



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de

paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

MAGE KNIGHT 2.0

ZIEL DES SPIELS

Mage Knight wird über ein gewähltes **Szenario** gespielt. Endbedingung, Rundenlimit, Spielplanform, Stadtlevel und Wertung richten sich nach diesem Szenario.

Diese Spielhilfe deckt die allgemeinen Regeln ab. **Ortsübersichten, Szenarioregeln, Kartentexte, Fähigkeitenübersichten und Stadtkarten** bleiben verbindliche Regelquellen.

Die Schritt-für-Schritt-Anleitung ist keine Nachschlagequelle für laufende Partien.

SPIELAUFBAU

- Siehe Regelheft und Szenarioheft.
- **Szenario:** Legt Spielplanform, Spielplanteilstapel, Städte, Stadtlevel, Rundenlimit, Endbedingung und Wertung fest.
- **Heldenwahl:** Vor Spielbeginn legen die Spieler eine Reihenfolge für die Heldenwahl fest. Zugfolgeplättchen werden in dieser Reihenfolge von oben nach unten ausgelegt.
- **Startwerte:** Jeder Spieler startet mit Rüstung 2, Handkartenlimit 5, 1 **Befehlsplättchen**, 16 Basis-**Aktionskarten** im Handlungsdeck und Handkarten bis zum Limit.
- **Ruhm / Ansehen:** Jeder Spieler startet mit 1 Schildplättchen auf **Ruhm** 0 und 1 Schildplättchen auf **Ansehen** 0.
- **Schildplättchen:** Schildplättchen für Erfolge gelten als unbegrenzt.
- **Erste Runde:** Die erste Runde ist Tag. Zu Spielbeginn liegen Tag-Taktikkarten offen aus; Nacht-Taktikkarten bleiben bis zur ersten Nacht beiseite.
- **Quelle:** Lege reale Spieler + 2 Manawürfel in die **Quelle**. Mindestens die Hälfte muss eine Grundfarbe zeigen. Falls nicht, würfle goldene und schwarze Würfel neu, bis dies erfüllt ist.
- **Einheitenangebot:** Reale Spieler + 2 normale Einheiten. Dummyspieler zählen nicht als reale Spieler.
- **Einheiten-Decks:** Normale und Eliteeinheiten haben getrennte Decks. Sobald eine Einheit im Spiel ist, hat ihre Rückseite keine Bedeutung mehr.
- **Angebote:** 3 Zauber und 3 Fortgeschrittene **Aktionen** liegen offen aus. Artefakte liegen nie als Angebot aus.
- **Feind- und Ruinenplättchen:** Werden nach Rückseiten getrennt als verdeckte Stapel geführt. Ist ein Stapel leer, wird sein Ablagestapel neu gemischt.
- **Verletzungsdeck:** Verletzungskarten liegen als offener Stapel bereit.
- **Spielplanteile:** Das Szenario legt die Zusammensetzung fest. Grüne Landschaftsteile werden zufällig gezogen; braune Zentralteile werden nach Stadt / ohne Stadt sortiert und gemäß Szenario gezogen. Beim Stapel liegen braune Teile auf grünen Teilen.
- **Startaufdeckung:** Szenario bestimmt Startteil A oder B. Bei Startteil A werden 2 Teile aufgedeckt, bei Startteil B 3 Teile. Alle Startteile müssen dieselbe Ausrichtung wie das Startteil haben.
- **Ortsübersichten:** Für jeden aufgedeckten Ort sofort die Ortsübersicht prüfen.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Aktion:** Der zentrale Teil deines Zugs nach der Bewegung: Interaktion, Kampf gegen Feinde, Kampf Spieler-gegen-Spieler oder Rasten.
- **Ansehen:** Modifiziert Einfluss bei Interaktionen. Positive und negative Werte gelten gemäß **Ansehensanzeige**.
- **Bereit:** Einheit mit **Befehlsplättchen** oberhalb der Karte. Nur bereitete, unverletzte Einheiten können aktiviert werden.
- **Befehlsplättchen:** Bestimmt dein Einheitenlimit. Jede Einheit braucht 1 **Befehlsplättchen**.
- **Befestigt:** Gegen befestigte Feinde sind in der Fern- und Belagerungsangriffsphase nur Belagerungsangriffe erlaubt.
- **Handlungskarten:** Basis-**Aktionskarten**, Fortgeschrittene **Aktionen**, Zauber, Artefakte und Verletzungen.
- **Kristall:** Mana im Vorrat auf deiner Heldenkarte. Max. 3 **Kristalle** je Grundfarbe.
- **Reines Mana:** Mana in deinem Spielbereich. Muss bis Zugende genutzt werden, sonst verfällt es.
- **Ruhm:** Fortschritt auf der **Ruhmesanzeige**. Kann Levelaufstieg auslösen; dieser wird nicht mitten im Kampf abgehandelt.
- **Sicherer Platz:** Ein Feld gilt nur dann als sicher, wenn kein Feind, keine Ortsregel und keine Szenarioregel den Aufenthalt dort verbietet.
- **Tag/Nacht:** Bestimmt Bewegungskosten, Nutzbarkeit von Gold/Schwarz und starke Zaubereffekte.
- **Umherziehender Feind:** Kann durch Bewegung provoziert werden und dadurch Kampf auslösen oder einem Kampf beitreten.
- **Verausgabt:** Einheit mit **Befehlsplättchen** auf der Karte. Wird erst am Rundenbeginn bereitgemacht, nicht am Zugende.
- **Verletzt:** Einheit mit Verletzungskarte oder Held mit Verletzungen auf der Hand. **Verletzte** Einheiten können nicht aktiviert werden.
- **Quelle:** Allgemeiner Manavorrat aus Würfeln. Pro Zug darfst du 1 Manawürfel aus der **Quelle** nutzen.

SPIELABLAUF

[01] RUNDENBEGINN

Entfällt in der ersten Runde, da der Aufbau diese Schritte bereits erledigt.

