

Legend of the Five Rings

DAS KARTENSPIEL



REFERENZHANDBUCH

Version 1.01

ZUSAMMENFASSUNG DER ÄNDERUNGEN

Neue Einträge und Änderungen zur vorherigen Version werden hier in vermerkt. Änderungen sind **rot** markiert.

„Festung“ auf Seite 8

Regelklarstellungen zu Karten aus dem Grundspiel auf Seite 19

Referenzhandbuch

Dieses Dokument gilt als endgültige Instanz für Regelfragen, aber es ist nicht dazu geeignet, das Spiel zu lernen. Die Spieler sollten zunächst die Spielregel vollständig lesen und dieses Referenzhandbuch während des Spiels nur bei Bedarf verwenden, falls Fragen aufkommen.

Der Großteil dieses Heftes besteht aus einem Glossar, in dem Begriffe und Situationen, auf die man während des Spiels stoßen könnte, alphabetisch aufgeführt sind. Deshalb sollte bei Regelfragen zunächst im Glossar-Teil dieses Dokumentes nachgesehen werden.

Im letzten Teil befinden sich zwei Anhänge. Der erste Anhang enthält Timing-Diagramme, welche die Struktur einer vollständigen Runde verdeutlichen und eine genaue Erklärung zur Handhabung jedes einzelnen Spielschritts, der in diesem Diagramm aufgeführt ist, liefern. Im zweiten Anhang befinden sich detaillierte Angaben zum Aufbau jeder Kartenart.

Die Jaderegel

Falls der Text dieses Referenzhandbuchs im direkten Widerspruch zum Text der Spielregel steht, hat der Text des Referenzhandbuchs Vorrang.

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zum Text des Referenzhandbuchs oder der Spielregel steht, hat der Text der Karte Vorrang.

Glossar

Im folgenden Glossar-Teil werden alle Spielregeln, Begriffe und Situationen, die während des Spiels auftreten können, in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Ablagestapel

Die Ablagestapel sind „Nicht im Spiel“-Zonen. Jeder Spieler hat einen Dynastie-Ablagestapel und einen Konflikt-Ablagestapel.

- ♦ Immer wenn eine Karte abgelegt wird (aus dem Spiel oder von einer „Nicht im Spiel“-Zone wie der Hand oder einem Deck), wird sie offen oben auf den entsprechenden Ablagestapel ihres Besitzers gelegt: Dynastiekarten auf den Dynastie-Ablagestapel und Konfliktkarten auf den Konflikt-Ablagestapel.
- ♦ Jeder Ablagestapel eines Spielers gehört zu den offenen Informationen und darf zu jedem Zeitpunkt von jedem Spieler angesehen werden.
- ♦ Die Reihenfolge der Karten in einem Ablagestapel darf nicht verändert werden, es sei denn, ein Spieler wird durch eine Kartenfähigkeit dazu angewiesen.
- ♦ Falls mehrere Karten gleichzeitig abgelegt werden, wählt der Besitzer dieser Karten, in welcher Reihenfolge diese Karten auf den Ablagestapel gelegt werden.

Adjektive

Falls ein Kartentext ein Adjektiv enthält, dem mehrere Begriffe folgen, gilt das Adjektiv für jeden Begriff in der Liste, falls es darauf anwendbar ist. Im Satz „Jeder einzigartige Höfling und Mönch“ ist „einzigartig“ ein Adjektiv, das sich auf „Höfling“ und auf „Mönch“ bezieht.

Aktion, Aktionsfähigkeit

Eine Aktionsfähigkeit ist eine ausgelöste Kartenfähigkeit, der das Wort „**Aktion:**“ fettgedruckt vorausgeht. Eine Aktionsfähigkeit darf von dem Spieler, der sie kontrolliert, während eines beliebigen Aktionsfensters ausgelöst werden (siehe „Anhang I: Timing und Spielverlauf“ auf Seite 20).

- ♦ Falls ihr Text nichts anderes besagt, darf jede Aktionsfähigkeit nur ein Mal pro Runde initiiert werden.
- ♦ Eine Aktion, die initiiert worden ist, muss abgehandelt werden, bevor die nächste Aktion initiiert werden kann.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Fähigkeit

Aktiver Spieler

In einigen Phasen des Spiels gibt es einen aktiven Spieler, der die Möglichkeit hat, eine bestimmte Handlung durchzuführen.

- ♦ Während der Dynastiephase ist der Spieler der aktive Spieler, der dazu berechtigt ist, Charakterkarten aus seinen Provinzen zu spielen oder eine Aktionsfähigkeit zu initiieren. Der Status des aktiven Spielers wechselt in dieser Phase zwischen den Spielern so lange hin und her, bis ein Spieler passt; danach bleibt der verbliebene Spieler der aktive Spieler, bis er ebenfalls passt.
- ♦ Während der Konfliktphase ist der Spieler der aktive Spieler, der die Gelegenheit hat, einen Konflikt zu initiieren oder der Spieler, der einen Konflikt abhandelt, den er initiiert hat.

Aktuell

Falls sich eine Fähigkeit auf einen „aktuellen“ Fertigkeits- oder Ruhmwert bezieht, wird die Gesamtsumme des entsprechenden Wertes zu dem Zeitpunkt bestimmt, an dem die Fähigkeit abgehandelt wird.

Allgemeiner Markervorrat

Siehe „Markervorrat“ auf Seite 12.

Andauernde Effekte

Einige Fähigkeiten erzeugen Bedingungen, die den Spielstatus für einen bestimmten Zeitraum beeinflussen. Solche Effekte nennt man andauernde Effekte.

- ♦ Ein andauernder Effekt besteht über die Abhandlung der Fähigkeit, die ihn erschaffen hat, hinaus. Er wirkt für die Dauer, die durch den Effekt angegeben ist. Der Effekt beeinflusst den Spielstatus für die angegebene Dauer, unabhängig davon, ob die Karte, die den andauernden Effekt erschaffen hat, im Spiel ist oder bleibt.
- ♦ Falls ein andauernder Effekt Karten (oder eine bestimmte Art von Karten) betrifft, die sich im Spiel befinden (oder die angegebenen Eigenschaften haben), wird er nur auf Karten angewendet, die sich im Spiel befinden (oder die angegebenen Eigenschaften haben), sobald der andauernde Effekt in Erscheinung tritt. Karten, die ins Spiel kommen (oder durch eine Statusänderung die angegebenen Eigenschaften erhalten), nachdem der Effekt begonnen hat zu wirken, sind von dem andauernden Effekt nicht betroffen.
- ♦ Ein andauernder Effekt hört auf zu wirken, sobald der bestimmte Zeitpunkt erreicht ist, der bei seiner Dauer angegeben wurde. Dies bedeutet, dass ein andauernder Effekt, der „bis zum Ende der Phase“ wirkt, aufhört zu wirken, ehe eine Fähigkeit oder ein verzögerter Effekt „am Ende der Phase“ initiiert werden darf.

- ◇ Ein andauernder Effekt, der am Ende eines bestimmten Zeitraums aufhört zu wirken, kann nur während dieses Zeitraums initiiert werden.

Angreifer, angreifender Charakter, angreifender Spieler

Der Begriff „angreifender Charakter“ bezieht sich auf einen Charakter, der an einem Konflikt auf der Seite des Spielers teilnimmt, der den Konflikt initiiert hat. Der Begriff „Angreifer“ wird als Kurzform für „angreifender Charakter“ verwendet.

Der Begriff „angreifender Spieler“ bezieht sich auf den Spieler, der den Konflikt initiiert hat, der aktuell abgehandelt wird.

Aufdecken

Sobald ein Spieler die Anweisung erhält, Karten aufzudecken, muss dieser Spieler jene Karten seinem Gegner zu dessen Zufriedenheit zeigen. Falls keine Dauer für das Zeigen festgelegt ist, bleiben die Karten aufgedeckt, bis sie einen neuen Zielort erreichen (wie in der Fähigkeit angegeben) oder für die Dauer der Abhandlung der Fähigkeit.

- ◇ Solange eine Karte aufgedeckt ist, wird sie weiterhin so behandelt, als befände sie sich in der Spielzone, von der aus sie aufgedeckt worden ist (z. B. auf der Hand oder im Deck des Spielers).

Aufgedruckt

Das Wort „aufgedruckt“ bezieht sich auf Texte, Eigenschaften, Symbole oder Werte, die auf der Karte aufgedruckt sind.

Aufheben

Manche Karteneffekte können andere Karten- oder Spieleffekte aufheben. Aufheben-Fähigkeiten unterbrechen die Initiierung eines Effekts und verhindern, dass der Effekt initiiert wird. Deshalb haben Aufheben-Fähigkeiten Timing-Vorrang vor **allen** anderen Unterbrechungen eines Effekts, der zu initiieren versucht wird.

- ◇ Falls ein Effekt aufgehoben wird, steht jener Effekt nicht mehr unmittelbar bevor und weitere Unterbrechungen (einschließlich weiterer Aufheben-Unterbrechungen), die sich auf den aufgehobenen Effekt beziehen, können nicht initiiert werden.
- ◇ Falls die Effekte einer Fähigkeit aufgehoben werden, gilt die Fähigkeit immer noch als verwendet. Alle Kosten dafür müssen bezahlt werden.
- ◇ Falls die Effekte einer Ereigniskarte aufgehoben werden, gilt die Karte immer noch als gespielt und die Karte wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
- ◇ Falls ein Ringeffect aufgehoben wird, der abgehandelt wird, weil ein Spieler einen Konflikt gewonnen hat, ist der Ring weiterhin beansprucht.

Aufrichtigkeit

Aufrichtigkeit ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Aufrichtigkeit das Spiel verlässt, zieht der Spieler, der sie kontrolliert, 1 Karte.

Aus dem Spiel entfernt

„Aus dem Spiel entfernt“ ist ein „Nicht-im Spiel“-Status einer Karte. Eine Karte, die aus dem Spiel entfernt worden ist, wird beiseitegelegt und interagiert nicht mehr mit dem Spiel, solange sie aus dem Spiel entfernt ist. Falls keine bestimmte Dauer angegeben ist, gilt eine aus dem Spiel entfernte Karte bis zum Ende des Spiels als aus dem Spiel entfernt.

Ausgelöste Fähigkeiten

Eine fettgedruckte Timing-Vorgabe gefolgt von einem Doppelpunkt zeigt an, dass eine Fähigkeit eine ausgelöste Fähigkeit ist. Es gibt drei Arten ausgelöster Fähigkeiten: Aktionen, Unterbrechungen und Reaktionen. Einige Unterbrechungs- und Reaktionsfähigkeiten sind außerdem erzwungen.

- ◇ Falls vor der Timing-Vorgabe nicht das Wort „Erzwungen“ steht, sind ausgelöste Fähigkeiten optional. Sie können zum von der Timing-Vorgabe angegebenen Zeitpunkt vom Spieler, der sie kontrolliert, ausgelöst werden (oder auch nicht). Erzwungene ausgelöste Fähigkeiten werden automatisch vom Spiel zum von der Timing-Vorgabe angegebenen Zeitpunkt ausgelöst.
- ◇ Falls die Fähigkeit nicht ausdrücklich etwas anderes besagt, darf jede ausgelöste Fähigkeit ein Mal pro Spielrunde ausgelöst werden.
- ◇ Man erkennt ausgelöste Fähigkeiten an folgendem Format: „**Auslösebedingung (und/oder) Kosten (und/oder) Zielforderungen – Effekt**“. Der Teil des Fähigkeitstextes vor dem Gedankenstrich gibt Auslösebedingungen (und/oder) Kosten (und/oder) Zielforderungen an. Der Text nach dem Gedankenstrich gibt den Effekt an und kann manchmal weitere Zielforderungen enthalten, die ins Spiel kommen, während der Effekt abgehandelt wird.
- ◇ Falls eine ausgelöste Fähigkeit keinen Gedankenstrich hat, entfällt der oben beschriebene Teil vor dem Gedankenstrich und die Fähigkeit gilt in ihrer Gesamtheit als Effekt.
- ◇ Eine ausgelöste Fähigkeit kann nur initiiert werden, falls ihr *Effekt* die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu ändern. Ob diese Möglichkeit besteht, wird überprüft, ohne die Konsequenzen der Zahlung der Kosten oder die Interaktion mit anderen Fähigkeiten in Betracht zu ziehen.
- ◇ Eine ausgelöste Fähigkeit kann nur initiiert werden, falls ihre Kosten (nach Anwendung von Modifikatoren) vollständig gezahlt werden können.

Siehe auch: Aktion, Effekt, Fähigkeit, Kosten, Reaktionen, Unterbrechungen, Ziel

Auslösebedingung

Eine Auslösebedingung gibt eine spezielle Spielsituation an. Auf Kartenfähigkeiten ist die Auslösebedingung das Element, das sich auf diese Spielsituation bezieht und das damit den Zeitpunkt angibt, zu dem die Fähigkeit verwendet werden darf. Die meisten Auslösebedingungen verwenden die Worte „sobald“ (bei Unterbrechungsfähigkeiten) oder „nachdem“ (bei Reaktionsfähigkeiten), um ihre Beziehung zu dem speziellen Zeitpunkt zu beschreiben.

Falls eine einzelne Spielsituation mehrere Auslösebedingungen enthält (z. B. beim Effekt des Erde-Ringes, durch den ein Spieler eine Karte zieht und ein anderer eine Karte ablegt), werden jene Auslösebedingungen in einem gemeinsamen Unterbrechungs-/Reaktionsfenster behandelt. Fähigkeiten, die sich auf eine der Auslösebedingungen, die von jener Spielsituation erzeugt worden sind, beziehen, dürfen in beliebiger Reihenfolge verwendet werden.

Im Folgenden wird eine Sequenz möglicher Unterbrechungs- und Reaktionsgelegenheiten, die bei jeder Auslösebedingung im Spiel auftreten können, beschrieben:

1. Die Auslösebedingung steht unmittelbar bevor. (Anders ausgedrückt: Falls sie nicht durch Unterbrechungsfähigkeiten aufgehoben, verändert oder auf andere Art verhindert worden ist, ist die Auslösebedingung das Nächste, was im Spiel passieren wird.)

2. Unterbrechungsfähigkeiten, die sich darauf beziehen, dass die unmittelbar bevorstehende Auslösebedingung eintreten „würde“, dürfen verwendet werden. (**Achtung:** Bei Effekten kann eine „Aufheben“-Unterbrechung verhindern, dass der Effekt initiiert wird, und die Initiierung des Effektes ist eine weitere Auslösebedingung, die der Abhandlung dieses Effektes vorausgeht. Nur „Aufheben“-Unterbrechungen beziehen sich auf die Initiierung eines Effektes.) Falls die unmittelbar bevorstehende Auslösebedingung aufgehoben wird, treten die weiteren Schritte dieser Sequenz nicht ein. Falls die Auslösebedingung geändert worden ist, steht nicht mehr die ursprüngliche, sondern die neue Auslösebedingung unmittelbar bevor.
3. Erzwungene Unterbrechungen, die sich auf eine unmittelbar bevorstehende Auslösebedingung beziehen, müssen in einer vom Startspieler festgelegten Reihenfolge abgehandelt werden. Das Standard-Unterbrechungsfenster für unmittelbar bevorstehende Auslösebedingungen öffnet sich. Es schließt sich, nachdem alle Spieler nacheinander gepasst haben.
4. Die Auslösebedingung selbst tritt ein.
5. Erzwungene Reaktionen, die sich auf die Auslösebedingung beziehen, müssen in einer vom Startspieler festgelegten Reihenfolge abgehandelt werden.
6. Das Reaktionsfenster für die Auslösebedingung öffnet sich. Es schließt sich, nachdem alle Spieler nacheinander gepasst haben.

Auswählen

Einige Fähigkeiten weisen einen Spieler dazu an, zwischen mehreren Optionen auszuwählen.

- ♦ Falls eine Auswahl nötig ist, bevor der Effekt der Fähigkeit abgehandelt wird (z. B. vor dem Gedankenstrich), trifft der Spieler diese Auswahl im selben Timing-Schritt, in dem auch Ziele gewählt werden.
- ♦ Falls die Auswahl erst hinter dem Gedankenstrich eines Fähigkeitstextes angegeben ist, trifft der Spieler jene Auswahl während der Abhandlung dieses Effektes.
- ♦ Falls durch die Fähigkeit nicht anders angegeben, trifft der Spieler, der die Fähigkeit kontrolliert, die Auswahl.
- ♦ Es muss falls möglich immer eine Auswahl getroffen werden, welche die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu ändern.

Siehe auch: Fähigkeiten initiieren

Besitzen, Besitz

Siehe „Kontrolle und Besitz“ auf Seite 11.

Besitztum

Sobald ein Besitztum in einer Provinz eines Spielers auf seine offene Seite gedreht wird, wird sein Spieltext aktiv und das Besitztum gilt als „im Spiel“. Solange das Besitztum offen in einer Provinz eines Spielers verbleibt, kann jener Spieler dessen Fähigkeiten nutzen oder vom Spieltext auf diesem Besitztum profitieren.

- ♦ Viele Besitztümer haben einen numerischen Wert, der die Verteidigungsstärke der Provinz beeinflusst, in der sich dieses Besitztum befindet.
- ♦ Sobald ein Spieler während der Neuformierungsphase Karten aus seinen Provinzen ablegt, darf er wählen, ob er ein offenes Besitztum ablegt. Tut er dies, wird die Provinz wie üblich verdeckt mit der obersten Karte seines Dynastiedecks wieder aufgefüllt.

- ♦ Solange ein Besitztum in einer Provinz verbleibt, wird die Provinz nicht wieder aufgefüllt.

Angaben zum Aufbau von Besitzkarten befinden sich in „Anhang II: Aufbau der Karten“ auf Seite 26.

Beugen, gebeugt

Karten werden oft gebeugt, nachdem sie an einem Konflikt teilgenommen haben oder um ihre Kartenfähigkeiten zu verwenden oder als Folge eines Karten- oder Spieleffektes. Sobald eine Karte gebeugt wird, wird sie um 90° gedreht. Eine Karte in diesem Status gilt als gebeugt.

- ♦ Eine gebeugte Karte kann nicht erneut gebeugt werden, bis sie wieder spielbereit ist. Karten werden üblicherweise durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit spielbereit gemacht.
- ♦ Während eines Konflikts tragen gebeugte Charaktere ihre Fertigkeiten nicht bei.
- ♦ Eine gebeugte Verstärkung mit Fertigungsmodifikatoren modifiziert weiterhin die Fertigkeiten des Charakters mit dieser Verstärkung.
- ♦ Eine Kartenfähigkeit auf einer gebeugten Karte ist aktiv und kann immer noch mit dem Spielstatus interagieren. Falls aber eine gebeugte Karte als Teil der Kosten, um eine Fähigkeit auszulösen, gebeugt werden muss, kann sie nicht erneut gebeugt werden, bevor sie wieder spielbereit gemacht worden ist. Die Fähigkeit kann damit nicht ausgelöst werden.

