



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!

SUPER FANTASY BRAWL (2–4 SPIELER)

Finale Spielhilfe · Grundlage: deutsche Anleitung S. 6–16 und separate Schlüsselwörter-Übersicht. Spielaufbau und 2-Spieler-Draft: Originalanleitung S. 6–7.

ZIEL DES SPIELS

- **2 Spieler:** Wer zuerst 5 SP erreicht, gewinnt **sofort**. SP erhältst Du für erfüllte Herausforderungen und dafür, gegnerische Champions kampfunfähig zu machen.
- **4 Spieler – Der große Wirbelsturm:** Das erste Team mit 7 SP insgesamt gewinnt (siehe 4-SPIELER-VARIANTE).

SPIELAUFBAU

- Siehe Anleitung S. 6–7 (freie Championwahl, normaler oder kompetitiver Draft); 4-Spieler-Variante S. 14–15. Der Aufbau wird hier nicht wiederholt.
- **Für den Spielverlauf relevant:** Im 2-Spieler-Grundspiel kontrollierst Du 3 Champions; Dein Zugstapel enthält die **zusammengemischten Aktionsstapel dieser 3 Champions**. Du verfügst über je 1 **Essenz** von Zerstörung, Schöpfung und Manipulation und ziehst 5 **Handkarten**. Die erste Herausforderung startet auf „Keine Wertung“; es liegen 4 **verdeckte Fallen** aus.

SCHLÜSSELBEGRIFFE & SYMBOLE

- **Symbollegende:** Manipulation = blaue Essenz | Zerstörung = rote Essenz | Schöpfung = gelbe Essenz | Bewegung = grünes Bewegungssymbol | Stärke = rotes Sternsymbol | Verteidigung = Schildsymbol | Schaden = Schadenssymbol. Die Originalsymbole sind in der beiliegenden Grafik dargestellt.
- **Champion / Gegner / Verbündeter:** Eigene Champions sind Verbündete, Champions des Kontrahenten Gegner. „Ein Verbündeter“/„Verbündete“ auf der Karte eines Champions meint **nicht diesen Champion selbst**.
- **Essenzen der Magie:** Zerstörung, Schöpfung, Manipulation. Jede Aktionskarte bzw. Standardaktion kostet die angegebene Essenz. Ausgegebene Essenzen sind bis zur nächsten eigenen **Versorgungsphase** nicht verfügbar.
- **Bewegung:** Bewegungswert einer Aktion = maximal nutzbare Felder. **Stärke:** Angriffswert; wird mit **Verteidigung** verrechnet. **Schaden:** Unmittelbar zugefügter Schaden umgeht Verteidigung. **Trefferpunkte:** Schadensgrenze für Kampfunfähigkeit. **SP:** Siegpunkte. **WB:** Wirkungsbereich.
- **Feldreihe:** Eine durchgängige, **gerade** Reihe von Feldern; keine abknickende Verbindung. **Fallenfeld:** Vordrucktes Fallenfeld oder Feld, auf dem aktuell eine Falle liegt.
- **Auf etwas zubewegen:** Der Feldabstand zum genannten Spielelement muss danach **kleiner** sein; sonst keine Bewegung. **Von etwas wegbewegen:** Er muss danach **größer** sein; sonst keine Bewegung.
- **Goldene Regel:** Kartentext hat Vorrang vor der Anleitung. Ist ein Teil eines Karteneffekts unmöglich, entfällt **nur dieser Teil**; ausführbare Teile bleiben bestehen.
- **Informationen:** Handkarten geheim. **Zeigen:** Beide dürfen die Information sehen. **Ansehen:** Nur der berechnete Spieler sieht sie. Abwurfstapel und **beide Seiten jeder Championkarte** sind jederzeit einsehbar.
- **Zugstapel leer beim Ziehen:** Mische den eigenen Abwurf-

stapel als neuen Zugstapel. Für Herausforderungskarten gilt dieselbe Regel mit deren eigenem Abwurfstapel.