- 01. Tag-/Nachttafel umdrehen:** Tag wird Nacht, Nacht wird Tag.
- 02. Quelle erneuern:** Würfle alle Manawürfel neu. Mindestens die Hälfte muss Grundfarben zeigen; sonst goldene/schwarze Würfel neu würfeln.
- 03. Einheitenangebot erneuern:** → Lege alle alten Einheiten unter die passenden Decks. → Lege alte Fortgeschrittene **Aktionen** aus dem Einheitenangebot unter das Deck der Fortgeschrittenen **Aktionen**. → Lege reale Spieler + 2 neue Einheiten aus. → Noch kein Zentral-Spielplanteil aufgedeckt: nur normale Einheiten. → Mind. 1 Zentral-Spielplanteil aufgedeckt: abwechselnd Elite, normal, Elite, normal usw. → Pro nicht niedergebranntem Kloster auf dem Spielplan: 1 Fortgeschrittene **Aktion** ins Einheitenangebot.

- 04. Fortgeschrittene Aktionen erneuern:** Unterste Karte unter das Deck legen, übrige Karten nach unten schieben, neue Karte oben auslegen.
- 05. Zauberangebot erneuern:** Wie bei Fortgeschrittenen **Aktionen**.
- 06. Taktikkarten auslegen:** Taktikkarten der vorigen Runde einsammeln und passende Tag- oder Nacht-Taktikkarten offen auslegen.
- 07. Spielerbereiche zurücksetzen:** → Banner-Artefakte und Fähigkeitsplättchen im Spielbereich aufdecken. → Du darfst Banner-Artefakte von Einheiten auf deine Ablage legen. → Alle Einheiten bereitmachen, auch verletzte. → **Verletzte** Einheiten werden dadurch nicht geheilt. → Alle **Handlungskarten** mischen und neues Handlungsdeck bilden. → Karten bis zum Handkartenlimit ziehen.

Burg- und Stadtboni können das Handkartenlimit erhöhen. Treffen beide zu, gilt nur der höhere Bonus.

Eine Wirkung, die das Handkartenlimit „beim nächsten Kartenziehen“ erhöht, kann aus deinem letzten Zug der vorigen Runde übertragen sein.

[02] TAKTIKKARTEN WÄHLEN

- 01.** Spieler mit niedrigstem **Ruhm** wählt zuerst.
- 02.** Gleichstand: Spieler, dessen Zugfolgeplättchen weiter unten liegt, wählt zuerst.

In der ersten Runde wählt dadurch der Spieler zuerst, der zuletzt seinen Helden gewählt hat.

- 03.** Führe Effekte „Wenn du diese Taktik wählst“ sofort aus.
- 04.** Sortiert Zugfolgeplättchen nach Taktiknummer: niedrigste Nummer oben, höchste unten.
- 05.** Legt nicht gewählte Taktikkarten beiseite.

[03] SPIELERZÜGE EINER RUNDE

- Spieler sind in Zugfolge von oben nach unten am Zug. Nach dem letzten Spieler ist wieder der erste am Zug.
- Zu Beginn deines Zugs, wenn dein Handlungsdeck leer ist, darfst du statt deines Zugs das **Rundenende ansagen**. Markiere bzw. verdecke dein Zugfolgeplättchen gemäß Regel.
- Nach angesagtem Rundenende hat jeder andere Spieler noch genau 1 letzten Zug.
- Am Ende jedes Spielerzugs wird geprüft, ob die Szenario-Endbedingung erfüllt ist.
- Wenn Rundenende und Szenarioende beide eintreten, bestimmt das zuerst eingetretene Ereignis, wer noch einen Zug erhält.
- Nach deinem letzten Zug darfst du keine Wirkungen mehr ausspielen, auch keine Wirkungen „im Zug eines anderen Spielers“.

SPIELERZUG

[04] NORMALER ZUG

Ein normaler Zug besteht aus Bewegung und genau 1 **Aktion**.

- 01. Zugbeginn:** Prüfe dein Zugfolgeplättchen und handle Ef-

fekte „zu Beginn deines Zugs“ ab.

- 02. Bewegung:** Optional. Du darfst dich bewegen und dabei Spielplanteile aufdecken.
- 03. Aktion:** Wähle genau 1: → Interaktion. → Kampf gegen Feinde. → Kampf Spieler-gegen-Spieler. → Rasten.
- 04. Zugende:** Siehe [12].

*Du darfst vor, während und nach Bewegung bzw. **Aktion** passende Wirkungen ausspielen, solange deren Timing erfüllt ist.*

[04.1] RASTEN

- Beim Rasten darfst du dich nicht bewegen, keine Spielplanteile aufdecken, keine Kämpfe einleiten und nicht mit Bewohnern interagieren.
- **Normale Rast:** Wenn du mind. 1 Nicht-Verletzungskarte auf der Hand hast, lege 1 Nicht-Verletzungskarte und beliebig viele Verletzungen aus deiner Hand auf die Ablage.
- **Langsame Erholung:** Wenn du ausschließlich Verletzungen auf der Hand hast, zeige deine Hand und lege 1 Verletzung auf die Ablage.

Rasten ist keine Heilung. Verletzungen auf der Ablage können in der nächsten Runde wieder auf deine Hand kommen.

HANDLUNGSKARTEN & WIRKUNGEN

[05] HANDLUNGSKARTEN

- **Ausspielen:** Ausgespielte **Handlungskarten** werden in deinen Spielbereich gelegt. Führe die beschriebene Wirkung aus.
- **Aktionskarte:** Spiele sie für ihre einfache Wirkung oder mit 1 Mana der angegebenen Farbe für ihre starke Wirkung. Ihre Farbe ist die Farbe der starken Wirkung.
- **Zauber:** Spiele ihn mit 1 Mana der angegebenen Farbe für die einfache Wirkung. Bei Nacht darfst du zusätzlich 1 schwarzes Mana bezahlen, um die starke Wirkung zu nutzen. Seine Farbe ist die Farbe der einfachen Wirkung.
- **Artefakt:** Spiele es für die einfache Wirkung oder entferne es aus dem Spiel für die starke Wirkung.
- **Verletzung:** Kann niemals ausgespielt werden.
- **Quer spielen:** Jede Nicht-Verletzungskarte darf quer als Bewegung 1, Einfluss 1, Angriff 1 oder Block 1 gespielt werden.