Charakterkarten

Charakterkarten stehen für die Bushi, Höflinge, Shugenja, Mönche, Shinobi, Armeen, Kreaturen und andere Persönlichkeiten und Gruppierungen, auf die man in Rokugan treffen kann.

- ♦ Charakterkarten kommen im Normalfall spielbereit in der Heimatzone eines Spielers ins Spiel und bleiben im Spiel, bis sie durch eine Fähigkeit oder einen Spielschritt aus dem Spiel entfernt werden.
- ♦ Sobald ein Spieler während eines Konflikts einen Charakter von seiner Hand spielt, hat der Spieler die Möglichkeit, ihn spielbereit direkt in den Konflikt zu spielen, wo er auf seiner Seite an dem Konflikt teilnimmt.

Angaben zum Aufbau von Charakterkarten befinden sich in „Anhang II: Aufbau der Karten“ auf Seite 26.

Danach

Falls der Effekttext einer Fähigkeit das Wort „danach“ enthält, muss der Text vor dem Wort „danach“ erfolgreich und vollständig abgehandelt werden (d. h. der Spielstatus muss verändert werden, um die Intention des Textes vor dem Wort „danach“ vollständig anzuzeigen), bevor der Rest des Effektes nach dem Wort „danach“ abgehandelt werden kann.

- ♦ Falls der Teil eines Effektes vor dem „danach“ erfolgreich und vollständig abgehandelt wird, muss der Teil des Effektes nach dem „danach“ ebenfalls versucht werden abgehandelt zu werden.
- ♦ Falls der Teil eines Effektes vor dem „danach“ nicht erfolgreich und vollständig abgehandelt wird, wird nicht versucht den Teil des Effektes nach dem „danach“ abzuhandeln.

Das Spiel verlassen

Der Begriff „das Spiel verlassen“ bezieht sich auf jeden Zeitpunkt, an dem eine Karte vom „Im Spiel“-Status in den „Nicht im Spiel“-Status übergeht.

Falls eine Karte das Spiel verlässt, treten folgende Konsequenzen gleichzeitig in dem Moment ein, in dem die Karte das Spiel verlässt:

- ♦ Alle Marker auf der Karte werden zurück in den allgemeinen Markervorrat gelegt.
- ♦ Alle Verstärkungen an der Karte, die nicht das Schlüsselwort Vererbt haben, werden abgelegt. Alle Verstärkungen mit dem Schlüsselwort Vererbt werden auf die Hand ihres Besitzers zurückgeschickt.
- ♦ Alle andauernden und/oder verzögerten Effekte, die diese Karte betroffen haben, solange sie im Spiel war, hören für diese Karte auf zu wirken.

Deckbau

Um eigene Decks für sanktionierte Turniere zu bauen, gelten folgende Regeln:

- ♦ Ein Spieler muss genau 1 Festung wählen.
- ♦ Ein Spieler darf 1 Rollenkarte verwenden.
- ♦ Das Dynastiedeck eines Spielers muss zwischen 40 und 45 Karten enthalten. Jede dieser Karten muss entweder klangetreu oder neutral sein.
- ♦ Das Konfliktdeck eines Spielers muss zwischen 40 und 45 Karten enthalten. Jede dieser Karten muss klangetreu oder neutral sein oder sie kann durch Verwendung von Einfluss von einem **einzigsten** anderen Klan stammen.
 - Die Festung eines Spielers gibt die Menge an Einfluss an, die ein Spieler während des Deckbaus ausgeben darf.
 - Ein Spieler kann nicht mehr als 10 Charakterkarten in sein Konfliktdeck aufnehmen.
- ♦ Es dürfen sich nicht mehr als 3 Kopien einer einzelnen Karte (nach Kartennamen) in den Decks des Spielers befinden. Sie dürfen in beliebiger Kombination auf das Dynastiedeck und das Konfliktdeck verteilt sein.
- ♦ Das Provinzset eines Spielers muss aus genau 5 Provinzen bestehen, wobei jedem Ring genau 1 Provinz zugeordnet sein muss. (Jede Provinzkarte hat ein Ringsymbol in der rechten unteren Ecke, das anzeigt, welchem Ring sie zugeordnet ist.) Jede dieser Provinzen muss entweder klangetreu oder neutral sein.
 - Es darf sich nicht mehr als 1 Kopie jeder Provinz (nach Kartennamen) im Provinzset eines Spielers befinden.

Achtung: Sobald ein Dynastie- und ein Konfliktdeck aus einem einzelnen Grundspiel erstellt wird, ist die Mindestgröße für jedes Deck 30 Karten. Um Decks für zwei Spieler aus einem einzigen Grundspiel zu bauen, werden die neutralen Karten gleichmäßig zwischen den Spielern aufgeteilt (wie im Einführungsspiel angegeben) und alle anderen Karten und Einflusspunkte für die gewünschte Klan-Kombination verwendet.

Deckbeschränkungen

Von den meisten Karten können bis zu 3 Karten (nach Kartennamen) in das Dynastie- und/oder Konfliktdeck eines Spielers aufgenommen werden. Jede Kopie einer Karte in einem der beiden Decks zählt gegen diese Beschränkung.

Falls eine Karte den Text „Nur X pro Deck“ hat, dürfen nicht mehr als X Kopien dieser Karte in das Dynastie- und/oder Konfliktdeck dieses Spielers aufgenommen werden.

- ♦ Falls X 2 oder niedriger ist, stellt diese Formulierung eine Deckbau-Einschränkung dar.

- ♦ Falls X 4 oder höher ist, erlaubt diese Formulierung einem Spieler, mehr als die üblichen 3 Kopien einer Karte aufzunehmen.

Duell

Einige Kartenfähigkeiten initiieren ein Duell zwischen zwei Charakteren, die an einem Konflikt teilnehmen. Die Regeln zu Duellen befinden sich unter „Timing-Struktur eines Duells“ auf Seite 25.

Duplikate

Ein Duplikat ist eine Kopie einer Karte (auf der Hand oder in den Provinzen) eines einzigartigen Charakters, der sich bereits unter der Kontrolle desselben Spielers im Spiel befindet. Ein Spieler darf als Spieleraktion in Schritt 1.4 der Dynastiephase ein Duplikat von seiner Hand oder aus seinen Provinzen ablegen, um 1 Schicksal auf die Kopie des Charakters im Spiel zu legen.

- ♦ Nach dem Ablegen eines Duplikats aus einer Provinz wird die Provinz verdeckt wieder aufgefüllt.
- ♦ Eine andere Version einer einzigartigen Karte (mit demselben Kartennamen) darf als Duplikat von der Hand oder aus den Provinzen eines Spielers abgelegt werden.

Siehe auch: Einzigartig

Durchsuchen

Sobald ein Spieler angewiesen wird etwas nach einer Karte zu durchsuchen, darf jener Spieler alle Karten in der durchsuchten Zone ansehen, ohne jene Karten für seinen Gegner aufzudecken.

- ♦ Falls ein Effekt ein ganzes Deck durchsuchen lässt, muss man das Deck nach Abschluss des Durchsuchens so mischen, dass der Gegner damit zufrieden ist.
- ♦ Ein Spieler ist nicht dazu verpflichtet, das gesuchte Objekt zu finden, selbst wenn sich eine gültige Karte unter den durchsuchten Karten befindet.
- ♦ Falls durch einen Durchsuchen-Effekt eine Karte mit den angegebenen Eigenschaften zu einer verborgenen Spielzone hinzugefügt werden würde, muss der durchsuchende Spieler diese Karte für seinen Gegner aufdecken, damit dieser sich von der Gültigkeit der Karte überzeugen kann.
- ♦ Solange eine Spielzone (oder ein Teil einer Spielzone) durchsucht wird, gelten die durchsuchten Karten immer noch als Teil dieser Spielzone.

Dürfen

Eine Form des Wortes „dürfen“ gibt an, dass der betreffende Spieler die Möglichkeit hat, das zu tun, was auf die Form von „dürfen“ folgt. Falls kein Spieler angegeben ist, betrifft dies den Spieler, der die Karte kontrolliert, auf der sich die Fähigkeit befindet.

Effekte

Ein Karteneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines Fähigkeitstextes, der auf eine Karte aufgedruckt ist oder den man durch eine Karte erhalten hat, hervorgerufen wird. Ein Rahmeneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines Rahmenschlittes hervorgerufen wird.

- ♦ Karteneffekten können Kosten, Auslösebedingungen, Spieleinschränkungen, Spielberechtigungen und/oder Zielerfordernisse vorausgehen. Diese Elemente werden nicht als Effekte behandelt.

- ♦ Ist eine Fähigkeit einmal initiiert, müssen die Spieler jeden Teil ihres Effektes so weit wie möglich abhandeln, es sei denn der Effekt enthält das Wort „darf“ oder „dürfen“.
- ♦ Sobald ein ungezielter Effekt versucht mit einer Anzahl von Spielelementen zu interagieren (wie z. B.: „Durchsuche die obersten 10 Karten deines Konfliktdecks“), die größer ist als die Anzahl der Elemente, die sich aktuell in der angegebenen Spielzone befinden, interagiert der Effekt mit so vielen Elementen wie möglich.
- ♦ Das Ablaufen eines andauernden Effektes (oder das Beenden einer konstanten Fähigkeit) gilt nicht als Veränderung des Spielstatus durch einen Karteneffekt.
- ♦ Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist, zwischen mehreren Effekten auszuwählen, muss ein Effekt ausgewählt werden, der das Potenzial hat, den Spielstatus zu ändern.

Ehre

Ehre steht für das Verhalten des Klans eines Spielers und dafür, wie dieses Verhalten von außen wahrgenommen wird. In der Nachziehphase und während Duellen wird Ehre geboten (siehe Rahmenschritt „2.2. Ehregebot“ auf Seite 22). Ehre dient außerdem als Anzeige dafür, ob ein Spieler das Spiel aufgrund seiner Ehre gewinnt oder verliert. Die Ehre eines Spielers wird (als offene Information) durch Ehremarker in seinem Ehrevorrat dargestellt.



- ♦ Die Festung eines Spielers gibt die Ehre an, die er zu Spielbeginn hat.
- ♦ Immer wenn ein Spieler Ehre erhält, wird entsprechend viel Ehre aus dem allgemeinen Markervorrat genommen und dem Ehrevorrat des Spielers hinzugefügt. Immer wenn ein Spieler Ehre verliert, wird entsprechend viel Ehre aus dem Ehrevorrat des Spielers genommen und dem allgemeinen Markervorrat hinzugefügt.
- ♦ Falls sich eine Kartenfähigkeit darauf bezieht, ob ein Spieler ehrenhafter oder weniger ehrenhaft ist als ein anderer Spieler, vergleichen die Spieler die Menge an Ehre in ihrem Ehrevorrat, um zu bestimmen, ob die Fähigkeit anwendbar ist oder auf wen sich die Fähigkeit bezieht.
- ♦ Falls sich eine Kartenfähigkeit auf das Ehregebot eines Spielers bezieht, so bezieht sie sich auf die aktuelle Einstellung auf dem Ehrerad des Spielers.

Siehe auch: Das Spiel gewinnen

Einfluss, Einflusskosten

Einfluss ist eine Ressource beim Deckbau, die auf der für das Deck gewählten Festungskarte eines Spielers angegeben ist. Viele Karten für das Konfliktdeck haben Einflusskosten. Das macht sie zu einer gültigen Wahl als nicht-klangetreue Karten.

- ♦ Ein Spieler darf Einfluss bis zu der auf seiner Festungskarte angegebenen Menge ausgeben, um nicht-klangetreue Karten eines **einzigsten** anderen Klans in sein Konfliktdeck aufzunehmen.
- ♦ Jede Kopie einer gewählten Karte, die in das Deck aufgenommen wird, senkt die noch zur Verfügung stehende Menge an Einfluss eines Spielers, die er verwenden kann, um weitere Karten für das Deck auszuwählen.
- ♦ Eine Karte, die zu einem Klan gehört und keine Einflusskosten hat, kann nicht durch das Ausgeben von Einfluss für ein Deck ausgewählt werden.

Beispiel: Tom baut ein Löwen-Klan-Deck und hat 10 Einflusspunkte für nicht klangetreue Karten zur Verfügung, wie auf der Festung des Löwen-Klans, Yōjin no Shiro, angegeben. Er muss sämtliche Einflusspunkte für Karten eines einzigen anderen Klans ausgeben. Er entscheidet sich für Karten des Kranich-Klans. Tom möchte folgende Karten in sein Deck aufnehmen: 3 Kopien von Die Niederlage eingestehen (jeweils 2 Einfluss), 3 Kopien von Das perfekte Geschenk (jeweils 1 Einfluss) und 1 Kopie von Duellantentraining (1 Einfluss). Damit ist Toms Einfluss aufgebraucht, er kann keine weiteren Karten des Kranich-Klans in sein Deck aufnehmen. Alle übrigen Karten in Toms Konfliktdeck müssen entweder zum Löwen-Klan gehören oder neutral sein.

Eingeschränkt

Eingeschränkt ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Ein Charakter darf zu keinem Zeitpunkt mehr als 2 Verstärkungen mit dem Schlüsselwort Eingeschränkt angehängt haben.

- ♦ Falls ein Charakter zu einem Zeitpunkt 3 oder mehr Eingeschränkt-Verstärkungen angehängt hat, muss der Spieler, der diesen Charakter kontrolliert, sofort bei Auftreten dieses illegalen Spielstatus eine der an den Charakter angehängten Eingeschränkt-Verstärkungen wählen und ablegen.

Einzigartige Karten

Eine Karte mit dem ☸-Symbol vor dem Kartennamen ist eine einzigartige Karte. Jeder Spieler kann nicht mehr als 1 Instanz jeder einzigartigen Karte gleichzeitig im Spiel haben. Hierbei gilt der Name der Karte.

- ♦ Ein Spieler kann nicht die Kontrolle über eine einzigartige Karte übernehmen oder sie ins Spiel bringen, falls er bereits eine Kopie dieser Karte (nach Name) im Spiel kontrolliert oder besitzt.
- ♦ Ein Spieler darf als Spieleraktion während der Dynastiephase eine Kopie (nach Name) eines einzigartigen Charakters von seiner Hand oder aus seinen Provinzen ablegen, um 1 Schicksal auf eine Kopie dieses einzigartigen Charakters im Spiel, den er kontrolliert, zu legen.

Siehe auch: Duplikate

Entehrt, Entehrt-Statusmarker

Siehe „Persönliche Ehre“ auf Seite 13.

Ereigniskarten

Ereigniskarten stehen für taktische Handlungen, Manöver, Hofintrigen, Zauber, übernatürliche Geschehnisse und andere unerwartete Entwicklungen, die während eines Spiels auftreten können.

- ♦ Ereigniskarten werden von der Hand eines Spielers ausgelöst. Die Art der Fähigkeit, Auslösebedingung (falls vorhanden) und Spielberechtigungen/-einschränkungen (falls vorhanden) einer Ereigniskarte legen fest, wann und wie diese Karte gespielt werden darf.
- ♦ Sobald eine Ereigniskarte gespielt wird, werden ihre Kosten bezahlt, ihre Effekte abgehandelt (oder aufgehoben) und sie wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt, bevor das Reaktionsfenster nach der Abhandlung einer Fähigkeit geöffnet wird.
- ♦ Ereigniskarten interagieren mit dem Spielstatus zu dem Zeitpunkt, an dem sie abgehandelt werden. Falls eine Ereigniskarte einen andauernden Effekt auf bestimmte Karten erzeugt, können nur Karten im Spiel (oder in der betreffenden Spielzone oder mit dem betreffenden Spielstatus) davon betroffen werden, die zu dem

Zeitpunkt, an dem das Ereignis gespielt worden ist, gültig waren. Karten, die erst nach der Abhandlung des Ereignisses ins Spiel (oder in die betreffende Spielzone) kommen oder den entsprechenden Spielstatus erhalten, werden von dem andauernden Effekt nicht betroffen.

- ❖ Falls die Effekte einer Ereigniskarte aufgehoben werden, gilt die Karte immer noch als gespielt, ihre Kosten als gezahlt und die Karte als abgelegt. Nur die Effekte sind aufgehoben worden.
- ❖ Eine Ereigniskarte kann nicht ins Spiel kommen, es sei denn, der Effekt, der sie ins Spiel bringt, ändert auch ihre Kartenart zu einer Kartenart, die es ihr erlaubt, im Spiel sein zu können.

Angaben zum Aufbau von Ereigniskarten befinden sich in „Anhang II: Aufbau der Karten“ auf Seite 26.

Erhalten

Das Wort „erhalten“ kommt in verschiedenen Kontexten vor.

- ❖ Falls ein Spieler Schicksal oder Ehre erhält, nimmt jener Spieler die angegebene Menge Schicksals- oder Ehremarker aus dem allgemeinen Markervorrat und fügt sie seinem Schicksals- oder Ehrevorrat hinzu.
- ❖ Falls eine Karte eine Eigenschaft erhält (wie ein **Merkmal**, ein Schlüsselwort oder einen Fähigkeitstext), funktioniert die Karte so, als ob sie die erhaltene Eigenschaft besitzen würde. „Erhaltene“ Eigenschaften gelten nicht als auf der Karte „aufgedruckt“.

Siehe auch: Aufgedruckt

Ersatzeffekte

Ein Ersatzeffekt ist ein Effekt (meistens eine Unterbrechung), der die Abhandlung einer Auslösebedingung durch eine andere Art ersetzt, um diese Auslösebedingung abzuhandeln, wobei die Auslösebedingung immer noch als eingetreten gilt. Normalerweise zeigen die Worte „(an)statt“ oder „stattdessen“ einen solchen Effekt an. Nachdem alle Unterbrechungen auf die Auslösebedingung abgehandelt worden sind, wird stattdessen der Ersatzeffekt abgehandelt.

- ❖ Falls mehrere Ersatzeffekte aufgrund derselben Auslösebedingung initiiert werden, wird der zuletzt initiierte Ersatzeffekt für die Abhandlung der Auslösebedingung verwendet.

Erzwungen (Erzwungene Unterbrechungen, Erzwungene Reaktionen)

Die meisten ausgelösten Fähigkeiten sind optional, einigen Unterbrechungs- und Reaktionsfähigkeiten geht aber das Wort „**Erzwungen**“ voraus. Solche Fähigkeiten müssen immer dann sofort abgehandelt werden, wenn die im Text der Fähigkeit angegebene Auslösebedingung eintritt.

- ❖ Für jede Auslösebedingung gilt, dass erzwungene Unterbrechungen Vorrang haben und vor nicht-erzwungenen Unterbrechungen initiiert werden. Analog haben erzwungene Reaktionen Vorrang und werden vor nicht-erzwungenen Reaktionen initiiert.
- ❖ Falls zwei oder mehr erzwungene Fähigkeiten gleichzeitig initiiert werden würden, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten initiiert werden, unabhängig davon, wer die Karten mit den Fähigkeiten kontrolliert.
- ❖ Jede erzwungene Fähigkeit muss vollständig abgehandelt werden, bevor die nächste erzwungene Fähigkeit derselben Auslösebedingung initiiert werden darf.

