

Ziel: ENTWEDER bringt Ihr kooperativ das Leben des Erzfeindes auf NULL
ODER

Ihr habt am Ende eines Spielerzuges SOWOHL den Erzfeind-Stapel leer ALS AUCH keine Monster und keine Pläne (spez. Erzfeind-Karten) in der Auslage des Erzfeindes liegen.
Ihr habt dann sofort **GEWONNEN**.

Ihr **VERLIERT** sofort, wenn die "Feste der letzten Ruhe" auf NULL Leben reduziert ist
ODER alle Spieler erschöpft sind.

- Erzfeind und Spieler können nie mehr Leben als ihren Startwert haben.
- Patts werden unter den Spielern diskutiert/aufgelöst.
- Die Spieler können ohne Einschränkungen miteinander kommunizieren.

Ablauf eines Zuges:

REIHENFOLGE-DECK:

- ◆ Das Reihenfolge-Deck bestimmt, wer als nächstes am Zug ist: ein Spieler ODER der Erzfeind ZIEHT davon die oberste Karte. Sollte der Stapel leer sein, mischt Ihr den Ablagestapel = neuer Nachziehstapel.

Ist es ...

- a) eine Spieler-Karte
- b) eine Erzfeind-Karte
- c) "Eure Wahl"

immer OFFEN ablegen:

auf Ablagestapel des Reihenfolge-Decks

- ➔ siehe "Spieler-Zug"
- ➔ siehe "Erzfeind-Zug"
- ➔ Wählt 1 Spieler von Euch aus, der den "Spieler-Zug" macht.

SPIELER-ZUG:

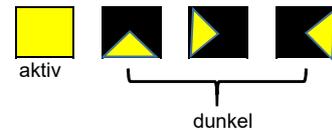
in dieser Reihenfolge

1) ZAUBER WIRKEN lassen:

- ◆ Du DARFST Zauber wirken lassen, die an Deine AKTIVEN (gelben Zeit-) RISSE gebunden sind. Du MUSST Zauber wirken lassen, die an Deine DUNKLEN (Zeit-) RISSE gebunden sind. Trifft nichts von beiden zu, funktioniert der Zauber nicht.

- ◆ LEGE genutzte Zauber auf Deinen Ablage-Stapel, FÜHRE nun den WIRKEN-Effekt aus. ZAHLE ggf. Extrakosten optional für mehr Schadenswirkung. NUTZT Du den Zauber eines Mitspielers, gilt alles nur für Dich, was sich auf diesen Zauber bezieht. Auch dieser Zauber wird abgeworfen, d.h., auf den Ablagestapel des Mitspielers.

RISSE



"FÜGE X Schaden zu" = Jede Textzeile mit Schadens-Zufügung gilt als EINE Quelle.

- ➔ Aus EINER Quelle fügt man immer EINEM Ziel (Erzfeind / Monster) Schaden zu, also:
- ➔ **ERZFEIND:** Lebenswert am Drehrad reduzieren, **MONSTER:** entsprechend viel Leben entfernen.
- ➔ Kommt der Erzfeind auf "0", habt Ihr sofort gewonnen. Ein Monster ohne Leben kommt auf Ablagestapel des Erzfeindes.
- ➔ Effekte, die grundsätzlich Schaden zuführen (z.B. aktiver Riss III) gelten für JEDE Quelle.