Quer gespielte Karten erzeugen keinen Fernangriff, keinen Belagerungsangriff und keinen Elementangriff oder Elementblock.

- **Kombinieren:** Ähnliche Wirkungen können zusammen ausgespielt werden. Lege sie überlappend als Spalte und addiere die Werte.
- **Kosten:** Eine Wirkung mit Mana-, Ablege- oder Entfernen-Kosten darf nur gespielt werden, wenn du die Kosten vollständig erfüllen kannst.

Verletzungen dürfen für Kosten nicht abgelegt oder entfernt werden, außer eine Wirkung erlaubt es ausdrücklich.

[05.1] WIRKUNGEN

- **Kartentext:** Wenn eine Wirkung normale Regeln verändert, befolge den Kartentext.
- **Dauer:** Regel- oder Wertänderungen gelten bis Ende des laufenden Zugs, falls nichts anderes angegeben ist.
- **Ablegen:** Auf die Ablage legen.
- **Entfernen:** Aus dem Spiel nehmen.
- **Bewegung X:** Erhalte X Bewegungspunkte.
- **Einfluss X:** Erhalte X Einflusspunkte.
- **Heilung X:** Erhalte X Heilungspunkte.
- **Manamarker erhalten:** Lege 1 Manamarker der angegebenen Farbe in deinen Spielbereich.
- **Kristall erhalten:** Lege 1 Manamarker der angegebenen Grundfarbe in deinen Vorrat.
- **Kristalllimit voll:** Liegen bereits 3 **Kristalle** dieser Farbe in deinem Vorrat, erhältst du stattdessen 1 Manamarker dieser Farbe in deinen Spielbereich.
- **Rückgängig machen:** Ein Zugschritt darf nur zurückgenommen werden, solange keine neuen oder zufälligen Informationen aufgedeckt wurden und der Spielzustand vollständig wiederherstellbar ist.

[05.2] KOMBINIERT WIRKUNGEN

- Manche Karten erlauben, die Wirkung einer anderen Karte oder eines Plättchens als Teil ihrer eigenen Wirkung auszuspielen.
- Das gilt als 1 ausgespielte Wirkung.
- Alle Einschränkungen der ausgespielten Wirkung bleiben.
- Bei Widerständen behält jede Wirkung ihre Farbe, auch wenn Mana nicht wirklich bezahlt wurde.
- **Zeitkrümmung:** Muss nach dem Ausspielen beiseitegelegt werden. Wird Zeitkrümmung über eine andere Karte ausgespielt, wird diese andere Karte anstatt beiseitegelegt.

MANA

- **Grundfarben:** Rot, Blau, Weiß, Grün.
- **Gold:** Am Tag als beliebige Grundfarbe nutzbar; gilt dann vollständig als diese Farbe. Nachts nicht nutzbar.
- **Schwarz:** Nachts zur Verstärkung bestimmter Wirkungen nutzbar. Tags nicht nutzbar.
- **Gold/Schwarz:** Kommen nur als **reines Mana** vor. Es gibt keine goldenen oder schwarzen **Kristalle**.
- **Reines Mana:** Liegt in deinem Spielbereich und verfällt am Zugende.
- **Kristalle:** Liegen in deinem Vorrat. Max. 3 je Grundfarbe.
- **Kristall nutzen:** Jederzeit in deinem Zug in **reines Mana** umwandeln.
- **Reines Mana zu Kristall:** Nur, wenn eine Wirkung es ausdrücklich erlaubt.
- **Quelle:** Du darfst pro Zug 1 Manawürfel aus der **Quelle** nehmen und als Mana der Würfel Farbe nutzen.
- **Timing der Quelle:** Nimm den Würfel erst in dem Moment, in dem du das Mana nutzt. Du darfst keinen Würfel nehmen und dann ungenutzt lassen.
- **Rückgabe:** Am Zugende wird jeder genutzte **Quellenwürfel** neu gewürfelt und in die **Quelle** zurückgelegt.
- **Verbrauchte Würfel:** Tags sind schwarze Würfel verbraucht; nachts sind goldene Würfel verbraucht. Verbrauchte Würfel können normalerweise nicht genutzt werden.

EINHEITEN

[06] EINHEITENSTATUS

- **Bereit:** **Befehlsplättchen** oberhalb der Einheit.
- **Verausgabe:** **Befehlsplättchen** auf der Einheit.
- **Verletzt:** Verletzungskarte auf der Einheit.
- **Einheitenbereich:** Einheiten liegen immer in deinem Einheitenbereich. Sie sind nie auf deiner Hand, in deinem Handlungsdeck oder auf deiner Ablage.
- **Einheitenlimit:** Du darfst nie mehr Einheiten besitzen als **Befehlsplättchen**.
- **Rekrutieren:** Neue Einheiten kommen bereit und unverletzt in deinen Einheitenbereich.
- **Ausmustern:** Wenn alle **Befehlsplättchen** belegt sind und du eine neue Einheit rekrutierst, musst du 1 Einheit ausmustern. Sie kommt aus dem Spiel.

Die neue Einheit ist bereit und unverletzt, egal welchen Zustand die ausgemusterte Einheit hatte.

- **Zugende:** **Verausgabe** Einheiten werden am Ende deines Zugs weder abgelegt noch bereitgemacht.
- **Rundenbeginn:** Alle Einheiten werden bereitgemacht, auch verletzte. **Verletzte** Einheiten bleiben verletzt.