Siehe auch: Reaktionen, Unterbrechungen

Fähigkeit

Eine Fähigkeit ist der spezielle Spieltext, der angibt, wie eine Karte das Spiel beeinflusst. Folgende Arten von Kartenfähigkeiten gibt es: Aktionen, konstante Fähigkeiten, Unterbrechungen, Schlüsselwörter und Reaktionen. Einige Unterbrechungs- und Reaktionsfähigkeiten sind außerdem erzwungen.

- ❖ Kartenfähigkeiten interagieren nur mit Karten, die sich im Spiel befinden, und können nur Karten, die sich im Spiel befinden, zum Ziel haben, es sei denn, die Fähigkeit bezieht sich ausdrücklich auf eine „Nicht im Spiel“-Zone oder -Element. Kartenfähigkeiten auf Charakteren, Verstärkungen, Besitztümern, Festungen und Provinzen können nur initiiert werden oder das Spiel beeinflussen, solange sie sich im Spiel befinden, es sei denn, die Fähigkeit bezieht sich ausdrücklich auf die Verwendung aus einer Aus-dem-Spiel-Zone heraus, oder erfordert ausdrücklich, dass sich die Karte außerhalb des Spiels befinden muss, damit die Fähigkeit abgehandelt werden kann. Ereigniskarten und Rollenkarten interagieren ausdrücklich aus der „Nicht im Spiel“-Zone heraus mit dem Spiel, wie es in den Regeln für diese Kartenarten angegeben ist.
- ❖ Die Anwendung oder Initiierung folgender Fähigkeitstypen ist verpflichtend: konstante Fähigkeiten, erzwungene Unterbrechungsfähigkeiten und erzwungene Reaktionsfähigkeiten.
- ❖ Die Initiierung eines Schlüsselwortes, welches das Wort „dürfen“ enthält, ist optional. Die Anwendung aller übrigen Schlüsselwörter ist verpflichtend.
- ❖ Die Initiierung von Aktions-, Unterbrechungs- und Reaktionsfähigkeiten ist optional. Das Wort „dürfen“ beinhaltet außerdem, dass der Spieler eine Möglichkeit bei der Abhandlung einer Fähigkeit hat. Der Spieler, der eine Karte mit einer optionalen Fähigkeit kontrolliert, bestimmt, ob er die Fähigkeit zu einem möglichen Zeitpunkt nutzen möchte.
- ❖ Eine Fähigkeit, der ein fettgedruckter Timing-Auslöser gefolgt von einem Doppelpunkt vorausgeht, wird „ausgelöste Fähigkeit“ genannt.
- ❖ Der Spieler, der die Karte kontrolliert, von der eine Fähigkeit abgehandelt wird, trifft sämtliche Entscheidungen, die für die Abhandlung der Fähigkeit erforderlich sind, es sei denn, im Text der Fähigkeit ist ausdrücklich ein anderer Spieler angegeben.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Effekt, Erzwungen, Kosten, Ziel

Fähigkeiten initiieren, Karten spielen

Immer wenn ein Spieler eine Karte spielen oder eine ausgelöste Fähigkeit initiieren möchte, erklärt dieser Spieler zunächst seine Absicht (und zeigt falls nötig die zu verwendende Karte). Es müssen zunächst zwei Bestätigungen erfolgen, ehe der Prozess der Initiierung einer Fähigkeit oder des Spielens einer Karte beginnen kann. Diese sind:

7. Spieleinschränkungen und das Vorhandensein gültiger Ziele überprüfen: Kann diese Karte zu diesem Zeitpunkt gespielt oder die Fähigkeit initiiert werden? Falls die Spieleinschränkungen nicht erfüllt sind oder es keine gültigen Karten für die Fähigkeit gibt, wird der Prozess abgebrochen.
8. Kosten (möglicherweise mehrere) für das Spielen der Karte oder das Initiieren der Fähigkeit bestimmen. Falls sichergestellt ist, dass die Kosten (unter Beachtung von Modifikatoren) gezahlt werden können, wird mit den übrigen Schritten dieser Abfolge fortgefahren.

Sobald beide der oben angegebenen Bestätigungen erfolgt sind, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

9. Mögliche Modifikatoren auf Kosten anwenden.
10. Kosten bezahlen.
11. Ziele wählen, falls anwendbar. Sämtliche Anweisungen, zwischen mehreren Möglichkeiten „auszuwählen“, die vor dem Effekt der Fähigkeit stehen, werden ebenfalls in diesem Schritt befolgt.
12. Eine Karte versucht ins Spiel zu kommen oder es wird versucht, die Effekte der Fähigkeit zu initiieren. Zu diesem Zeitpunkt darf eine Unterbrechungsfähigkeit verwendet werden, die diesen Initiierung aufhebt.
13. Die Effekte der Fähigkeit (falls nicht in Schritt 6 aufgehoben) beenden ihre Initiierung und werden abgehandelt.

Unterbrechungen und Reaktionen dürfen während dieses Prozesses wie üblich verwendet werden, sollte ihre Auslösebedingung eintreten.

- ♦ Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist, „diese Fähigkeit zwei Mal abzuhandeln“, werden Schritt 5–7 sofort nach der ersten Abhandlung des Effektes der Fähigkeit wiederholt (d. h. die Fähigkeit wird erneut abgehandelt, bevor Reaktionen auf die erste Abhandlung des Effektes ausgelöst werden können). Die Kosten werden **nicht** ein zweites Mal gezahlt, sobald eine Fähigkeit zwei Mal abgehandelt wird.

Siehe auch: Fähigkeiten, Kosten, Ziel

Fertigkeit

Fertigkeiten messen die Effizienz eines Charakters bei verschiedenen Aufgaben. In diesem Spiel gibt es 2 Fertigkeiten: die Militär-Fertigkeit und die Politik-Fertigkeit.

Die Militär-Fertigkeit (🏹) wird verwendet, um den Sieger während militärischen Konflikten zu bestimmen.

Die Politik-Fertigkeit (🗳️) wird verwendet, um den Sieger während politischen Konflikten zu bestimmen.

- ♦ Die Gesamt-Angriffsfertigkeit ist die Summe der Fertigkeitwerte (der entsprechenden Konfliktart) jedes spielbereiten, teilnehmenden Charakters auf der Seite des angreifenden Spielers unter Berücksichtigung eventueller Modifikatoren.
- ♦ Die Gesamt-Verteidigungsfertigkeit ist die Summe der Fertigkeitwerte (der entsprechenden Konfliktart) jedes spielbereiten, teilnehmenden Charakters auf der Seite des verteidigenden Spielers unter Berücksichtigung eventueller Modifikatoren.
- ♦ Ein Spieler kann einen Konflikt nicht gewinnen, falls er eine Gesamt-Angriffsfertigkeit oder eine Gesamt-Verteidigungsfertigkeit von Null hat.

Die aufgedruckte Militär-Fertigkeit eines Charakters steht in Rot im Banner unter den Kosten.



Die aufgedruckte Politik-Fertigkeit eines Charakters steht in Blau im Banner unter den Kosten.

Festung

Die Festung eines Spielers gilt als im Spiel. Eine Festungskarte kann das Spiel nicht verlassen, **kann nicht aus der Provinz mit der Festung verschoben werden, kann nicht auf die verdeckte Seite gedreht werden** und die Kontrolle über sie kann nicht wechseln.

Geben

Falls ein Spieler die Anweisung erhält, einem Gegner Marker zu geben, werden jene Marker aus dem Markervorrat des gebenden Spielers (oder der angegebenen Spielzone) entfernt und dem Markervorrat des Gegners hinzugefügt.

Gebotswert

Falls der Wert eines Ehregebots modifiziert wird, wird bei der Abhandlung dieser modifizierte Wert verwendet, als ob es sich dabei um das Gebot des Spielers handeln würde. Der Wert des Gebots kann über fünf (die höchstmögliche Zahl auf dem Ehrerad) hinausgehen oder auf null gesenkt werden.

- ♦ Wenn der Wert auf einem Ehrerad modifiziert wird, wird die Einstellung auf dem Rad selbst nicht verändert.

Gedankenstrich (-)

Im Kartentext von ausgelösten Fähigkeiten wird ein Gedankenstrich (-) verwendet, um die nötigen Kriterien zum Auslösen der Fähigkeit vom Effekt der Fähigkeit zu trennen. Sämtliche Auslösebedingungen, Spieleinschränkungen oder -berechtigungen, Kosten und Zielforderungen stehen vor dem Gedankenstrich. Der Effekt der Fähigkeit steht hinter dem Gedankenstrich.

Falls ein Charakter einen Gedankenstrich (-) anstelle eines Fertigkeitwertes hat, kann jener Charakter nicht an Konflikten jener Art teilnehmen.

- ♦ Sollte ein Charakter mit einem Gedankenstrich anstelle eines Fertigkeitwertes irgendwie in einen Konflikt der entsprechenden Art gelangen, wird jener Charakter sofort aus dem Konflikt entfernt und gebeugt in die Heimatzone des Spielers gelegt, der ihn kontrolliert.
- ♦ Falls ein Charakter einen Gedankenstrich anstelle eines Fertigkeitwertes hat, kann jener Fertigkeitwert nicht durch Kartenfähigkeiten oder Effekte modifiziert oder geändert werden.
- ♦ Falls der Fertigkeitwert eines Charakters mit einem Gedankenstrich anstelle eines Fertigkeitwertes erforderlich ist, um eine Kartenfähigkeit abzuhandeln, wird die Karte so behandelt, als ob sie einen nicht modifizierbaren Fertigkeitwert von 0 hätte.
- ♦ Ein Charakter mit einem Gedankenstrich anstelle eines Fertigkeitwertes kann nicht Herausforderer oder Herausgeforderter in einem Duell in jener Fertigungsart werden (Weitere Informationen unter D.2 auf Seite 25).

Siehe auch: Teilnehmen und Kann nicht teilnehmen

Geehrt, Geehrt-Statusmarker

Siehe „Persönliche Ehre“ auf Seite 13.

Gegen (bei Konflikten)

Während eines Konflikts wird davon gesprochen, dass sich der angreifende Spieler in einem Konflikt gegen den verteidigenden Spieler befindet.

Gewinnen (das Spiel gewinnen)

Das Spiel kann auf drei Arten gewonnen werden. Es endet sofort, falls 1 (oder mehr) der folgenden Siegbedingungen von einem Spieler erfüllt werden.

- ❖ Der erste Spieler, der die Provinz mit der Festung des Gegners unterwirft, gewinnt das Spiel.
- ❖ Der erste Spieler, der 25 oder mehr Ehre in seinem Ehrevorrat hat, gewinnt das Spiel.
- ❖ Der erste Spieler, der 0 Ehre in seinem Ehrevorrat hat, scheidet aus dem Spiel aus, wodurch der Gegner dieses Spielers das Spiel gewinnt.
- ❖ Einige Kartenfähigkeiten können zusätzliche Siegbedingungen festlegen. Falls eine solche Bedingung erfüllt ist, beendet sie das Spiel sofort.
- ❖ Falls beide Spieler gleichzeitig eine Siegbedingung erfüllen sollten, gewinnt der Startspieler das Spiel.

Gewinnen (einen Konflikt gewinnen)

Jeder Konflikt wird von dem Spieler mit der höchsten Gesamt-Fertigkeit einer bestimmten Konfliktart zu dem Zeitpunkt gewonnen, an dem das Ergebnis des Konflikts bestimmt wird.

- ❖ Die Gesamt-Fertigkeit eines Spielers ist die Summe der Fertigkeit der entsprechenden Konfliktart aller spielbereiten, teilnehmenden Charaktere auf seiner Seite des Konflikts. Dabei werden alle Modifikatoren berücksichtigt, welche die Menge der Fertigkeit beeinflussen, die der Spieler für diesen Konflikt zählt.
- ❖ Ein Spieler muss mindestens eine Fertigkeit von 1 zählen und es muss sich mindestens 1 teilnehmender Charakter auf seiner Seite befinden, damit er den Konflikt gewinnen kann.
- ❖ Falls es zu einem Gleichstand der Gesamt-Fertigkeit auf beiden Seiten (mit einem Wert von mindestens 1) kommt (und der angreifende Spieler mindestens 1 teilnehmenden Charakter kontrolliert), gewinnt der angreifende Spieler den Konflikt.
- ❖ Falls kein Spieler die Anforderungen für den Sieg in einem Konflikt erfüllt, gewinnt (oder verliert) kein Spieler diesen Konflikt. In diesem Fall wird der umkämpfte Ring zurück in den Vorrat unbeanspruchter Ringe gelegt.
- ❖ Einige Kartenfähigkeiten beziehen sich auf einen Charakter, der den Konflikt „gewinnt“. Damit ein Charakter einen Konflikt „gewinnt“, muss er zu dem Zeitpunkt, an dem die Fähigkeit abgehandelt wird, auf der siegreichen Seite am Konflikt teilnehmen.
- ❖ Einige Kartenfähigkeiten beziehen sich auf einen Charakter, der den Konflikt „verliert“. Damit ein Charakter einen Konflikt „verliert“, muss er zu dem Zeitpunkt, an dem die Fähigkeit abgehandelt wird, auf der verlierenden Seite am Konflikt teilnehmen.

Grundwert

Der Grundwert ist der Wert einer Zahl vor der Anwendung von Modifikatoren. Für die meisten Zahlen ist dies der aufgedruckte Wert.

„Handle diese Fähigkeit zwei Mal ab“

Siehe „Fähigkeiten initiieren, Karten spielen“ auf Seite 7.

Heimatzone, in die Heimatzone verschieben

Charakterkarten, die sich im Spiel befinden, aber aktuell nicht an einem Konflikt teilnehmen, gelten als in der Heimatzone des Spielers, der sie kontrolliert.

- ❖ Falls ein Charakter, der an einem Konflikt teilnimmt, in die Heimatzone verschoben wird, wird er aus dem Konflikt entfernt und in die Heimatzone des Spielers gelegt, der ihn kontrolliert. Ein Charakter, der in die Heimatzone verschoben wird, behält seinen Status (gebeugt oder spielbereit).

Herausfordern

Einige Kartenfähigkeiten verwenden das Wort „herausfordern“, um ein Duell zwischen zwei Charakteren zu initiieren, die an einem Konflikt teilnehmen. Genaue Regeln für die Abhandlung eines Duells befinden sich unter „Timing-Struktur eines Duells“ auf Seite 25.

Höflichkeit

Höflichkeit ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Höflichkeit das Spiel verlässt, erhält der Spieler, der sie kontrolliert, 1 Schicksal.

Immun

Falls eine Karte immun gegen bestimmte Effekt-Arten ist (z. B. „Immun gegen Ringeffekte“ oder „Immun gegen Ereigniskarteneffekte“), können Effekte dieser Art sie nicht zum Ziel haben und sie kann nicht von ihnen betroffen werden.

- ❖ Nur die immune Karte selbst ist geschützt. Spielelemente, die in direktem Zusammenhang mit der immunen Karte stehen (wie angehängte Verstärkungen, Marker auf der Karte oder Fähigkeiten, deren Quelle die immune Karte ist), sind selbst nicht immun.
- ❖ Falls eine Karte eine Immunität gegen einen Effekt erhält, werden bestehende andauernde Effekte, die bereits vorher auf die Karte angewendet worden sind, selbst nicht entfernt.
- ❖ Immunität schützt eine Karte nur vor Effekten. Sie schützt eine Karte nicht davor, sie zum Zahlen von Kosten zu verwenden.

Im Spiel, nicht im Spiel

Die Karten (normalerweise Charaktere und Verstärkungen), die ein Spieler in seiner Spielzone (in der Heimatzone oder an einem Konflikt teilnehmend) kontrolliert, die Festungskarte und die offenen Provinzen sowie alle Besitztümer in Provinzen des Spielers gelten als im Spiel. Verdeckte Provinzen sind nur als „verdeckte Provinzen“ im Spiel und der Fähigkeitstext auf diesen Karten ist nicht aktiv, bis jene Karten aufgedeckt worden sind.

„Nicht im Spiel“ bezieht sich auf alle anderen Karten und Zonen, die mit dem Spiel in Zusammenhang stehen, einschließlich: Charakterkarten in den Provinzen eines Spielers, Rollenkarten, Karten, die sich auf der Hand eines Spielers, in Decks oder auf Ablagestapeln befinden, und aus dem Spiel entfernte Karten.

- ❖ Eine Karte kommt ins Spiel, sobald sie von einem „Nicht im Spiel“-Status in einen „Im Spiel“-Status übergeht.
- ❖ Eine Karte verlässt das Spiel, sobald sie von einem „Im Spiel“-Status in einen „Nicht-im-Spiel“-Status übergeht.
- ❖ Die Festungskarte eines Spielers kann das Spiel nicht verlassen.

Siehe auch: Das Spiel verlassen und Ins Spiel bringen, Ins Spiel kommen

In Spielerreihenfolge

Falls die Spieler angewiesen werden eine Reihe von Handlungen „in Spielerreihenfolge“ durchzuführen, führt der Startspieler seinen Teil der Handlungen zuerst durch. Der andere Spieler ist danach an der Reihe.

- ❖ Falls eine Reihe von Handlungen, die in Spielerreihenfolge durchgeführt wird, nicht abgeschlossen ist, nachdem jeder Spieler seinen Teil der Handlungen ein Mal durchgeführt hat, wechseln sich die Spieler solange ab, bis sie abgeschlossen ist.

Ins Spiel kommen

Der Begriff „ins Spiel kommen“ bezieht sich auf jeden Zeitpunkt, an dem eine Karte aus einer „Nicht im Spiel“-Zone oder -Status in eine Spielzone übergeht. Das Spielen und das Ins Spiel Bringen einer Karte durch eine Kartenfähigkeit sind zwei Möglichkeiten, wie eine Karte ins Spiel kommen kann.

Kaiserliche Gunst, Wettstreit um die Kaiserliche Gunst

Die Karte Kaiserliche Gunst zeigt an, welcher Spieler gerade die Gunst des Kaisers besitzt. Schritt 3.4.1 stellt einen Rahmenschritt dar, in dem eine Ruhmzählung stattfindet. Der Sieger dieser Zählung beansprucht die Karte Kaiserliche Gunst und darf sie auf eine beliebige Seite legen.