- **Karten lesen:** Die Aktionskarte bestimmt zugehörigen Champion, Aktionstyp, Essenzkosten, ggf. Bewegung, Ziel/Reichweite, Stärke, Effekte und ggf. Verteidigungsmodifikator. Die Championkarte zeigt Verteidigung und Trefferpunkte; die **Aufgestiegen-Seite** kann eine zusätzliche Kampfunfähigkeit aufweisen.
- **Ziele:** Ohne anderslautenden Kartentext darf ein Champion **nur Gegner** als Ziele wählen. Ein WB-Angriff ist erlaubt, wenn mindestens 1 **Gegner** betroffen ist; er kann zugleich Verbündete treffen.

SPIELABLAUF

01. Zug des Startspielers

- [01] Punktephase
- [02] Aktivierungsphase
- [03] Versorgungsphase

02. Zug des zweiten Spielers (wie Startspieler)

03. Herausforderungsleiste anpassen

EIN ZUG EINES SPIELERS

[01] PUNKTUPHASE

- 01. **Herausforderungen prüfen:** Prüfe zu Beginn Deines Zuges alle **aktiven** Herausforderungen darauf, ob Du ihre jeweilige Bedingung erfüllst.
- 02. **SP erhalten:** Erhalte für **jede** erfüllte Herausforderung die SP ihrer **aktuellen Leistenposition**. Felder „Keine Wertung“ bringen keine SP; maßgeblich ist die konkrete Herausforderung.
- 03. **Abwerfen:** Lege alle so gewerteten Herausforderungen auf den Herausforderungs-Abwurfstapel.

Mehrere erfüllte Herausforderungen können in derselben Punktephase gewertet werden. Die Prüfung erfolgt vor Deiner Aktivierung: Der Kontrahent hatte zuvor Gelegenheit, die Erfüllung zu verhindern.

Im 2-Spieler-Grundspiel kann in Runde 1 noch keine Herausforderung erfüllt/gewertet werden!

[02] AKTIVIERUNGSPHASE

- **Champions aktivieren:** Spiele Aktionskarten aus Deiner Hand oder nutze Standardaktionen Deines Spielertableaus; bezahle jeweils die zugehörige Essenz. Kombiniere bezahlbare Aktionen frei, auch **mehrfach mit demselben Champion**.
- **Nacheinander abhandeln:** Beende **alle ausführbaren Karteneffekte vollständig**, ehe Du die nächste Karte ausspielst. Karten werden **von oben nach unten** abgehandelt; aufgedruckte Bewegung kommt vor anderen Effekten.
- **Aktionskarten:** **Angriffskarte** (Angriffssymbol), **Fähigkeitskarte** (Fähigkeitssymbol); **Reaktionskarten** werden nur im gegnerischen Zug gespielt.

siehe die folgenden Unterabschnitte

[02.1] BEWEGUNG

- **Normale Bewegung:** Bewege Dich um 0 bis Bewegungswert Felder. Durch **Gegner** oder **Statuen** darfst Du nicht ziehen; durch **Verbündete** schon. Auf Feldern mit **Champions (auch Verbündeten)** oder **Statuen** darfst Du nicht enden.
- **Bewegungsbonus:** Gilt bei **jeder** Aktivierung dieses Champions durch eine Aktionskarte oder Standardaktion mit **Bewegungswert**.
- **Fallen:** Betrittst Du ein Feld mit verdeckter Falle, wird sie ausgelöst – auch bei unfreiwilliger Bewegung.

siehe **FALLEN**

- **Platzieren:** Hebe Champion/Spielelement vom bisherigen Ort ab und stelle/lege ihn/es an den durch den Effekt genannten Ort. **Keine Bewegung**.

siehe **VERWURZELN**

- **Kampfunfähige Champions:** Können erst durch eine Aktion mit **Bewegungswert** wieder die Arena betreten.

