

GOD OF WAR

DAS KARTENSPIEL



SPIELANLEITUNG



INHALTSVERZEICHNIS

HINTERGRUND	2
ÜBERBLICK	2
SPIELMATERIAL	3
VORBEREITUNG	4
DIE SCHAUPLÄTZE	6
ZIEL DES SPIELS	6
SPIELABLAUF	6
1) VORBEREITUNGSPHASE	6
2) AKTIVIERUNGSPHASE	6
HELDEN-AKTIVIERUNG	6
♦ BEWEGEN	7
♦ AKTIONSKARTEN AUSSPIELEN	7
» AKTIONSKARTEN/-SETS	7
» ANGREIFEN	8
♦ RAGE-FÄHIGKEIT EINSETZEN	8
♦ INTERAGIEREN	8
SCHAUPLATZ-AKTIVIERUNG	9
♦ GEGNER-ANGRIFFE UND ABWEHR	9
♦ BESIEGT WERDEN	9
3) ZUSÄTZLICHE SCHAUPLATZ-AKTIVIERUNG	10
4) AUFRÜSTUNGSPHASE	10
WEITERE SPIELKONZEPTE	11
SCHAUPLATZKARTEN UMDREHEN	11
FORTSCHRITTKARTEN	13
SPRENGKRISTALLE	13
SOLO-MODUS	13
HANDLIMIT	13
HELDEN	14
CREDITS	15
REGELZUSAMMENFASSUNG	16



Spiele sind ein so integraler Bestandteil der menschlichen Natur und Geschichte. Doch im Laufe der Zeit wird die schiere Bandbreite dessen, was Spiele für uns bedeuten können, oft wenig verstanden oder gar übersehen.

Videospiele öffneten meinen Horizont für wohl unendliche kreative Möglichkeiten. Mein unglaubliches Erstaunen, das ich empfand, als ich zum ersten Mal die leuchtenden digitalen Bits auf dem Bildschirm sah, die auf meine Eingaben reagierten, war wirklich wegweisend.

Für mich waren es jedoch Brettspiele, die mir ein Gefühl der Verbundenheit und Gemeinschaft in einer Zeit meines Lebens boten, in der ich mich von so vielem getrennt fühlte, was für andere normal und lustig war. Durch sie konnte ich Leute mit gleichen Interessen finden. Aber sie haben nicht nur diejenigen von uns zusammengebracht, deren Wochenenden nicht aus Sport und Partys bestanden. Sie waren auch der Nexus für die Schaffung großartiger Geschichten, an die wir uns unser ganzes Leben lang erinnern werden ... Geschichten von Helden, Monstern, Erfolgen, Teamwork, Liebe und Verlust.

Spiele haben mir nicht das Leben gerettet, aber sie zeigten mir den Weg in ein Leben, von dem ich nicht wusste, dass es existierte.

Cory Barlog

Creative Director, Santa Monica Studio

HINTERGRUND

Die mystischen Nornen, Seherinnen möglicher Zukünfte und Weberinnen des Schicksals, erkennen das bevorstehende Ragnarök. In der Hoffnung, einen Ausweg aus der kommenden Zerstörung zu finden, blicken sie in den Schicksalsbrunnen und seine zahlreichen zukünftigen Abfolgen von Ereignissen. Während dieser Visionen übernimmt jede Norne die Kontrolle über einen der Protagonisten, deren Schicksal mit Ragnarök verbunden ist, und steuert sein Handeln und seine Entscheidungen. Das Schicksal der Götter und der Sterblichen liegt in den Händen der Spieler, die mögliche Zukünfte erkunden und die Geheimnisse finden müssen, um das Ende allen Seins zu überleben.

ÜBERBLICK

In *God of War: Das Kartenspiel* übernehmen 1 bis 4 Spieler die Kontrolle der Helden, die unter der Führung der Nornen versuchen, Ragnarök aufzuhalten. Gemeinsam müssen sie mehrere einzigartige Quests bestehen, die durch Schauplatzkarten dargestellt werden, sich besonderen Ereignissen stellen und Gegner bekämpfen, um schließlich ihrer ultimativen Herausforderung gegenüberzutreten: dem Endgegner. Die Spieler gewinnen, wenn sie einen Weg finden, das Schicksal zu lenken und sogar Ragnarök zu überleben. Sollten sie jedoch verlieren, haben die Nornen keinen anderen Weg als den der Zerstörung gesehen.

SPIELMATERIAL



« 6 HELDENAUFSPELLER UND 6 STANDFÜSSE »



« 2 FREYA-MARKER »

« 6 BETÄUBT-MARKER »



« 1 GEGNER-WÜRFEL »



« 20 OMEGA-MARKER »



« 10 BESIEGT-MARKER »



« 5 RAGE-MARKER »

« 12 HANDLIMIT-MARKER »



« 1 STARTSPIELER-MARKER »



« 44 SCHADENSMARKER IN DEN WERTEN 1, 5, 10 »



« 92 SCHAUPLATZKARTEN FÜR 10 SCHAUPLÄTZE »



« 6 QUESTKARTEN »



« 4 ENDGEGNERKARTEN »



« 5 HELDENBÖGEN »

« 70 START-KARTEN 14 PRO HELD »



« 88 AUFRÜSTUNGS-KARTEN »



« 10 BETÄUBT-KARTEN »



« 10 VERGIFTET-KARTEN »



« 10 SPRENG-KRISTALL-KARTEN »

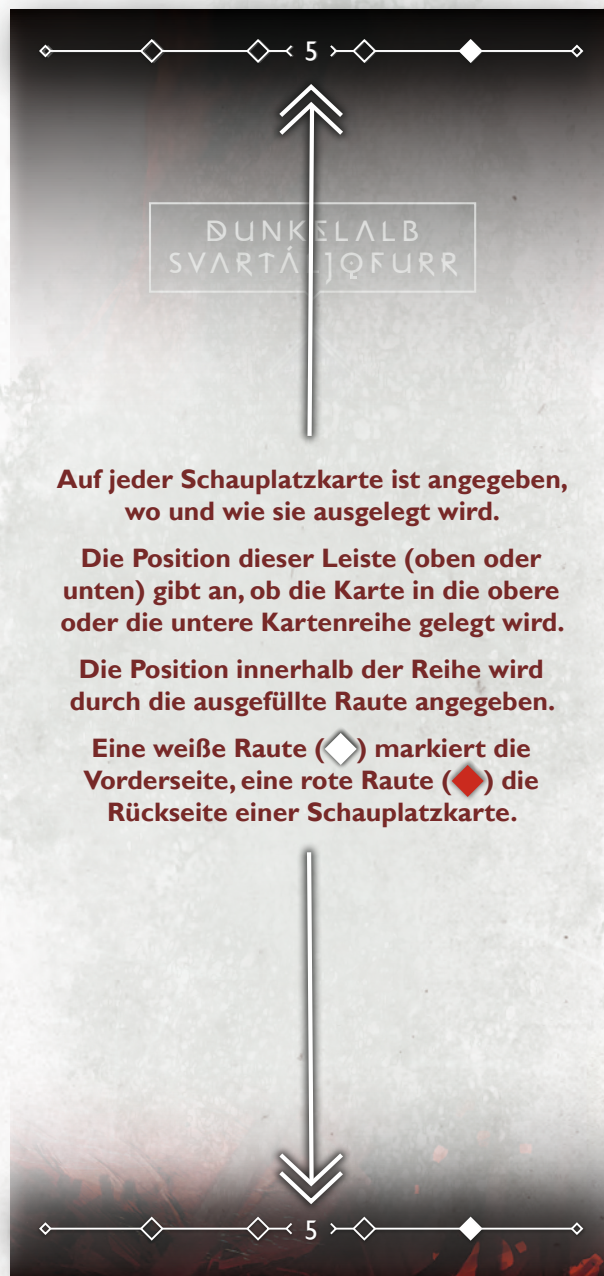


« 158 AKTIONSKARTEN »

VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt einen **Helden** und nimmt sich dessen Bogen, Start-Aktionskarten und Aufsteller. Steckt die Heldenaufsteller in die Standfüße. Legt dann die Bögen, Start-Aktionskarten und Aufsteller der nicht gewählten Helden zurück in die Spielschachtel.
HINWEIS: Die (rot umrandeten) Rückseiten der Heldenbögen von Kratos, Atreus und Mimir werden nur im Solo-Modus verwendet (siehe Seite 13).
2. Jeder Spieler mischt seine **Start-Aktionskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben seinem Heldenbogen bereit – dies ist sein Deck.
3. Jeder Spieler platziert einen **Rage-Marker** auf Feld 0 seiner Rage-Leiste im unteren Bereich seines Heldenbogens.
HINWEIS: Wer Freya spielt, nimmt sich zusätzlich die zwei Freya-Marker.
4. Mischt die **Questkarten**, zieht 3 von ihnen und legt sie (die Vorderseite zeigend) in einer umgekehrten Pyramide aus.
5. Nehmt alle **Schauplatzkarten**, die zur unteren Questkarte gehören (sie haben die gleiche Nummer), und legt sie wie folgt aus:
 - ◆ Erstellt die obere Kartenreihe, indem ihr die zugehörigen Schauplatzkarten so von links nach rechts aneinanderlegt, wie es die -Symbole auf den Karten angeben (siehe Abbildung rechts).
 - ◆ Erstellt die untere Kartenreihe auf die gleiche Art und Weise.
6. Mischt die **Endgegnerkarten**, zieht 3 von ihnen und legt sie in einer Reihe oberhalb der Quest-Pyramide aus. Legt alle übrigen Quest- und Endgegnerkarten zurück in die Spielschachtel.
7. Mischt die **Aufrüstungskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Schauplatzkarten bereit.
8. Bildet separate Stapel mit den **Betäubt-**, **Vergiftet-** und **Sprengkristall-Karten** und legt sie aufgedeckt bereit.
9. Sortiert die verschiedenen **Marker** (Schaden, Betäubt, Besiegt, Handlimit, Omega) und legt sie als Vorrat bereit.
10. Legt den **Gegnerwürfel** bereit.
11. Wer zuletzt eines der *God of War*-Videospiele gespielt hat, nimmt sich den **Startspielermarker** und stellt seinen Aufsteller vor eine beliebige Schauplatzkarte der unteren Reihe. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Allerdings dürfen höchstens 2 Aufsteller hintereinander vor jeder Karte stehen (mehr dazu auf Seite 7).
HINWEIS: Für die erste Partie empfehlen wir „Quest 1 – Die Springer“. Stellt euch einer nach dem anderen von links nach rechts vor die Schauplatzkarten.

Nun seid ihr bereit für euer Abenteuer!



Auf jeder Schauplatzkarte ist angegeben, wo und wie sie ausgelegt wird.

Die Position dieser Leiste (oben oder unten) gibt an, ob die Karte in die obere oder die untere Kartenreihe gelegt wird.

Die Position innerhalb der Reihe wird durch die ausgefüllte Raute angegeben.

Eine weiße Raute (◆) markiert die Vorderseite, eine rote Raute (◆) die Rückseite einer Schauplatzkarte.

<p>CHODOLIN'S NREZLYK</p> <p>Für Blut und Stahl können viele ein Leben geben, aber die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte. Die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte. Die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte.</p> <p>SONDERREGELN Jeder Teil von Hraetir gilt als separate Karte.</p> <p>SIEGREGUNG Brennt Hraetir Kopf, um den Kampf zu gewinnen.</p>	<p>CHODOLIN'S MAGNI UND MODI</p> <p>Magni und Modi, die Söhne des Thors, haben die Welt in zwei Hälften geteilt. Die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte. Die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte.</p> <p>SONDERREGELN Jeder Teil von Hraetir gilt als separate Karte.</p> <p>SIEGREGUNG Brennt Hraetir Kopf, um den Kampf zu gewinnen.</p>	<p>CHODOLIN'S BALDUR'S VERGEBUNG</p> <p>Nur Niemanns Entschlossenheit und die Profanzheit Baldurs Tod sind Kaputt gegangen. Baldur ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte. Die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte.</p> <p>SONDERREGELN Jeder Teil von Hraetir gilt als separate Karte.</p> <p>SIEGREGUNG Brennt Hraetir Kopf, um den Kampf zu gewinnen.</p>
---	--	--



<p>GRENDEL'S</p> <p>Ein Riese, der die Welt der Menschen zerstört hat. Er ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte. Die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte.</p> <p>SONDERREGELN Jeder Teil von Hraetir gilt als separate Karte.</p> <p>SIEGREGUNG Brennt Hraetir Kopf, um den Kampf zu gewinnen.</p>	<p>DIE SPRINGER</p> <p>Männer aus einem Land, die die Welt von Menschen und Asen durchkreuzen. Die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte. Die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte.</p> <p>SONDERREGELN Jeder Teil von Hraetir gilt als separate Karte.</p> <p>SIEGREGUNG Brennt Hraetir Kopf, um den Kampf zu gewinnen.</p>
---	--

ALFHHEIM

Ein von anderen König geliebtes Reich, unterworfen in einem großen Kampf um die Liebe von Alfhheim. Die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte. Die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte.

SONDERREGELN
Jeder Teil von Hraetir gilt als separate Karte.

SIEGREGUNG
Brennt Hraetir Kopf, um den Kampf zu gewinnen.

<p>3 1 1</p> <p>3 1 1</p> <p>3 1 1</p> <p>50</p>	<p>3 1 1</p> <p>3 1 1</p> <p>3 1 1</p> <p>60</p>
--	--

BROK und SINDRI

In dieser Achten-Achtung, darf die Karte und die Karte je ein Teil bewegen. Wenn man ein Teil bewegt, ist es ein Teil, das man nicht verlassen möchte. Die Hölle ist ein Ort, den man nicht verlassen möchte.

WAFFENKUNST

Verwendet 3 Karten, um die Karte zu verbrennen.

AUFERSTEHEN

Verwendet 3 Karten, um die Karte zu verbrennen.