- ❖ Der +1-Modifikator durch die Kaiserliche Gunst wird in jedem Konflikt der angegebenen Art angewendet, in dem der Träger der Kaiserlichen Gunst mindestens einen teilnehmenden Charakter kontrolliert. Dieser Modifikator wird zum Gesamt-Fertigkeitswert **des Spielers** hinzugefügt, der für den Konflikt bestimmt wird, modifiziert aber nicht den Fertigkeitswert von Charakteren, die an dem Konflikt teilnehmen.
- ❖ Wird die Kaiserliche Gunst auf die Seite Militär oder Politik gedreht, muss sie auf dieser Seite bleiben, bis sie erneut beansprucht wird oder eine Kartenfähigkeit dies ändert.
- ❖ Falls ein Spieler, der die Kaiserliche Gunst hat, eine Ruhmzählung durch einen Rahmenschritt in der Konfliktphase gewinnt, beansprucht jener Spieler die Kaiserliche Gunst erneut und darf sie auf eine beliebige Seite legen.
- ❖ Falls beide Spieler auf die gleiche Gesamtsumme kommen, behält die Kaiserliche Gunst ihren aktuellen Status (entweder unbeansprucht oder im Besitz des Spielers, der sie aktuell hat, mit der aktuellen Seite nach oben).
- ❖ Zu Spielbeginn ist die Kaiserliche Gunst unbeansprucht.
- ❖ Falls eine Kartenfähigkeit dafür sorgt, dass die Kaiserliche Gunst beansprucht wird, darf diese im unbeanspruchten Status oder von einem Spieler beansprucht werden. Immer wenn die Kaiserliche Gunst beansprucht wird, darf sie auf eine beliebige Seite gelegt werden.
- ❖ Falls ein Spieler dazu angewiesen wird, die Kaiserliche Gunst abzulegen, schickt jener Spieler die Kaiserliche Gunst im nicht umkämpften Status in den Markervorrat zurück.

Siehe auch: Ruhmzählung

Kann nicht, können nicht

Die Begriffe „kann nicht“ oder „können nicht“ haben absolute Gültigkeit und können nicht von anderen Fähigkeiten oder Effekten widerrufen werden.

Kartenarten

Folgende Kartenarten gibt es in diesem Spiel: Charakter, Verstärkung, Besitztum, Ereignis, Provinz, Festung und Rolle. Angaben zum Aufbau jeder dieser Kartenarten befinden sich in „Anhang II: Aufbau der Karten“ auf Seite 26.

- ❖ Falls durch eine Fähigkeit die Kartenart einer Karte geändert wird, verliert sie alle anderen Kartenarten, die sie möglicherweise hat, und funktioniert genauso wie andere Karten der neuen Kartenart.

Karten ziehen

Sobald ein Spieler angewiesen wird 1 oder mehr Karten zu ziehen, zieht er diese Karten oben von seinem Konfliktdeck.

- ❖ Sobald ein Spieler 2 oder mehr Karten als Ergebnis einer einzigen Fähigkeit oder eines Spielschritts zieht, zieht er diese Karten gleichzeitig.
- ❖ Gezogene Karten werden der Hand eines Spielers hinzugefügt.
- ❖ Es gibt keine Beschränkung, wie viele Karten ein Spieler in jeder Runde ziehen darf.
- ❖ Es gibt kein Handkartenlimit.

Siehe auch: Keine Karten mehr übrig

Keine Karten mehr im Deck

Falls ein Spieler eine Karte in einer Provinz durch eine Karte vom Dynastiedeck ersetzen oder eine Karte vom Konfliktdeck ziehen will und sich keine Karten mehr im entsprechenden Deck befinden, verliert dieser Spieler 5 Ehre, mischt danach den entsprechenden Ablagestapel, bildet daraus das neue Dynastie- oder Konfliktdeck und legt es verdeckt vor sich hin. Danach ersetzt jener Spieler wie geplant die Dynastiekarte oder zieht die Konfliktkarte.

Keine Marker mehr übrig

Es gibt keine Begrenzungen für die Anzahl der Schicksals-, Ehre- und persönlichen Statusmarker, die sich zu einem Zeitpunkt in einer Spielzone befinden können. Falls die Spieler keine von den mitgelieferten Markern mehr übrig haben, dürfen andere Marker, Zähler oder Münzen verwendet werden, um den aktuellen Spielstatus festzuhalten.

Keine Verstärkungen

„Keine Verstärkungen“ ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Eine Karte mit diesem Schlüsselwort kann keine Verstärkungen angehängt haben.

- ❖ Falls dem Wort „Verstärkung“ 1 oder mehr Merkmale vorausgehen (z. B. „Keine **Waffe**- oder **Rüstung**-Verstärkungen“), kann die Karte keine Verstärkungen mit 1 oder mehr dieser Merkmale angehängt haben, wohl aber Verstärkungen ohne diese Merkmale.
- ❖ Falls dem Wort „Verstärkung“ das Wort „außer“ und 1 oder mehr Merkmale folgen (z. B. „Keine Verstärkungen außer **Waffen**.“), kann die Karte Verstärkungen mit diesen Merkmalen angehängt haben, nicht aber Verstärkungen ohne diese Merkmale.
- ❖ Falls eine Karte mehrere Instanzen der Schlüsselwortfähigkeit „Keine Verstärkungen“ hat, hat im Falle eines Widerspruchs die Variante Vorrang, die verhindert, dass die Karte eine bestimmte Verstärkung haben darf.

Klan

Im Grundspiel gibt es 7 Klane, die in der untenstehenden Tabelle aufgeführt sind.

Die Festungskarte eines Spielers gibt an, welchen Klan ein Spieler als Hauptklan für sein Deck gewählt hat. Die Klane und ihre zugehörigen Symbole sind unten aufgeführt.

- ♦ Eine „klangetreue“ Karte ist eine Karte, deren Symbol mit dem Klansymbol auf der Festungskarte des Spielers übereinstimmt, der sie kontrolliert.
- ♦ Eine „nicht-klangetreue“ Karte ist eine Karte, auf der sich 1 oder mehr Klansymbole befinden, die nicht mit dem Klansymbol auf der Festungskarte des Spielers übereinstimmen, der sie kontrolliert, und auf der sich kein Klansymbol befindet, das mit dem Klansymbol auf der Festungskarte des Spielers übereinstimmt, der sie kontrolliert.

Siehe auch: Deckbau

	IM TEXT	AUF DER KARTE
KRABBen-KLAN		
KRANICH-KLAN		
DRACHEN-KLAN		
LÖWEN-KLAN		
PHÖNIX-KLAN		
SKORPION-KLAN		
EINHORN-KLAN		

Konstante Fähigkeit

Eine konstante Fähigkeit ist eine Fähigkeit, die kein Schlüsselwort ist und deren Text keinen fettgedruckten Timing-Auslöser enthält, der die Art ihrer Fähigkeit definiert. Eine konstante Fähigkeit wird aktiv, sobald die Karte ins Spiel kommt und bleibt aktiv, solange die Karte im Spiel ist.

- ♦ Einige anhaltende Fähigkeiten überprüfen dauerhaft eine bestimmte Bedingung (dies ist an Begriffen wie „während“, „falls“ oder „solange“ zu erkennen). Die Effekte einer solchen Fähigkeit sind immer aktiv, solange die bestimmte Bedingung erfüllt ist.
- ♦ Falls sich mehrere Instanzen derselben anhaltenden Fähigkeit im Spiel befinden, betrifft jede Instanz unabhängig voneinander den Spielstatus.

Kontrolle und Besitz

Der Besitzer einer Karte ist der Spieler, in dessen Deck (d. h. Dynastiedeck, Konfliktdeck, Provinzen, Festung, Rolle) sich die Karte zu Beginn des Spiels befunden hat.

- ♦ Normalerweise kommen Karten unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel. Einige Fähigkeiten können dafür sorgen, dass sich die Kontrolle über eine Karte während des Spiels ändert.

- ♦ Ein Spieler kontrolliert Karten in seiner „Nicht im Spiel“-Zone (wie Handkarten, Karten im Dynastie- und Konfliktdeck oder im Dynastie- und Konflikt-Ablagestapel).
- ♦ Falls eine Karte in eine „Nicht im Spiel“-Zone kommen würde, die nicht dem Besitzer der Karte gehört, wird die Karte stattdessen in die entsprechende „Nicht im Spiel“-Zone ihres Besitzers gelegt. (Im Hinblick auf sämtliche Kartenfähigkeiten und Rahmeneffekte wird die Karte so behandelt, als hätte sie die „Nicht im Spiel“-Zone des Spielers, der sie kontrolliert, betreten. Nur der Ort, wohin die Karte tatsächlich gelegt wird, wird angepasst.)
- ♦ Falls die Kontrolle über einen teilnehmenden Charakter während eines Konflikts wechselt, gilt er weiterhin als am Konflikt teilnehmend, allerdings auf der Seite des Spielers, der ihn jetzt kontrolliert.
- ♦ Sobald die Kontrolle über einen Charakter wechselt, solange dieser im Spiel ist, bleibt er im gleichen Status wie zuvor (d. h. gebeugt oder spielbereit, teilnehmend oder in der Heimatzone, u. s. w.) und befindet sich nun unter der Kontrolle des neuen Spielers.
- ♦ Verstärkungen, die an Karten angehängt sind, deren Kontrolle wechselt, wechseln nicht die Kontrolle.
- ♦ Falls kein Zeitraum angegeben ist, bleibt die Karte unter der Kontrolle des neuen Spielers, solange sie im Spiel bleibt.

Kopie (einer Karte)

Eine Kopie einer Karte wird durch ihren Kartennamen bestimmt. Jede weitere Karte mit demselben Kartennamen gilt als Kopie der Karte, unabhängig von Kartenart, Text, Bild, ursprünglichem Deck oder anderen Eigenschaften der Karte(n).

Kosten

Die Schicksalskosten einer Karte entsprechen ihrem numerischen Wert, der gezahlt werden muss, um diese Karte von der Hand oder aus den Provinzen eines Spielers zu spielen.

Einige ausgelöste Kartenfähigkeiten haben ebenfalls Fähigkeitskosten. Jede Anweisung vor dem Gedankenstrich einer ausgelösten Fähigkeit (mit Ausnahme der Anweisung „Wähle ...“, die angibt, dass 1 oder mehr Ziele gewählt werden müssen) gilt als Teil der Kosten jener Fähigkeit. Beispiele für solche Anweisungen in den Fähigkeitskosten sind: „Beuge ...“, „Gib ... aus“, „Opfere ...“, „Verliere ...“, „Entehre ...“ und „Lege ... ab“.

- ♦ Sobald ein Spieler Kosten zahlt, muss er dies mit Karten und/oder Spielelementen tun, die jener Spieler kontrolliert. In einigen Kosten befindet sich als Erinnerung daran das Wort „befreundet“.
- ♦ Falls zum Zahlen von Kosten ein Spielelement benötigt wird, das sich nicht im Spiel befindet, darf der Spieler, der die Kosten zahlt, nur Spielelemente verwenden, die sich in seinen „Nicht im Spiel“-Zonen oder Markervorräten befinden, um die Kosten zu zahlen.
- ♦ Falls mehrere Kosten für eine einzelne Karte oder Fähigkeit gezahlt werden müssen, müssen diese Kosten gleichzeitig gezahlt werden.
- ♦ Falls ein Teil der Zahlung von Kosten verhindert wird, endet die Initiierung der Fähigkeit oder das Spielen der Karte sofort und wird nicht weiter abgehandelt, sobald alle Kosten, die gezahlt werden können, gezahlt worden sind. (Falls dies eintritt, während eine Karte gespielt wird, bleibt die Karte ungespielt auf der Hand oder in den Provinzen des Spielers.)

- ◇ Eine Fähigkeit kann nicht initiiert werden und ihre Kosten können nicht gezahlt werden, falls das Abhandeln ihrer Effekte allein nicht die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu verändern.

Leer

Falls das aufgedruckte Textfeld einer Karte durch eine Fähigkeit behandelt wird, als ob es „*leer*“ wäre, wird dieses Textfeld behandelt, als ob es keine aufgedruckten **Merkmale** oder Kartenfähigkeiten hätte. Text, der aus anderen Quellen stammt, wird dadurch nicht geleert.

Limitiert

Limitiert ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Ein Spieler kann nicht mehr als 1 Karte mit dem Schlüsselwort Limitiert pro Runde spielen. Karten, die von der Hand oder aus den Provinzen eines Spielers gespielt werden, sind von diesem Schlüsselwort betroffen und werden davon eingeschränkt.

- ◇ Limitierte Karten, die durch Kartenfähigkeiten „ins Spiel gebracht“ werden, ignorieren diese Einschränkung und werden von ihr ignoriert.

Markervorrat

Der Markervorrat (auch allgemeiner Markervorrat genannt) wird während der Spielvorbereitung erstellt und enthält alle Marker und Zähler, die nicht aktuell von einem Spieler kontrolliert werden.

- ◇ Sobald ein Spieler Schicksal oder Ehre erhält, werden diese Schicksals- oder Ehremarker aus dem Markervorrat genommen und dem Schicksals- oder Ehrevorrat des Spielers hinzugefügt. Sobald ein Spieler Schicksal oder Ehre verliert oder ausgibt, werden jene Marker zurück in den Markervorrat gelegt.
- ◇ Sobald eine Karte, auf der sich Marker oder Zähler befinden, das Spiel verlässt, werden jene Marker und Zähler zurück in den Markervorrat gelegt.

Maximal X pro [Zeitraum]

Dieser Begriff beschränkt, wie oft eine Fähigkeit von allen Kopien (nach Kartennamen) von Karten mit dieser Fähigkeit (einschließlich der Karte selbst) während des angegebenen Zeitraumes initiiert werden darf. Die Initiierung einer Fähigkeit auf einer Karte zählt gegen das Maximum für alle Kopien jener Karte.

- ◇ Alle Maximal-Angaben gelten für jeden Spieler individuell.
- ◇ Falls der Effekt einer Fähigkeit mit einer Maximal-Angabe aufgehoben wird, zählt die Verwendung dieser Karte trotzdem gegen dieses Maximum.

Siehe auch: Nur X pro [Zeitraum]

Merkmale

Die meisten Karten haben 1 oder mehr Merkmale, die oben im Textfeld in **fett-kursiv** aufgedruckt sind.

- ◇ **Merkmale** haben keinen eigenständigen Effekt auf das Spiel. Stattdessen beziehen sich einige Kartenfähigkeiten auf Karten, die spezielle Merkmale besitzen.

„Mische“

Der Begriff „mische“ wird als Abkürzung für die Anweisung an einen Spieler verwendet, das Deck zu mischen, das gerade durchsucht worden ist. Sobald ein Spieler die Anweisung zum Mischen erhält, mischt er nur das Deck oder die Decks, die von der Fähigkeit betroffen sind.

- ◇ Jedes Mal wenn ein Deck gemischt wird, muss es zur Zufriedenheit des Gegners in eine zufällige Reihenfolge gebracht werden und danach dem Gegner zum weiteren Mischen und/oder Abheben angeboten werden.

Modifikatoren

Einige Fähigkeiten können die Spieler anweisen, einen Wert zu modifizieren. Der Spielstatus fragt ständig variable Werte und Mengen ab und bringt (falls nötig) die modifizierten Werte auf den neusten Stand.

Immer wenn ein neuer Modifikator angewendet (oder entfernt) wird, wird das gesamte Ergebnis komplett neu berechnet, ausgehend vom nicht modifizierten Grundwert und unter Beachtung aller Modifikatoren.

- ◇ Sobald ein Wert berechnet wird, gelten alle Modifikatoren als gleichzeitig angewendet. Bei der Berechnung werden jedoch alle Modifikatoren, die etwas addieren oder subtrahieren, angewendet, bevor ein Wert verdoppelt oder halbiert wird.
- ◇ Bruchzahlen werden aufgerundet, nachdem alle Modifikatoren angewendet worden sind.
- ◇ Sobald ein Wert auf eine bestimmte Zahl „festgesetzt“ wird, überschreibt dieser Modifikator sämtliche Modifikatoren, die ihn nicht auf einen Wert festsetzen (einschließlich neuer Modifikatoren, die in dem Zeitraum des festgesetzten Wertes neu hinzugefügt werden und keinen Wert festsetzen). Falls es einen Konflikt zwischen Modifikatoren gibt, die einen Wert festsetzen wollen, hat der zuletzt angewendete Modifikator Vorrang.
- ◇ Eine Mengenangabe kann nicht funktional unter Null fallen. Eine Karte kann keine negativen Werte für Symbole, Politik- und Militär-Fertigkeiten, Ruhm, Merkmale, Kosten oder Schlüsselworte haben. Negative Modifikatoren, die über die aktuelle Anzahl des Wertes hinausgehen, werden zwar angewendet, aber ein negatives Ergebnis wird nach der Anwendung aller Modifikatoren behandelt, als ob der Wert Null wäre.

Mulligan

Während der Spielvorbereitung erhält ein Spieler einmalig einen Mulligan: Er darf jeweils eine beliebige Anzahl Karten in seinen Provinzen und eine beliebige Anzahl Karten auf seiner Hand auswählen, die er nicht behalten will. Sobald sich ein Spieler entscheidet, den Mulligan zu nutzen, werden diese Karten beiseitegelegt und durch genau so viele Karten der entsprechenden Decks ersetzt. Die beiseitegelegten Karten werden danach zurück in die Decks dieses Spielers gemischt, aus denen sie ursprünglich stammen.

- ◇ Die Spieler nehmen ihren Mulligan (oder verzichten darauf) in Spielerreihenfolge. Falls der Startspieler auf die Gelegenheit für einen Mulligan verzichtet, kann er sich später nicht mehr anders entscheiden und doch einen Mulligan nehmen, nachdem er die Entscheidung seines Gegners kennt.

Nehmen

Falls ein Spieler angewiesen wird, einen Marker (wie einen Ehre- oder Schicksalsmarker) vom anderen Spieler zu nehmen, wird dieses Spielelement aus dem Markervorrat des anderen Spielers entfernt und dem Markervorrat des nehmenden Spielers hinzugefügt.

Neutral

Einige Karten gehören zu keinem Klan; diese Karten sind neutral. Neutrale Karten dürfen in jedes Deck aufgenommen werden.

- ◇ Neutrale Karten gelten weder als klangetreu noch als nicht-klangetreu.

Nur X pro [Zeitraum]

Dieser Begriff gibt an, wie häufig eine ausgelöste Fähigkeit während des angegebenen Zeitraums verwendet werden kann. Dadurch wird die allgemeine Einschränkung ersetzt, dass eine ausgelöste Fähigkeit nur ein Mal pro Spielrunde verwendet werden kann.

- ◇ Jede Kopie einer Fähigkeit mit einer angegebenen Einschränkung darf so oft im angegebenen Zeitraum verwendet werden, wie auf der Fähigkeit angegeben.
- ◇ Falls eine Karte das Spiel verlässt und im gleichen Zeitraum erneut ins Spiel kommt, wird die Karte so behandelt, als wäre sie eine neue Instanz der Karte. Sie hat keine Erinnerung daran, dass sie die Fähigkeit während des angegebenen Zeitraumes bereits verwendet hat. (Diese Regel gilt auch für Fähigkeiten ohne angegebene Beschränkung.)
- ◇ Alle Beschränkungen gelten für jeden Spieler individuell.
- ◇ Falls der Effekt einer Fähigkeit mit einer Beschränkung aufgehoben wird, zählt die Verwendung dieser Fähigkeit trotzdem gegen die Beschränkung.

Siehe auch: Maximal X pro [Zeitraum]

Opfern

Sobald ein Spieler angewiesen wird eine Karte zu opfern, muss er eine Karte im Spiel auswählen, die er kontrolliert und welche die Anforderungen für das Opfern erfüllt, und diese auf seinen Ablagestapel legen.