[06.1] EINHEITEN AKTIVIEREN

- Nur bereite, unverletzte Einheiten können aktiviert werden.
- Lege das **Befehlsplättchen** auf die Einheit.
- Wähle genau 1 Eigenschaft der Einheit und wende sie an.
- Eigenschaften mit Manasymbol erfordern Mana der angegebenen Farbe.
- Einheitseneigenschaften dürfen mit Karten, Fähigkeiten und anderen Einheiten kombiniert werden.
- „Einheit bereit machen“ bewegt das **Befehlsplättchen** wieder oberhalb der Karte. Die Einheit kann erneut aktiviert werden.
- Eine Wirkung kann nur Fähigkeiten einer Einheit verändern, die diese Einheit tatsächlich besitzt.

[06.2] BANNER-ARTEFAKTE

- Banner-Artefakte dürfen jederzeit in deinem Zug einer Einheit zugeordnet werden.
- Solange das Banner zugeordnet ist, profitiert die Einheit von dessen einfacher Wirkung.
- Die starke Wirkung des Banners ist nicht nutzbar, solange es zugeordnet ist.
- Wird die Einheit zerstört, ausgemustert oder erhält ein neues Banner, kommt das alte Banner auf deine Ablage.
- Am Rundenende darfst du entscheiden, ob ein zugeordnetes Banner liegen bleibt oder in dein Handlungsdeck zurückgemischt wird.

FÄHIGKEITEN

- Zu Spielbeginn besitzt kein Spieler Fähigkeitsplättchen.
- Bei jedem geraden Level erhältst du 1 Fähigkeitsplättchen.
- Erhaltene Fähigkeitsplättchen liegen offen vor dir.
- Beim Levelaufstieg nicht gewählte Fähigkeiten kommen ins allgemeine Fähigkeitenangebot.

- Du darfst Fähigkeiten anderer Helden besitzen. Sobald eine Fähigkeit im Spiel ist, spielt ihre ursprüngliche Heldenzugehörigkeit keine Rolle.
- **1x pro Runde im eigenen Zug:** Nach Nutzung umdrehen. Zu Beginn der nächsten Runde wieder aufdecken.
- **Motivation:** Ausnahme; darf auch im Zug anderer Spieler genutzt werden.
- **Andauernde Fähigkeit:** 1x pro Runde nutzbar, hält bis Beginn deines nächsten Zugs oder bis Rundenende. Ansagen und in die Tischmitte legen, danach verdeckt zurücknehmen.
- **1x pro Zug:** Fähigkeiten ohne besonderes Symbol dürfen 1x pro Zug genutzt werden.
- **Details:** Konkrete Fähigkeitswirkungen stehen auf der Fähigkeitenübersicht des jeweiligen Helden.

BEWEGUNG & ERKUNDUNG

[07] BEWEGUNG

- Bewegung ist nur im normalen Zug möglich, nicht beim Rasten.
- Du darfst beliebig viele Bewegung-Wirkungen ausspielen, Einheiten aktivieren und Fähigkeiten nutzen.
- Jede Nicht-Verletzungskarte darf quer als Bewegung 1 gespielt werden.
- Bewege dich Feld für Feld über angrenzende Felder.
- Du darfst nur aufgedeckte Felder betreten.
- Bewegungskosten hängen von Gelände und **Tag/Nacht** ab. Nutze die Tag-/Nachttafel.
- Seen sind unpassierbar, sofern keine Wirkung anderes erlaubt.
- Kartenränder, fehlende angrenzende Felder und unpassierbare Grenzen blockieren Bewegung.
- Mehrere Spielerfiguren dürfen grundsätzlich auf demselben Feld stehen, außer Orts- oder Szenarioregeln verbieten es.
- Nicht genutzte Bewegungspunkte verfallen, sobald du deine **Aktion** beginnst.
- Die gesamte Bewegung muss abgeschlossen sein, bevor du eine **Aktion** ausführt.

[07.1] ERKUNDEN

- Während der Bewegung darfst du Spielplanteile aufdecken, wenn du die Erkundungsbedingungen erfüllst.
- Erkunden ist nur von einer passenden Kante oder Position aus erlaubt.
- Bezahle die Erkundungskosten mit Bewegungspunkten.
- Lege das neue Spielplanteil mit korrekter Ausrichtung an.
- Prüfe sofort die Ortsübersicht für alle aufgedeckten Orte.

[07.2] UMRHERZIEHENDE FEINDE

- Bewegung kann **umherziehende Feinde** provozieren.
- Auch das Wegbewegen aus einer Position kann einen **umherziehenden Feind** provozieren, falls die Bedingungen erfüllt sind.
- Provozierte Feinde werden dem Kampf hinzugefügt oder lösen Kampf aus.
- Ein Feld mit Feind kann Bewegung blockieren, solange der Feind nicht besiegt wurde.
- Ein Feld mit anderem Spieler darf nicht betreten werden,

wenn diese Bewegung einen **umherziehenden Feind** zum Angriff provozieren würde.

- Abenteuerorte und befestigte Orte folgen zusätzlichen Ortsübersichtsregeln.

Die konkreten Auslöser einzelner Orte und Feinde stehen ggf. auf Ortsübersichten.

INTERAKTION

[08] INTERAKTION MIT BEWOHNERN

- Interaktion ist deine **Aktion** für den Zug.
- Erzeuge Einfluss durch Einfluss-Wirkungen, Einheiten, Fähigkeiten oder quer gespielte Karten.
- **Ansehen** modifiziert deinen Einfluss gemäß **Ansehens-anzeige**.
- Feinde oder Ortszustände können Interaktion verhindern.
- Mögliche Interaktionen hängen vom Ort ab:
- Einheiten rekrutieren.
- Heilung kaufen.
- Ortsaktionen ausführen.
- Weitere Effekte gemäß Ortsübersicht.
- Rekrutierbare Einheiten müssen zum Ort passen.
- Rekrutierungskosten werden mit Einfluss bezahlt.
- Gekaufte Heilungspunkte dürfen mit ausgespielten Heilungspunkten kombiniert werden.
- Plündern eines Dorfs ist eine besondere Möglichkeit mit **Ansehensverlust** und festgelegter Belohnungs-/Kostenfolge gemäß Ortsregel.