<p>BETAUBT</p> <p>Legt diese Karte ab, sobald du sie ziehst. (Du ziehst dafür keine neue Karte.)</p>	<p>VERGIFTET</p> <p>Erhöht 1 Schaden und legt diese Karte ab, sobald du sie ziehst. Ziehst dafür eine neue Karte. (Du ziehst dafür keine neue Karte.)</p>
---	--

SPRENGKRISTALL

Du darfst diese Karte ablegen, um eine neue Karte zu ziehen.

10 11

FREYA

ALTE MAGIE

Die Karten sind die Karten der Freya-Magie. Die Karten sind die Karten der Freya-Magie. Die Karten sind die Karten der Freya-Magie.

9

KRATOS

10

SPARTAS RAGE

3 auf deinen nächsten Angriff und heile dich um 3 Schaden.



ATREUS

7

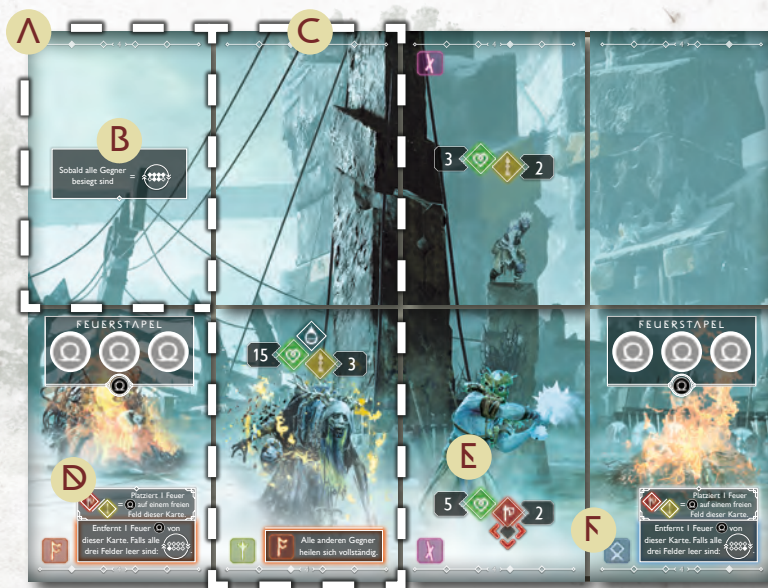
DONNERBLITZE

Füge bis zu 2 Gegnern jeweils 2 Schaden zu (der nicht abgewehrt werden kann).



9

DIE SCHAUPLÄTZE



- A. Schauplatzkarte
- B. Umdreh-Bedingung
- C. Spalte
- D. Interaktionspunkt
- E. Gegner mit Werten
- F. Rune

Die Schauplätze stellen die Orte und Situationen dar, denen sich die Helden im Verlauf des Spiels stellen. Sie bieten verschiedenste Herausforderungen, Gegner und Hindernisse. Durch die Handlungen der Helden werden einige Karten umgedreht, wodurch sich ein Schauplatz verändert und neue Ereignisse eintreten können.

Jeder Schauplatz hat eine obere und eine untere Kartenreihe. Die zwei über- bzw. untereinander liegenden Karten werden Spalte genannt. Einfach ausgedrückt: Reihe = oben/unten, Spalte = links/rechts.

ZIEL DES SPIELS

God of War: Das Kartenspiel ist kooperativ: Alle Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam als Gruppe. Um zu gewinnen, müssen die Spieler zwei Quests abschließen und schließlich den Endgegner besiegen. Das Spiel endet mit einer Niederlage, falls alle Helden zur gleichen Zeit besiegt sind oder eine (bei manchen Quests vorhandene) Bedingung erfüllt ist.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden vier Phasen:

1. Vorbereitung
2. Aktivierung
 - ◆ Helden-Aktivierung
 - ◆ Schauplatz-Aktivierung
3. Zusätzliche Schauplatz-Aktivierung
4. Aufrüstung

1. VORBEREITUNGSPHASE

Jeder Spieler zieht Karten in Höhe seines aktuellen Handlimits von seinem Deck. Zu Beginn beträgt das Handlimit jedes Spielers 7. Sobald man eine Karte ziehen muss, das eigene Deck jedoch aufgebraucht ist, mischt man seinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und fährt mit dem Ziehen fort. Es gibt diverse Effekte im Spiel, die das Handlimit verändern (siehe S. 13).

2. AKTIVIERUNGSPHASE

Das ist die Hauptphase des Spiels, in der die Spieler mit ihren Helden Gegner angreifen und mit dem Schauplatz interagieren, um die Quest-Ziele zu erreichen. Die Gegner werden ebenfalls aktiviert und versuchen die Helden aufzuhalten.

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler die gesamte Aktivierungsphase aus, die sich in zwei Schritte gliedert:

- ◆ Helden-Aktivierung
- ◆ Schauplatz-Aktivierung

HELDEN-AKTIVIERUNG

Der aktive Held darf Folgendes in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- ◆ Bewegen (nur ein Mal pro Aktivierung)
- ◆ Aktionskarten ausspielen
- ◆ Rage-Fähigkeit einsetzen
- ◆ Interagieren

BEWEGEN

Ein Held kann sich zu einer beliebigen Spalte mit einem freien Platz bewegen. Jede Spalte hat 2 Plätze, die von Helden besetzt werden können: einen vorderen Platz (direkt an der Schauplatzkarte) und einen hinteren Platz. Wenn sich ein Held zu einer Spalte bewegt, in der sich bereits ein Verbündeter (= ein anderer Held) befindet, kann er sich auf den vorderen oder hinteren Platz stellen. Der vordere Held ist immer das Ziel von Angriffen oder Effekten, die diese Spalte betreffen (siehe S. 9). Befindet sich in einer Spalte nur 1 Held, ist er automatisch auf dem vorderen Platz.

WICHTIG: Mimir nimmt keinen eigenen Platz ein und zählt daher nicht gegen das Limit von 2 Helden pro Spalte (siehe S. 14).

Ein Held kann sich vor, nach oder während des Ausspiels von Aktionskarten bewegen, aber **nur ein Mal pro Aktivierung**.

Statt sich zu einer anderen Spalte zu bewegen, kann ein Held seine Position mit dem anderen Helden in seiner Spalte tauschen. Dies gilt als seine Bewegung.



BEISPIEL: Kratos möchte sich zu der Spalte direkt rechts von ihm bewegen. Da sich Freya und Brok bereits dort befinden, ist jedoch kein Platz mehr. Daher beschließt er, sich zur ganz rechten Spalte zu bewegen. Er versetzt seinen Aufsteller und, nachdem er sich mit Atreus abgesprochen hat, nimmt er den vorderen Platz ein. Da Sindri nun der einzige Held in der linken Spalte ist, befindet er sich ebenfalls vorne.

AKTIONSKARTEN AUSSPIELEN

Während seiner Helden-Aktivierung kann ein Spieler beliebig viele Aktionskarten und -sets ausspielen. Ausgespielte Karten/Sets werden stets auf den eigenen Ablagestapel abgelegt. Die Spieler dürfen frei über ihre Handkarten sprechen und sich abstimmen.