- ◇ Falls die ausgewählte Karte das Spiel nicht verlässt, gilt das Opfern als nicht vorgenommen.
- ◇ Das Opfern einer Karte erfüllt nicht gleichzeitig andere Möglichkeiten, wie eine Karte das Spiel verlassen kann (z. B. „ablegen“).

Passen

Es gibt Zeitpunkte im Spiel, an denen ein Spieler die Möglichkeit hat, entweder eine Handlung durchzuführen (z. B. eine Aktion nehmen, eine Fähigkeit auslösen oder einen Spielschritt ausführen) oder zu passen. Passt ein Spieler, gibt er damit das Recht auf, jene Spielhandlung zu jenem Zeitpunkt durchzuführen.

- ◇ Der erste Spieler, der während der Dynastiephase die Gelegenheit hat, eine Aktion zu verwenden oder eine Karte zu spielen, der aber passt, gibt diese Gelegenheit für den Rest der Phase auf und erhält 1 Schicksal.
- ◇ Andere Sequenzen im Spiel, in denen Spieler die Gelegenheit haben, zu passen, gehen solange weiter, bis beide Spieler nacheinander gepasst haben. Falls ein Spieler passt und der andere Spieler nicht, erhält der erste Spieler danach erneut die Gelegenheit, zu handeln oder zu passen. Die Sequenz endet erst, sobald beide Spieler nacheinander gepasst haben. (Anders ausgedrückt: Ein einmaliges Passen in einer solchen Sequenz verhindert nicht, dass ein Spieler erneut in die Sequenz einsteigen kann, falls sein Gegner nicht direkt nach ihm ebenfalls passt.)
- ◇ Wenn ein Spieler bei der Gelegenheit passt, einen Konflikt zu deklarieren, muss er nicht angeben, welche Art von Konflikt er nicht deklariert hat.

Persönliche Ehre, persönlicher Ehrverlust

Persönliche Ehre ist ein Mittel, um den Status Geehrt und Entehrt einzelner Charakterkarten nachzuverfolgen. Jeder Charakter hat einen der drei Ehre-Status:

- ◇ Geehrt
- ◇ Gewöhnlich
- ◇ Entehrt

Charaktere kommen im Status Gewöhnlich ins Spiel.

Die Geehrt- und Entehrt-Statusmarker werden verwendet, um den Status eines Charakters anzuzeigen, der nicht den Status Gewöhnlich hat.

- ◇ Sobald ein Charakter geehrt wird, erhält er einen Geehrt-Statusmarker, um seinen Status Geehrt anzuzeigen. Ein geehrtter Charakter fügt seinen Ruhmwert seiner Militär- und Politik-Fertigkeit hinzu, solange er jenen Marker besitzt. Sobald ein geehrtter Charakter das Spiel verlässt, erhält der Spieler, der ihn kontrolliert, 1 Ehre.
- ◇ Sobald ein Charakter entehrt wird, erhält er einen Entehrt-Statusmarker, um seinen Status Entehrt anzuzeigen. Ein entehrter Charakter zieht seinen Ruhmwert von seiner Militär- und Politik-Fertigkeit ab, solange er jenen Marker besitzt. Sobald ein entehrter Charakter das Spiel verlässt, verliert der Spieler, der ihn kontrolliert, 1 Ehre.
- ◇ Sobald ein geehrtter Charakter entehrt wird, verliert er den Status Geehrt, legt den Statusmarker ab und kehrt zum Status Gewöhnlich zurück (d. h. er hat keinen Statusmarker). Sobald ein entehrter Charakter geehrt wird, verliert er den Status Entehrt, legt den Statusmarker ab und kehrt zum Status Gewöhnlich zurück.
- ◇ Ein Charakter mit dem Statusmarker Geehrt kann nicht geehrt werden. Ein Charakter mit dem Statusmarker Entehrt kann nicht entehrt werden.

Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung

Falls ein einziger Effekt gleichzeitig Auswirkungen auf mehrere Spieler hat, aber die Spieler individuell Entscheidungen treffen müssen, um den Effekt abzuhandeln, trifft der Startspieler diese Entscheidungen zuerst, dann sein Gegner. Sobald alle notwendigen Entscheidungen getroffen sind, wird der Effekt gleichzeitig für alle betroffenen Entitäten abgehandelt.

- ◇ Falls 2 oder mehr verzögerte Effekte oder erzwungene Fähigkeiten gleichzeitig abgehandelt werden müssten, entscheidet der Startspieler über die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten abgehandelt werden, unabhängig davon, wer die Karten mit den Fähigkeiten kontrolliert.
- ◇ Falls man 2 oder mehr konstante Fähigkeiten und/oder andauernde Effekte gleichzeitig anwenden kann, wendet man sie an. Falls man 2 oder mehr anhaltende Fähigkeiten und/oder andauernde Effekte nicht gleichzeitig anwenden kann, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der sie angewendet werden.

Provinzen, Provinzkarten

Die Provinzen eines Spielers stehen für die Ländereien rund um seine Festung. Sobald eine Provinz angegriffen und auf ihre offene Seite gedreht wird, steht diese Karte für das, was die Feinde vorfinden oder auf was sie treffen, wenn sie jene Provinz zum ersten Mal betreten.

- ◇ Eine verdeckte Provinzkarte ist nur als verdeckte Provinz im Spiel. Es gibt keine Möglichkeit für die offene Seite dieser Karte, mit dem Spielstatus zu interagieren, bis die Provinz aufgedeckt worden ist.

- ◇ Eine nicht unterworfenen, offene Provinz gilt als im Spiel und kann mit dem Spielstatus interagieren.
- ◇ Eine unterworfenen Provinz wird so behandelt, als ob ihr Textfeld leer wäre. Ihre Fähigkeit kann nicht verwendet werden.

Provinz unterwerfen, unterworfenen Provinz

Falls der angreifende Spieler einen Konflikt gewinnt und die Differenz zwischen den Fertigkeitswerten (des angreifenden Spielers und des verteidigenden Spielers) mindestens der Verteidigungsstärke der angegriffenen Provinz entspricht, wird die Provinz unterworfen.

- ◇ Eine unterworfenen Provinz wird um 180° gedreht, um anzuzeigen, dass sie unterworfen worden ist.
- ◇ Sobald eine Provinz unterworfen wird, hat der angreifende Spieler die Möglichkeit, Dynastiekarten von dieser Provinz abzulegen. Falls er diese Möglichkeit nutzt, wird die Provinz verdeckt wieder aufgefüllt.
- ◇ Fähigkeitstexte auf unterworfenen Provinzen sind nicht aktiv.
- ◇ Aus unterworfenen Provinzen dürfen weiterhin Dynastiekarten gespielt werden und sie werden nach den normalen Spielregeln wieder aufgefüllt.
- ◇ Falls drei der vier Provinzen ohne Festung eines Spielers vom Gegner unterworfen sind, können Angriffe gegen die Provinz mit der Festung des Gegners deklariert werden. Falls die Provinz mit der Festung eines Spielers unterworfen wird, verliert jener Spieler das Spiel.

Provinz wieder auffüllen

Falls ein Spieler die Anweisung erhält, eine Provinz wieder aufzufüllen, nimmt er die oberste Karte seines Dynastiedecks und legt sie verdeckt (ohne sie anzusehen) in die Provinz.

- ◇ Nachdem eine Karte aus irgendeinem Grund aus einer Provinz entfernt worden ist (und nach allen Reaktionsmöglichkeiten auf das Entfernen jener Karte aus der Provinz), füllt der Spieler seine Provinz, aus der die Karte entfernt worden ist, automatisch wieder auf, falls die Provinz immer noch leer ist (d. h. falls sich dort keine Dynastiekarte befindet).
- ◇ Falls ein Spieler die Anweisung erhält, eine Provinz offen wieder aufzufüllen, nimmt er die oberste Karte seines Dynastiedecks und legt sie offen statt verdeckt in die Provinz.

Rahmeneffekte, Rahmenschritte

Ein Rahmenschritt ist ein verpflichtend eintretender Zeitpunkt, der durch die Spielstruktur vorgegeben ist. Ein Rahmeneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines Rahmenschritts hervorgerufen wird.

Siehe auch: Anhang I

Reaktionen

Eine Reaktion ist eine ausgelöste Fähigkeit, deren Text fettgedruckt das Wort „**Reaktion:**“ vorausgeht. Eine Auslösebedingung wird immer zuerst abgehandelt, bevor Reaktionen auf diese Auslösebedingung initiiert werden.

Anders als Aktionen, die während Aktionsfenstern abgehandelt werden, dürfen Reaktionen nur initiiert werden, falls ihre angegebene Auslösebedingung wie im Fähigkeitstext der Reaktion beschrieben eintritt.

Nachdem eine Auslösebedingung abgehandelt worden ist, wird ein Reaktionsfenster für jene Auslösebedingung geöffnet.

In diesem Reaktionsfenster hat der Startspieler immer zuerst die Gelegenheit, eine gültige Reaktion (auf die Auslösebedingung, die das Fenster geöffnet hat) zu initiieren oder zu passen. Die Spieler erhalten nun abwechselnd die Gelegenheit, eine gültige Reaktion zu initiieren oder zu passen, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben, wodurch das Reaktionsfenster geschlossen wird. Ein einmaliges Passen verhindert nicht, dass ein Spieler später im selben Reaktionsfenster eine gültige Reaktion initiieren kann.

Wird ein Reaktionsfenster geschlossen, können keine weiteren Reaktionen auf diese spezielle Auslösebedingung mehr initiiert werden.

- ◇ Falls der Text der Fähigkeit nichts anderes besagt, kann jede Reaktionsfähigkeit nur ein Mal pro Runde initiiert werden. (Das gilt auch für erzwungene Reaktionen.)
- ◇ Eine Reaktion, die ausdrücklich besagt, dass sie mehr als ein Mal pro Runde ausgelöst werden kann, darf trotzdem für jedes Eintreten der Auslösebedingung nur ein Mal ausgelöst werden.

Ringe

Ringe werden durch doppelseitige Marker dargestellt und werden dazu verwendet, die Art und das Element eines Konflikts festzulegen. Jeder Ring kann einen der folgenden 3 Status haben.

Unbeansprucht – Jeder Ring im Vorrat unbeanspruchter Ringe ist ein unbeanspruchter Ring und kann von einem Spieler ausgewählt werden, wenn er einen Konflikt deklariert.

Umkämpft – Solange ein Konflikt abgehandelt wird, wird der Ring, den der Angreifer ausgewählt hat, als er den Konflikt deklariert hat, auf die angegriffene Provinz gelegt. Dieser Ring ist der umkämpfte Ring.

Beansprucht – Sobald ein Spieler einen Konflikt gewinnt, beansprucht er den umkämpften Ring und fügt ihn seinem Vorrat beanspruchter Ringe hinzu.

- ◇ Jeder beanspruchte Ring des Spielers, der ihn kontrolliert, fügt bei der Ruhmzählung 1 Ruhm hinzu.
- ◇ Während der Schicksalsphase wird 1 Schicksal auf jeden unbeanspruchten Ring gelegt.
- ◇ Sobald ein Ring zum umkämpften Ring wird, wird alles Schicksal darauf von diesem Ring in den Schicksalsvorrat des angreifenden Spielers verschoben.

Siehe auch: Ringeffekte

Ringeffekte

Jedes Mal wenn ein Spieler einen Konflikt als angreifender Spieler gewinnt, darf er den Ringeffekt des Elements des umkämpften Ringes abhandeln. Folgende Ringeffekte gibt es:

Luft: Der angreifende Spieler nimmt 1 Ehre von seinem Gegner oder er erhält 2 Ehre aus dem allgemeinen Markervorrat.

Erde: Der angreifende Spieler zieht 1 Karte von seinem Konfliktdeck und legt 1 zufällige Karte von der Hand seines Gegners ab.

Feuer: Der angreifende Spieler wählt einen Charakter im Spiel und wählt, ob er jenen Charakter ehrt oder entehrt.

Wasser: Der angreifende Spieler wählt entweder einen Charakter und macht ihn spielbereit oder er wählt einen Charakter ohne Schicksal und beugt ihn.

Leere: Der angreifende Spieler wählt einen Charakter im Spiel und entfernt 1 Schicksal von jenem Charakter.

- ◇ Immer wenn ein Spieler einen Ringeffect für einen Ring abhandelt, der mehrere Elemente hat, darf er eines jener Elemente wählen, sobald der Ringeffect in einem Konflikt abgehandelt wird.

Rollenkarten

Eine Rollenkarte wird neben die Festung eines Spielers gelegt und bringt besondere Fähigkeiten und Beschränkungen für das Deck des Spielers mit sich. Ein Spieler darf beim Deckbau eine einzelne Rollenkarte in Verbindung mit seiner Festung verwenden. Die Rollenkarte liegt zu Spielbeginn neben der Festung ihres Besitzers und wird während der Vorbereitung gemeinsam mit der Festung aufgedeckt.

- ◇ Eine Rollenkarte gilt als nicht im Spiel befindlich. Ihr Text beeinflusst den Spielstatus aus einer „Nicht im Spiel“-Zone, solange sie aktiv neben der Festung eines Spielers liegt.
- ◇ Karten mit der aufgedruckten Kartenart „Rolle“ können nicht durch Fähigkeiten anderer Karten aus dem Spiel entfernt werden.
- ◇ In sanktionierten Turnieren werden die Rollenkarten, die für jeden Klan verwendet werden können, durch die Kaiserliche Sanktionsliste festgelegt, die durch die Teilnahme der Spieler selbst erschaffen wird.

Ruhm

Ruhm ist ein Wert eines Charakters, der für seinen Ruf steht und dafür, wie wichtig dieser ihm ist.

- ◇ Solange ein Charakter geehrt oder entehrt ist, modifiziert der Ruhm jenes Charakters seine Militär- und Politik-Fertigkeit.
- ◇ Immer wenn ein Spieler Ruhm zählen muss, zählt er den Ruhmwert jedes spielbereiten Charakters, den er kontrolliert.

Siehe auch: Persönliche Ehre und Ehrverlust, Ruhmzählung

Ruhmzählung

Sobald die Spieler die Anweisung erhalten ihren Ruhm zu zählen, zählt jeder Spieler den Gesamt-Ruhmwert aller spielbereiten Charaktere, die er kontrolliert, und fügt der Summe 1 für jeden Ring in seinem Vorrat beanspruchter Ringe hinzu. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt die Ruhmzählung.

- ◇ Schritt 3.4.1 der Konfliktphase stellt einen Rahmenschnitt dar, in dem Ruhm gezählt wird. Der Sieger dieser Zählung beansprucht die Karte Kaiserliche Gunst und darf sie auf eine beliebige Seite drehen.
 - Falls beide Spieler auf dieselbe Summe kommen, behält die Karte Kaiserliche Gunst ihren aktuellen Status (entweder unbeanspruchter oder im Besitz des Spielers, der sie aktuell hat, mit der aktuellen Seite nach oben).
- ◇ Einige Karten machen es erforderlich, dass die Spieler ihren Ruhm zählen. Ruhmzählungen, die durch Kartenfähigkeiten erforderlich werden, werden genauso vorgenommen. Die Fähigkeit gibt an, was nach dem Ausgang der Zählung passiert. Solche Zählungen beeinflussen nicht den Status der Karte Kaiserliche Gunst, es sei denn, der Fähigkeitstext gibt an, dass sich der Status der Kaiserlichen Gunst ändert.

Siehe auch: Kaiserliche Gunst

Schicksal

Schicksal ist die grundlegende Ressource im Spiel und wird verwendet, um für Karten und einige Kartenfähigkeiten zu zahlen. Die Menge an Schicksal, die einem Spieler zur Verfügung steht, wird (als offene Information) durch Schicksalsmarker in seinem Schicksalsvorrat dargestellt.



- ◇ Schicksal befindet sich zu Spielbeginn im allgemeinen Markervorrat. Sobald ein Spieler Schicksal erhält, nimmt er entsprechend viele Schicksalsmarker aus dem allgemeinen Markervorrat und fügt sie seinem Schicksalsvorrat hinzu.
- ◇ Sobald ein Spieler angewiesen wird, Schicksal auf eine Karte zu legen, werden diese Schicksalsmarker aus dem allgemeinen Markervorrat genommen, falls nicht anders angegeben.
- ◇ Sobald Schicksal ausgegeben oder verloren wird, wird es normalerweise zurück in den allgemeinen Markervorrat gelegt. Falls Schicksal an einen Ring ausgegeben wird, wird es auf jenen Ring gelegt.
- ◇ Immer wenn ein Spieler einen Charakter von seiner Hand oder aus seinen Provinzen spielt, hat er, nachdem er die Kosten des Charakters gezahlt hat, die Möglichkeit, eine beliebige Menge Schicksal aus seinem Schicksalsvorrat auf diesen Charakter zu legen.
- ◇ Während der Schicksalsphase wird jeder Charakter ohne Schicksal abgelegt. Dann wird 1 Schicksal von jedem Charakter im Spiel entfernt. Schließlich wird 1 Schicksal aus dem allgemeinen Markervorrat auf jeden unbeanspruchten Ring gelegt.

Schlüsselwörter

Ein Schlüsselwort ist eine Kartenfähigkeit, die eine Karte mit speziellen Regeln versieht. Im Grundspiel gibt es folgende Schlüsselwörter: Vererbt, Höflichkeit, Verstoßenheit, Limitiert, Keine Verstärkungen, Stolz, Eingeschränkt und Aufrichtigkeit.

- ◇ Manchmal folgt auf ein Schlüsselwort auf einer Karte ein kursiv gedruckter Erinnerungstext. Ein Erinnerungstext ist eine kurze Erklärung der Wirkungsweise eines Schlüsselwortes, aber kein Regeltext und er ersetzt auch nicht die Regeln für das Schlüsselwort in diesem Glossar.
- ◇ Eine Karte hat ein Schlüsselwort oder sie hat dieses Schlüsselwort nicht. Eine Karte, die dasselbe Schlüsselwort durch verschiedene Quellen mehrfach hat/erhält, funktioniert, als ob sie nur 1 Instanz dieses Schlüsselwortes hätte.

Selbstreferenzieller Text

Sobald sich der Text einer Kartenfähigkeit auf sich selbst bezieht („dieser Charakter“, „diese Provinz“ u. s. w.), bezieht er sich nur auf die Karte selbst, nicht auf andere Kopien der Karte (nach Name).

Sequenz eingebetteter Fähigkeiten

Immer wenn eine Auslösebedingung eintritt, müssen folgende Schritte durchlaufen werden: (1) Ausführen von Unterbrechungen dieser Auslösebedingung, (2) Abhandlung der Auslösebedingung selbst und danach (3) Ausführen von Reaktionen auf die Auslösebedingung.

Falls in dieser Sequenz die Verwendung einer Unterbrechung oder einer Reaktion zu einer neuen Auslösebedingung führt, pausiert das Spiel und die Schritte müssen erneut durchlaufen werden: (1) Ausführen von Unterbrechungen der neuen Auslösebedingung, (2) Abhandlung der neuen

Auslösebedingung selbst und danach (3) Ausführen von Reaktionen auf die neue Auslösebedingung. Dies nennt man eine eingebettete Sequenz. Sobald diese eingebettete Sequenz abgeschlossen ist, wird die ursprüngliche Sequenz der Auslösebedingung an dem Punkt fortgesetzt, an dem sie unterbrochen worden ist.