Ortsübersichten sind für konkrete Kosten, erlaubte Einheiten und Sonderregeln verbindlich.

KAMPF GEGEN FEINDE

[09] KAMPF AUSLÖSEN

- Kampf gegen Feinde ist deine **Aktion**.
- Kampf kann durch Ort, Bewegung, provozierte Feinde oder Herausforderung ausgelöst werden.
- Mehrere Feinde können in einem Kampf beteiligt sein.
- Besiegte Feinde geben sofort **Ruhm**, aber Levelaufstieg wird erst später abgehandelt.
- Nicht besiegte Feinde bleiben bzw. werden gemäß Ortsregel/Feindregel behandelt.
- Feinde, die befestigte Orte verteidigen, können für Fern-/Belagerungsangriffe zusätzlichen Einschränkungen unterliegen.

[10] KAMPFABLAUF GEGEN FEINDE

- 01. Feinde bestimmen:** Alle am Kampf beteiligten Feinde festlegen bzw. aufdecken.
- 02. Fern- und Belagerungsangriffsphase:** Feinde vor ihrem Angriff besiegen.
- 03. Blockphase:** Angriffe einzelner Feinde blocken.
- 04. Schadensphase:** Schaden nicht geblockter Feinde zuweisen.
- 05. Angriffsphase:** Verbleibende Feinde mit beliebigen Angriffen besiegen.
- 06. Ergebnis:** Besiegte Feinde ablegen, **Ruhm**/Belohnungen vormerken, Levelaufstieg später am Zugende.

[10.1] FERN- UND BELAGERUNGSANGRIFFSPHASE

- Du darfst keinen, einen oder mehrere Fern-/Belagerungsangriffe ausführen.
- Jeder Angriff darf einen/mehrere Feinde als Ziel haben.
- Gesamtwert des Angriffs muss mindestens die Summe der Rüstungen der gewählten Feinde erreichen.
- Gegen befestigte Feinde sind in dieser Phase nur Belagerungsangriffe erlaubt.
- Besiegte Feinde werden sofort abgelegt.
- Du erhältst **Ruhm** für jeden besiegten Feind, steigst aber noch nicht auf.
- Angriffspunkte eines Angriffs können nicht für spätere Angriffe gespeichert werden.

[10.2] BLOCKPHASE

- 01. Herbeirufen:** Für jeden Feind mit Herbeirufen ziehe 1 braunes Feindplättchen. In Block- und Schadensphase ersetzt dieser Feind den herbeirufenden Feind.

Der herbeirufende Feind kann in Block- und Schadensphase nicht Ziel von Wirkungen sein. Ab Angriffsphase ist er zurück im Spiel.

- 02. Feind wählen:** Wähle genau 1 angreifenden Feind, den du blocken willst.
- 03. Block ausspielen:** Spiele beliebig viele Block-Wirkungen, Fähigkeiten, Einheiten oder quer gespielte Karten.

- Quer gespielte Karten sind immer physischer Block 1.

- 04. Wirksamkeit prüfen:** → Gegen physische Angriffe ist jede Art Block voll wirksam. → Gegen Feuer-Angriffe sind Eis- und Kaltes-Feuer-Block voll wirksam. → Gegen Eis-Angriffe sind Feuer- und Kaltes-Feuer-Block voll wirksam. → Gegen Kaltes-Feuer-Angriffe ist nur Kaltes-Feuer-Block voll wirksam. → Nicht voll wirksamer Block wird halbiert, abgerundet.
- 05. Blockwert vergleichen:** Gesamt-Blockwert muss mindestens Angriffswert des Feinds erreichen.

- **Flink:** Angriffswert wird für das Blocken verdoppelt.

- 06. Geblockter Feind:** Beiseitelegen. Er verursacht in der Schadensphase keinen Schaden, ist aber nicht besiegt.

- Du darfst weitere Blocks gegen weitere Feinde ausführen.
- Wirkungen können Feinde am Angriff hindern. Dann verursachen sie in der Schadensphase keinen Schaden.

[10.3] SCHADENSPHASE

- Jeder nicht besiegte und nicht geblockte Feind verursacht Schaden in Höhe seines Angriffswerts.
- Reihenfolge mehrerer Feinde ist beliebig.
- Du darfst Schaden zuerst unverletzten Einheiten zuweisen.
- Weist du Schaden einer Einheit zu:

- 01.** Lege 1 Verletzung auf die Einheit.
- 02.** Reduziere den Schaden um den Rüstungswert der Einheit.
- 03.** Weist verbleibenden Schaden weiter zu.

- Verbleibenden Schaden weist du deinem Helden zu.
- Für jede Verletzung, die du auf die Hand nimmst, reduziere den Schaden um den Rüstungswert deines Helden.
- **Widerstand einer Einheit:** Wenn die Einheit Widerstand gegen den Angriff hat, reduziere Schaden zuerst um ihren Rüstungswert, ohne sie zu verletzen. Bleibt Schaden übrig, verletze sie normal und reduziere erneut um ihren Rüstungswert.
- **Brutal:** Ungeblockter Angriff = doppelter Schaden.
- **Giftig:** Gegen Einheiten entstehen 2 Verletzungen statt 1. Gegen den Helden kommt für jede erhaltene Verletzung zusätzlich 1 Verletzung auf die Ablage.
- **Versteinern:** Wird eine Einheit durch diesen Angriff verletzt, wird sie zerstört. Erhält der Held dadurch mindestens 1 Verletzung, legt er sofort alle Nicht-Verletzungen aus seiner Hand ab.

