer wenn du Karten ziehen musst, ziehe sie von diesem Stapel. Falls du X Schadenspunkte erhältst, ziehe X Karten vom Ressourcen-Deck und lege sie auf den Verlustestapel. Falls du einmal nicht mehr genug Ressourcen zum Ziehen haben solltest, verlierst du das Spiel!



Spieler 1 Entsendungszone

SPIELER 1

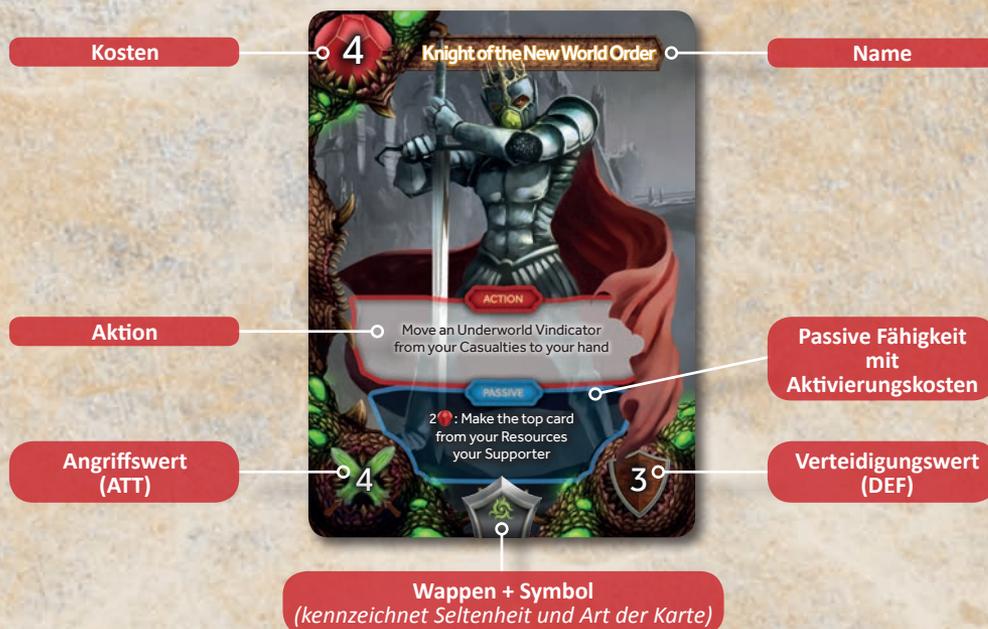


**Verluste** – Ausgegebene Karten und getötete Kreaturen werden hier aufgedeckt abgelegt.

4

## Kartenaufbau

Alle Karten in *Siegestorm* weisen folgende Struktur und Begrifflichkeiten auf:



Soldat



Veteran



Elite



Champion

Karte des  
Starter-DecksKarte des  
Standard-DecksBooster-Karte  
(Erweiterung)

## Kartenrückseiten

Karten in *Siegestorm* haben eindeutige Rückseiten, um sie den Fraktionen zuordnen zu können. Da es möglich ist, Karten aus der Hand deines Gegenspielers zu "stehlen" und gegen ihn einzusetzen, ist es sinnvoll, Kartenhüllen mit abgedeckter Rückseite zu verwenden, damit sie nicht in deiner Hand, den Ressourcen oder der Unterstützerzone erkannt werden können.



## Spielvorbereitung

1. **Lege eine Kampfzone in die Mitte des Schlachtfeldes.** *(Diese unterscheiden sich nur in der Gestaltung.)*
2. **Bereite dein Ressourcen-Deck vor.** Die Spieler erstellen ihr Deck mit 34 Karten aus dem Deck einer von *Siegestorms* Spielerfraktionen (z.B. Ysra, Khung'lai, Seraphia oder Styxia). Jedes Deck darf nicht mehr als vier Exemplare der gleichen Soldaten- oder Veteranenkarte beinhalten, und nicht mehr als zwei Exemplare der gleichen Elite- und Championkarte. Ungenutzte Karten kommen zurück in die Schachtel.
3. **Die Spieler mischen ihre Decks und ziehen jeweils zwei Karten für ihre Starthand.** Falls du mit deinen Startkarten nicht zufrieden bist, lege eine oder beide zurück unter dein Ressourcen-Deck und ziehe neue Karten, bis du zwei Karten in der Starthand hast. Dies kannst du nur einmal tun!
4. **Entscheidet per Münz- oder Würfelwurf wer beginnt.** Ihr seid jetzt bereit, den Kampf zu eröffnen!

*Für die ersten Partien solltet ihr eines der Starter-Decks von Seraphia oder Styxia wählen. Starter-Decks bestehen aus Karten mit einem grünen Symbol  im Wappen am unteren Rand der Karte. Karten mit einem weißen Standard-Deck- oder Booster-Symbol  sind Karten, mit denen ihr die Decks individualisieren könnt, sobald ihr mit den Grundregeln gut vertraut seid.*

## Spielende (Duellmodus)

In *Siegestorm* versucht ihr im Kampf die Ressourcen des Gegenspielers aufzureiben. Du gewinnst, falls dein Gegenspieler beim Ziehen nicht mehr genügend Karten im Ressourcen-Deck hat.

## Wie man Karten spielt

Um Karten aus deiner Hand zu spielen, musst du zuerst ihre Kosten bezahlen. Dafür wirfst du so viele Karten auf den Verlustestapel ab, bis deren Anzahl dem Kostenwert entspricht. Du darfst auch Karten aus der Unterstützungszone dafür heranziehen (s. "Unterstützen" auf Seite 7). Solltest du nicht genügend Karten haben, um diese Kosten zu zahlen, kannst du die Karte nicht spielen. Wenn die Kosten bezahlt sind, teilst du mit, ob du die Karte als eine "Aktion" oder als eine "Kreatur" spielst:

**Eine Aktion spielen** – Spiele die Karte von deiner Hand und teile mit, dass du eine Aktion spielst. Handle die unter "Aktion" beschriebene Fähigkeit ab und lege die Karte aufgedeckt auf deinen Verlustestapel. Du kannst weitere Aktionen in deinem Zug spielen, solange du die Kosten für jede Aktion bezahlen kannst.

**Eine Kreatur spielen** – Dies ist der hauptsächliche Weg, um eine Kreatur auf den Kriegspfad zu entsenden. Teile mit, dass du die Karte als Kreatur spielst und platziere sie in deiner Entsendungszone.

- » Du kannst eine Kreatur nur in deinem Zug entsenden und nur falls deine Entsendungszone frei ist.
- » Du kannst nur eine Kreatur je Zug entsenden. Die einzige Ausnahme ist, falls eine Aktion oder Fähigkeit dir das Entsenden ermöglicht (s. "Mittels Aktionen Kreaturen platzieren und entsenden" auf Seite 9).
- » Solange eine Kreatur sich weiterhin auf deinem Kriegspfad befindet, bleibt ihre Passive Fähigkeit aktiviert.
- » Falls du mehrere Karten mit der gleichen Passiven Fähigkeit auf deinem Kriegspfad hast (z.B. +1 ATT oder -1 DEF), addieren sich deren Effekte.
- » Falls die Passive Fähigkeit einer Kreatur **Aktivierungskosten** hat (die du mit Karten oder Unterstützern bezahlen kannst), kannst du sie jederzeit und mehrfach aktivieren, solange du die Kosten für jede Aktivierung bezahlen kannst.