siehe **KAMPFUNFÄHIGKEIT**

[02.2] ANGRIF – VERBINDLICHE REIHENFOLGE

- 01. **Bewegung:** Führe ggf. die auf der Angriffskarte angegebene Bewegung aus.
- 02. **„Vor dem Angriff“:** Handle alle solchen Kartenfähigkeiten verpflichtend und vollständig ab.
- 03. **Angreifen?** Entscheide, ob Du tatsächlich angreifst. **Nein:** Die Aktivierung endet **sofort** – die Effekte aus Schritt 02 wurden trotzdem ausgeführt.
- 04. **Ziele:** Bestimme ein oder mehrere **legale** Ziele gemäß Zielsymbol, Reichweite und Angriffstyp (siehe '[02.3]').
- 05. **Reaktion:** Der Kontrahent kann **genau jetzt** höchstens 1 **Reaktionskarte** spielen (siehe '[02.6]').
- 06. **Schaden ermitteln:** Aktuelle **Angriffsstärke** minus **aktuelle Verteidigung** jedes Ziels; sämtliche Modifikatoren berücksichtigen. Verteidigung kann **nicht unter 0** sinken, darf aber auch bei Grundwert 0 modifiziert werden.
- 07. **Angriffsschaden:** Füge den ermittelten Schaden **allen Angriffszielen** zu und lege entsprechende Schadensmarker auf ihre Championkarten. Handle schadensbezogene Schlüsselwörter (z. B. **Gift**, **Lebensraub**, **Verdoppeln**) zu ihren angegebenen Zeitpunkten ab; prüfe Kampfunfähigkeit.
- 08. **„Nach dem Angriff“ der Reaktion:** Handle diese Effekte vor denen der Angriffskarte ab, sofern der betreffende Verteidiger **nicht kampfunfähig** wurde.
- 09. **„Nach dem Angriff“ der Angriffskarte:** Handle die Effekte ab, sofern der betreffende Verteidiger **nicht kampfunfähig** wurde.

„Vor dem Angriff“ und „Nach dem Angriff“ sind verpflichtend, sofern der jeweilige Schritt erreicht wird; sie kommen auch auf Reaktionskarten vor. Bei Schlüsselwörtern mit „bis zu X“ darfst Du **auch 0 wählen** und den Effekt damit nicht ausführen.

[02.3] ANGRIFFSZIELE, REICHWEITE & VERTEIDIGUNG

- **Zielsymbol:** Dunkelgraues Feld = Position des Angreifers; gelbe Felder = mögliche Zielfelder. Beachte etwaige **Mindestreichweite** (zu nahe Ziele sind unzulässig).
- **Nahkampfangriff:** Ziel = 1 **benachbarter Gegner**.
- **Indirekter Schuss:** Ziel = 1 **Gegner**. Eine Reichweitzahl = Maximum; zwei Zahlen = **Minimum-Maximum**. Entfernung = **kürzester Feldabstand**, Zielfeld mitzählen, Angreiferfeld nicht. **Statuen und andere Champions blockieren nicht**.
- **Direkter Schuss:** Wie indirekter Schuss, aber Ziel in **derselben Feldreihe**. Liegt eine **Statue** oder ein **beliebiger Champion** zwischen Angreifer und Ziel in dieser Feldreihe, ist das Ziel **blockiert**.
- **Wirkungsbereich (WB):** Du bestimmst die **Ausrichtung** des Zielsymbols; **alle Champions** auf den gelben Feldern werden getroffen, **auch Verbündete**. Für einen erlaubten Angriff muss mindestens 1 **Gegner** im Bereich sein.
- **Verteidigung:** Wird bei **jedem Angriff** für das jeweilige Ziel verwendet, sofern Kartentext sie nicht verändert/umgeht. **Direkt zugefügter Schaden** aus Karten, Fähigkeiten, Standardaktionen oder Fallen ignoriert Verteidigung.

[02.4] FÄHIGKEITSKARTEN

- 01. **Bewegung** der Fähigkeitskarte ausführen.
- 02. **Fähigkeit nutzen?** Falls nein, endet die Aktivierung **sofort**.
- 03. **Ziele** gemäß ggf. aufgedrucktem Zielsymbol bestimmen.
- 04. **Fähigkeitseffekt** vollständig abhandeln.

Fähigkeitskarten lösen **kein Reaktionsfenster** aus!