AKTIONSKARTEN UND -SETS



Es gibt 5 Arten von Aktionskarten: Nahkampf (rot), Fernkampf (gelb), Abwehr (blau), Spezial (lila) und Zahl (schwarz). Manche Karten bieten eine Kombination von zwei Arten (z.B. Nahkampf + Zahl), während andere eine Auswahl verschiedener Optionen (z.B. Nahkampf oder Fernkampf) anbieten, von denen man beim Ausspielen eine auswählen muss.

Spezial-Aktionskarten (lila) dürfen **jederzeit** ausgespielt werden, auch außerhalb der eigenen Aktivierung. **♦**- und **♣**-lösen einen Angriff während der eigenen Aktivierung aus. **♠**-Karten können während einer Schauplatz-Aktivierung ausgespielt werden, um Schaden (durch Angriffe/Effekte) abzuwehren.

Für eine **♦**-, **♣**- oder **♠**-Aktion werden neben dem Symbol eine oder mehrere Zahlen benötigt. Die Zahl kann entweder direkt auf der Karte mit dem Symbol vorhanden sein (A) oder in einer Kombination mit Zahl-Karten, einem Aktionsset (B/C). Die Stärke der Aktion entspricht der Summe der ausgespielten Zahlen. Daher gilt, dass **♦**-, **♣**- und **♠**-Karten nicht alleine ausgespielt werden können (D), außer es ist ebenfalls eine Zahl abgebildet (A).





ANGREIFEN

Um einen Gegner anzugreifen, muss sich ein Held in der gleichen Spalte wie der Gegner befinden. Mit einem Nahkampf-Angriff  können nur Gegner in der unteren Reihe anvisiert werden. Mit einem Fernkampf-Angriff  kann ein Gegner in der unteren oder der oberen Reihe anvisiert werden (aber dennoch nur in der eigenen Spalte).











Nachdem ein Spieler Aktionskarten für einen Angriff ausgespielt hat, wirft er den Gegnerwürfel. Dieser legt die Abwehr des Gegners fest. Der Gegner erleidet Schaden in Höhe der Angriffsstärke abzüglich des Würfelerggebnisses.

Es werden entsprechend viele Schadensmarker auf die Schauplatzkarte mit dem Gegner gelegt. Dieser Schaden ist dauerhaft und kumulativ: Falls der Gegner bereits Schaden erlitten hat, wird der weitere Schaden hinzugefügt und verbleibt auf dem Gegner, bis er besiegt ist (oder ein Speleffekt den Schaden entfernt).

Sobald ein Gegner mindestens so viel Schaden erlitten hat, wie es seiner Gesundheit  entspricht, ist er besiegt. Seine Gesundheit ist auf der zugehörigen Schauplatzkarte angegeben. Falls auf der Karte mit dem Gegner dieses Symbol  angegeben ist, wird sie umgedreht (siehe S. 11). Andernfalls wird ein Besiegt-Marker auf dem Gegner platziert, um anzuzeigen, dass er nicht mehr aktiviert wird. Oftmals ist es für eine Quest notwendig, Gegner zu besiegen (siehe *Quests abschließen* auf S. 12).



BEISPIEL: Kratos spielt  zusammen mit  +3 aus, um einen Gegner in seiner Spalte anzugreifen. Da es ein Fernkampf-Angriff ist, kann er zwischen dem Gegner in der unteren und dem in der oberen Reihe wählen. Er entscheidet sich für den oberen und wirft den Gegnerwürfel. Das Ergebnis ist , sodass 1 Schadensmarker auf dem Gegner platziert wird. Da Kratos noch Aktionskarten auf der Hand hat, greift er erneut an, dieses Mal mit  +1,  +1 und  +2, wobei er von der ersten Karte „ +1“ auswählt, um den gleichen Gegner angreifen zu können. Die Stärke beträgt 3 und da der Gegnerwürfel nur  zeigt, werden 3 weitere Schadensmarker auf dem Gegner platziert.


RÜSTUNG




Einige Gegner sind durch Rüstung geschützt und können daher keinen Schaden erleiden, bis die Rüstung zerstört worden ist. Dafür muss ein Held einen einzelnen Angriff ausführen, dessen Stärke mindestens so hoch ist wie der Rüstungswert. Bei Angriffen gegen Rüstung wird der Gegnerwürfel **nicht** geworfen. Sobald die Rüstung eines Gegners zerstört worden ist, wird ein Omega-Marker darauf platziert, um anzuzeigen, dass dieser Gegner bei weiteren Angriffen Schaden erleiden kann.

WICHTIG: Hat ein Gegner mehr als eine Rüstung angegeben, muss immer zunächst die mit dem höchsten Wert zerstört werden.

RAGE-FÄHIGKEIT EINSETZEN

Jeder Held verfügt über eine einzigartige Rage-Fähigkeit, mit der er besondere Taten vollbringen kann. Jeder Angriff, den ein Held ausführt, erhöht seine Rage um 1 (egal ob der Angriff Schaden verursacht hat oder nicht). Manche Spezialkarten erhöhen ebenfalls die Rage eines Helden, sobald sie ausgespielt werden (erkennbar am -Symbol).

Jeder Held hält seine Rage mit einem Rage-Marker () auf seinem Heldenbogen fest. Falls sich der Marker auf dem letzten Feld befindet, kann die Rage-Fähigkeit zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Aktivierung dieses Helden eingesetzt werden. Danach wird der Rage-Marker auf Feld 0 zurückgesetzt (siehe S. 14).

BEISPIEL: Durch die letzten zwei Angriffe während Kratos' Aktivierung hat sich seine Rage von 3 auf 5 erhöht, sodass seine Fähigkeit „Spartas Rage“ nun einsatzbereit ist. Er setzt sie sofort ein, wodurch sich die Stärke seines nächsten Angriffs erhöht und er sich sofort um 3 Schaden heilt. Dann wird Kratos' Rage-Marker auf Feld 0 zurückgesetzt.



INTERAGIEREN



Einige Schauplatzkarten haben sogenannte Interaktionspunkte, die durch **weiß umrahmte** Kästen dargestellt sind. Helden können durch sie mit dem Schauplatz interagieren, um ihre Quest abzuschließen,

Gegner zu besiegen, Angriffsbonusse zu erhalten usw. Jeder Interaktionspunkt hat eigene Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen. Sind sie erfüllt, kann ein Held, der sich in der entsprechenden Spalte befindet, während seiner Aktivierung die aufgeführten Karten ablegen, um den angegebenen Effekt auszulösen. Dadurch erhöht sich seine Rage nicht.

BEISPIEL: Freya beschließt, mit dem Interaktionspunkt in ihrer Spalte zu interagieren. Da der Oger nur noch 18 Gesundheit hat, ist die aufgeführte Bedingung erfüllt. Freya legt eine - und eine -Aktionskarte ab und löst den angegebenen Effekt aus, wodurch zwei der Schauplatzkarten umgedreht werden.



SCHAUPLATZ-AKTIVIERUNG



Nachdem die Helden-Aktivierung abgeschlossen ist, zieht der aktive Spieler die oberste Karte vom Aufrüstungsstapel, um den Schauplatz zu aktivieren. Die gezogene Karte wird aufgedeckt ausgelegt, da sie in der folgenden Aufrüstungsphase von den Spielern genommen werden kann, um ihre Decks zu verbessern.