## Zugablauf

Spieler wechseln sich mit ihren Zügen ab. Jeder Zug besteht aus den folgenden Schritten in der vorgegebenen Reihenfolge:

1. **Vorbereiten**
  2. **Ziehen**
  3. **Auf Kriegspfad vorrücken**
  4. **Entsenden**
  5. **Zusätzlicher Zug**
  6. **Ende des Zuges**
1. **Vorbereiten** – Setze alle hinzugezogenen Karten in deiner Unterstützungszone zurück. Sie können ab jetzt wieder benutzt werden.
  2. **Ziehen** – Ziehe zwei Karten von deinem Ressourcen-Deck. (*ANMERKUNG: In seinem ersten Zug zieht der Startspieler in diesem Schritt lediglich eine Karte.*) Falls du nicht mehr genügend Ressourcen haben solltest, um diese zwei Karten zu ziehen, hast du verloren! Du kannst maximal 10 Karten auf der Hand haben. Jede weitere neu gezogene Karte musst du sofort auf den Verlustestapel abwerfen.
  3. **Auf Kriegspfad vorrücken** – Bewege alle Kreaturen auf deinem Kriegspfad ein Feld weiter. Falls eine Kreatur das oberste Feld des Kriegspfades verlässt, musst du sofort den Befehl zum Stürmen, Standhalten oder Unterstützen erteilen.
  4. **Entsenden** – Falls deine Entsendungszone leer ist, kannst du eine Kreatur spielen und sie dort platzieren. Falls deine Entsendungszone bereits besetzt ist, kannst du keine weiteren Kreaturen mehr entsenden, bis du den Kriegspfad vorrückst und damit deine Entsendungszone leerst. Du darfst nur eine Entsenden-Aktion je Runde ausführen. Manche Karten können diese Regel jedoch außer Kraft setzen (s. "Mittels Aktionen Kreaturen platzieren und entsenden" auf Seite 9). Du kannst nicht während des Zuges deines Gegenspielers eine Kreatur entsenden.
  5. **Zusätzlicher Zug** – Einmal pro Zug kannst du einen zusätzlichen Zug ausführen, falls du eine Karte gespielt hast, die dir dies erlaubt.
  6. **Ende des Zuges**

## Stürmen, Standhalten, Unterstützen

Falls eine Kreatur das obere Feld des Kriegspfades erreicht, ist sie bereit für den Kampf. In deinem nächsten Zug, wenn du den Kriegspfad vorrückst und die Kreatur das obere Feld verlässt, nimm die Kreatur auf und erteile sofort einen der folgenden drei Befehle: Stürmen, Standhalten oder Unterstützen.

### Stürmen

Deine Kreatur greift deinen Gegenspieler an, verursacht Schaden **und** führt ihre Aktion aus. Falls dein Gegenspieler eine Karte in seiner Entsendungszone hat (d.b. einen Verteidiger), ziehe deren Verteidigungswert von deinem Angriffswert ab, um die finale Angriffsstärke zu bestimmen. Nachdem du die Angriffsstärke ermittelt hast, kannst du jetzt ein Ziel wählen:

**Auf eine Kreatur zielen** – Du kannst auf jede gegnerische Karte zielen, die auf der Frontlinie des Gegners oder im Niemandsland liegt. *Stürmende Kreaturen können nicht auf Kreaturen auf dem Kriegspfad des Gegners zielen!* Falls deine Angriffsstärke höher als der Verteidigungswert der angegriffenen Kreatur ist, wird das Ziel getötet. Jeder überschüssige Schaden verfällt.

ODER

**Auf den Gegenspieler zielen** – Du kannst direkt auf deinen Gegenspieler zielen. Dein Gegenspieler muss Karten in Höhe deiner Angriffsstärke von seinen Ressourcen abwerfen.

Nach dem Stürmen und Abhandeln aller ausgelösten Aktionen oder Fähigkeiten wird die Kreatur auf den Verlustestapel abgeworfen.

*ANMERKUNG: Eine stürmende Kreatur wird solange als sich auf deinem Kriegspfad befindlich betrachtet, bis sie auf den Verlustestapel abgeworfen wird.*

## Standhalten

Platziere die Kreatur auf deiner Frontlinie oder dem Niemandsland — solange das gewählte Feld frei ist. Falls deine Frontlinie bereits besetzt ist, kannst du die Kreatur mit der dort liegenden Karte tauschen und jene auf den Verlustestapel abwerfen. Kreaturen im Niemandsland können nicht mit einem Standhalten-Befehl getauscht werden. Solange deine Kreatur auf der Frontlinie oder dem Niemandsland liegt, bleibt ihre Passive Fähigkeit aktiviert.

## Unterstützen

Platziere die Kreatur verdeckt in deiner Unterstützungszone. Deine Kreatur ist nun ein Unterstützer. Von jetzt an kannst du den Unterstützer einmal je Zug "hinzuziehen", um die Kosten einer Karte oder einer Passiven Fähigkeit mitzubezahlen. Um einen Unterstützer hinzuzuziehen, drehe die Karte um 90 Grad und ziehe 1 von den Kosten der zu spielenden Karte oder Fähigkeit ab. Du kannst eine unbegrenzte Zahl an Unterstützern in deiner Unterstützungszone haben, aber jeder Unterstützer kann nur einmal je Zug hinzugezogen werden.

*ANMERKUNG: Du kannst einen Unterstützer sofort hinzuziehen, sobald er in der Unterstützungszone platziert wurde.*

## Verbündete und Gegner

Viele Karten in *Siegestorm* haben Effekte oder Fähigkeiten, die auf Verbündete oder Gegner zielen. **Eine Kreatur wird nicht als Verbündeter betrachtet, falls sie gerade ihre eigene Aktion oder Fähigkeit abhandelt.** Und je nachdem, wo sich die Kreatur gerade auf dem Schlachtfeld befindet, kann sie als Verbündeter bzw. Gegner betrachtet werden oder auch nicht.

### Kreaturen auf dem Kriegspfad

Jede Kreatur auf *deinem* Kriegspfad wird als Verbündeter betrachtet. Jede Karte auf dem *gegnerischen* Kriegspfad wird als Gegner betrachtet.

### Kreaturen in der Kampfzone

Kreaturen, die auf der Frontlinie oder dem Niemandsland platziert wurden, werden niemals als Verbündete oder Gegner betrachtet und können somit auch nicht als Ziel von Aktionen oder Fähigkeiten gewählt werden, die sich auf Verbündete oder Gegner beziehen. Diese Kreaturen können nur das Ziel *stürmender* Kreaturen werden.