[02.5] STANDARDAKTIONEN

Jeder der vier Standardaktionen höchstens 1× je eigener Aktivierungsphase. Auch sie aktivieren einen gewählten Champion.

- **Manipulation:** 1 Manipulationssessenz | **Bewegung 1** | **Plane 1**.
- **Schöpfung:** 1 Schöpfungssessenz | **Bewegung 1** | **Heilen 1**.
- **Zerstörung:** 1 Zerstörungssessenz | **Bewegung 1** | 1 **benachbartem Gegner 1 direkten Schaden** zufügen (Verteidigung ignorieren).
- **Beliebige Essenz:** 1 Essenz einer der drei Farben | **Bewegung bis zu 2**.

Bei Bewegungswerten ist **weniger Bewegung, auch 0, erlaubt**. Die Essenz bleibt bis zur nächsten Versorgungsphase ausgegeben.

[02.6] REAKTIONEN

- **Wann:** Nur im **Zug eines Kontrahenten**, nachdem die Ziele seiner **Angriffsaktion** feststehen und bevor Schaden verrechnet wird. Mindestens 1 **eigener Champion** muss Angriffsziel sein. **Nie** als Antwort auf Fähigkeitskarten.
- **Wie viele:** **Maximal 1 Reaktionskarte je Angriffsaktion**, auch bei WB-Angriffen mit mehreren betroffenen eigenen Champions. Zähle die **auf der Reaktionskarte** angegebene Essenz.
- **Wer reagiert:** **Der Spieler** spielt die Reaktionskarte, nicht

der Champion, zu dem die Karte gehört. Bestimme als Reaktionsziel 1 Deiner vom Angriff betroffenen Champions; die Karte darf zu einem anderen Champion gehören.

- **Effekte der Reaktion:** Bei Wegstoßen, Heranziehen oder Schaden bleibt der eigene gewählte Champion das Reaktionsziel/der Auslöser; das Ziel des dadurch ausgelösten Effekts wird nach der Reaktionskarte ermittelt.
- **Kampfunfähigkeit durch Reaktion:** Macht die Reaktion einen Gegner kampfunfähig, erhält Dein Team 1 SP; der von Dir als Reaktionsziel gewählte Champion steigt, wenn möglich, auf – nicht zwangsläufig das Ziel des verursachten Effekts.
- **Timing:** „Nach dem Angriff“-Reaktionseffekte vor den entsprechenden Effekten der Angriffskarte; nur wenn der betroffene Verteidiger nicht kampfunfähig ist.

siehe [02.2], Schritt 08

[03] VERSORGUNGSPHASE

- 01. **Essenzen regenerieren:** Stelle alle drei Essenzen wieder bereit.
- 02. **Hand abwerfen:** Wirf alle verbliebenen Handkarten ab.
- 03. **Nachziehen:** Ziehe 5 neue Karten (leerer Zugstapel: Abwurfstapel mischen).

Essenzen stehen danach für Reaktionen im gegnerischen Zug zur Verfügung.

Essenzen, die Du dort aus gibst, fehlen Dir im nächsten eigenen Zug bis zu Deiner nächsten Versorgungsphase!

[04] HERAUSFORDERUNGSLAISTE ANPASSEN

Erst nach beiden Spielerzügen einer Grundspiel-Runde!

- 01. **Verschieben:** Alle ausliegenden Herausforderungen 1 Feld nach rechts schieben.
- 02. **Entfernen:** Karten, die rechts über die Leiste hinausrücken, auf den Herausforderungs-Abwurfstapel legen.
- 03. **Ergänzen:** 1 neue Herausforderung ziehen und auf „Keine Wertung“ legen.