Dann werden alle Schauplatzkarten von links nach rechts überprüft, zunächst die in der oberen Kartenreihe, dann die in der unteren. Jede Schauplatzkarte, auf der die Rune der aufgedeckten Karte abgebildet ist, wird aktiviert.



BEISPIEL: Freya hat soeben ihre Helden-Aktivierung beendet, sodass es mit der Schauplatz-Aktivierung weitergeht. Sie deckt die oberste Karte vom Aufrüstungsstapel auf: Sie zeigt die -Rune. Es gibt zwei Schauplatzkarten, auf der diese Rune abgebildet ist, die beiden Karten in der ganz linken Spalte. Dadurch werden beide Gegner aktiviert, zuerst der obere, dann der untere.

Die Aktivierung einer Schauplatzkarte kann verschiedene Effekte auslösen: Gegner greifen an, Sonderregeln treten in Kraft, der Schauplatz verändert sich usw. Durch eine Rune wird entweder der auf der Schauplatzkarte abgebildete Gegner oder der farblich passende Aktivierungskasten aktiviert. Sobald ein Gegner aktiviert wird, greift er an. Befindet sich die aktivierte Rune jedoch innerhalb eines Aktivierungskastens, wird nur der Kasten, **nicht** jedoch der Gegner aktiviert (außer es ist etwas anderes angegeben).

GEGNER-ANGRIFFE UND ABWEHR

Die Werte eines Gegners geben an, wie sein Angriff abzuhandeln ist:

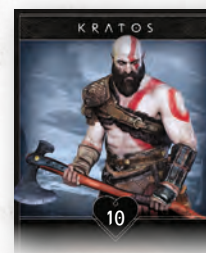


- A. Art des Angriffs: **Nahkampf**
- B. Ziel(e): Neben der eigenen Spalte können auch die Spalten links und/oder rechts von einem Nahkampf-Angriff betroffen sein, was die roten Pfeile angeben.
- C. Stärke des Angriffs
- D. Art des Angriffs: **Fernkampf**
- E. Fernkampf-Angriffe betreffen stets die am weitesten entfernte Spalte. Bei Gleichstand entscheiden die Spieler.
- F. Gegnereigenschaft (siehe S. 10)

ERINNERUNG: *Befinden sich mehrere Helden in einer Spalte, die von einem Angriff betroffen ist, wird nur der vordere das Ziel dieses Angriffs.*

Immer wenn ein Held angegriffen wird oder durch andere Effekte Schaden erleidet, kann er Abwehrkarten ausspielen (einzeln oder als Set), um sich zu verteidigen. Der Held erleidet Schaden in Höhe der Angriffsstärke abzüglich seiner ausgespielten Abwehr. Er legt entsprechend viele Schadensmarker auf seinen Heldenbogen.

Manche Angriffe haben einen zusätzlichen Schadenseffekt (der in einem farblich passenden Aktivierungskasten angegeben ist). Falls der Held den gesamten Angriff abwehrt und daher keinen Schaden erleidet, wird dieser zusätzliche Effekt **nicht** ausgeführt.



BESIEGT WERDEN

Sobald ein Held so viel Schaden erlitten hat, wie es seiner Gesundheit entspricht, ist er besiegt. Sein Aufsteller wird auf den Heldenbogen gelegt, um das anzuzeigen. Für den Rest des aktuellen Schauplatzes spielt dieser Held nicht mehr mit. Für besiegte Helden gilt:

- ◆ Sie nehmen keinen Platz in einer Spalte ein.
- ◆ Ihre Helden-Aktivierung wird übersprungen.

Die Schauplatz-Aktivierung wird jedoch auch für besiegte Helden ausgeführt (Aufrüstungskarte ziehen und die abgebildete Rune aktivieren).

WICHTIG: *Sobald alle teilnehmenden Helden besiegt sind, endet die Partie mit einer Niederlage!*



BEISPIEL: Durch die gezogene Aufrüstungskarte mit der **X**-Rune werden die beiden Karten in der ganz linken Spalte aktiviert. Der obere Gegner führt einen Fernkampf-Angriff mit Stärke 1 gegen Kratos aus, den Helden, der in der am weitesten entfernten Spalte vorne steht. Kratos spielt **+1** aus, wodurch er den gesamten Schaden abwehrt. Der untere Gegner greift mit seinem Nahkampf der Stärke 2 sowohl Sindri, den einzigen Helden in dessen Spalte, als auch Freya, die Heldin in der Spalte rechts, an. Freya wehrt den gesamten Schaden mit **+1** ab. Da Sindri keine **+1**-Karte auf der Hand hat, erleidet er die vollen 2 Schaden, genug, um ihn zu besiegen. Sein Aufsteller wird auf den Heldenbogen gelegt. Sindri wird an diesem Schauplatz nicht mehr eingreifen können, wird aber beim nächsten Schauplatz zur Gruppe zurückkehren. Allerdings wird trotzdem jedes Mal die Schauplatz-Aktivierung ausgeführt, wenn Sindri an der Reihe ist.

BETÄUBT UND VERGIFTET

Einige Effekte erlauben es den Helden, Gegner zu betäuben. Ein solcher Angriff muss keinen Schaden verursachen, um den Gegner zu betäuben (aber er muss dennoch aus **1** / **1** und **1** bestehen).

Um das anzuzeigen, wird ein Betäubt-Marker auf dem Gegner platziert. Wenn ein betäubter Gegner aktiviert werden würde, wird stattdessen der Betäubt-Marker abgelegt (und der Gegner nicht aktiviert).

Verursacht ein Gegner-Angriff mit dem **1**-Symbol mindestens 1 Schaden bei einem Helden, muss der Spieler eine Betäubt-Karte oben auf sein Deck legen. Sobald ein Spieler eine Betäubt-Karte von seinem Deck zieht, muss er sie wirkungslos ablegen, ohne eine Ersatzkarte zu ziehen.

Verursacht ein Gegner-Angriff mit dem **1**-Symbol mindestens 1 Schaden bei einem Helden, muss der Spieler eine Vergiftet-Karte oben auf sein Deck legen. Sobald ein Spieler eine Vergiftet-Karte von seinem Deck zieht, muss er sie wirkungslos ablegen und erleidet 1 Schaden (nicht abwehrbar). Dann zieht er eine Ersatzkarte.

HINWEIS: Wenn ein Spieler mit Brok und Sindri spielt, entscheidet er, welcher Held den Schaden erleidet.

Betäubt- und Vergiftet-Karten werden erst aus den Decks entfernt, wenn eine Quest abgeschlossen wird. Alternativ kann ein Spieler eine solche Karte in der Aufrüstungsphase aus seinem Deck entfernen.

WICHTIG: Wenn ein Gegner angreift, wird der Held nur dann betäubt oder vergiftet, falls der Angriff Schaden verursacht.