## Aktionen, Reaktionen und Befehlsketten

Während deines Zuges kannst du zu jeder Zeit eine oder mehrere Aktionen der Karten aus deiner Hand oder Passive Fähigkeiten der Karten auf deinem Kriegspfad spielen. Dein Gegenspieler kann darauf mit eigenen Aktionen oder Fähigkeiten **reagieren**. Im umgekehrten Fall kannst du während des Zuges deines Gegenspielers ebenso Aktionen oder Passive Fähigkeiten als Reaktionen auf seine spielen.

Direkt nach dem Spielen einer Karte als Reaktion musst du die Kosten der Karte bezahlen. Du kannst auf eine gespielte Aktion oder Fähigkeit des aktiven Spielers nur eine einzelne Reaktion spielen. Falls sie die Kosten zahlen können, dürfen Spieler auch immer eine Reaktion auf eine Reaktion spielen.

Falls mehrere Aktionen und Fähigkeiten als Reaktionen von den Spielern gespielt werden, spricht man von einer **Befehlskette**. Sobald die Befehlskette endet, handle alles nach dem Prinzip "als letztes gespielt, als erstes abgehandelt" ab. Wenn die Befehlskette einmal beendet wurde, können die Spieler die Aktionen und Fähigkeiten in der Kette nicht mehr ändern oder erneut eine Reaktion darauf spielen.

### BEISPIEL EINER BEFEHLSKETTE:

*Spieler A spielt eine Aktion, die es ihm erlaubt, eine Kreatur auf seiner Frontlinie zu platzieren. Spieler B reagiert, indem er eine Aktion spielt: "Zerstöre Zielkreatur." Spieler A reagiert wiederum auf diese Aktion, indem er eine Passive Fähigkeit einer weiteren Kreatur auf seinem Kriegspfad aktiviert: "Bis zum Ende des Zuges können deine Karten nicht das Ziel einer Aktion oder Fähigkeit werden." Spieler B sagt an, dass er keine weiteren Reaktionen spielen möchte. Die Befehlskette ist damit beendet.*

*Wir handeln nun die Befehlskette **rückwärts** ab:*

*Zuerst schützt Spieler A alle seine Karten mit seiner Passiven Fähigkeit. Dann wird Spieler Bs Zerstören-Aktion ausgelöst, aber verpufft ohne ein gültiges Ziel! Spieler B wirft seine Karte auf seinen Verlustestapel. Spieler A platziert seine Kreatur auf seiner Frontlinie.*

**ANMERKUNG:** Falls eine Aktion oder Fähigkeit verhindert wird oder nicht ausgelöst werden kann, muss der Spieler trotzdem ihre Kosten bezahlen!

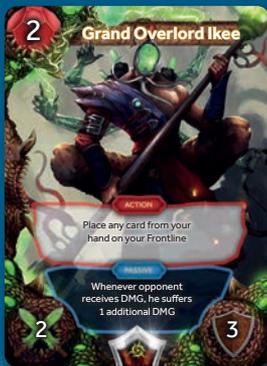


## Mittels Aktionen Kreaturen platzieren und entsenden

Es gibt mehrere Kartenaktionen, die es ermöglichen, Kreaturen auf dem Schlachtfeld zu platzieren oder Kreaturen außerhalb des normalen Entsenden-Schrittes zu entsenden. Solange deine Entsendungszone leer ist und du die Kosten bezahlen kannst, kannst du mit diesen kartenbasierten Aktionen eine unbegrenzte Zahl an Kreaturen platzieren oder entsenden.

### BEISPIEL DER PLATZIEREN-/ENTSENDEN-AKTIONEN:

*Grand Overlord Ikees* **Aktion** erlaubt dir, eine Karte deiner Hand auf deiner Frontlinie zu platzieren. *Ancient Dragons* **Passive Fähigkeit** erlaubt dir, die oberste Karte deines Verlustestapels zu entsenden.



## Decks anpassen

Nach ein paar Gefechten mit den Starter-Decks, möchten fortgeschrittene Spieler sicherlich mit eigenen Decks spielen. Hierfür kannst du dir ein Deck aus 34 Karten von einer der Spielerfraktionen von *Siegestorm* zusammenstellen. Jedes Deck darf nicht mehr als je vier Exemplare der gleichen Soldaten- oder Veteranenkarte und nicht mehr als je zwei Exemplare der gleichen Champion- oder Elite-Karte aufweisen.

## Konflikte abhandeln

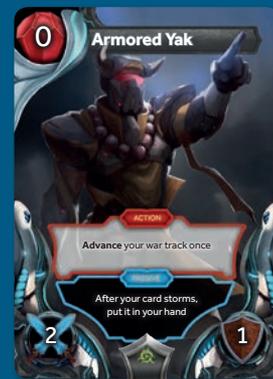
Gelegentlich kann ein Kartentext einer Regel widersprechen. In diesen Fällen **hat der Kartentext immer Vorrang**. Ebenso können zahlreiche Aktionen, Fähigkeiten und andere Effekte zeitgleich ausgelöst werden, was manchmal zu Konflikten führt. Solche Konflikte werden in dieser Reihenfolge abgehandelt:

**AKTION > PASSIVE FÄHIGKEIT > GRUNDREGELN**

### BEISPIEL EINES KARTENTEXT-KONFLIKTS:

Dein *Retired Master* stürmt. Seine **Passive Fähigkeit** weist dich an, ihn nach dem Stürmen zum Unterstützer zu machen. Aber du hast auch das *Armored Yak* auf deinem Kriegspfad und seine **Passive Fähigkeit** weist dich an, Karten nach dem Stürmen wieder zurück auf die Hand zu nehmen.

Diese beiden **Passiven Fähigkeiten** widersprechen sich. Da sie beide mit selber Priorität abgehandelt werden (Aktionen > Passive Fähigkeiten > Grundregeln), darfst du wählen, welche der beiden abgehandelt wird: Nimm den *Retired Master* auf deine Hand oder mache ihn zum Unterstützer.



## Abschnitt II: Weitere Spielvarianten



In *Siegestorm: Siege Mode* haben wir "KI"-Decks und Regeln eingeführt, die dir ein Solospiel ermöglichen. Du kannst nun deine Fertigkeiten trainieren, indem du verschiedene Bosse besiegst — jeder mit anderen Fähigkeiten und Decks, die selbst die kampferprobtesten Stormer herausfordern werden!  
Außerdem haben wir einen *Kooperativen Modus* (für 2 Spieler) und eine "*Bis zum letzten Mann*"-Variante (für 3 oder 4 Spieler) entwickelt!

Die Regeln und Konzepte aus *Abschnitt I: Grundregeln* sind für alle neuen Varianten gültig... natürlich mit einigen Ausnahmen. Selbst wenn du mit dem ursprünglichen *Siegestorm* vertraut bist, solltest du *Abschnitt I* erneut lesen, da sich viele der Grundregeln und Begrifflichkeiten geändert haben. Um es kurz zu halten, erklären wir auf den folgenden Seiten nur die *Abweichungen* von den Grundregeln. Falls nicht anders angegeben, gehe davon aus, dass die Grundregeln weiterhin gelten.