Ist der Herausforderungs-Zugstapel leer, mische seinen Abwurfstapel zum neuen Zugstapel. Für die 4-Spieler-Variante.

siehe DER GROSSE WIRBELSTURM

KAMPFUNFÄHIGKEIT & EINE STUFE AUFSTEIGEN

- **Auslöser:** Hat ein Champion Schaden ≥ seinem Trefferpunktswert erlitten, wird er sofort kampfunfähig.
- **Kampfunfähigkeit abhandeln:** Entferne alle Schadensmarker des Champions → drehe seine Karte auf Basisstufe zurück → stelle ihn auf das Tor seines Teams (Spawnpunkt der Teambank).
- **SP-Vergabe:** Macht ein Champion einen gegnerischen Champion kampfunfähig, erhält sein Team 1 SP. Macht einer Deiner Champions während seiner Aktivierung sich selbst oder einen Verbündeten kampfunfähig, erhält Dein Kontrahent 1 SP. Werden durch denselben Effekt je 1 Champion beider Teams gleichzeitig kampfunfähig, erhalten beide Teams je 1 SP.

- **Aufstieg – Zeitpunkt und Vorrang:** Der Champion, der durch seine Aktion oder Reaktion einen Gegner kampfunfähig macht, steigt – sofern möglich – sofort um 1 Stufe auf. Die Kampfunfähigkeit ist ein Unterbrechungseffekt: Handle sie einschließlich des Aufstiegs ab, bevor Du die laufende Aktion fortsetzt.

Diese Spezialregel hat Vorrang vor der Formulierung „nachdem die Aktion vollständig abgehandelt wurde“ (Anleitung S. 12).

- **Aufgestiegen-Seite:** Drehe die Championkarte auf Aufgestiegen und übertrage alle vorhandenen Schadensmarker. Ab sofort gelten die Werte und Effekte dieser Seite. Ein Champion kann höchstens 1 Stufe aufsteigen; ist er bereits aufgestiegen, bewirken weitere Aufstiege nichts. Wird er selbst kampfunfähig, verliert er die Aufstiegsstufe.
- **Kampfunfähigkeit durch Reaktion:** Verursacht ein Reaktionseffekt die Kampfunfähigkeit eines Gegners, steigt sofort der reagierende Champion auf: der eigene Champion, der als Ziel der Reaktionskarte gewählt wurde und von dem der Effekt ausgeht – nicht automatisch der Champion, dessen Karte gespielt wurde, oder das Ziel des Reaktionseffekts.

siehe [02.6]

Ausnahme – reflektierter Eigenschaden: Macht sich der angreifende Champion durch die Reaktion selbst kampfunfähig, gilt er selbst als Verursacher. Niemand steigt auf: weder der Angreifer durch seinen eigenen Tod noch der reagierende Champion.

- **Gleichzeitige Kampfunfähigkeit durch denselben Effekt – feste Reihenfolge:**

- 01. **Alle betroffenen Champions zuerst abhandeln:** Entferne ihren Schaden, setze ihre Karten auf Basisstufe zurück und stelle sie auf die jeweiligen Tore ihrer Teams.
- 02. **SP vergeben:** Je nach verursachter Kampfunfähigkeit gemäß SP-Vergabe oben.
- 03. **Danach Aufstieg prüfen:** Der Champion, der die auslösende Aktion ausgeführt hat, steigt für jeden durch diese Aktion kampfunfähig gemachten Champion jeweils um 1 Stufe auf – nur wenn er selbst nicht unter den Kampfunfähigen ist. Die Begrenzung auf höchstens 1 Aufstiegsstufe bleibt bestehen.

Gegenseitiges K. o.: Werden zwei Champions gegenseitig kampfunfähig, befinden sie sich nach Schritt 01 bereits auf ihren Toren. Beide verlieren ihre Aufstiegsstufe; keiner steigt auf.

Spielende bei Gleichstand: Erreichen durch die gleichzeitige Kampfunfähigkeit von je 1 Champion beider Teams beide Spieler mindestens 5 SP, gewinnt derjenige, der die auslösende Karte nicht gespielt hat.

- **Schutz auf dem Tor:** Dort kann ein Champion nicht durch Karteneffekte beeinflusst, für Aktionen oder Angriffe als Ziel gewählt werden oder selbst Champions in der Arena als Ziel auswählen.
- **Zurück in die Arena:** Aktiviere den kampfunfähigen Champion nur mit einer Aktion mit Bewegungswert. Gib den 1. Bewegungspunkt aus, um ihn auf ein Aufstellungsfeld

seines Teams zu bewegen. Verwende dann ggf. übrige Bewegung und Effekte der Aktion normal.