Es ist möglich, dass eine eingebettete Sequenz weitere Auslösebedingungen erzeugt (und damit auch weitere eingebettete Sequenzen). Die Anzahl der eingebetteten Sequenzen, die auftreten können, ist nicht begrenzt, aber jede eingebettete Sequenz muss abgeschlossen werden, bevor mit der Sequenz fortgefahren werden kann, die sie erzeugt hat. Effektiv werden diese Sequenzen also nach dem Prinzip „Zuletzt rein, zuerst raus“ (LIFO; Englisch: „Last in, first out“) abgehandelt.

Siehe auch: Reaktionen, Unterbrechungen

Spielbereit

Eine Karte in aufrechter Position, sodass der Spieler, der die Karte kontrolliert, den Text von links nach rechts lesen kann, gilt als spielbereit.

- ◆ Spielbereit ist der normale Zustand einer Karte, in dem sie ins Spiel kommt.
- ◆ Eine spielbereite Karte wird gebeugt, indem sie um 90° seitwärts gedreht wird.

Spielein und ins Spiel bringen

Um eine Charakter- oder eine Verstärkungskarte zu **spielen**, müssen die Schicksalskosten der Karte gezahlt und die Karte in die Spielzone gelegt werden. Dadurch kommt die Karte ins Spiel. Karten werden von der Hand oder aus den Provinzen der Spieler gespielt. Immer wenn eine Charakterkarte gespielt wird, hat der Spieler, der diese Karte kontrolliert, die Möglichkeit, zusätzliches Schicksal aus seinem Schicksalsvorrat auf die Karte zu legen.

Einige Kartenfähigkeiten **bringen** Karten **ins Spiel**. Damit wird sowohl das Zahlen der Kosten, als auch die Möglichkeit, zusätzliches Schicksal auf die Karte zu legen, umgangen. Wird eine Karte ins Spiel gebracht, umgeht man damit auch Einschränkungen und Verbote, die sich auf das Spielen jener Karte beziehen. Eine ins Spiel gebrachte Karte kommt in der Spielzone des Spielers ins Spiel, der die Karte kontrolliert.

- ◆ Eine Karte, die ins Spiel gebracht worden ist, gilt nicht als „gespielt“.
- ◆ Um eine Karte zu **spielen**, müssen ihre Schicksalskosten (nach Anwendung möglicher Modifikatoren) gezahlt werden.
- ◆ Sobald eine Karte **ins Spiel gebracht wird**, werden ihre Schicksalskosten ignoriert.
- ◆ Falls die „Ins Spiel bringen“-Fähigkeit nichts anderes angibt, werden die Karten, die auf diese Weise ins Spiel kommen, in einer Zone und in dem Status ins Spiel gebracht, welche die normalen Spielregeln für das Spielen dieser Karte erfüllen.
- ◆ Sobald eine Ereigniskarte gespielt wird, wird sie auf den Tisch gelegt, ihre Fähigkeit wird abgehandelt und sie wird dann auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Spieleinschränkungen und -berechtigungen

Viele Karten und Fähigkeiten enthalten spezielle Anweisungen, wann oder wie sie verwendet oder nicht verwendet werden dürfen, oder Angaben zu speziellen Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um sie zu verwenden. Um eine solche Fähigkeit zu verwenden oder eine solche Karte zu spielen,

müssen alle Spieleinschränkungen beachtet werden.

Eine Spielberechtigung ist eine Variante einer Spieleinschränkung, die einem Spieler zusätzliche Möglichkeiten gibt, wie er eine Karte spielen oder verwenden kann, die außerhalb der normalen Angaben der Spielregel liegen, wie eine solche Karte gespielt oder eine solche Fähigkeit verwendet werden kann.

Startspieler, Startspielermarker

Während der Vorbereitung wird ein Startspieler bestimmt. Der Startspielermarker zeigt dessen Status als Startspieler an. Der gewählte Spieler bleibt Startspieler, bis der Startspielermarker an den anderen Spieler weitergegeben wird.

- ◆ Der Startspieler wird während der Dynastiephase und der Konfliktphase zuerst der aktive Spieler.
- ◆ Der Startspieler erhält in allen Aktionsfenstern außerhalb von Konflikten als Erster die Gelegenheit, Aktionen zu initiieren oder zu handeln. Solange ein Konflikt abgehandelt wird, hat der verteidigende Spieler in jedem Aktionsfenster während der Konfliktauflösung die erste Gelegenheit, Aktionen zu initiieren.
- ◆ Der Startspieler hat zuerst die Gelegenheit, Unterbrechungs- und Reaktionsfähigkeiten zu passenden Zeitpunkten im Spiel zu initiieren.
- ◆ Falls fraglich ist, welcher Spieler zuerst handeln oder eine Entscheidung treffen soll, gilt: Der Startspieler handelt oder entscheidet zuerst, dann der Gegner, falls es keine ausdrückliche andere Anweisung durch eine Karte oder einen Regeltext gibt.

Siehe auch: Aktiver Spieler, Anhang I, Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung, Vorbereitung

Statusmarker

Siehe „Persönliche Ehre“ auf Seite 13.

Stolz

Stolz ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Nachdem ein Charakter mit dem Schlüsselwort Stolz einen Konflikt gewonnen hat, wird jener Charakter geehrt. Nachdem ein Charakter mit dem Schlüsselwort Stolz einen Konflikt verloren hat, wird jener Charakter entehrt.

Teilnehmen und kann nicht teilnehmen

Jeder Charakter, der in einem Konflikt zum Angreifer oder Verteidiger deklariert worden ist, gilt während der Abhandlung dieses Konflikts als teilnehmender Charakter, falls er nicht durch eine Fähigkeit oder einen Spieleffekt daraus entfernt wird.

- ◆ Jeder Charakter im Spiel nimmt entweder an einem Konflikt teil oder er nimmt nicht an einem Konflikt teil.
- ◆ Falls eine Fähigkeit einen Charakter aus einem Konflikt entfernt oder ihn in die Heimatzone verschiebt, nimmt jener Charakter nicht länger an dem Konflikt teil und wird zurück in die Heimatzone des Spielers gelegt, der ihn kontrolliert.
- ◆ Falls ein nicht-teilnehmender Charakter in einen Konflikt verschoben wird, gilt er als teilnehmender Charakter auf der Seite des Spielers, der ihn kontrolliert.
- ◆ Falls ein teilnehmender Charakter gebeugt ist, gilt er immer noch als teilnehmender Charakter, trägt aber seine Fertigkeit nicht zur Konfliktauflösung bei, solange er gebeugt ist.

- ❖ Falls ein teilnehmender Charakter aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt, nimmt er nicht länger an dem Konflikt teil.
- ❖ Ein Charakter, der von der Hand eines Spielers direkt in einen Konflikt gespielt wird, nimmt an dem Konflikt teil. Der Spieler, der diesen Charakter kontrolliert, muss dies deutlich machen, sobald er diesen Charakter spielt.
- ❖ Falls ein Charakter an einem Konflikt „nicht teilnehmen kann“, kann er nicht als Angreifer oder Verteidiger für jenen Konflikt deklariert werden und nicht in jenen Konflikt verschoben oder gespielt werden. Falls ein bereits teilnehmender Charakter den „Kann nicht teilnehmen“-Status erst erhält, während er bereits an dem Konflikt teilnimmt, wird er gebeugt in die Heimatzone verschoben.

Unterbrechungen

Eine Unterbrechung ist eine ausgelöste Fähigkeit, deren Text fettgedruckt das Wort „**Unterbrechung:**“ vorausgeht. Eine Unterbrechungsfähigkeit unterbricht die Abhandlung ihrer Auslösebedingung und hebt diese möglicherweise auf oder verändert die Abhandlung jener Bedingung. Unterbrechungen einer Auslösebedingung werden immer abgehandelt, bevor die Konsequenzen der Auslösebedingung selbst abgehandelt werden.

Anders als Aktionen, die während Aktionsfenstern abgehandelt werden, dürfen Unterbrechungen nur initiiert werden, falls ihre angegebene Auslösebedingung wie im Fähigkeitstext der Unterbrechung beschrieben eintritt.

Sobald eine Auslösebedingung initiiert wird (aber noch vor Abschluss ihrer Abhandlung), öffnet sich für jene Auslösebedingung ein Unterbrechungsfenster.

In diesem Unterbrechungsfenster erhält der Startspieler immer die erste Gelegenheit, eine gültige Unterbrechung (zu der Auslösebedingung, die dieses Fenster geöffnet hat) zu initiieren oder zu passen. Dann erhalten die Spieler immer abwechselnd die Gelegenheit eine gültige Unterbrechung zu initiieren oder zu passen, bis beide Spieler nacheinander passen, wodurch das Unterbrechungsfenster geschlossen wird. Ein einmaliges Passen verhindert nicht, dass ein Spieler später im selben Unterbrechungsfenster eine gültige Unterbrechung initiieren kann.

Wird ein Unterbrechungsfenster geschlossen, können keine weiteren Unterbrechungen dieser speziellen Auslösebedingung mehr initiiert werden. Die Auslösebedingung wird nun mit ihrer Abhandlung abgeschlossen (wenn ihre Effekte nicht aufgehoben worden sind).

- ❖ Falls der Text der Fähigkeit nichts anderes besagt, kann jede Unterbrechungsfähigkeit nur ein Mal pro Runde initiiert werden. (Dies gilt auch für erzwungene Unterbrechungen.)
- ❖ Eine Unterbrechung, die ausdrücklich besagt, dass sie mehr als ein Mal pro Runde ausgelöst werden kann, darf trotzdem für jedes Eintreten der Auslösebedingung nur ein Mal ausgelöst werden.

Unverteidigt, unverteidigter Konflikt

Ein Konflikt ist unverteidigt, falls der angreifende Spieler den Konflikt gewinnt und der verteidigende Spieler zu dem Zeitpunkt, an dem der Sieger des Konfliktes bestimmt wird, keine teilnehmenden Charaktere kontrolliert.

- ❖ Immer wenn der verteidigende Spieler einen unverteidigten Konflikt verliert, verliert dieser Spieler 1 Ehre. Die verlorene Ehre wird zurück in den allgemeinen Markervorrat gelegt. Dies geschieht im Rahmenschritt 3.2.4.

Verdeckte Provinz

Eine verdeckte Provinz hat keine eigene Identität, außer eine „verdeckte Provinz“ zu sein. Sobald eine verdeckte Provinz auf ihre offene Seite gedreht wird, gilt diese Karte als aufgedeckt.

- ❖ Eine verdeckte Provinz wird auf ihre offene Seite gedreht, sobald ein Angriff gegen sie deklariert wird.
- ❖ Ein Spieler darf sich verdeckte Provinzen, die er kontrolliert, jederzeit ansehen. **Achtung:** Diese Regel gilt nur für die verdeckten Provinzen selbst. Ein Spieler darf sich die verdeckten Dynastiekarten in seinen Provinzen nicht ansehen.
- ❖ Falls eine verdeckte Provinz auf einem anderen Weg als durch das Deklarieren eines Angriffes zur angegriffenen Provinz wird, wird diese Provinz sofort auf ihre offene Seite gedreht.

Vererbt

Vererbt ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf Verstärkungen vorkommt. Falls die Karte oder das Spielelement, an die/das die Verstärkung mit dem Schlüsselwort Vererbt angehängt ist, das Spiel verlässt, wird die Verstärkung auf die Hand des Besitzers zurückgeschickt, statt abgelegt zu werden.

Verschieben

Einige Fähigkeiten erlauben es Spielern, Karten oder Marker zu verschieben.

- ❖ Sobald eine Entität verschoben wird, kann sie nicht zu ihrem (aktuellen) Ort verschoben werden. Falls es kein legales Ziel für ein Verschieben gibt, kann das Verschieben nicht durchgeführt werden.
- ❖ Sobald ein Charakter in einen Konflikt verschoben wird, gilt jener Charakter als an dem Konflikt auf der Seite des Spielers teilnehmend, der ihn kontrolliert.

Verstärkungskarten

Verstärkungskarten stehen für Waffen, Rüstungen, Gegenstände, Fertigkeiten, Zauber, Zustände und Titel. Eine Verstärkung kommt spielbereit und an eine andere Karte oder ein anderes Spielelement angehängt ins Spiel und bleibt im Spiel, bis sie durch eine Fähigkeit entfernt wird oder die Karte, an welche die Verstärkung angehängt ist, das Spiel verlässt.

- ❖ Eine Verstärkung kann nicht ins Spiel kommen, falls es keine gültige Karte oder kein gültiges Spielelement gibt, woran sie angehängt werden kann.
- ❖ Eine Verstärkung kann nur an einen Charakter angehängt werden, es sei denn der Text der Verstärkung gibt etwas anderes an.
- ❖ Es dürfen beliebig viele Verstärkungen an eine Karte oder ein Spielelement angehängt werden.
- ❖ Falls die Karte, an die eine Verstärkung angehängt ist, das Spiel verlässt, wird die Verstärkung gleichzeitig abgelegt.
- ❖ Falls es zu einer Spielsituation kommt, in der eine Verstärkung nicht legal an eine Karte angehängt ist, wird die Verstärkung abgelegt.
- ❖ Eine Verstärkung, die ein Spieler kontrolliert, bleibt unter seiner Kontrolle, selbst wenn die Karte oder das Spielelement, an welche(s) die Verstärkung angehängt ist, sich unter der Kontrolle eines Gegners befindet.
- ❖ Eine Verstärkung wird unabhängig von der Karte, an welche die Verstärkung angehängt ist, gebeugt oder spielbereit gemacht.

- ♦ Falls eine Verstärkung Fertigkeitsmodifikatoren enthält, werden jene Modifikatoren auf die entsprechenden Fertigkeiten des Charakters mit dieser Verstärkung angewendet. Solche Modifikatoren werden auch angewendet, solange die Verstärkung gebeugt ist.
- ♦ Falls sich eine Charakterkarte als Verstärkung im Spiel befindet, werden die Fertigkeitswerte auf dieser Charakterkarte-als-Verstärkung nicht als Fertigkeitsmodifikatoren für den Charakter mit dieser Verstärkung behandelt (da sie kein „+“ - oder „-“ - Zeichen vor dem Wert haben).

Angaben zum Aufbau einer Verstärkungskarte befinden sich in „Anhang II: Aufbau der Karten“ auf Seite 26.

Verstohlenheit

Verstohlenheit ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Sobald ein Spieler einen Konflikt initiiert, darf er für jeden Charakter mit dem Schlüsselwort Verstohlenheit, den er als Angreifer deklariert, einen Charakter ohne Verstohlenheit wählen, den der verteidigende Spieler kontrolliert. Jedem so gewählten Charakter konnte durch die Verstohlenheit ausgewichen werden und er kann nicht als Verteidiger für diesen Konflikt deklariert werden.

- ♦ Kartenfähigkeiten können verwendet werden, um Charaktere, denen durch Verstohlenheit ausgewichen worden ist, als Verteidiger in einen Konflikt zu verschieben.
- ♦ Verstohlenheit darf nur verwendet werden, sobald Charaktere als Angreifer deklariert werden. Falls ein Charakter mit Verstohlenheit in einen Konflikt verschoben oder gespielt wird, nachdem der Konflikt deklariert worden ist, wird die Verstohlenheit-Fähigkeit dieses Charakters nicht abgehandelt.

Vertauschen

Einige Fähigkeiten verwenden das Wort „vertauschen“. Um eine solche Fähigkeit verwenden zu können, müssen vertauschbare Entitäten auf beiden Seiten des Tausches existieren.

Verteidiger, verteidigender Charakter, verteidigender Spieler

Der Begriff „verteidigender Charakter“ bezieht sich auf einen Charakter, der an einem Konflikt auf der Seite des Spielers teilnimmt, dessen Provinz angegriffen wird. Der Begriff „Verteidiger“ wird als Kurzform für „verteidigender Charakter“ verwendet.

Der Begriff „verteidigender Spieler“ bezieht sich auf den Gegner des angreifenden Spielers, mit dem (aus der Sicht des angreifenden Spielers) ein Konflikt abgehandelt wird.

Verzögerte Effekte

Einige Fähigkeiten enthalten verzögerte Effekte. Solche Fähigkeiten geben einen zukünftigen Zeitpunkt oder eine Bedingung an, und bestimmen einen Effekt, der eintritt, wenn dieser Zeitpunkt erreicht oder die Bedingung erfüllt ist.

- ♦ Verzögerte Effekte werden automatisch und sofort abgehandelt, nachdem der bestimmte Zeitpunkt oder ihre zukünftige Bedingung eingetreten oder erfüllt ist, noch bevor Reaktionen auf diesen Zeitpunkt im Spiel ausgelöst werden können.

- ♦ Sobald ein verzögerter Effekt abgehandelt wird, wird er nicht als neue ausgelöste Fähigkeit behandelt, selbst wenn der verzögerte Effekt ursprünglich von einer ausgelösten Fähigkeit erzeugt worden ist.
- ♦ Sobald ein verzögerter Effekt abgehandelt wird, gilt er als eine Fähigkeit, die von einer Karte der Kartenart stammt, die diesen verzögerten Effekt erzeugt hat.

Vorbereitung

Zur Vorbereitung des Spiels werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

1. **Auswahl der Decks.** Jeder Spieler wählt unter Verwendung der Deckbauregeln ein Deck aus. Siehe „Deckbau“ auf Seite 5
2. **Erstellen des Markervorrats und des Vorrats unbeanspruchter Ringe.** Alle Schicksalsmarker, Ehremarker, Statusmarker und die Karte „Kaiserliche Gunst“ werden in Reichweite der Spieler gelegt. Diese Zone wird der allgemeine Markervorrat genannt. Die Ringe werden neben den Markervorrat gelegt. Diese Zone wird als Vorrat unbeanspruchter Ringe bezeichnet.
3. **Bestimmung des Startspielers.** Ein Spieler wird zufällig bestimmt. Dieser Spieler wird der Startspieler. Der Startspielermarker wird vor diesen Spieler gelegt. Der Spieler, der nicht zufällig zum Startspieler bestimmt worden ist, erhält 1 Schicksal aus dem allgemeinen Markervorrat und fügt es seinem Schicksalsvorrat hinzu.
4. **Mischen der Dynastie- und Konfliktdecks.** Jeder Spieler mischt sein Dynastiedeck und sein Konfliktdeck getrennt, sodass die Reihenfolge der Karten in jedem Deck zufällig ist, und präsentiert es seinem Gegner zum weiteren Mischen und/oder Abheben. Danach legt jeder Spieler sein Dynastiedeck links neben seine Spielzone und sein Konfliktdeck rechts neben seine Spielzone.
5. **Legen der Provinzen und der Festung.** In Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler geheim eine seiner Provinzen aus, legt sie verdeckt oberhalb seines Dynastiedecks und legt seine Festungskarte darauf. Falls ein Spieler eine Rollenkarte verwendet, wird sie in diesem Schritt neben seine Festung gelegt. Danach legt jeder Spieler seine anderen vier Provinzen in beliebiger Reihenfolge verdeckt zwischen sein Dynastiedeck und sein Konfliktdeck.
6. **Auffüllen der Provinzen.** Jeder Spieler legt jeweils eine Karte oben von seinem Dynastiedeck verdeckt auf jede noch leere Provinz ohne Festung. In Spielerreihenfolge hat nun jeder Spieler die Gelegenheit, sich seine so gelegten Karten anzusehen und beliebig viele davon durch einen Mulligan zu ersetzen.
 - **Achtung:** Nach diesem Schritt darf sich der Spieler verdeckte Karten in seinen Provinzen nicht erneut ansehen.
7. **Ziehen der Starthand.** Jeder Spieler zieht 4 Karten von seinem Konfliktdeck als Starthand. In Spielerreihenfolge hat nun jeder Spieler die Möglichkeit, durch seinen Mulligan beliebig viele dieser Karten zu ersetzen.
8. **Erhalt der Startehre.** Jeder Spieler erhält Ehremarker entsprechend dem Ehrewert auf seiner Festungskarte.