# Das Schlachtfeld: Solomodus

## BOSS

**Bosskarte**

**Bosstableau**

**Bedrohungsstufenmarker**

**BOSS TURN**

1. Discard to Reserves
2. Advance War Track
3. Draw
4. Actions
  - + Deploy
  - + Leader
  - + Special
  - + Actions
5. Extra Turn

**PLAYER'S TURN**

1. Prepare
2. Draw
3. Advance War Track
4. Deploy
5. Extra Turn
6. End Turn

**Kartenhand des Bosses**

Seal of Nova  
Goblin Leader  
Restoration Totem

**Ressourcen und Verluste des Bosses**

SIEGE STORM  
Shaman Berserker

Entsendungszone des Bosses

Goblin Killer  
Shaman Berserker  
Goblin Tank

FRONTLINE  
NO MAN'S LAND  
FRONTLINE

**Reservemarker**

Transmuted Goblin

Reservestapel des Bosses

**Lebensenergie-Anzeiger**

SIEGE STORM

Kriegspfad des Bosses

Kriegspfad des Spielers

**Unterstützungszone des Spielers**

SIEGE STORM

Entsendungszone des Spielers

**Ressourcen und Verluste des Spielers**

SIEGE STORM  
Retired Master

## SPIELER

## Kartenaufbau (Bosskarten)

In *Siegestorm: Siege Mode* bekämpfst du einen mächtigen wie abscheulichen Boss und seine Horde Untergebener. Bosse werden in drei Schwierigkeitsgrade eingeteilt: mittel, schwer und sehr schwer. Jeder Boss verfügt über individuelle Fähigkeiten. Die Tabelle auf der *Rückseite* der Bosskarte gibt an, wie du den Boss für das Spiel vorbereiten musst.

### VORDERSEITE



**Schwierigkeitsgrad** – mittel, schwer und sehr schwer

**Siegbedingungen** – Dies musst du erreichen, um den Boss zu besiegen und zu gewinnen!

**Bedrohungsstufen-effekte** – Sagt dir, wie und wann du die Stufe erhöhen musst.

**Kartenhand** – Die Anzahl an Karten, die der Boss jeden Zug zieht.

### RÜCKSEITE

		3	4
		15	17
		15	17
		30	60



Bedrohungsstartstufe



Anzahl an Standardkarten im Ressourcen-Deck des Bosses



Anzahl an Fortgeschrittenenkarten im Ressourcen-Deck des Bosses



Startwert der Lebensenergie des Bosses



Nimm diese Spalte für den Solomodus



Nimm diese Spalte für den Kooperativen Modus

## Spielvorbereitung

1. **Wähle eine Bosskarte** mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad und lege sie mit der Rückseite nach oben auf das Bosstableau. Lies die Symbole und Werte, die du nun für die Schritte 2-4 benötigst.
2. **Setze den Bedrohungsstufenmarker auf den entsprechenden Startwert der Bedrohungsstufe** auf dem Bosstableau.
3. **Setze den Startwert der Boss-Lebensenergie** auf dem Lebensenergie-Anzeiger.
4. **Bereite das Ressourcen-Deck des Bosses vor**, indem du ein Standardfraktions-Deck  (z.B. Evil Goblins) und ein Fortgeschrittenenfraktions-Deck  (z.B. Spectral Shamans) für Solo/Kooperative Spiele auswählst. Mische jedes Deck getrennt voneinander und ziehe die Anzahl an Karten wie auf der Rückseite der Bosskarte angegeben. Mische diese Karten zusammen und lege das Deck neben das Bosstableau. Lasse Platz für die Kartenhand des Bosses, den Verluste- sowie den Reservestapel.
5. **Lege den Reservemarker neben den Platz für den Reservestapel.** Du benötigst diesen Marker, um anzuzeigen, ob der Boss bereits seine Reserve benutzt hat.
6. **Lege eine Kampfzone in die Mitte des Schlachtfeldes.**
7. **Bereite dein Ressourcen-Deck vor.** Stelle ein Deck aus 34 Karten einer beliebigen *Siegestorm*-Spielerfraktion zusammen. Mische das Deck und lege es auf deine Seite der Kampfzone. Lasse ein wenig Platz für den Verlustestapel und für deine Unterstützungszone.
8. **Ziehe zwei Karten für deine Starthand.** Falls du mit deinen Startkarten nicht zufrieden bist, lege eine oder beide zurück unter dein Ressourcen-Deck und ziehe neue Karten, bis du zwei Karten in der Starthand hast. Dies kannst du nur einmal tun!
9. **Drehe die Bosskarte um, so dass nun die Vorderseite sichtbar ist.** Der Boss hat immer den ersten Zug. Du kannst das Spiel jetzt beginnen!

## Spielende (Solomodus)

Während des Spiels führen du und der Boss abwechselnd Züge aus, bis eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- » Falls der Boss die erforderliche Anzahl an Karten nicht von seinem Ressourcen-Deck und/oder Reservestapel ziehen kann, gewinnst du sofort.
- » Falls du nicht genug Karten in deinem Ressourcen-Deck hast, wenn du ziehen musst, gewinnt der Boss.
- » Falls du eine der speziellen Siegbedingungen der Bosskarte erfüllst (z.B. die Lebensenergie auf 0 reduzieren), gewinnst du.

## Wie man Karten spielt

In *Siegestorm: Siege Mode* folgen die Spieler den Standardregeln für das Bezahlen von Kosten und das Spielen von Aktionen oder Kreaturen.

### Die Kartenhand des Bosses spielen

Der Boss kann nur Karten aus seiner Hand spielen, deren Kosten **gleich oder niedriger** der aktuellen Bedrohungsstufe sind. Der Boss muss nie für Karten bezahlen, und "passt" niemals bei einer Karte, die spielbar ist. Falls der Boss eine oder mehrere Karten hat, die er spielen kann, wird er so viele Aktionen als möglich spielen, aber *er muss immer die Karte mit den höchsten Kosten spielen.*

### Die Bedrohungsstufe anheben

Falls der Boss nach seinem Ziehen-Schritt keine Karte spielen kann (da die Kosten jeder Karte seine aktuelle Bedrohungsstufe überschreiten), musst du die Bedrohungsstufe um eins anheben.

*ANMERKUNG: Falls die Bedrohungsstufe 5+ erreicht, kann der Boss alle Karten seines Ressourcen-Decks spielen. Auch die Karten mit Kosten von 7 oder mehr.*

## Befehls- und Spezialaktionen

Die **Befehlsaktionen** des Bosses, wie *Entsenden* oder *Anführer*, sind unterhalb des Kartentitels angegeben. Beginne mit der Karte mit den höchsten Kosten, die der Boss spielen kann und handle die Befehlsaktion(en) in dieser Reihenfolge ab:

ENTSENDEN > ANFÜHRER > SPEZIALAKTIONEN > AKTIONEN

Falls sich mehrere Karten mit den gleichen Befehlsaktionen in der Kartenhand des Bosses befinden, spiele immer die Karte mit den höchsten Kosten. Falls zwei oder mehr Karten die gleichen Kosten und die gleiche Priorität haben, dann wählt der aktive Spieler, welche Karte gespielt wird.