3. ZUSÄTZLICHE SCHAUPLATZ-AKTIVIERUNG

Nach der Aktivierungsphase jedes Spielers wird eine zusätzliche Schauplatz-Aktivierung ausgeführt. Es wird wie üblich die oberste Karte vom Aufrüstungsstapel aufgedeckt und die abgebildete Rune aktiviert.

4. AUFRÜSTUNGSPHASE

Nach der zusätzlichen Schauplatz-Aktivierung findet die Aufrüstungsphase statt. Zunächst legen alle Spieler ihre noch übrigen Handkarten ab.

Dann muss jeder Spieler, beginnend beim Startspieler und dann reihum,

- ◆ entweder 1 ausliegende Aufrüstungskarte nehmen und oben auf sein Deck legen
- ◆ oder 1 Karte aus seinem Ablagestapel wählen und aus dem Spiel entfernen.

WICHTIG: Auch besiegte Helden führen diesen Schritt aus und nehmen eine Karte oder entfernen eine aus ihrem Ablagestapel.

Die Spieler können sich beliebig absprechen, wer welche Karte nimmt. Sollten sie sich nicht einigen können, entscheidet der Startspieler.

Auf diese Weise können auch Statuskarten (Betäubt, Vergiftet) oder Sprengkristalle (siehe S. 13) entfernt werden. Diese Karten werden zurück auf ihren jeweiligen Stapel gelegt. Aus dem Spiel entfernte Aktionskarten werden hingegen zurück in die Spielschachtel gelegt.

Alle nicht von den Spielern genommenen Aufrüstungskarten werden verdeckt unter den Aufrüstungsstapel zurückgelegt.

WICHTIG: Sobald ein Spieler eine Aufrüstungskarte genommen hat, hat die auf ihr abgebildete Rune keinerlei Auswirkung mehr. Sie wird also nicht aktiviert, wenn der Spieler eine solche Karte ausspielt.

Abschließend wird der Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben und eine weitere Runde gespielt.



BEISPIEL: Nachdem jeder Held aktiviert und die zusätzliche Schauplatz-Aktivierung durchgeführt worden ist, findet die Aufrüstungsphase statt. Es liegen 5 Aufrüstungskarten aus, zwischen denen die Spieler wählen können. Nachdem sie sich abgesprochen haben, nimmt Freya die Spezialkarte, Atreus die Fernkampf-Angriffskarte und Kratos die „+4“-Karte. Jeder Spieler legt seine neue Karte oben auf sein Deck. Brok und Sindri beschließen, lieber eine Karte aus ihrem Ablagestapel zu entfernen, die zurück in die Spielschachtel gelegt wird. Die 2 noch ausliegenden Karten werden verdeckt unter den Aufrüstungsstapel gelegt. Der Startspielermarker wandert von Atreus zu Brok und Sindri, dann beginnt eine neue Runde.

WEITERE SPIELKONZEPTE

SCHAUPLATZKARTEN UMDREHEN

Dieses Symbol gibt auf einigen Schauplatzkarten an, wann sie umgedreht werden. Sobald diese „Umdreh-Bedingung“ einer Schauplatzkarte erfüllt ist, wird sie umgedreht (verbleibt aber an ihrer Position innerhalb ihrer Reihe).

Sollten auf einer Karte Schadensmarker liegen, werden diese nach dem Umdrehen zurück auf die Karte gelegt. Jegliche anderen Marker (wie Besiegt-Marker) werden hingegen in den Vorrat zurückgelegt.

Es gibt folgende Bedingungen, wann eine Schauplatzkarte umgedreht wird.



Wird umgedreht, sobald der Gegner auf dieser Karte besiegt worden ist.



Wird umgedreht, sobald der Gegner auf dieser Karte seinen Angriff ausgeführt hat.



Wird umgedreht, sobald die Rüstung des Gegners auf dieser Karte zerstört worden ist.

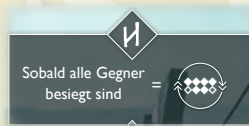


Wird umgedreht, sobald diese Rune während einer Schauplatz-Aktivierung (durch eine aufgedeckte Aufrüstungskarte) aktiviert wird.



Bei einem solchen Symbol ist die konkrete Bedingung im Kartentext angegeben. Die beiden -Zeilen stehen für die obere und untere Kartenreihe. Die weißen und roten Rauten geben an, welche Karten umgedreht werden, während leere Rauten die Karten markieren, die so bleiben, wie sie sind. Rote Rauten stehen für die Rückseite von Schauplatzkarten.

SCHAUPLATZ-ELEMENTE



Diese Anweisungskästen enthalten Sonderregeln, die den Schauplatz betreffen. Manchmal zeigen sie ein Symbol, das auf einen Gegner verweist.



In diese Bereiche können Omega-Marker gelegt werden, die man an einem Schauplatz erhält.



Wenn eine Schauplatzkarte auf ihre Rückseite gedreht wird, auf der sich ein Belohnungskasten befindet, führt der Held, durch den die Karte umgedreht wurde, den enthaltenen Text aus.



Sobald alle Gegner
besiegt sind =



BEISPIEL: In Quest 4 (Helheim) waren die Helden in der Lage, alle Gegner am Schauplatz zu besiegen, wodurch die Bedingung auf der Karte oben links erfüllt worden ist: Alle Karten in der oberen Reihe sowie die zwei mittleren in der unteren Reihe werden umgedreht, wodurch zwei neue Gegner den Schauplatz betreten (1 und 2).

QUESTS ABSCHLIESSEN

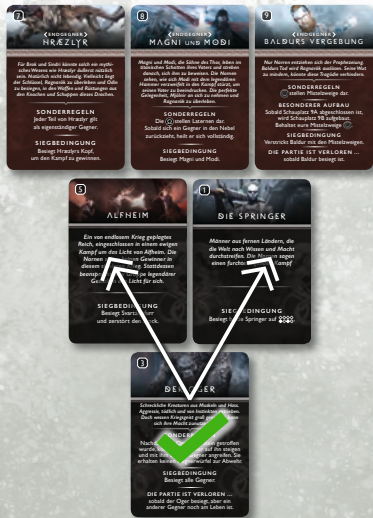


Um die aktive Quest abzuschließen, müssen die Spieler die Siegbedingung erfüllen, die auf der Questkarte angegeben ist.

Sobald die Siegbedingung der aktuellen Quest erfüllt worden ist, werden alle Schauplatzkarten im Spiel sowie alle Schadensmarker von den Helden abgelegt (auch von besiegten Helden, sie kehren für die nächste Quest ins Spiel zurück). Dann entfernt jeder Spieler alle Betäubt-, Vergiftet- und Sprengkristall-Karten aus seinem Deck und mischt es.

Nachdem die Spieler die erste Quest abgeschlossen haben, müssen sie gemeinsam die nächste Quest aus den beiden oberen der Quest-Pyramide auswählen. Sobald sie die zweite Quest ausgewählt haben, wird der Schauplatz der gleichen Nummer mittels der zugehörigen Schauplatzkarten aufgebaut. Auf der Questkarte sind die Sonderregeln und Ende-Bedingungen aufgeführt. Dann wird die nicht gewählte Questkarte auf ihre Rückseite gedreht. Dadurch tritt ein Nachteil für die zweite Quest in Kraft. Falls ein dauerhafter Effekt angegeben ist (wie das Entfernen einer Karte aus dem Aufrüstungsstapel), gilt dieser bis zum Ende der Partie.