[10.4] ANGRIFFSPHASE

- Du darfst keinen, einen oder mehrere Angriffe ausführen.
- In dieser Phase sind beliebige Angriffe erlaubt: normale Angriffe, Fernangriffe, Belagerungsangriffe und quer gespielte Karten.
- Jeder Angriff darf einen/mehrere Feinde als Ziel haben.
- Gesamtwert des Angriffs muss mindestens die Summe der Rüstungen der gewählten Feinde erreichen.
- Besiegte Feinde werden abgelegt.
- Du erhältst **Ruhm** für jeden besiegten Feind, steigst aber noch nicht auf.

[10.5] WIDERSTÄNDE & FEIND-EIGENSCHAFTEN

- **Befestigt:** In der Fern- und Belagerungsangriffsphase nur durch Belagerungsangriffe angreifbar.
- **Brutal:** Ungeblockt doppelter Schaden.
- **Flink:** Zum Blocken doppelter Blockwert nötig.
- **Giftig:** Einheit erhält 2 Verletzungen. Held erhält pro Verletzung zusätzlich 1 Verletzung auf Ablage.
- **Herbeirufen:** Zu Beginn der Blockphase braunes Feindplättchen ziehen; dieses ersetzt den Feind in Block- und Schadensphase.
- **Versteinern:** **Verletzte** Einheit wird zerstört; verletzter Held legt alle Nicht-Verletzungen von der Hand ab.
- **Feuer-Angriff:** Nur Eis- und Kaltes-Feuer-Block voll wirksam.
- **Eis-Angriff:** Nur Feuer- und Kaltes-Feuer-Block voll wirksam.
- **Kaltes-Feuer-Angriff:** Nur Kaltes-Feuer-Block voll wirksam.
- **Physischer Widerstand:** Physische Angriffe gegen diesen Feind sind ineffizient gemäß Widerstandsregeln.
- **Feuer-/Eis-/Kaltes-Feuer-Widerstand:** Angriffe mit entsprechender Farbe sind gemäß Widerstandsregeln ineffizient oder unwirksam.
- **Widerstände allgemein:** Bei mehreren Angriffswirkungen behält jede Wirkung ihre Farbe. Wirksamkeit wird je Wirkung geprüft.
- **Verteidigend:** Der Feind kann sich oder andere Feinde schützen. Angriffe müssen die konkrete Verteidigungsregel des Feinds beachten.
- **Vampirismus:** Die Rüstung des Feinds steigt durch verwendete Einheiten und Held-Verletzungen aus diesem Angriff gemäß Feindregel.

VERLETZUNGEN & HEILUNG

[11] VERLETZUNGEN

- Wenn dein Held verletzt wird, nimm Verletzungskarten auf die Hand.
- Verletzungen können nicht ausgespielt, nicht quer gespielt und am Zugende nicht freiwillig abgelegt werden.
- Verletzungen dürfen nur abgelegt oder entfernt werden, wenn eine Wirkung es ausdrücklich erlaubt oder du rastest.
- Verletzungen auf der Ablage werden bei Rundenende mit allen **Handlungskarten** ins neue Handlungsdeck gemischt.
- **Verletzte** Einheiten erhalten Verletzungskarten quer auf die Einheitenkarte.
- **Verletzte** Einheiten können nicht aktiviert werden.
- **Verletzten** Einheiten kann im Kampf kein Schaden zugewiesen werden.
- **Verletzte** Einheiten behalten ihren Einsatzstatus.
- Eine verletzte, verausgabte Einheit wird zu Rundenbeginn bereit, bleibt aber verletzt.

[11.1] HEILUNG

- Du darfst während deines Zugs heilen, auch beim Rasten.
- Heilungspunkte aus Karten/Wirkungen und gekaufte Heilungspunkte werden zusammengezählt.
- **Handverletzung heilen:** 1 Heilungspunkt entfernt 1 Verletzung aus deiner Hand. Lege sie zurück auf das Verletzungsdeck.
- **Einheit heilen:** Bezahle Heilungspunkte in Höhe des Levels der Einheit. Entferne 1 Verletzung von dieser Einheit.
- Hat eine Einheit 2 Verletzungen, muss sie zweimal geheilt werden.
- Du darfst im Kampf nicht heilen.
- Schaden aus einem Kampf darf im selben Zug erst nach dem Kampf geheilt werden.
- Nicht genutzte Heilungspunkte verfallen, sobald ein Kampf beginnt.
- **Magische Lichtung:** Liefert keine Heilung, darf nicht auf Einheiten angewendet werden und kann nicht mit Heilungswirkungen kombiniert werden.

KAMPF SPIELER-GENEN-SPIELER

[12] PVP AUSLÖSEN

Ein Spieler darf als **Aktion** Kampf Spieler-gegen-Spieler einleiten, wenn alle Bedingungen erfüllt sind:

- Er hat ein Feld betreten, auf dem ein anderer Spieler steht, und kann oder will nicht weiterziehen.
- Das Feld ist kein Portal- und kein Stadtfeld.
- Das Rundenende wurde noch nicht angesagt.
- Die Szenario-Endbedingung ist noch nicht eingetreten.
- Das Zugfolgeplättchen des anderen Spielers liegt nicht verdeckt.
- Die Bewegung auf das Feld hat keinen **umherziehenden Feind** provoziert.
- Der angreifende Spieler ist der **Aggressor**.
- Der angegriffene Spieler ist der **Verteidiger**.

[12.1] VERTEIDIGER WÄHLT WIDMUNG

Vor der Wahl darf der Verteidiger Wirkungen nutzen, die vor seinem Zug oder im Zug anderer Spieler erlaubt sind.