**Spezialaktionen**, wie *Geschützt* oder *Geist*, sind mit großen Symbolen auf der Karte abgebildet und beschreiben die Spezialeffekte, die für diese Kreatur während des Spiels gelten.



**Befehlsaktionen** – Geben an, wie die Karte gespielt werden muss..

**Spezialaktionen** – Diese Spezialeffekte sind aktiv, solange die Karte im Spiel ist.

**Wappen** – Zeigt die Art des Decks an.



## Befehlsaktionen

SYMBOL	NAME	AKTION
	Entsenden	In die Entsendungszone des Bosses entsenden.
	Anführer	An die Frontlinie oder ins Niemandsland entsenden.
	Aktion	Nur als Aktion spielbar. Die Karte kann nicht entsendet werden.

## Spezialaktionen

SYMBOL	NAME	BESONDERE EFFEKTE
	Geschützt	Die Kreatur ist immun gegen gegnerische Aktionen und Fähigkeiten.
	Geist	Lege einen Geistmarker auf jede Totemkarte des Schlachtfeldes und aktiviere sofort die Passive Fähigkeit des Totems.
	Trupp	Lege einen Truppmarker auf alle Verbündeten und wirf diese Karte ab. Jeder Truppmarker bewirkt +1 ATT.
	Totem	Immer wenn ein Geistmarker auf diese Karte gelegt wird, aktiviere ihre Passive Fähigkeit.

## BEISPIEL FÜR DAS SPIELEN DER KARTENHAND DES BOSSES:

Mit einer Bedrohungsstufe von 3 hat der Boss den Goblin Leader, Goblin Archer, Seal of Haste, Shaman Berserker und Spiritual Shaman gezogen. Die erste Karte, die er spielen muss, ist der Shaman Berserker (Kosten: 2), da sie von den Karten, die er spielen kann, die höchsten Kosten hat. Er handelt die Befehlsaktion Entsenden ab und platziert den Shaman Berserker auf seiner Entsendungszone. Dann spielt er den Goblin Leader, da seine Anführer-Befehlsaktion in der Reihenfolge als nächstes kommt, und platziert ihn auf seiner Frontlinie oder ins Niemandsland. Danach spielt er die Trupp-Spezialaktion des Goblin Archer. Er legt einen +1 ATT Truppmarker auf den Shaman Berserker und wirft dann den Goblin Archer ab. Danach spielt er Seal of Haste als Aktion und rückt seinen Kriegspfad um ein Feld vor. Da Seal of Haste auch ein Geistsymbol zeigt, legt der Boss einen Geistmarker auf jeden Verbündeten mit einem Totemsymbol und aktiviert jene sofort. Sein Spiritual Shaman (Kosten: 4) kann nicht mehr gespielt werden, da seine Kosten die Bedrohungsstufe von 3 überschreiten. Zu Beginn seines nächsten Zuges muss er den Spiritual Shaman auf den Reservestapel abwerfen und neue Karten ziehen.

## Zugabfolge des Bosses

1. **Auf Reservestapel abwerfen**
  2. **Auf Kriegspfad vorrücken**
  3. **Ziehen**
  4. **Aktionen ausspielen:**
    - » 1. Entsenden
    - » 2. Anführer
    - » 3. Spezialaktionen
    - » 4. Aktionen
  5. **Zusätzlicher Zug**
- 
1. **Wirf alle ungenutzten Karten des vorherigen Zuges auf den Reservestapel ab.** (*Überspringe diesen Schritt im ersten Zug des Bosses.*)
  2. **Auf Kriegspfad vorrücken.** Falls eine Karte des Bosses das letzte Feld seines Kriegspfades verlässt, stürmt sie auf dich zu! Falls du einen Verteidiger auf deinem Kriegspfad hast, bestimme die Angriffsstärke der stürmenden Karte und wähle dann ein Ziel. Eine stürmende Karte zielt zuerst auf die teuerste Karte auf deiner Frontlinie oder dem Niemandsland, die sie töten kann. Falls sich dort keine Ziele befinden, die sie töten kann, zielt sie auf deine Ressourcen und du musst von deinem Ressourcen-Deck die Anzahl an Karten in Höhe der Angriffsstärke der stürmenden Karte abwerfen. Nachdem jegliche Aktionen oder Fähigkeiten abgehandelt wurden, wirf die stürmende Karte auf den Verlustestapel des Bosses ab.
  3. **Karten ziehen.** Ziehe die auf der Vorderseite der Bosskarte angegebene Anzahl an Karten von seinem Ressourcen-Deck und lege sie in seine Kartenhand.
  4. **Spieler Aktionen in der vorgegebenen Reihenfolge** und beginne dabei je Aktion mit der Karte mit den höchsten Kosten. Die Kosten einer gespielten Karte müssen dabei gleich oder niedriger der aktuellen Bedrohungsstufe sein.
  5. **Spieler einen zusätzlichen Zug**, falls der Boss eine Karte gespielt hat, die dies ermöglicht.

## Regeländerungen (Solomodus)

Im *Solomodus* sind alle Grundregeln weiterhin gültig, mit folgenden Ausnahmen:

**Karten, die Unterstützer betreffen** – Im *Solomodus* verfügt der Boss über keine Unterstützer. Falls ein Spieler eine Aktion oder Fähigkeit spielt, welche die Unterstützer des Gegenspielers betrifft, ersetze im Text “Unterstützer” mit “Bedrohungsstufe”, um sie abzuhandeln.

### BEISPIELE WIE UNTERSTÜTZER BETREFFENDE KARTEN ABGEHANDELT WERDEN:

*Die Passive Fähigkeit des Assassins “Töte einen Unterstützer des Gegenspielers” senkt die Bedrohungsstufe um 1.*

*Die Aktion “Verursache jedem Unterstützer deines Gegenspielers 2 DMG” des Purge Doctors, verursacht 2 DMG je Bedrohungsstufe - also bis zu 10 DMG, falls die Bedrohungsstufe 5 ist!*

**Bedrohungsstufeneffekte des Bosses** – Der Abschnitt “Bedrohungsstufeneffekte” auf der Vorderseite der Bosskarte beschreibt, wie sich die Bedrohungsstufe des Bosses während des Spiels zusätzlich verändern kann.

**Reservestapel** - Falls das Ressourcen-Deck des Bosses aufgebraucht ist, nimm alle Karten vom Reservestapel, mische sie und lege sie als neues Ressourcen-Deck aus. Der Boss kann diesen Vorgang *nur einmal im Spiel* ausführen. Entferne den Reservemarker  aus dem Spiel, um dich daran zu erinnern, dass der Boss die Reserve bereits benutzt hat.