Sobald die Spieler die zweite Quest abgeschlossen haben, müssen sie einen der drei ausliegenden Endgegner für den finalen Kampf auswählen. Der neue Schauplatz wird wie üblich aufgebaut. Die beiden nicht gewählten Endgegnerkarten werden auf ihre Rückseite gedreht, beide Nachteile gelten für den Endkampf. Wenn die Spieler es schaffen, den Endgegner zu besiegen, haben sie die Partie gewonnen!




BEISPIEL: Die Spieler haben ihre erste Quest erfolgreich abgeschlossen und stehen nun vor der Wahl. Sie können entweder nach Alfheim gehen oder sich den Springern stellen. Nach einer kurzen Diskussion entschließen sie sich für die Springer. Sie nehmen alle Schauplatzkarten mit der Nummer 1 und prüfen, ob die Questkarte Sonderregeln oder besondere Ende-Bedingungen enthält. Dann bauen sie den Schauplatz auf. Schließlich drehen sie die nicht gewählte Questkarte auf ihre Rückseite. Der Nachteil besagt, dass jeder Spieler 1 Vergiftet-Karte in sein Deck mischen muss.

FORTSCHRITTSKARTEN



Einige Schauplatzkarten sind mit diesem Symbol  markiert. Das Symbol verweist auf einen Gegner, dessen Schadensmarker der Übersicht halber auf dieser Karte gesammelt werden können.

SPRENGKRISTALLE

Sprengkristalle sind eine Art von Ressourcen. Die Spieler können sie an den Schauplätzen auf verschiedene Arten erhalten. Sie werden im Kampf gegen bestimmte Gegner oder für besondere Quest-Ziele benötigt. Immer wenn ein Held eine -Karte erhält, nimmt er sie vom entsprechenden Stapel und legt sie oben auf sein Deck. Diese Sprengkristall-Karten werden erst am Ende einer Quest aus den Spieler-Decks entfernt oder freiwillig während der Aufrüstungsphase (siehe S. 10).

SOLO-MODUS

Im Solo-Modus trittst du alleine gegen das Spiel an. Es gelten die gleichen Regeln wie in einer Mehrspieler-Partie mit den folgenden Ausnahmen.

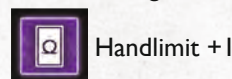
Du musst Kratos als Helden wählen und spielst nur mit seinem Aufsteller und nur mit einem einzigen Deck. Atreus und Mimir stehen dir jedoch mit ihren Fähigkeiten als Begleiter zur Seite. Die Heldenbögen von Kratos, Atreus und Mimir zeigen auf ihrer (rot umrandeten) Rückseite eine Version für den Solo-Modus, die du zwingend benutzen musst.

Atreus und Mimir haben jeweils zwei einzigartige Fähigkeiten, jede mit zwei Effekten. Sobald du eine Fähigkeit verwendest, musst du dich für einen Effekt entscheiden. Platziere dann einen Omega-Marker auf dieser Fähigkeit (nicht den Effekt). Grundsätzlich kann jede Fähigkeit nur ein Mal pro Quest verwendet werden, allerdings kannst du sie mit Kratos' Rage-Fähigkeit wieder bereitmachen.

Da du mit nur einem Aufsteller/Held spielst, führst du auch nur ein Mal die Aktivierungsphase aus (mit einer Helden- und einer Schauplatz-Aktivierung). Wie üblich findet nach der Aktivierungsphase die zusätzliche Schauplatz-Aktivierung statt. So hast du in der Aufrüstungsphase jeder Runde die Auswahl zwischen zwei Aufrüstungskarten.

HANDLIMIT

Jeder Spieler beginnt eine Partie mit einem Handlimit von 7. Im weiteren Verlauf kann sich dieses Handlimit durch verschiedene Spieleffekte erhöhen oder verringern. Die Veränderung des Handlimits wird mit doppelseitigen Handlimit-Markern festgehalten:



Diese Marker werden am Ende einer Quest **nicht** abgelegt.

HELDEN

KRATOS



Kratos' Fähigkeit *Spartas Rage* verstärkt seinen nächsten Angriff und heilt ihn sofort, unabhängig davon, ob sein nächster Angriff Schaden verursacht. Die Verstärkung durch *Spartas Rage* kann auch für einen Angriff in einer späteren Runde gelten, solange es sich um den nächsten Angriff handelt.

Solo-Modus: Kratos' Fähigkeit *Spartas Rage* verstärkt ebenfalls seinen nächsten Angriff und heilt ihn, aber zusätzlich werden dadurch die Fähigkeiten von Atreus und Mimir bereitgemacht.

ATREUS



Atreus' *Donnerblitze* sind eine besonders wirkungsvolle Art, kleinere Gegner zu besiegen, weil sie keinen Gegnerwürfel zur Abwehr erhalten. Diese Fähigkeit gilt nicht als Angriff und kann daher nicht mit normalen Angriffen kombiniert werden.

Solo-Modus: Atreus' erste Fähigkeit ist entweder ein Fernkampf-Angriff, der den Gegner betäubt, oder sie liefert +3, um eine Aktion zu verstärken. Seine zweite Fähigkeit ist entweder ein Fernkampf-Angriff, der zwei beliebige Gegner auf beliebigen Schauplatzkarten (mit derselben Angriffsstärke) trifft, oder gilt als Abwehrkarte +1.

MIMIR



So ganz ohne Körper ist Mimir sicherlich einer der außergewöhnlicheren Helden. Zu Beginn jeder Runde, noch bevor Karten gezogen werden, muss Mimir an einen anderen Helden angehängt werden, der dadurch zu dessen „Träger“ wird. Es darf mehrere Runden hintereinander derselbe Träger gewählt werden.

Mimirs Aufsteller wird neben den Träger gestellt, wobei Mimir keinen Platz in der Spalte belegt. Immer wenn sich der Träger bewegt, wird Mimir mit ihm zusammen bewegt. Falls der Träger besiegt wird, bleibt Mimirs Aufsteller bis zum Beginn der nächsten Runde stehen, wo er ist.

Wenn der Träger Ziel eines Angriffs wird oder Schaden erleidet, kann Mimir stattdessen den Angriff/Schaden auf sich umleiten. Im Falle von mehreren Angriffen muss diese Wahl für jeden Angriff getroffen werden.

Wenn Mimir in der Aktivierungsphase an der Reihe ist, wird sein Schritt „Helden-Aktivierung“ übersprungen. Dies gilt jedoch nicht für die Schauplatz-Aktivierung, diese wird wie üblich ausgeführt. Folglich kann Mimir sich nicht selbst bewegen und keine Gegner angreifen.

Hinweis: Mimir darf jedoch mit dem Schauplatz interagieren (z.B. falls er Aufrüstungskarten mit dem - oder -Symbol hat).