Das Spiel kann jetzt beginnen.

Wählen

Der Begriff „wählen“ zeigt an, dass man 1 oder mehr Ziele wählen muss, damit man eine Fähigkeit abhandeln kann.

Siehe auch: Ziel

Würden

Eine Form des Wortes „würden“ wird verwendet, um die Auslösebedingung einiger Unterbrechungs-Fähigkeiten zu definieren, und setzt eine höhere Priorität dieser Fähigkeiten gegenüber Unterbrechungen mit derselben Auslösebedingung ohne das Wort „würden“.

Alle Unterbrechungen mit der Formulierung „etwas würde“ sind damit gültige Karten, um vor Unterbrechungen mit der Formulierung „etwas ist“ verwendet zu werden. Das bedeutet, dass eine Unterbrechung mit dem Wort „würden“ (z. B. „sobald ein Charakter das Spiel verlassen würde“) Timing-Vorrang vor einer Unterbrechung ohne das Wort „würden“ hat, die sich auf dieselbe Spielsituation bezieht (z. B. „sobald ein Charakter das Spiel verlässt“).

Falls eine Unterbrechung eine Auslösebedingung, die eintreten würde, in etwas ändern würde, was eintreten wird, dürfen keine weiteren Unterbrechungen auf die ursprüngliche Auslösebedingung mehr verwendet werden, da jene Auslösebedingung nicht mehr unmittelbar bevorsteht.

X (Buchstabe)

Falls nicht durch eine Kartenfähigkeit oder Wahl des Spielers anders festgelegt, entspricht der Wert des Buchstaben X immer 0.

Bei Kosten, die den Buchstaben X enthalten, ist X durch die Kartenfähigkeit oder die Wahl des Spielers definiert. Dann darf die zu zahlende Menge durch Effekte modifiziert werden, ohne dass der Wert von X dadurch verändert wird.

Zählen

Sobald ein Spieler angewiesen wird, bestimmte Spielwerte von einer bestimmten Gruppe von Charakteren zu zählen, werden die Werte auf gebeugten Charakteren dabei nicht gezählt.

Ziel

Das Wort „wählen“ zeigt an, dass man 1 oder mehr Ziele wählen muss, damit man eine Fähigkeit abhandeln kann. Der Spieler, der die Fähigkeit abhandelt, muss ein Spielelement (normalerweise eine Karte) wählen, welche die Zielforderungen der Fähigkeit erfüllt.

- ♦ Der Spieler, der die Fähigkeit kontrolliert, die ein Ziel benötigt, wählt alle Ziele für diesen Effekt, falls auf der Karte nicht anders angegeben.
- ♦ Falls eine Fähigkeit das Wählen von 1 oder mehr Zielen erfordert und es nicht genügend berechnete Ziele gibt, um alle Zielforderungen zu erfüllen, kann die Fähigkeit nicht initiiert werden. Dies wird gleichzeitig mit anderen Spieleinschränkungen der Fähigkeit überprüft.
- ♦ Alle zum Zeitpunkt der Zielwahl gültigen Ziele können gewählt werden. (Es können auch Ziele gewählt werden, die noch nicht vorhanden waren, als überprüft wurde, ob die Fähigkeit initiiert werden kann.)
- ♦ Falls es erforderlich ist, dass mehrere Ziele vom selben Spieler gewählt werden, werden diese gleichzeitig gewählt.
- ♦ Eine Fähigkeit, die eine „beliebige Anzahl“ Ziele wählen kann, wird nicht erfolgreich abgehandelt (und kann den Spielstatus nicht ändern), falls 0 dieser Ziele gewählt werden. Falls es 0 gültige Ziele für eine Fähigkeit gibt, die eine „beliebige Anzahl“ Ziele wählen kann, kann die Fähigkeit nicht initiiert werden.

♦ Die Abhandlung einiger Effekte (wie Effekte, die das Wort „danach“ enthalten, oder verzögerte Effekte) machen es erforderlich, Ziele erst nach der Initiierung des Effektes zu wählen. Solche Ziele müssen nicht bei der Überprüfung von Spieleinschränkungen und der Feststellung, ob die gesamte Fähigkeit überhaupt initiiert werden kann, bestätigt werden. Falls es zu dem Zeitpunkt, an dem diese Ziele gewählt werden würden, keine berechtigten Ziele gibt, kann dieser Teil der Fähigkeit nicht abgehandelt werden.

♦ Eine Karte ist kein gültiges Ziel für eine Fähigkeit, falls die Abhandlung des Effektes jener Fähigkeit die Karte nicht betreffen könnte. (Ein gebeugter Charakter kann z. B. nicht als Ziel eines Effektes gewählt werden, dessen Text lautet: „**Aktion:** Wähle einen Charakter – beuge jenen Charakter“.)

♦ Einige Fähigkeiten erfordern die Wahl eines Ziels, das durch die Fähigkeit nicht direkt betroffen ist – das Ziel wird stattdessen als Referenzpunkt für die Abhandlung der Fähigkeit gewählt. Bei der Wahl eines solchen Referenzziels ist der Spieler nicht an die Regel gebunden, dass ein Ziel nicht gültig ist, falls die Abhandlung des Effektes dieser Fähigkeit die Karte nicht betreffen könnte.

Regelklarstellungen

Grundspiel

Abgeschiedener Tempel (D66)

Der Kartentext dieser Karte sollte lauten:

„**Reaktion:** Nachdem die Konfliktphase begonnen hat ...“

Daishō der Ahnen (C151)

Der Name dieser Karte sollte lauten: „Daishō der Ahnen“

Überlisten (C 212)

Der Kartentext dieser Karte sollte lauten:

„**Aktion:** Wähle während eines Konflikts einen gegnerischen Charakter, dessen -Fertigkeit niedriger ist als die eines teilnehmenden **Höfling**-Charakters, den du kontrollierst – verschiebe den gewählten Charakter in die Heimatzone.“

In die Flucht schlagen (C 213)

Der Kartentext dieser Karte sollte lauten:

„**Aktion:** Wähle während eines Konflikts einen gegnerischen Charakter, dessen -Fertigkeit niedriger ist als die eines teilnehmenden **Bushi**-Charakters, den du kontrollierst – verschiebe den gewählten Charakter in die Heimatzone.“

Anhang I: Timing und Spielverlauf

In diesem Teil der Regeln befindet sich ein detaillierter Überblick über die Phasen und Rahmenschritte einer vollständigen Spielrunde. Die „Timingstruktur: Phasenablauf“ verdeutlicht die Rahmenschritte und Aktionsfenster im Verlauf einer Spielrunde. Der Abschnitt „Genaue Erläuterung der Rahmenschritte“ erläutert im Detail, wie die einzelnen Rahmenschritte im Ablaufdiagramm abgehandelt werden. Die einzelnen Rahmenereignisse werden in der Reihenfolge erläutert, in der sie im Verlauf der Runde eintreten.

Rahmenschritte

Punkte mit Nummern oder Buchstaben in **grauen** Kästen nennt man Rahmenschritte. Rahmenschritte sind verpflichtend eintretende Zeitpunkte, die durch die Spielstruktur vorgegeben sind. Die **violetten** Kästen stellen besondere Rahmenschritte dar, in denen die Möglichkeit besteht, dass das Spiel zu einem früheren Rahmenschritt im Diagramm zurückkehren kann. Diese sich wiederholenden Sequenzen können auf verschiedene Weise beendet werden, wie z. B. dadurch, dass alle Spieler die Schritte der Sequenz durchlaufen haben oder sobald ein Spieler eine bestimmte Entscheidung trifft. Jeder violette Kasten erklärt, wann und wie das Spiel entweder zu einem vorherigen Status zurückspringt oder mit einem späteren Rahmenschritt fortgesetzt wird.

Aktionsfenster

Aktionen dürfen nur in einem Aktionsfenster ausgelöst werden. Aktionsfenster werden im Diagramm durch helle **orangefarbene** Kästen dargestellt. Für die meisten Aktionsfenster gilt: Sobald sie geöffnet werden, erhält der Startspieler zuerst die Gelegenheit, eine Aktion zu initiieren oder zu passen. Die einzige Ausnahme dazu ist das Aktionsfenster während der Konfliktphase, in dem der verteidigende Spieler zuerst die Gelegenheit erhält, eine Aktion zu initiieren oder zu passen. Die Gelegenheit, eine Aktion zu initiieren, wechselt in Spielerreihenfolge zwischen den Spielern hin und her, bis alle Spieler nacheinander passen. Dadurch wird das Aktionsfenster geschlossen und das Spiel geht mit dem nächsten Schritt im Timing-Diagramm weiter. **Achtung:** Falls ein Spieler passt, wenn er die Gelegenheit hat, etwas zu tun, aber sein Gegner danach nicht ebenfalls passt, darf der ursprüngliche Spieler erneut eine Aktion ausführen, sobald er wieder die Gelegenheit dazu erhält.

Aktionen werden immer vollständig abgehandelt, bevor der nächste Spieler die Gelegenheit zu einer Aktion erhält.

In jedem Aktionsfenster dürfen die Spieler Charaktere und Verstärkungen von der Hand spielen. Die einzige Ausnahme hierzu ist Schritt 1.4, in dem das Spielen von Charakter- und Verstärkungskarten von der Hand verboten ist.

Reaktionen und Unterbrechungen

Eine Reaktion auf einen Rahmeneffekt darf sofort initiiert werden, nachdem der Rahmenschritt abgeschlossen ist.

Eine Unterbrechungsfähigkeit zu einem Rahmeneffekt darf während der Abhandlung dieses Schrittes initiiert werden. Dadurch wird der Schritt unterbrochen.

I. Dynastiephase

1.1 Dynastiephase beginnt.

1.2 Verdeckte Dynastiekarten aufdecken.

1.3 Schicksal sammeln.

◇ 1.4 SPEZIELLES AKTIONSFENSTER

Die Spieler spielen abwechselnd Karten aus den Provinzen und/oder lösen **Aktionsfähigkeiten** aus.

1.5 Dynastiephase endet.

Das Spiel geht mit der Nachziehphase weiter.

II. Nachziehphase

2.1 Nachziehphase beginnt.

2.2 Ehregebot.

2.3 Ehreräder aufdecken.

2.4 Ehre übertragen.

2.5 Karten ziehen.

◇ AKTIONSFENSTER

2.6 Nachziehphase endet.

Das Spiel geht mit der Konfliktphase weiter.

III. Konfliktphase

3.1 Konfliktphase beginnt.

♦ AKTIONSFENSTER

Achtung: Nach diesem Aktionsfenster geht das Spiel, falls keine Konfliktgelegenheit mehr übrig ist, mit **Schritt (3.4)** weiter.

3.2 Nächster Spieler in Spielerreihenfolge deklariert einen Konflikt (weiter mit **Konfliktauflösung**) oder passt (weiter mit **Schritt (3.3)**).

3.3 Konflikt endet/Es wurde gepasst. Zurück zum Aktionsfenster nach **Schritt (3.1)**.

3.4 Kaiserliche Gunst bestimmen.

3.4.1 Ruhmzählung.

3.4.2 Kaiserliche Gunst beanspruchen.

3.5 Konfliktphase endet.

Das Spiel geht mit der Schicksalsphase weiter.

Konfliktauflösung

3.2 Konflikt deklarieren.

3.2.1 Verteidiger deklarieren.

♦ 3.2.2 KONFLIKT-AKTIONSFENSTER (Verteidiger erhält die erste Gelegenheit)

3.2.3 Fertigkeitswerte vergleichen.

3.2.4 „Unverteidigt“ anwenden.

3.2.5 Provinz unterwerfen.

3.2.6 Ringeffekte abhandeln.

3.2.7 Ring beanspruchen.

3.2.8 In die Heimatzone zurückschicken. Das Spiel geht mit **Schritt (3.3)** weiter.

IV. Schicksalsphase

4.1 Schicksalsphase beginnt.

4.2 Charaktere ohne Schicksal ablegen.

4.3 Schicksal von Charakteren entfernen.

4.4 Schicksal auf unbeanspruchte Ringe legen.

♦ AKTIONSFENSTER

4.5 Schicksalsphase endet.

Das Spiel geht mit der Neuformierungsphase weiter.

V. Neuformierungsphase

5.1 Neuformierungsphase beginnt.

♦ AKTIONSFENSTER

5.2 Karten spielbereit machen.

5.3 Karten von Provinzen ablegen.

5.4 Ringe zurückschicken.

5.5 Startspielermarker weitergeben.

5.2 Neuformierungsphase endet.

Das Spiel geht mit der Dynastiephase weiter.

Genauere Erläuterung der Rahmenschritte

Jeder der folgenden Einträge bezieht sich auf den Rahmenschritt mit derselben Nummer im Diagramm „Timing-Struktur: Phasenablauf“.

1. Dynastiephase

1.1. Dynastiephase beginnt

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Dynastiephase dar. Da dies der erste Rahmenschritt der Runde ist, stellt er auch den formalen Beginn einer neuen Spielrunde dar.

Der Beginn einer Phase ist ein wichtiger Zeitpunkt im Spiel, auf den sich Kartentexte beziehen können. Dies geschieht entweder als der Zeitpunkt, an dem eine Fähigkeit abgehandelt werden darf oder muss, oder als der Zeitpunkt, an dem ein andauernder Effekt oder eine anhaltende Fähigkeit beginnt oder abläuft.

1.2. Verdeckte Dynastiekarten aufdecken

In Spielerreihenfolge dreht jeder Spieler jede verdeckte Dynastiekarte in jeder seiner Provinzen auf ihre offene Seite. Die Karten eines Spielers werden nacheinander gedreht, von der Provinz ganz links bis zur Provinz ganz rechts.

1.3. Schicksal sammeln

Die Spieler sammeln in Spielerreihenfolge Schicksal in Höhe des Schicksalswertes auf ihrer Festung, unter Einbeziehung aller aktiven Schicksalsmodifikatoren. Dieses Schicksal wird aus dem allgemeinen Markervorrat genommen und dem Schicksalsvorrat des Spielers hinzugefügt.

1.4. Spezielles Aktionsfenster

Dies ist ein spezielles Aktionsfenster, in dem die Spieler abwechselnd in Spielerreihenfolge die Gelegenheit erhalten, zu handeln.

Eine Gelegenheit, zu handeln, darf ein Spieler auf folgende Weise nutzen:

- ◆ Er darf 1 Charakter aus seinen Provinzen spielen.
- ◆ Er darf eine gültige Aktionsfähigkeit auslösen.
- ◆ Er darf ein Duplikat eines Charakters von seiner Hand oder einer seiner Provinzen ablegen, um 1 Schicksal auf eine Kopie jenes Charakters unter seiner Kontrolle zu legen.
- ◆ Er darf passen.

Achtung: Während dieses Fensters darf ein Spieler keine Charaktere oder Verstärkungen von seiner Hand spielen.

Um einen Charakter aus einer Provinz zu spielen, entfernt ein Spieler Schicksal in Höhe der Schicksalskosten des Charakters aus seinem Schicksalsvorrat und legt jenes Schicksal zurück in den allgemeinen Markervorrat. Der Charakter kommt ins Spiel und wird in die Heimatzone des Spielers gelegt. Danach hat der Spieler die Möglichkeit, eine beliebige Anzahl zusätzlicher Schicksalsmarker aus seinem Schicksalsvorrat auf diesen Charakter zu legen. Sobald er dies getan oder gepasst hat, wird die Provinz, aus welcher der Charakter gespielt worden ist, verdeckt vom Dynastiedeck wieder aufgefüllt.

Sobald ein Spieler passt, gibt jener Spieler die Gelegenheit auf, in dieser Phase noch zu handeln. (Ein Spieler, der gepasst hat, darf immer noch Unterbrechungen und Reaktionen auslösen, wenn entsprechend gültige Spielsituationen

eintreten.) Der Spieler, der zuerst passt, erhält 1 Schicksal aus dem allgemeinen Markervorrat und fügt es seinem Schicksalsvorrat hinzu. Nachdem ein Spieler gepasst hat, darf der andere Spieler weiterhin Aktionsgelegenheiten nutzen, bis er ebenfalls passt. Sobald beide Spieler gepasst haben, ist dieser Schritt abgeschlossen.

1.5. Dynastiephase endet

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Dynastiephase dar.

Das Ende einer Phase ist ein wichtiger Zeitpunkt im Spiel, auf den sich Kartentexte beziehen können, entweder als der Zeitpunkt, an dem eine Fähigkeit abgehandelt werden darf oder muss, oder als der Zeitpunkt, an dem ein andauernder Effekt oder eine anhaltende Fähigkeit abläuft oder beginnt.

2. Nachziehphase

2.1. Nachziehphase beginnt

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Nachziehphase dar.

2.2. Ehregebot

Jeder Spieler stellt für diese Runde geheim eine Zahl zwischen 1 und 5 auf seinem Ehrerad ein. Haben beide Spieler bestätigt, dass sie damit fertig sind, geht das Spiel mit dem nächsten Schritt weiter.

2.3. Ehreräder aufdecken

Die Spieler decken gleichzeitig ihre Gebote auf.

Hat ein Spieler ein Ehregebot aufgedeckt, wird das Rad neben die Festung des Spielers gelegt und bleibt als Referenz bis zum nächsten Ehregebot dort liegen.

2.4. Ehre übertragen

Der Spieler mit dem höheren Ehregebot muss dem Spieler mit dem niedrigeren Ehregebot Ehremarker geben. Die Menge dieser Ehre wird durch die Differenz zwischen den beiden Geboten bestimmt. Falls die Gebote gleich sind, wird in diesem Schritt keine Ehre übertragen.

2.5. Karten ziehen

Jeder Spieler zieht gleichzeitig X Karten von seinem Konfliktdeck. Der Wert X entspricht dem jeweiligen Ehregebot des Spielers.