**Reaktionen und Befehlsketten** – In deinem Zug kannst du beliebige Aktionen oder Fähigkeiten spielen, aber der Boss kann darauf nicht reagieren. Falls der Boss während seines Zuges eine Aktion spielt, ist “Aktion oder Fähigkeit verhindern” deine einzige mögliche Reaktion, die du spielen kannst.

**Abwerfen-Aktionen** – Spieler können eine Abwerfen-Aktion spielen, um Karten aus der Kartenhand des Bosses abzuwerfen, sofern Karten vorhanden sind.

**Schaden** – Für jeden Schadenspunkt (DMG), den du dem Boss zufügst, senkst du seine Lebensenergie auf dem Anzeiger um 1.

# Das Schlachtfeld: Kooperativer Modus

## BOSS

Ressourcen und Verluste des Bosses



Reservestapel des Bosses



Kartenhand des Bosses



Entsendungszone des Bosses



Spieler A Kriegspfad



Kriegspfad des Bosses

Spieler B Kriegspfad



Unterstützungszone



Ressourcen und Verluste



Unterstützungszone



Ressourcen und Verluste



SPIELER A

SPIELER B

## Regeländerungen (Koop. Modus)

Im *Kooperativen Modus*, sind alle Grundregeln sowie die Regeln des *Solomodus* gültig, mit den folgenden Ausnahmen / Änderungen:

**Zugabfolge der Spieler** – Beide Spieler spielen zur gleichen Zeit. Sie können während des gleichen Zuges in beliebiger Folge Karten spielen sowie in beliebiger Folge auf dem Kriegspfad vorrücken.

**Verbündete** – Ein “Verbündeter” ist jede Karte auf deinem Kriegspfad *und dem deines Mitspielers*.

**Aktionen und Passive Fähigkeiten** – Passive Fähigkeiten auf einem der Pfade betreffen beide Spieler. Beide können auch die Kosten der Passiven Fähigkeiten der Verbündeten ihres Mitspielers bezahlen, um diese zu nutzen. Eine Aktion kann jedoch nur durch den Spieler aktiviert werden, der die Karte auch gespielt hat.

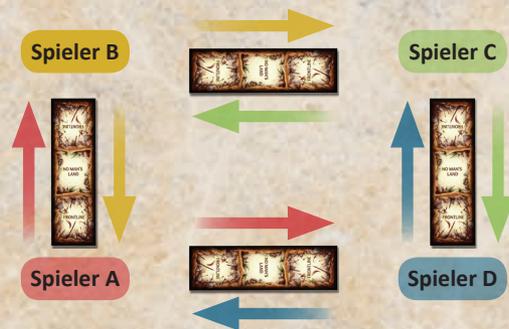
**Zusätzlicher Zug** – Ein zusätzlicher Zug gilt nur für den Spieler, der die Karte auch gespielt hat.

**Kampfzonen** – Du kannst auf die Frontlinie oder das Niemandsland deines Mitspielers keine Karten spielen, entsenden oder platzieren.

**Zielen und Verteidigen** – Stürmende Karten des Boss zielen auf **BEIDE** Spieler gleichzeitig. Es gilt bei beiden der volle Angriffswert. Jeder Spieler verteidigt sich gegen die stürmende Kreatur mit seinem eigenen Verteidiger (sofern vorhanden).

**Schaden** – Falls der Boss eine Aktion spielt, die einem Gegenspieler direkten Schaden verursacht, entscheiden die Spieler, wer von ihnen den Schaden erhält. Falls der Boss eine Aktion spielt, die besagt “jeder Spieler erhält X Schaden”, dann nehmen beide Spieler X Schaden.

## Bis zum letzten Mann (3/4-Spieler Modus)



### Spielvorbereitung

Lege je eine Kampfzone zwischen dich und deinen Gegenspieler zur Linken und zur Rechten. Jeder Spieler verfügt nun über einen inneren und einen äußeren Kriegspfad, auf dem Kreaturen in Richtung des Gegenspielers links und rechts von dir vorrücken.

## Regeländerungen

In *Bis zum letzten Mann* sind alle Grundregeln gültig, mit den folgenden Ausnahmen / Änderungen:

**Vorbereiten-Schritt** – Jeder Spieler (inklusive des Startspielers) zieht zwei Karten für seine Starthand.

**Ziehen-Schritt** – Spieler ziehen **drei** Karten während des Ziehen-Schrittes in ihrem Zug.

**Aktionen und Passive Fähigkeiten** – Aktionen und Passive Fähigkeiten betreffen nur den Kriegspfad auf dem sie auch gespielt wurden. Sie haben auf deinen anderen Kriegspfad keine Auswirkung. Karten mit einer Passiven Fähigkeit, die den *Spieler* betreffen (z.B. “Ziehe 1 weitere Karte”), können von jedem deiner Pfade aus aktiviert werden.

**Ausscheiden eines Spielers** – Falls ein Spieler besiegt wurde, entferne alle Karten dieses Spielers aus dem Spiel und lege alle Karten seiner Gegenspieler auf deren jeweiligen Verlustestapel. Eine der nun leeren Kampfzonen wird entfernt und das Spiel geht mit den übrigen Spielern weiter. Um zu gewinnen, musst du lediglich deine Gegenspieler überdauern und der Letzte auf dem Schlachtfeld sein, der überlebt!

## Glossar

**Action / Aktion** – Der Effekt, der im roten, oberen Abschnitt der Karte beschrieben ist. Aktionen werden angesagt und dann unmittelbar, nachdem der Spieler diese Karte gespielt und deren Kosten bezahlt hat, abgehandelt.

**Activation Cost / Aktivierungskosten** – Zusätzliche Kosten (meistens mehr Karten), die bezahlt werden müssen, um eine Passive Fähigkeit einer Karte auf deinem Kriegspfad oder in der Kampfzone zu aktivieren.

**Advance / Vorrücken** – Bewege alle Karten auf deinem Kriegspfad um ein Feld weiter.

**Ally / Verbündeter** – Jede Karte auf deinem Kriegspfad.

**Attack Strength / Angriffsstärke** – Die endgültige Stärke einer stürmenden Kreatur, nachdem der Verteidigungswert des Verteidigers abgezogen wurde.

**Attack Value / Angriffswert (ATT)** – Die Nummer in der unteren linken Ecke der Karte steht für ihre natürliche Angriffsstärke, bevor Modifikatoren angewendet werden.

**Battlefield / Schlachtfeld** – Das komplette Spielfeld für *Siegestorm*.

**Battle Zone / Kampfzone** – Das Tableau mit den Frontlinien und dem Niemandsland. Karten, die in der Kampfzone platziert wurden, werden weder als Gegner noch als Verbündete betrachtet.