- **Vollständig widmen:**
- Zugfolgeplättchen verdecken.
- Solange es verdeckt ist, kann der Verteidiger nicht erneut angegriffen werden.
- Sein späterer regulärer Zug wird übersprungen; er darf dabei nicht einmal Rundenende ansagen.
- Er darf „zu Beginn deines Zugs“-Wirkungen nutzen.
- Er darf 1 Manawürfel aus der **Quelle** nutzen.
- Er darf Fähigkeiten nutzen, die sonst nur im eigenen Zug erlaubt sind.
- Nach dem Kampf darf er Spezial- und Heilwirkungen spielen.
- Danach führt er die üblichen Schritte am Zugende aus.
- Er darf sich nicht bewegen, kein Spielplättchen entdecken und keine andere **Aktion** ausführen.

Ein Spieler darf sich nicht vollständig widmen, wenn er nur Verletzungskarten auf der Hand hat.

- **Teilweise widmen:**
- Zugfolgeplättchen bleibt offen.
- Der Verteidiger kann später normal am Zug sein.
- Er darf keinen Manawürfel aus der **Quelle** nutzen, außer eine Wirkung erlaubt es.
- Er darf keine Fähigkeitsplättchen nutzen, außer solche, die im Zug anderer Spieler erlaubt sind.
- Nach dem Kampf endet sein Teil des Zugs sofort.
- Er heilt nicht, spielt keine weiteren Spezialwirkungen und führt kein Zugende aus.
- Ungenutzte Manamarker bleiben bis zum Ende seines normalen Zugs.

[12.2] PVP – FERN- UND BELAGERUNGSANGRIFFE

- Spieler handeln abwechselnd, Verteidiger beginnt.
- Die Phase endet, wenn beide nacheinander passen.
- Der jeweils angreifende Spieler spielt beliebig viele Fern- und Belagerungsangriffe sowie Spezialwirkungen.
- Ist der Blocker der Verteidiger und befindet er sich an einem befestigten Ort, darf der Aggressor nur Belagerungsangriffe spielen.
- In dieser Phase können Karten nicht quer gespielt werden.
- Der andere Spieler darf beliebig viele Blocks spielen.
- Voll wirksame und teilweise wirksame Blocks funktionieren wie im Kampf gegen Feinde.
- Ist ein Angriff aus mehreren Elementen zusammengesetzt, ist ein Block wirksam, wenn er gegen mindestens 1 Element wirksam ist.
- Anders als gegen Feinde darf der Angriff teilweise geblockt werden.
- Fern-/Belagerungsangriff wird pro 2 Block um 1 reduziert.
- Verbleibender Angriff wird als Schaden dem Helden und/oder unverletzten Einheiten zugewiesen.
- Um einen Helden oder eine unverletzte Einheit zu verletzen, muss mindestens Schaden in Höhe des jeweiligen Rüstungswerts zugewiesen werden.

[12.3] PVP – NAHKAMPFANGRIFFE

- Spieler handeln abwechselnd, beginnend beim Aggressor.
- Die Phase endet, wenn ein Spieler zum Rückzug gezwungen wird oder beide nacheinander passen.
- Wenn beide nacheinander passen, muss sich der Aggressor zurückziehen.
- Der jeweils angreifende Spieler darf beliebige Angriffe spielen, auch Fern-/Belagerungsangriffe und quer gespielte Karten.
- Der andere Spieler darf Blocks spielen.
- Nahkampfangriff wird pro 1 Block um 1 reduziert.
- Verbleibender Angriff kann genutzt werden, um: Schaden dem Helden und/oder unverletzten Einheiten zuzuweisen.
- Bewegungspunkte zu erzeugen, um Rückzug auf einen angrenzenden **sicheren Platz** zu erzwingen.
- Benutzte Artefakte oder Banner auf verletzten Einheiten zu stehlen: 5 Schaden pro Artefakt.
- Wenn du den Gegner zum Rückzug zwingst, erhältst du 1 **Ruhm**, falls er mehr **Ruhm** hat als du, plus 2 **Ruhm** pro Level, den er höher ist als du.

[12.4] PVP-SONDERREGELN

- **Einheiten-Widerstand**: Wenn eine Einheit Widerstand gegen mindestens 1 Element im Angriff hat, muss der Gegner doppelt so viel Schaden aufwenden, um sie zu verletzen.
- „**Feind zerstören**“: **Verletzt** im PvP stattdessen eine Einheit.
- **Rüstungswert**: Der Rüstungswert einer Einheit kann nie unter 1 fallen.
- **Feindanzahl-Effekte**: Zählen im PvP bereite unverletzte gegnerische Einheiten, beteiligte Einheiten und den gegnerischen Helden gemäß Regeltext.
- **Spezialwirkungen**: Funktionieren im PvP gemäß PvP-Sonderregeln; wenn kein PvP-Äquivalent besteht, gelten die dort genannten Ersetzungen.

ZUGENDE

[13] ENDE DES ZUGS

- Quellenwürfel zurücklegen**: Würfle genutzte Manawürfel neu und lege sie zurück in die **Quelle**.
- Nächster Spieler kann planen**: Der nächste Spieler darf beginnen, sofern er nicht auf vollständiges Zugende besteht.
- Erzwungener Rückzug**: Falls dein Held nicht an einem **sicheren Platz** steht, führe erzwungenen Rückzug aus.
- Karten ablegen**: Lege ausgespielte **Handlungskarten** aus deinem Spielbereich auf deine Ablage.
- Mana entfernen**: **Reines Mana** verfällt. **Kristalle** im Vorrat bleiben.
- Kampfbelohnungen nehmen**: Nimm alle Belohnungen besiegtter Feinde oder Orte gemäß Feind-/Ortsregel.
- Levelaufstieg**: Handle Levelaufstieg ab, falls **Ruhm**-Schwellen erreicht wurden.
- Handkarten ablegen**: Du darfst 0 bis beliebig viele Handkarten ablegen.

- Wenn du in diesem Zug keine Karte gespielt hast, musst

- du mindestens 1 Nicht-Verletzungskarte ablegen, falls möglich.
- Verletzungen dürfen am Zugende nicht freiwillig abgelegt werden.