- **Fallen als Ursache:** Löst ein Karteneffekt eine Falle aus, gilt die Quelle des Karteneffekts als Quelle des Fallenschadens – auch für Kampfunfähigkeit, SP und Aufstieg.

FALLEN & VERDRÄNGUNG

- 01. **Auslösen:** Sobald ein Champion ein Feld mit verdeckter Falle betritt – freiwillig oder durch Schieben/Ziehen/sonstige Verdrängung.
- 02. **Abhandeln:** Der kontrollierende Spieler des betroffenen Champions deckt die Falle auf und wendet ihren Effekt auf diesen Champion an.
- 03. **Weiterbewegen:** Restliche Bewegung darf fortgesetzt werden, wenn der Falleneffekt dies erlaubt.
- 04. **Ersatzfalle:** Der betroffene Spieler zieht eine ungesehene Falle aus dem Vorrat und legt sie verdeckt auf ein leeres Fallenfeld. Sind alle Fallenfelder durch Champions/Fallen blockiert, darf die Falle neben einem Fallenfeld platziert werden, sofern dort weder Champion noch Statue das Feld blockieren. So bleiben stets 4 Fallen auf dem Plan.
- 05. **Vorrat auffüllen:** Erst danach die ausgelöste Falle verdeckt zurück in den Vorrat mischen.

- **Schadensfalle:** Aufgedruckte Anzahl direkten Schaden zufügen; Verteidigung ignorieren.
- **Betäuben-/Verwurzeln-Falle:** Entsprechendes Schlüsselwort sofort anwenden.
- **Verdrängungseffekte:** Furcht, Zwingen, Heranziehen und Wegstoßen. Wird eine Verdrängung aufgehoben, entfällt auch ihr etwaiger Schaden.
- **Verwurzeln und Verdrängung:** Verwurzeln verhindert die Bewegung, hebt den Verdrängungseffekt jedoch nicht auf. Deshalb verursachen Heranziehen/Wegstoßen bei blockierter Distanz ihren Restdistanz-Schaden; Furcht/Zwingen bewegen ebenfalls nicht, verursachen aber keinen solchen Schaden.

Die Auslösung einer Falle durch einen Karteneffekt wird dessen Quelle zugerechnet. Felder, auf denen Fallen platziert sind, gelten auch außerhalb der vorgedruckten Fallenfelder als Fallenfelder.

siehe KAMPFUNFÄHIGKEIT

SCHLÜSSELWÖRTER A-Z

- **Betäuben:** Sobald ein Champion Betäuben erleidet, wirf 1 Handkarte dieses Champions ab. Hast Du keine, zeige Deine Handkarten.
- **Blutend:** Ein Champion gilt als Blutend, sobald er mindestens 3 Schaden erlitten hat.
- **Furcht X:** Der betroffene Champion muss Sprinten X in einer geraden Feldreihe ausführen und sich dabei von der Quelle der Furcht entfernen. Wähle unter möglichen Richtungen diejenige, die ihn mit maximal möglicher Sprintstrecke am weitesten von der Quelle wegbringt.
- **Gift X:** Nur falls während „Handle den Angriffsschaden ab“ tatsächlich Angriffsschaden zugefügt wurde: Füge dem Ziel X zusätzlichen direkten Schaden zu.
- **Heilen X:** Entferne bis zu X Schadensmarker; ohne anderslautenden Effekt wird der aktivierende Champion

geheilt. Ein Champion ohne Schaden darf nicht geheilt werden.

- **Herabstoßen X:** Bewege Dich bis zu X Felder geradeaus in derselben Feldreihe; durch Gegner, Statuen und Fallen hindurch, ohne durchquerte Fallen auszulösen.

Endest Du auf einer Falle, wird sie ausgelöst.

- **Heranziehen X:** Ziehe das Ziel X Felder geradeaus in derselben Feldreihe zum auslösenden Champion hin. Versuche stets die volle Distanz. Stoppe vor einem Champion (egal welches Team), einer Statue oder dem Arenarand. Beim Überqueren/Betreten werden Fallen ausgelöst. Für jedes nicht zurückgelegte Feld erhält das Ziel 1 direkten Schaden.