**Boss Board / Bosstableau** – Informiert dich über die Boss-Werte und seine Bedrohungsstufe.

**Casualties / Verluste** – Karten, die von einem Spieler ausgegeben oder von deinem Gegenspieler getötet worden sind.

**Chain of Commands / Befehlsketten** – Eine Aneinanderreihung von Aktionen und Fähigkeiten, die als Reaktionen gegeneinander gespielt worden sind. Sie wird nach dem "als letztes gespielt, als erstes abgehandelt"-Prinzip abgehandelt.

**Command Action / Befehlsaktion** – Eine Boss-Aktion (wie Entsenden oder Anführer), die direkt unter dem Titel einer Karte des Boss-Decks angegeben ist und definiert, wie und wann diese Karte gespielt wird.

**Commit / Hinzuziehen** – Benutze einen Unterstützer, um die Kosten einer gespielten Karte zu senken. Ein hinzugezogener Unterstützer wird um 90 Grad gedreht.

**Cost / Kosten** – Die Nummer in der oberen linken Ecke der Karte steht für die Anzahl an Karten, die ein Spieler abwerfen muss, um diese Karte zu spielen.

**Defender / Verteidiger** – Die Karte in einer Entsendungszone, die gegen Angriffe auf den Spieler und seine Kreaturen in der Kampfzone verteidigt.

**Defense Value / Verteidigungswert (DEF)** – Die Nummer in der unteren rechten Ecke der Karte steht für ihre defensive Stärke.

**Deploy / Entsenden** – Platziere eine Kreatur in deiner Entsendungszone.

**Deployment Zone / Entsendungszone** – Das erste Feld auf einem Kriegspfad. Wenn eine Kreatur entsendet wird, platziere sie hier.

**Destroy / Zerstören** – Entferne eine Karte dauerhaft aus dem Spiel.

**Discard / Abwerfen** – Lege eine Karte aus deiner Hand aufgedeckt oben auf deinen Verlustestapel.

**Damage / Schaden (DMG)** – Schaden, der deinem Gegenspieler direkt zugefügt wird und diesen dazu zwingt, Karten von seinem Ressourcen-Deck auf den Verlustestapel zu legen.

**Draw / Ziehen** – Nimm die oberste Karte des Ressourcen-Decks auf deine Hand.

**Enemy / Gegner** – Jede Kreatur auf dem Kriegspfad deines Gegenspielers.

**Expansion / Erweiterung** – Karten mit einem weißen  Symbol in ihrem Wappen, die zur Individualisierung deines Decks gedacht sind.

**Heal X / Heile X** – Lege X Karten deines Verlustestapels auf einen neuen Heilungsstapel. Falls du Schaden erhältst, wirf *zuerst* vom Heilungsstapel ab, bevor du vom Ressourcen-Deck abwirfst.

**Hold Ground / Standhalten** – Lasse eine Karte vom letzten Feld deines Kriegspfad vorrücken und platziere sie dann auf deiner Frontlinie oder dem Niemandsland, um ihre Passive Fähigkeit weiter aktiviert zu halten.

**Kill / Töten** – Lege eine Kreatur auf den Verlustestapel ihres Besitzers.

**Menace Level / Bedrohungsstufe** – Gibt an, welche Karten der Bosshand spielbar sind. Der Boss kann nur Karten spielen, deren Kosten gleich oder niedriger der Bedrohungsstufe sind.

**Negate / Verhindern** – Hebe den Effekt einer Aktion oder Fähigkeit auf. Die Kosten für die verhinderte Aktion oder Fähigkeit müssen trotzdem bezahlt werden.

**Passive Ability / Passive Fähigkeit** – Der Effekt, der im blauen, unteren Abschnitt der Karte beschrieben ist. Sie ist immer aktiv, wenn sich die Karte auf deinem Kriegspfad oder in der Kampfzone befindet.

**Raise / Auferwecken** – Nimm die oberste Karte vom Verlustestapel deines Gegenspielers auf deine Hand.

**Reaction / Reaktion** – Eine Aktion oder Fähigkeit als Antwort auf eine Aktion oder Fähigkeit deines Gegenspielers. Mehrere Reaktionen bilden eine Befehlskette.

**Recover / Erholen** – Setze die Lebensenergie des Bosses wieder auf ihren Startwert zurück.

**Reserves / Reserve** – Karten der Bosshand, die der Boss nicht spielen kann, da ihre Kosten höher als die aktuelle Bedrohungsstufe sind. Während des ersten Schrittes im Zug des Bosses wird die Reserve auf den Reservestapel abgeworfen.

**Reset / Zurücksetzen** – Mache einen Unterstützer wieder "bereit", indem du die Karte in eine aufrechte Position zurückdrehst.

**Resources / Ressourcen** – Ein Deck aus 34 Karten, die dem Spieler zum Ziehen zur Verfügung stehen.

**Sacrifice / Opfern** – Wähle eine Kreatur auf deinem Kriegspfad aus und töte diese.

**Shapeshift / Gestaltwandeln** – Zahle die Aktivierungskosten für Gestaltwandeln und tausche die Gestaltwandel-Karte mit einer beliebigen Karte von deiner Hand aus.

**Life Meter / Lebensenergie-Anzeiger** – Wird benutzt, um den dem Boss direkt verursachten Schaden (DMG) nachzuverfolgen.

**Special Action / Spezialaktion** – Eine Boss-Aktion (wie *Geschützt* oder *Geist*), die durch ein großes oder kleines Symbol auf der Vorderseite einer Karte des Boss-Decks angegeben ist. Diese Spezialeffekte sind aktiv, solange die Karte gespielt bleibt.

**Steal / Stehlen** – Nimm eine zufällig gewählte Karte aus der Hand deines Gegenspielers auf deine Hand.

**Storm / Stürmen** – Lasse eine Karte vom letzten Feld deines Kriegspfad vorrücken, um ihre Aktion auszulösen und die Ressourcen oder Kreaturen auf der Frontlinie oder im Niemandsland deines Gegenspielers anzugreifen.

**Support / Unterstützen** – Lasse eine Karte vom letzten Feld deines Kriegspfad vorrücken und platziere sie in deiner Unterstützungszone.

**Supporters / Unterstützer** – Karten, die in der Unterstützungszone platziert sind, können dir dabei helfen, die Kosten einer gespielten Karte oder aktivierten Fähigkeit zu bezahlen.

**Vision X / Spähe X** – Ziehe X Karten. Behalte 1 auf deiner Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge auf oder unter dein Ressourcen-Deck.

**War Track (oder "Track") / Kriegspfad (oder "Pfad")** – Definierte Bahnen, die an die Kampfzone angrenzen, um darauf Karten zu platzieren und vorzurücken. Gegenspieler haben ihre eigenen Kriegspfade, die sich gegenläufig zu deinem bewegen.