2) AKTIONEN AUSFÜHREN:

- ◆ Jede Aktions-Art kann beliebig oft ausgeführt werden. Aetherium ist virtuell während eines Zuges verfügbar und verfällt danach.
- ▶ Spiele 1 Kristall-Karte v.d. Hand: Lege den Kristall separat vor Dir ab. Er bringt Dir virtuell Aetherium für Deinen aktuellen Spielzug.
- ▶ Spiele 1 Artefakt-Karte v.d. Hand: Lege das Artefakt separat vor Dir ab. Es bringt sofortige Effekte, die möglichst komplett ausgeführt werden.
- ▶ Erwirb 1 Karte: Kaufe 1 Karte von 1 der Vorräte. Lege sie sofort **OBNEN AUF** Deinen Ablagestapel. Zahle mit Aetherium. Der Preis steht oben rechts auf der Karte (0 bis 7 Aetherium).
- ▶ Erhalte 1 Energie: Bezahle 2 für 1 Energie. Lege die Energie auf ein freies Feld der Energie-Leiste Deines RISS-Magiers.
- ▶ Bündle 1 Deiner dunklen Risse: Oben mittig im Riss stehen die Kosten, die Du zahlst. Drehe den Riss um 1/4 im Uhrzeigersinn. Ist jedoch gelber Bereich schon nach oben ausgerichtet, aktivierst Du ihn kostenpflichtig = Riss auf Vorderseite drehen.
- ▶ Aktiviere 1 Deiner dunklen Risse: Zahle die Kosten ganz oben auf dem Riss. Drehe den Riss auf die Vorderseite.
- ▶ Binde 1 Zauber an einen aktiven / an gerade eben gebündelten Riss: Lege den gewünschten Zauber von der Hand zum entsprechenden Riss. Jeder Riss nimmt max. 1 Zauber an. Der Riss kann aktiv oder dunkel sein.
- ▶ Verhindere 1 Plan (Erzfeind-Karte): Zahle, was der Plan in der Auslage des Erzfeindes angibt. Wirf den Plan auf den Ablagestapel des Erzfeindes.

3) KARTEN ZIEHEN:

- a. **ABRÄUMEN:** Alle Artefakte und Kristalle vor Dir legst Du in einer Reihenfolge Deiner Wahl auf Deinen Ablagestapel.
- b. **ZIEHE** von Deinem Deck solange NACH, bis Du wieder 5 **KARTEN** auf der Hand hältst. Hast Du zuvor schon mehr als 5 Karten, behältst Du diese ohne Abwurf. Es gibt kein Handkarten-Limit.

Sollte Dein Deck leer sein, drehst Du Deinen Ablagestapel einfach um und hast ein neues Deck.

JEDERZEIT kannst Du Deinen **Ablagestapel** durchsehen, ihn aber nie neuordnen.
NIE darfst Du Dein **Deck** durchsehen.

TUTORIAL-Modus
für Anfänger:



Ungespielte Artefakte
und Kristalle darfst Du
mit abwerfen.

ERZFEIND-ZUG:**1) EFFEKTE ABHANDELN:**

- ◆ Geht in der Auslage des Erzfeindes alle Karten von links nach rechts durch. Ist die jeweilige Karte ein ...
 - a. MONSTER, dann führt den ANSTURM des Monsters aus (erzeugt Schaden für Mitspieler oder bewirkt sonstwas).
 - b. PLAN, entfernt von dort 1 ZEITMARKER. Sind nun **0 Zeitmarker** dort, handelt den Plan-Effekt ab und legt den Plan auf Erzfeind-Ablagestapel.

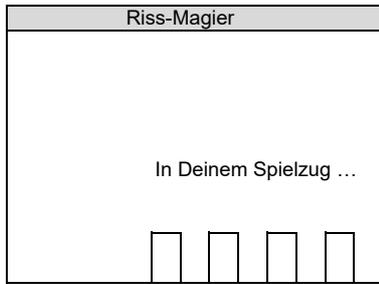
SCHADEN zufügen:

- ◆ Jeder Text "Fügt X Schaden zu" ist eine eigene Schadens-Quelle. Der Schaden kann nicht auf mehrere Ziele aufgeteilt werden. Schaden bei einem Spieler bedeutet Verlust von Leben in Höhe des Schadens. Schaden an der "Feste der letzten Ruhe" bedeutet Reduzierung deren Drehrades um die Höhe des Schadens.
- ◆ Hat die Feste danach "0" Leben, ist das Spiel für Euch sofort VERLOREN.
- ◆ Hat ein Spieler jetzt "0" Leben, ist dieser Spieler jetzt ERSCHÖPFT mit folgenden Konsequenzen für ihn:
 - 1) FÜHRE den SPEZIAL-Angriff des Erzfeindes 2-mal aus.
 - 2) WÄHLE von deinen RISSEN (aktiv oder dunkel) EINEN aus und ZERSTÖRE ihn. Er kommt zurück in die Schachtel. Ein evtl. damit verbundener Zauber kommt auf Deinen Ablagestapel.
 - 3) WIRF all Deine ENERGIE ab.
 - 4) Gibt es noch WEITEREN nicht zugefügten SCHADEN aus der Quelle, die Dich erschöpft werden ließ, musst Du diesen übrigen Schaden der FESTE zufügen UND dabei VERDOPPELN.
 - 5) AB NUN GILT: Dem erschöpften Spieler kann kein Schaden mehr zugefügt werden, sondern Schaden trifft immer verdoppelt die FESTE. Der Spieler kann nicht geheilt werden. Der Spieler kann nie gewählt werden, wenn ein Spieleffekt den Spieler mit dem "geringsten" Leben betrifft.

2) ERZFEIND-AKTIONEN:

- ◆ ZIEHT die oberste ERZFEIND-Karte vom ERZFEIND-Stapel und führt sie aus. Ist der Stapel aber LEER: Führt stattdessen "SPEZIAL" 3-mal aus. Ist jedoch der Stapel leer und keine Karte in der Auslage, habt Ihr sofort gewonnen (ohne "SPEZIAL" 3-mal auszuführen):
 - ▶ **ANGRIFF:** Sofort abhandeln, Punkt für Punkt. Danach die Karte auf Erzfeind-Ablagestapel legen.
 - ▶ **MONSTER:** Sofort-Effekt vorhanden? = Abhandeln. Monster** rechts in die Erzfeind-Auslage legen. **Leben** wie angegeben darauf platzieren.
 - ▶ **PLAN:** Sofort-Effekt vorhanden? = Abhandeln. Plan** rechts in die Erzfeind-Auslage legen. **Zeitmarker** wie angegeben darauf platzieren.
- ◆ ENDE des Erzfeind-Zuges. **ANSTURM bzw. PLAN jetzt NICHT ausführen.

1) Jeder Spieler wählt 1 der 8 **RISS-MAGIER-TABLEAUS** aus und legt es vor sich ab.



← Einzigartige Fähigkeit

Sobald Du die Energie-Leiste komplett mit Energie belegt hast, kannst Du die Einzigartige Fähigkeit nutzen. Danach entferne die Energie von der Leiste.

← Energie-Leiste

2) Sucht die Karten gemäß Angabe auf Eurem RISS-MAGIERS aus:

- a. für die eigene **STARTHAND**
- b. für das eigene **STARTDECK**

z.B.: 3x Splitter 2x Funken

Das bedeutet, daß 2 Karten "Funken" verdeckt unten im Startdeck liegen und darauf 3 verdeckte Karten "Splitter".

} Siehe die 60 SD-Karten.

3) Nehmt Euch die **RISSE I, II, III, IV** und richtet sie so aus, wie oben auf Eurem Riss-Magier angegeben. Vorderseite = aktive Seite, Rückseite = dunkle Seite.

4) Lege 10 rote **LEBENS-Tropfen** auf das Feld "Leben" jedes Riss-Magiers.

= Kein Riss an der Position mit diesem Symbol.

5) Legt die **VORRÄTE** aus, also 9 Karten-Stapel von 27 möglichen für die Partie.

Wählt 4 unterschiedliche Stapel von ZAUBERN, 3 unterschiedliche Stapel von KRISTALLEN, 2 unterschiedliche Stapel von ARTEFAKTEN. Jeder Stapel enthält alle Karten mit gleichem Namen.