Sind Ziel und auslösender Champion nicht in derselben Feldreihe, darf Heranziehen ignoriert werden.

- **Kampfunfähig:** Siehe KAMPFUNFÄHIGKEIT & EINE STUFE AUFSTEIGEN.
- **Kontrolle:** Du kontrollierst ein Gebiet, wenn dort mehr Deiner Champions als Champions des Kontrahenten stehen.

Gleichstand ergibt keine Kontrolle durch diese Regel.

- **Lebensraub:** Heile beim Schritt „Handle den Angriffsschaden ab“ den angreifenden Champion um die Höhe des Angriffsschadens.

Die allgemeinen Heilungsregeln gelten.

siehe Heilen X

- **Plane X:** Lege bis zu X Karten Deiner Hand oben auf Deinen Zugstapel.
- **Platzieren:** Entferne Champion/Spielelement vom bisherigen Standort und setze es an den vom Effekt bezeichneten Standort; gilt nicht als Bewegung.
- **Sprinten X:** Bewege Dich bis zu X Felder in einer geraden Linie derselben Feldreihe (übliche Bewegungsblockaden beachten, soweit nicht anders angegeben).
- **Springen X:** Bewege Dich bis zu X Felder, auch durch Gegner, Statuen und Fallen, ohne diese beim Durchqueren auszulösen.

Endest Du auf einer Falle, wird sie ausgelöst. Die normalen Endfeldbeschränkungen bleiben bestehen.

- **Verdoppeln:** Nach „Handle den Angriffsschaden ab“ desselben Angriffs dieselbe Menge Schaden nochmals zufügen.
- **Verwurzeln:** Verliere sofort alle verbliebenen Bewegungspunkte der aktuellen Aktion. Während dieses Zuges keine weitere Bewegung, kein Sprinten/Herabstoßen/Springen. Angreifen und Fähigkeiten einsetzen bleiben erlaubt; Platzieren ist erlaubt, obwohl Bewegen verboten ist.

Heranziehen/Wegstoßen gegen Verwurzelte: siehe FALLEN & VERDRÄNGUNG

- **Wegstoßen X:** Stoße das Ziel X Felder geradeaus in der-

selben Feldreihe vom auslösenden Champion weg. Versuche stets die volle Distanz. Stoppe vor Champion (egal welches Team), Statue oder Arenarand. Beim Überqueren/Betreten Fallen auslösen. Für jedes nicht zurückgelegte Feld erhält das Ziel 1 direkten Schaden.

Sind Ziel und auslösender Champion nicht in derselben Feldreihe, darf Wegstoßen ignoriert werden.

- **Ziehe X:** Kündige vor dem Ziehen eine Anzahl von 0 bis X Karten an und ziehe genau so viele.

Ist der Zugstapel leer, Abwurfstapel mischen.

- **Zwingen X:** Der Spieler, der die Karte mit Zwingen gespielt hat, darf das Ziel bis zu X Felder bewegen.

SPIELLENDE & WERTUNG

- **5 oder mehr SP** im Grundspiel: **sofortiger Sieg**. Herausforderungen liefern SP nur bei der **Punktephase** gemäß "[01]"; Kampfunfähigkeit kann während einer **Aktion/Reaktion** SP auslösen.
- **Sonderfall Gleichstand:** Werden durch dieselbe Karte gleichzeitig je 1 Champion beider Teams kampfunfähig und erreichen dadurch beide mindestens 5 SP, gewinnt der Spieler, der die Karte nicht gespielt hat.
- **4-Spieler-Variante:** 7 Team-SP.

Siehe folgenden Abschnitt

4-SPIELER-VARIANTE: DER GROSSE WIRBELSTURM

Mindestens 8 Champions erforderlich. Es gelten die Grundspielregeln mit folgenden Abweichungen (Anleitung S. 14–15).