## Strategische Tipps and andere Dinge

### Wie kann ich in *Siegestorm* dominieren?

- » **Verausgabe dich nicht** indem du zu viele Karten ziehst und spielst. Du wirst sonst schnell deine Ressourcen aufbrauchen.
- » **Sei nicht gierig.** Auch wenn du eine starke (aber teure Karte) in deiner Starthand hast, ist es vielleicht besser, das Schlachtfeld mit günstigeren Karten zu besetzen.
- » **Jeder einzelne Schaden zählt.** Dem Gegner für zwei Karten Schaden zuzufügen, klingt nach nicht viel, wenn er noch 30 Ressourcen übrig hat; aber *Siegestorm* ist wie Tauziehen. Früh im Spiel einen Vorsprung von zwei Karten zu haben, kann dir später den Sieg sichern!
- » **Plane, die Frontlinie und das Niemandsland früh einzunehmen.** Mehr Passive Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld zu haben, kann ein großer Vorteil sein.
- » **Baue deine Unterstützer frühzeitig auf** um mehr aus ihnen herauszuholen. Es gibt viele mächtige Aktion + Passiv Kombos. Finde sie!
- » Falls du dir nicht sicher bist, was du tun sollst, ist es meistens gut, **Druck auf deinen Gegenspieler aufzubauen.** Abgesehen von Ausnahmesituationen sollte dein Kriegspfad niemals leer sein!

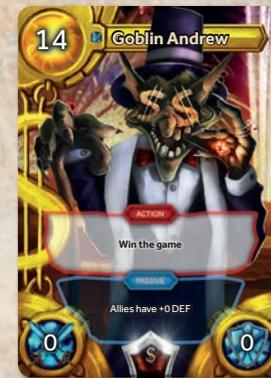
### BONUS: Free-for-All Spielmodus

Fortgeschrittene Stormer, die ihr Spiel auf eine neue Ebene heben wollen, können sich ein Ressourcen-Deck aus ALLEN Karten aller Fraktionen des Spiels zusammenstellen!

- » Das Deck darf weiterhin nur 34 Karten enthalten.
- » Es gilt ein Limit von 2 Champion-/Elite- sowie 4 Soldat-/Veteranen-Karten.
- » Verwende für Turniere Kartenhüllen mit abgedeckter Rückseite.

### Spezial- und Promo-Karten

Karten mit dem **\$** Seltenheitssymbol und exklusive Kickstarter-„Easter Egg“-Karten können nicht in offiziellen Turnieren oder Ranglistenspielen, sondern nur in Freundschaftsspielen verwendet werden. Und nur solange euer Gegenspieler euch das auch erlaubt!



### Werde Teil der *Siegestorm*-Community!

Fans von *Siegestorm*, vereinigt euch! Für aktuelle Updates zu neuen Karten, FAQs, Regel- und Karten-Errata, Spielersuche, Turnieren, Ranglisten und noch mehr Strategien, um deine Gegenspieler zu vernichten, besuche uns auf:

[www.siegestorm.com](http://www.siegestorm.com)

Für eine ausführliche Liste aller offiziellen Karten der Spielerfraktionen, besucht das *Siegestorm*-Wiki:

<http://siegestorm.wikia.com/wiki/>



## Credits

**Autoren:** Kamil Cieśla, Marcin Świerkot

**Realisation:** Marcin Świerkot

**Projektmanager:** Kamil Cieśla

**Illustrationen:** Krzysztof Piasek, Waclaw Wysocki, Ewa Labak, Dagmara Gąska, Dawid Niczewski-Milaniak, Jakub Fajtanowski, Marzena Nereida Piwowar, Sergiy Kucher, Piotr Kwiatkowski, Patryk Jędraszek

**Gestaltung:** Adrian Radziun, Michał Lechowski, Andrzej Półtanaros, J.J. Navarrete

**Anleitung:** J.J. Navarrete

**Lektorat:** J.J. Navarrete, Łukasz Krawiec

**Deutsche Übersetzung:** Karsten Schulmann

**Spieltester:** Franciszek Ostojki, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Łukasz Włodarczyk, Jimmy Durden, Andrzej Kaczor, Paweł Samborski, Katarzyna Młynek

**Produktionsleitung:** Michał Matłosz, Mateusz Wolski

**Beratender Autor:** Michał Oracz

**Er, der den Namen des 'Goblin Marius' erschuf:**  
Adrian Radziun

**Geistige Unterstützung:** Aleksandra Wójcik

**Jordan & Verbündete (besonderer Dank):** Jordan Luminais, Ken Cunningham, Maciej Cabaj, Łukasz Orwat, Krzysztof Piskorski





## Zugabfolge des Spielers

1. Vorbereiten
2. Ziehen
3. Auf Kriegspfad vorrücken
4. Entsenden
5. Zusätzlicher Zug
6. Ende des Zuges

## Zugabfolge des Bosses

1. Auf Reservestapel abwerfen
2. Auf Kriegspfad vorrücken
3. Ziehen
4. Aktionen ausspielen:
  - » 1. Entsenden
  - » 2. Anführer
  - » 3. Spezialaktionen
  - » 4. Aktionen
5. Zusätzlicher Zug

## Befehlsaktionen

ENTSENDEN > ANFÜHRER > SPEZIALAKTIONEN > AKTIONEN

### Befehlsaktionen

SYMBOL	NAME	AKTION
	Entsenden	In die Entsendungszone des Bosses entsenden.
	Anführer	An die Frontlinie oder ins Niemandsland entsenden.
	Aktion	Nur als Aktion spielbar. Die Karte kann nicht entsendet werden.

### Spezialaktionen

SYMBOL	NAME	BESONDERE EFFEKTE
	Geschützt	Die Kreatur ist immun gegen gegnerische Aktionen und Fähigkeiten.
	Geist	Lege einen Geistmarker auf jede Totemkarte des Schlachtfeldes und aktiviere sofort die Passive Fähigkeit des Totems.
	Trupp	Lege einen Truppmarker auf alle Verbündeten und wirf diese Karte ab. Jeder Truppmarker bewirkt +1 ATT.
	Totem	Immer wenn ein Geistmarker auf diese Karte gelegt wird, aktiviere ihre Passive Fähigkeit.

## Wichtige Regeln

- » Du kannst deine Starthand nur einmal ersetzen!
- » Spieler können maximal 10 Karten auf der Hand haben.
- » Während deines Zuges kannst du jederzeit eine oder mehrere Aktionen von Karten auf deiner Hand oder Passive Fähigkeiten von Karten auf deinem Kriegspfad spielen.
- » Solange eine Kreatur sich weiterhin auf deinem Kriegspfad befindet, bleibt ihre Passive Fähigkeit aktiviert.
- » Falls eine Kreatur stürmt, verursacht sie Schaden UND führt ihre Aktion aus.
- » Kreaturen auf einer Frontlinie oder dem Niemandsland werden niemals als Verbündete oder Gegner betrachtet. Nur stürmende Kreaturen können auf diese zielen.
- » Kreaturen im Niemandsland können nicht durch einen Standhalten-Befehl ersetzt werden.
- » Du kannst sofort einen Unterstützer hinzuziehen, sobald er in deiner Unterstützungszone platziert ist.
- » Der Boss "passt" niemals bei einer spielbaren Karte und wird immer die Karte mit den höchsten Kosten spielen.