09. Nachziehen: Ziehe bis zum aktuellen, ggf. modifizierten Handkartenlimit.

- Wenn du mehr Karten als dein Limit hast, musst du keine abwerfen, ziehst aber nicht nach.
- Wenn dein Handlungsdeck beim Nachziehen leer wird, hörst du auf zu ziehen. Mische deine Ablage nicht.
- Ausnahme: Nacht-Taktikkarte „Lange Nacht“ kann beim Kartenziehen genutzt werden; sobald dein Deck leer ist, befolge deren Anweisungen und ziehe weiter.

10. Effekte beenden: Alle Effekte „bis Ende des Zugs“ enden.

11. Szenario-Endbedingung prüfen.

In der Phase Ende des Zugs darfst du keine Wirkungen mehr ausspielen.

LEVEL, RUHM & ANSEHEN

- **Ruhm erhalten**: Meist durch besiegte Feinde und Szenario-/Ortseffekte.
- **Levelaufstieg**: Wird durch **Ruhm**-Schwellen ausgelöst, aber nicht mitten im Kampf abgehandelt.
- **Gerader Level**: Erhalte Fähigkeitsplättchen.
- **Ungerader Level**: Erhalte **Befehlsplättchen** und erhöhe dadurch dein Einheitenlimit.
- **Levelplättchen**: Bestimmen Rüstung und Handkartenlimit.
- **Ansehen**: Beeinflusst Interaktion. Bestimmte Orts-, Kampf- und Karteneffekte können **Ansehen** verändern.
- **Schildplättchen**: Markieren Erfolge auf dem Spielplan. Sie gelten als unbegrenzt.

GEMEINSAMER STADTÜBERFALL

- Gemeinsamer Stadtüberfall ist ein Sonderfall für Angriffe auf Städte.
- Mehrere Spieler können beteiligt sein.
- Stadtverteidiger werden gemeinsam bekämpft, aber Beiträge werden einzelnen Spielern zugeordnet.
- Beteiligungsbedingungen, Reihenfolge der Beiträge, Stadtkontrolle, Belohnungen und Effekte auf Zugfolgeplättchen richten sich nach den Regeln zum gemeinsamen Stadtüberfall und der jeweiligen Stadtkarte.
- Spieler können Angriffe, Blocks und Spezialwirkungen nur in der dort festgelegten Reihenfolge beitragen.
- Wirkungen, die Block- oder Schadensphase überspringen, können bei gemeinsamen Stadtüberfällen nur einzelne Angriffe annullieren.

Stadtkarten, Stadtlevel und die Regeln zum gemeinsamen Stadtüberfall sind verbindliche Zusatzquellen.

SPIELLENDE & WERTUNG

[14] SPIELLENDE

- Am Ende jedes Spielerzugs wird geprüft, ob die Szenario-Endbedingung erfüllt ist.

- Häufig erhalten danach alle Spieler noch 1 letzten Zug, gemäß Szenario.
- Wenn vorher bereits Rundenende angesagt wurde, bestimmt das zuerst eingetretene Ereignis, wer noch einen Zug hat.
- Nach dem eigenen letzten Zug darfst du keine Wirkungen mehr spielen, auch keine Wirkungen im Zug anderer Spieler.
- Ist Szenario-Endbedingung oder Rundenlimit erreicht, endet die Partie nach den festgelegten letzten Zügen.

[14.1] WERTUNG

- Befolge die Wertungsregeln des gewählten Szenarios.
- Standard-Erfolge und Erfolgswertung gelten nur, wenn das Szenario sie verwendet.
- Szenarioregeln haben Vorrang vor allgemeinen Wertungshinweisen.

VARIANTEN & SZENARIOREGELN

- Varianten sind optional und erfordern Zustimmung aller Spieler.
- Varianten können mit Szenarien kombiniert werden, sofern kompatibel.
- Bekannte Varianten wie **Helden versteigern**, **Umherziehendes Übel!**, **Interaktiver Kampf** und **Mehr Deckbau** sind nicht Teil dieser allgemeinen Spielhilfe; nutze dafür das Szenarioheft.
- Szenarien können Aufbau, Spielplanform, Rundenlimit, Endbedingung, Wertung, PvP, Kooperation, Teamregeln, Dummspieler und Sonderregeln verändern.
- Szenarien können Spielerinteraktion erlauben, einschränken oder verbieten.
- Dummspieler-Regeln gelten in Solo-/Koop-Szenarien gemäß Szenarioheft.
- Bei Konflikt zwischen allgemeiner Regel und Szenarioregel gilt die Szenarioregel.
- Ortsübersichten gelten für konkrete Orte und deren Auswirkungen.

SZENARIEN

- Konkrete Szenarien sind nicht Teil dieser allgemeinen Spielhilfe.
- Für **Die ersten Erkundungen**, **Blitz-Eroberung**, **Vollständige Eroberung**, **Solo-Eroberung**, **Freiheit den Bergwerken!**, **Vollständige Kooperation**, **Blitz-Kooperation**, **Dungeon Lords**, **Druidennächte**, **Nur einer kommt zurück** und **Erobern und Halten** gelten die jeweiligen Szenarioabschnitte.
- Jedes Szenario kann eigene Aufbau-, End-, Wertungs-, Rundenlimit-, Kooperations-, PvP- und Sonderregeln enthalten.

SYMBOLE & KURZREFERENZ

- **Manafarben**: Rot, Blau, Weiß, Grün, Gold, Schwarz.
- **Manafarben**: **Reines Mana**, **Kristalle**.
- **Angriffsarten**: Angriff, Fernangriff, Belagerungsangriff.
- **Elemente**: Physisch, Feuer, Eis, Kaltes Feuer.
- **Einheitenstatus**: **Bereit**, verausgabt, verletzt.
- **Kartenbereiche**: Hand, Spielbereich, Ablage, Handlungs-

deck, entfernt.

- **Wichtige externe Quellen**: Ortsübersichten, Szenarioheft, Fähigkeitenübersichten, Kartentexte, Stadtkarten.