- **Teams:** 2 Teams à 2 Spieler; jeder kontrolliert 2 eigene Champions. Teammitglieder gewinnen/verlieren gemeinsam.
- **Startteam/Zugfolge:** Bestimmt das Startteam zufällig. Dieses bestimmt, wer **Spieler 1** ist (Teammitglied = **Spieler 3**); das andere Team bestimmt **Spieler 2** (Teammitglied = **Spieler 4**). Runde: 1 → 2 → 3 → 4 → Herausforderungsleiste anpassen.
- **Aktivierungen/Verbündete:** Du aktivierst nur Deine eigenen Champions mit Deinen eigenen Essenzen. Effekte auf „Deine Champions“ / „Verbündete“ umfassen auch die Champions Deines Teammitglieds.
- **Reaktionen:** Während eines gegnerischen Zugs gelten die normalen Reaktionsvoraussetzungen; Du darfst Reaktionskarten auch zugunsten eines angegriffenen Champions Deines Teammitglieds spielen.
- **Hand:** Beginn mit 4 Handkarten, in Deiner Versorgungsphase 4 statt 5 neue Karten ziehen.
- **Herausforderungen:** Das Overlay verändert die Leiste. Bei "[04]" alle Karten 2 Felder nach rechts verschieben, über den Rand geschobene Karten abwerfen und 2 neue Herausforderungen auf die vorgesehenen „Keine Wertung“-Felder legen. In der Punktephase zählen die Champions beider Teammitglieder für die Erfüllung.
- **Startbelegung der Leiste (regelrelevant):** Es beginnen 3 Herausforderungen: 1 auf dem ganz linken „1 SP“-Feld, 1 auf dem rechten „Keine Wertung“-Feld und 1 auf dem

linken „Keine Wertung“-Feld.

Dies unterscheidet sich von der ersten Runde des 2-Spieler-Grundspiels.

- **Sieg:** Erstes Team mit insgesamt 7 SP gewinnt.
- **Aufbaurelevante Unterschiede:** Je Spieler 2 zusammen-gemischte Champion-Aktionsstapel als eigener Zugstapel und je 1 Essenz jeder Farbe. In Spielerreihenfolge platziert jeder 1 zufällig gezogene Falle verdeckt auf einem freien Fallenfeld (insgesamt 4). In Spielerreihenfolge zieht jeder 4 Handkarten, darf einmalig beliebig viele davon abwerfen und durch gleich viele neue ersetzen und mischt diese Abwürfe anschließend zurück in seinen Zugstapel. Die 2 eigenen Champions werden in Spielerreihenfolge auf unbesetzte Aufstellungsfelder des eigenen Teams gesetzt.

Siehe Aufbau S. 14

NORMALER DRAFT (4 SPIELER)

- **Champion-Pool:** Bildet einen gemeinsamen Pool einzigartiger Champions oder einen Pool mit Duplikaten. Derselbe Champion darf nicht zweimal im selben Team vorkommen.
- **Wahlreihenfolge:** Jeder Spieler wählt zunächst seinen ersten und anschließend seinen zweiten Champion. Die Reihenfolge bleibt unverändert:

01. **Spieler 2:** Wählt seinen ersten Champion.
02. **Spieler 1 (Startspieler):** Wählt seinen ersten Champion.
03. **Spieler 4:** Wählt seinen ersten Champion.
04. **Spieler 3:** Wählt seinen ersten Champion.
05. **Spieler 2:** Wählt seinen zweiten Champion.
06. **Spieler 1 (Startspieler):** Wählt seinen zweiten Champion.
07. **Spieler 4:** Wählt seinen zweiten Champion.
08. **Spieler 3:** Wählt seinen zweiten Champion.

- **Draft-Ende:** Jeder Spieler besitzt nun genau 2 Champions. Legt alle übrigen Champions zurück in die Spielschachtel.

Druckfehler in Anleitung S. 15, Schritt 7: „Der Startspieler wählt seinen zweiten Spieler aus“ muss „Der Startspieler wählt seinen zweiten Champion aus“ heißen. Die Wahlreihenfolge bleibt unverändert. Es kommt kein weiterer Spieler hinzu und es findet kein Teamwechsel statt.