Anzahl	ARTEFAKT	Anzahl	ZAUBER	Anzahl	KRISTALL
5	Orb der Bündelung	5	Einblick ins Nichts	7	Glühender Opal
5	Sprengstab	5	Chaosbogen	7	Sieber-Perle
5	Vortex in Flaschen	5	Feuer-Peitsche	7	Rohdiamant
5	Gebogener Dolch	5	Phoenix-Flamme	7	Flammen-Rubin
5	Talisman der Magier	5	Spektrales Echo	7	Jade
5	Instabiles Prisma	5	Essenz-Diebstahl	7	V'riswood Bernstein
<u>30</u>		5	Arkaner Nexus	<u>7</u>	Getrübter Saphir
		5	Dunkles Feuer	49	
		5	Lava-Takeln		
		5	Bann-Welle		
		5	Fesselnde Leere		
		5	Erweiterter Blick		
		5	Blitzsturm		
		<u>5</u>	Entzünden		
		70			

6) Wählt 1 der 4 **ERZFEINDE** aus und legt das passende Tableau an eine Seite des Spielbereichs. Sein Schwierigkeitsgrad kann 1 - 10 sein. Erzfeinde sind: Hassgeburt / König der Masken / Der Unersättliche / Carapax-Königin

7) Baut den **ERZFEIND-STAPEL** auf, der aus 22 allgemeinen und 53 speziellen Karten besteht.

- a. Nehmt alle allgemeinen Karten und sortiert sie nach 3 Leveln (der steht jeweils rechts oben im Kreis) in 3 Stapeln.
- b. Nehmt alle Karten aus den speziellen Karten mit dem Namen des gewählten Erzfeindes und sortiert sie nach 3 Leveln in 3 Stapeln.
- c. Zieht verdeckt von den allgemeinen Karten von jedem Level so viele wie angegeben. Übrige Karten kommen zurück in die Schachtel.

	2 Sp.	3 Sp.	4 Sp.
Level 1	3	5	8
Level 2	5	6	7
Level 3	7	7	7

d. Nehmt jeweils alle speziellen Karten des Erzfeindes jedes Levels und mischt diese jeweils in die verdeckten vorbereiteten Level-Stapel der ALLGEMEINEN Karten.

e. Baut den verdeckten ERZFEIND-STAPEL: Level 3-Karten unten, Level 2 darauf, Level 1 oben. Den Stapel verdeckt links vom Erzfeind ablegen.

8) Schaut auf der **RÜCKSEITE** des **ERZFEINDES** nach und führt die Spielaufbau-Anweisungen aus.

9) Nehmt noch das **DREHRAD** für den **ERZFEIND** und stellt dessen **LEBENS-PUNKTE** ein (**60 oder 70**). Legt es oberhalb des Erzfeind-Tableaus ab.

10) Nehmt das **DREHRAD** für die **FESTE DER LETZTEN RUHE** und stellt es auf **30 LEBEN** ein. Legt es auch oberhalb des Erzfeind-Tableaus ab.

11) Verteilt zufällig 1 **REIHENFOLGE-Plättchen** an jeden Spieler. Nur die für die jeweilige Spielerzahl relevanten Plättchen nutzen.
 Normale Partie: 1, 2, 3, 4 Einfachere Partie: 1/2 und 3/4.

12) **REIHENFOLGE-DECK** bauen:
 2 Spieler: Nr. "1" = 2-mal und Nr. "2" = 2-mal und 2-mal "Erzfeind"
 3 Spieler: Nr. "1", Nr. "2", Nr. "3" und "Eure Wahl" je 1-mal und 2-mal "Erzfeind"
 4 Spieler: Nr. "1", Nr. "2", Nr. "3" und Nr. "4" je 1-mal und 2-mal "Erzfeind"
 Mischt das Deck gut und legt es verdeckt ab.

13) Lest Euch die **BESONDEREN REGELN** auf der Vorderseite des Erzfeindes durch.