Solo-Modus: Mimirs erste Fähigkeit kann entweder Kratos um 2 Schaden heilen oder eingesetzt werden, damit das Ergebnis des Gegnerwürfels den Angriff verstärkt, statt für den Gegner als Abwehr zu zählen. Mit der zweiten Fähigkeit kann der Spieler Kratos bewegen oder sich die 2 obersten Karten des Aufrüstungsstapels ansehen und beliebig viele davon auf und beliebig viele davon unter den Stapel legen.



FREYA



Mit ihrer Fähigkeit *Alte Magie* kann Freya einem Helden die Möglichkeit geben, jeglichen Schaden aus genau einer Quelle zu verhindern, den er sonst erleiden würde. Das kann, geschickt eingesetzt, den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten. Allerdings hat Freya nur 2 Marker, sodass höchstens 2 Helden gleichzeitig diesen Schutz haben können. Sie kann jeden Helden als Ziel wählen, auch sich selbst oder den gleichen Helden zwei Mal. Sobald ein Held den Marker einsetzt, um Schaden zu verhindern, erhält Freya diesen Marker zurück (und kann ihn erneut vergeben).

BROK UND SINDRI



Die Huldra-Brüder Brok und Sindri werden von einem einzigen Spieler kontrolliert, gelten für Effekte jedoch als zwei separate Helden. Wird einer von beiden besiegt, spielt der Spieler mit dem anderen alleine weiter. Während seiner Helden-Aktivierung kann der Spieler Brok und Sindri je ein Mal bewegen. Jeder Aufsteller belegt wie üblich einen Platz in einer Spalte. Brok und Sindri teilen sich die gleichen Handkarten, sodass der Spieler seine Handkarten zwischen beiden aufteilen muss. Trotzdem hat er kein erhöhtes Handlimit. Beim Ausspielen von Aktionskarten oder -sets muss der Spieler festlegen, ob die Aktion für Brok oder Sindri gilt, nur der gewählte Held erhöht bei -Karten seine Rage. Brok kann +3 durch *Aufrüsten* für sich selbst oder für Sindri verwenden. Im Gegenzug kann Sindri +3 durch *Waffenkunst* für sich selbst oder für Brok verwenden.

CREDITS

LEAD GAME DESIGN

Alex Olteanu

GAME DESIGN

Fel Barros

SOLO PLAYER RULES

Jordy Adan

LEAD DEVELOPMENT

Fabio Hirsch

DEVELOPMENT

Marco Portugal

LEAD PRODUCTION

Guilherme Goulart und
Isadora Leite

PRODUCTION

Thiago Aranha, Marcela Fabreti,
Rebecca Ho, Aaron Lurie und
Safuan Tay

ART

Santa Monica Studios

LEAD GRAPHIC DESIGN

Gabriel Burghi

GRAPHIC DESIGN

Max Duarte und Júlia Ferrari

WRITING

Eric Kelley

LICENSING

Geoff Skinner

ART DIRECTOR

Mathieu Harlaut

GAME DESIGN DIRECTOR

Eric M. Lang

PUBLISHER

David Preti

PLAYTESTERS

Guilherme Andreo, Fábio Atássio,
Beatriz Atienza, Gabriel Barbério,
Beatriz Breim, Fernando Costa,
Felipe Galeno, Guilherme Gil,
Henrique Gil, Ricardo Limonete,
Marcelo Mattina, Gabriel
Nepomuceno, Flavio Oota, Caio
Quinta, Euclides Ribeiro, Daniel
Rosini, Rodrigo Sonnesso und
Roberto Toledo

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung, Redaktion und Layout
Sebastian Wenzlaff

Unter Mitarbeit von

Benjamin Fischer, Franziska Wolf



© 2019 CMON Global Limited, alle Rechte vorbehalten. God of War™
© 2019 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War ist eine
Handelsmarke von Sony Interactive Entertainment America LLC und von
Sony Interactive Entertainment Europe. Hergestellt unter Lizenz von Sony
Interactive Entertainment America LLC und Sony Interactive Entertainment
Europe. Das CMON-Logo ist eine Handelsmarke von CMON Global
Limited. Kein Teil dieses Produkts darf ohne besondere Genehmigung
vervielfältigt werden.

REGELZUSAMMENFASSUNG

1) VORBEREITUNGSPHASE

- ◆ Jeder Spieler zieht Karten in Höhe seines Handlimits (Standard: 7).

2) AKTIVIERUNGSPHASE



Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler die folgenden zwei Schritte aus:

HELDEN-AKTIVIERUNG

BEWEGEN

- ◆ Zu einer Spalte mit einem freien Platz bewegen, nur ein Mal pro Aktivierung möglich.

AKTIONSKARTEN AUSSPIELEN

- ◆ Ein Spieler kann so viele Aktionskarten und -sets ausspielen wie er kann und möchte.
- ◆ Angreifen: Ein Held muss sich in der gleichen Spalte befinden wie sein Ziel. Ein Nahkampf-Angriff  kann nur einen Gegner in der unteren Spalte zum Ziel haben. Ein Fernkampf-Angriff  hingegen einen Gegner in der oberen oder unteren Spalte.

RAGE-FÄHIGKEIT EINSETZEN

- ◆ Falls der Rage-Marker das letzte Feld erreicht hat, kann die Fähigkeit eingesetzt werden. Nachdem sie eingesetzt worden ist, wird der Marker auf Feld 0 zurückgesetzt.

INTERAGIEREN

- ◆ Angegebene Voraussetzungen ausspielen, um Effekt auszulösen.

SCHAUPLATZ-AKTIVIERUNG

- ◆ Oberste Aufrüstungskarte aufdecken.
- ◆ Schauplatzkarten mit entsprechender Rune aktivieren.

3) ZUSÄTZLICHE SCHAUPLATZ-AKTIVIERUNG

- ◆ Eine zusätzliche Aufrüstungskarte aufdecken und abhandeln wie unter „Schauplatz-Aktivierung“ beschrieben.

4) AUFRÜSTUNGSPHASE

- ◆ Alle übrigen Handkarten ablegen.
- ◆ Jeder Spieler nimmt 1 Aufrüstungskarte oder entfernt 1 Karte aus seinem Ablagestapel. Neue Karten werden oben auf das Deck des Spielers gelegt.

SIEG UND NIEDERLAGE

- ◆ Sieg: Zwei Quests abschließen und den Endgegner besiegen.
- ◆ Niederlage: Sobald alle Helden besiegt sind oder die auf der Questkarte angegebene Bedingung erfüllt ist.

SYMBOLÜBERSICHT



Nahkampf-Angriff



Sprengkristall



Fernkampf-Angriff



Rage



Abwehr



Markiert bestimmte Schauplatzkarten



Ziel(e) eines Nahkampf-Angriffs



Gibt umzudrehende Schauplatzkarten an



Gesundheit (Gegner)



Umdrehen, sobald Rüstung zerstört



Rüstung (Gegner)



Umdrehen, sobald Gegner angegriffen



Vergiften



Umdrehen, sobald Gegner besiegt



Betäuben



Umdrehen, sobald Rune aktiviert



Zahl (Modifikator)



Omega-Marker



Runen-Aktivierung



Gegnersymbole (Fortschrittskarten)



Platzierung der Schauplatzkarten