2.6. Nachziehphase endet

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Nachziehphase dar.

3. Konfliktphase

3.1. Konfliktphase beginnt

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Konfliktphase dar.

3.2. Konflikt deklarieren

(Teilt sich Schritt 3.2 mit dem Diagramm „Konfliktauflösung“.)

Während der Konfliktphase erhält jeder Spieler 1 Gelegenheit, 1 militärischen Konflikt zu deklarieren, und 1 Gelegenheit, 1 politischen Konflikt zu deklarieren. Diese Konfliktgelegenheiten erhalten die Spieler abwechselnd in Spielerreihenfolge, bis jeder Spieler bei jeder Konfliktgelegenheit einen Konflikt deklariert oder gepasst hat. Die Spieler dürfen den militärischen und den politischen Konflikt während der Runde in beliebiger Reihenfolge deklarieren.

Sobald ein Spieler die Gelegenheit erhält, einen Konflikt zu deklarieren, darf er:

- ♦ Einen militärischen Konflikt deklarieren oder bei der Gelegenheit dazu passen.
- ♦ Einen politischen Konflikt deklarieren oder bei der Gelegenheit dazu passen.

Falls bei einer bestimmten Konfliktgelegenheit gepasst wird, gibt der Spieler damit sein Recht auf, in dieser Phase jene Gelegenheit zu verwenden.

Um einen Konflikt zu deklarieren, muss der aktive Spieler Folgendes tun:

- ♦ Er muss die Art und das Element des Konflikts deklarieren, der initiiert werden soll. Dies wird durch die Auswahl eines Ringes aus dem Vorrat unbeanspruchter Ringe angezeigt (dieser Ring wird der umkämpfte Ring genannt und bestimmt das Element des Konflikts). Der Ring wird auf eine gültige, noch nicht unterworfenen Provinz des Gegners gelegt (dies zeigt an, welche Provinz angegriffen wird). Dabei wird entweder die politische oder die militärische Seite nach oben gelegt (die offenliegende Seite zeigt die Art des Konfliktes an).

Falls ein Spieler einen unbeanspruchten Ring mit Schicksal darauf als umkämpften Ring wählt, wird dieses Schicksal in seinen Schicksalsvorrat verschoben.

- ♦ Er muss deklarieren, welche **spielbereiten** Charaktere (die er kontrolliert) er als Angreifer zum Konflikt beiträgt. Der angreifende Spieler darf beliebig viele gültige Charaktere, die er kontrolliert, als Angreifer deklarieren. Diese Charaktere werden aus der Heimatzone des Spielers in die Mitte der Spielzone verschoben. Zu diesem Zeitpunkt muss mindestens ein Charakter als Angreifer deklariert werden, um einen Konflikt zu initiieren. Falls ein Angreifer das Schlüsselwort Verstoßenheit hat, werden die Ziele für Verstoßenheit zu diesem Zeitpunkt gewählt.

Die oben aufgeführten Punkte gelten als gleichzeitig durchgeführt. Falls einer der Punkte nicht erfüllt werden kann, kann der Konflikt nicht initiiert werden.

Falls die angegriffene Provinz verdeckt ist, wird sie auf ihre offene Seite gedreht, sobald ein Konflikt gegen sie erfolgreich deklariert worden ist. Dies geschieht, bevor Reaktionen auf die Deklaration des Konfliktes ausgelöst werden können.

Ist ein Konflikt deklariert worden, wird dieser Konflikt abgehandelt, bevor der nächste Konflikt deklariert wird.

Falls kein Spieler eine Konfliktgelegenheit mehr übrig hat, sobald dieser Schritt erreicht wird, geht das Spiel mit Schritt 3.4 weiter.

3.2.1. Verteidiger deklarieren

Der verteidigende Spieler deklariert, ob und welche spielbereiten Charaktere (die er kontrolliert) er als Verteidiger zum Konflikt beiträgt. Der verteidigende Spieler darf beliebig viele gültige Charaktere, die er kontrolliert, als Verteidiger deklarieren. Diese Charaktere werden aus der Heimatzone des verteidigenden Spielers in die Mitte der Spielzone verschoben. Es darf auch „kein Verteidiger“ deklariert werden.

3.2.2. Konflikt-Aktionsfenster

Dies ist ein besonderes Aktionsfenster, in dem der verteidigende Spieler (anstelle des Startspielers) die erste Aktionsgelegenheit erhält. Jene Gelegenheiten wechseln zwischen den Spielern hin und her, bis beide Spieler nacheinander passen.

Bei einer Aktionsgelegenheit darf der Spieler Folgendes tun:

- ♦ Er darf eine gültige Aktionsfähigkeit auf einer Karte aktivieren, die er kontrolliert.

- ♦ Er darf eine Ereigniskarte mit einem Aktionsauslöser von seiner Hand spielen.
- ♦ Er darf eine Verstärkungskarte von seiner Hand spielen, die an einen gültigen Charakter im Spiel angehängt wird.
- ♦ Er darf einen Charakter von seiner Hand spielen, der am Konflikt auf der Seite jenes Spielers teilnimmt. (Zu diesem Zeitpunkt darf zusätzliches Schicksal aus dem Schicksalsvorrat des Spielers auf den Charakter gelegt werden.)
- ♦ Er darf einen Charakter von seiner Hand in seine Heimatzone spielen. (Zu diesem Zeitpunkt darf zusätzliches Schicksal aus dem Schicksalsvorrat des Spielers auf den Charakter gelegt werden.)
- ♦ Er darf passen.

Nachdem ein Spieler eine Aktionsgelegenheit verwendet hat, muss er ansagen, wie hoch der Wert der jeweils relevanten Fertigkeit auf beiden Seiten ist, falls der Konflikt ohne weitere Aktionen abgehandelt werden würde.

Haben beide Spieler nacheinander bei einer Aktionsgelegenheit gepasst, geht das Spiel mit dem nächsten Schritt weiter.

3.2.3. Fertigkeitwerte vergleichen

Die Art des Konflikts gibt an, welcher Fertigkeitwert zur Auflösung des Konflikts verwendet wird. Während eines militärischen Konflikts wird die Militär-Fertigkeit verwendet. Während eines politischen Konflikts wird die Politik-Fertigkeit verwendet.

Zuerst wird der Gesamt-Fertigkeitwert des angreifenden Spielers im Konflikt bestimmt, indem die Fertigkeitwerte (der entsprechenden Konfliktart) aller spielbereiten angreifenden Charaktere unter Berücksichtigung aller Modifikatoren zusammengezählt werden. Danach wird der Gesamt-Fertigkeitwert des verteidigenden Spielers im Konflikt bestimmt, indem die Fertigkeitwerte (der entsprechenden Konfliktart) aller spielbereiten verteidigenden Charaktere unter Berücksichtigung aller Modifikatoren zusammengezählt werden.

Der Spieler mit dem höheren Gesamt-Fertigkeitwert auf seiner Seite gewinnt den Konflikt. Um einen Konflikt zu gewinnen, muss ein Spieler mindestens einen Gesamt-Fertigkeitwert von 1 haben. Im Fall eines Gleichstandes gewinnt der angreifende Spieler den Konflikt. Falls beide Spieler einen Gesamt-Fertigkeitwert von 0 haben, wird der Konflikt ohne Sieger abgehandelt, und der Ring zurück in den Vorrat nicht beanspruchter Ringe geschickt.

3.2.4. „Unverteidigt“ anwenden

Falls der angreifende Spieler den Konflikt gewonnen hat und der verteidigende Spieler (in Schritt 3.2.3) keine teilnehmenden Charaktere kontrolliert, gilt der Konflikt als „unverteidigt“. Der verteidigende Spieler verliert 1 Ehre und legt den Marker in den allgemeinen Markervorrat zurück.

Falls der verteidigende Spieler (oder kein Spieler) den Konflikt gewinnt, passiert in diesem Schritt nichts.

3.2.5. Provinz unterwerfen

Falls die Menge, um welche der angreifende Spieler den Konflikt (in Schritt 3.2.3) gewonnen hat, mindestens der Stärke der angegriffenen Provinz entspricht, wird die Provinz unterworfen. Sie wird um 180° gedreht, um dies anzuzeigen.

Falls der angreifende Spieler einen Konflikt gewinnt und dadurch eine Provinz unterwirft, darf jener Spieler sofort jede Dynastiekarte in jener Provinz ablegen. Die Karte wird verdeckt vom Dynastiedeck des Spielers ersetzt, der die Provinz kontrolliert.

Falls der verteidigende Spieler (oder kein Spieler) den Konflikt gewinnt, passiert in diesem Schritt nichts.

3.2.6. Ringeffekte abhandeln

Falls der angreifende Spieler (in Schritt 3.2.3) den Konflikt gewonnen hat, darf jener Spieler den Ringeffect des umkämpften Ringes abhandeln. Folgende Ringeffecte gibt es:

Luft: Der angreifende Spieler nimmt 1 Ehre von seinem Gegner oder er erhält 2 Ehre aus dem allgemeinen Markervorrat.

Erde: Der angreifende Spieler zieht 1 Karte von seinem Konfliktdeck und legt 1 zufällige Karte von der Hand seines Gegners ab.

Feuer: Der angreifende Spieler wählt einen Charakter im Spiel und wählt, ob er jenen Charakter ehrt oder entehrt.

Wasser: Der angreifende Spieler wählt entweder einen Charakter und macht ihn spielbereit oder er wählt einen Charakter ohne Schicksal und beugt ihn.

Leere: Der angreifende Spieler wählt einen Charakter im Spiel und entfernt 1 Schicksal von jenem Charakter.

Falls der verteidigende Spieler (oder kein Spieler) den Konflikt gewinnt, passiert in diesem Schritt nichts.

3.2.7. Ring beanspruchen

Der Spieler, der den Konflikt (in Schritt 3.2.3) gewonnen hat, beansprucht den umkämpften Ring und fügt ihn seinem Vorrat beanspruchter Ringe hinzu.

Falls kein Spieler (in Schritt 3.2.3) den Konflikt gewonnen hat, wird der Ring wieder zurück in den Vorrat unbeanspruchter Ringe geschickt.

3.2.8. In die Heimatzone zurückschicken

Alle teilnehmenden Charaktere im Konflikt werden gleichzeitig gebeugt. Alle Charaktere werden in die Heimatzone des Spielers zurückgeschickt, der sie kontrolliert. Sie sind nun nicht länger am Konflikt teilnehmende Charaktere.

3.3. Konflikt endet/Es wurde gepasst

Dieser Schritt stellt das formelle Ende eines Konflikts oder einer gepassten Konfliktgelegenheit dar. Das Spiel geht mit dem Aktionsfenster nach Schritt 3.1 weiter.

3.4. Kaiserliche Gunst bestimmen

Dieser Schritt stellt den Beginn des Wettstreits um die Kaiserliche Gunst dar.

3.4.1. Ruhmzählung

Jeder Spieler zählt den Gesamt-Ruhmwert aller spielbereiten Charaktere, die er kontrolliert, wendet alle aktiven Modifikatoren darauf an und fügt dem Ergebnis für jeden Ring in seinem Vorrat beanspruchter Ringe 1 hinzu.

Danach vergleichen die Spieler ihre Gesamtwerte. Der Spieler mit dem höheren Gesamtwert gewinnt die Ruhmzählung. Falls es zu einem Gleichstand kommt, gewinnt kein Spieler.

3.4.2. Kaiserliche Gunst beanspruchen

Der Spieler, der (in Schritt 3.4.1) die Ruhmzählung gewonnen hat, beansprucht die Kaiserliche Gunst für sich, indem er die Karte „Kaiserliche Gunst“ nimmt und sie auf die militärische oder politische Seite dreht und neben seine Festung legt. Dieser Spieler „hat die Kaiserliche Gunst“ und die Karte kann die folgende Spielrunde beeinflussen. Falls ein Spieler, der die Kaiserliche Gunst bereits hat, diese erneut beansprucht, darf er sie auf eine beliebige Seite legen.

Falls beide Spieler auf dieselbe Summe kommen, behält die

Karte „Kaiserliche Gunst“ ihren aktuellen Status (entweder unbeansprucht oder im Besitz des Spielers, der sie aktuell hat, mit der aktuellen Seite nach oben).

Dieser Schritt stellt außerdem das Ende des Wettstreits um die Kaiserliche Gunst dar.

3.5. Konfliktphase endet

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Konfliktphase dar.

4. Schicksalsphase

4.1. Schicksalsphase beginnt

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Schicksalsphase dar.

4.2. Charaktere ohne Schicksalsmarker ablegen

In Spielerreihenfolge legt jeder Spieler alle Charaktere ohne Schicksal ab, die er kontrolliert. Jene Charaktere werden nacheinander in einer vom Spieler gewünschten Reihenfolge abgelegt.

4.3. Schicksal von Charakteren entfernen

Von jedem Charakter im Spiel wird gleichzeitig 1 Schicksal entfernt.

4.4. Schicksal auf unbeanspruchte Ringe legen

Aus dem allgemeinen Markervorrat wird gleichzeitig 1 Schicksal auf jeden unbeanspruchten Ring gelegt.

4.5. Schicksalsphase endet

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Schicksalsphase dar.

5. Neuformierungsphase

5.1. Neuformierungsphase beginnt

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Neuformierungsphase dar.

5.2. Karten spielbereit machen

Alle gebeugten Charaktere werden gleichzeitig spielbereit gemacht.

5.3. Karten von Provinzen ablegen

In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler alle offenen Karten von jeder seiner unterworfenen Provinzen ablegen und erhält die Gelegenheit, beliebig viele offene Dynastiekarten von seinen nicht unterworfenen Provinzen zu wählen und abzulegen.

Jede so abgelegte Karte wird verdeckt vom Dynastiedeck des Besitzers ersetzt.

5.4. Ringe zurückschicken

Alle beanspruchten Ringe werden gleichzeitig in den Vorrat unbeanspruchter Ringe zurückgeschickt.

5.5. Startspielermarker weitergeben

Der Spieler mit dem Startspielermarker gibt diesen an seinen Gegner weiter. Jener Spieler wird nun Startspieler.

5.6. Neuformierungsphase endet

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Neuformierungsphase dar.

Da die Neuformierungsphase die letzte Phase der Runde ist, stellt dieser Schritt auch das formale Ende der Runde dar. Alle aktiven, andauernden „Bis zum Ende der Runde“-Effekte laufen zu diesem Zeitpunkt ab.

Nachdem dieser Schritt abgeschlossen ist, geht das Spiel mit dem Beginn der Dynastiephase der nächsten Spielrunde weiter.

D. Timingstruktur eines Duells

D.1 Duell beginnt.

D.2 Herausforderer und Herausgeforderten festlegen.

D.3 Ehregebot für das Duell.

D.4 Ehreräder aufdecken.

D.5 Ehre übertragen.

D.6 Duell-Fertigkeit modifizieren.

D.7 Fertigkeitwerte vergleichen und Ergebnis bestimmen.

D.8 Duell-Ergebnisse anwenden.

D.9 Duell endet.

D. Timing-Struktur eines Duells

D.1. Duell beginnt

Ein Duell wird durch die erfolgreiche Abhandlung einer Aktionsfähigkeit initiiert, die einen anderen Charakter zu einem Duell herausfordert. Sobald eine solche Fähigkeit abgehandelt wird, öffnet sich dieses Timing-Fenster.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn eines Duells dar.

D.2. Herausforderer und Herausgeforderten festlegen

Die Fähigkeit, die das Duell (in Schritt D.1) initiiert hat, hat auch zwei Charaktere festgelegt, die in das Duell verwickelt sind. Der Charakter, den der Spieler kontrolliert, der die Fähigkeit initiiert hat, ist der Herausforderer. Der Charakter, den sein Gegner kontrolliert, ist der Herausgeforderte.

D.3. Ehregebot für das Duell

Jeder Spieler stellt geheim eine Zahl zwischen 1 und 5 auf seinem Ehrerad als Ehregebot für das Duell ein. Haben beide Spieler bestätigt, dass sie damit fertig sind, geht das Spiel mit dem nächsten Schritt weiter.

D.4. Ehreeräder aufdecken

Die Spieler decken gleichzeitig ihre Gebote auf.

Hat ein Spieler ein Ehregebot aufgedeckt, wird das Rad neben die Festung des Spielers gelegt und bleibt als Referenz bis zum nächsten Ehregebot dort liegen.

D.5. Ehre übertragen

Der Spieler mit dem höheren Ehregebot muss dem Spieler mit dem niedrigeren Ehregebot Ehremarker geben. Die Menge dieser Ehre wird durch die Differenz zwischen den Geboten bestimmt. Falls die Gebote gleich sind, wird in diesem Schritt keine Ehre übertragen.

D.6. Duell-Fertigkeit modifizieren

Die Fähigkeit, die das Duell (in Schritt D.1) initiiert hat, bestimmt, welche Fertigkeit (militärisch oder politisch) verwendet wird, um das Ergebnis dieses Duells zu bestimmen. Jeder Spieler fügt sein Ehregebot dem Fertigkeitwert des in das Duell verwickelten Charakters hinzu. Diese Modifikation bleibt bis zum Ende des Duells bestehen.

♦ **Achtung:** Fertigkeitsmodifikatoren, die aktiv waren, als das Duell initiiert wurde, werden auf das Duell angewendet.

D.7. Fertigkeitwerte vergleichen und Ergebnis bestimmen

Die modifizierten Fertigkeitwerte der in das Duell verwickelten Charaktere werden verglichen, um das Ergebnis zu bestimmen.

- ♦ Der Spieler, der den Charakter mit dem höheren Fertigkeitwert kontrolliert, gewinnt das Duell.
- ♦ Der Spieler, der den Charakter mit dem niedrigeren Fertigkeitwert kontrolliert, verliert das Duell.
- ♦ Falls die Fertigkeitwerte gleich sind, gewinnt kein Spieler das Duell und keiner verliert es.

D.8. Duell-Ergebnisse anwenden

Die Fähigkeit, die das Duell (in Schritt D.1) initiiert hat, gibt die Konsequenzen des Duells für den siegenden und/oder verlierenden Charakter oder Spieler an, die jene Charaktere kontrollieren. Diese Konsequenzen werden in diesem Schritt angewendet.

D.9. Duell endet

Dieser Schritt stellt das formale Ende des Duells dar. Das Spiel geht weiter mit dem Aktionsfenster, in dem das Duell initiiert worden ist. Der nächste Spieler in der Sequenz erhält die nächste Aktionsgelegenheit.

Achtung: Während eines Duells gibt es keine Aktionsfenster. Die Spieler können also während der Abhandlung eines Duells keine Aktionen initiieren sowie Charaktere oder Verstärkungen von der Hand spielen. Anwendbare Unterbrechungs- und/oder Reaktionsfähigkeiten dürfen während eines Duells ausgelöst werden.

Anhang II: Aufbau der Karten

Im diesem Abschnitt befinden sich detaillierte Angaben zum Aufbau jeder Kartenart. Genaue Definitionen zu jedem Element befinden sich im Glossar.

Aufbau der Karten

1. **Name:** Der Name dieser Karte.
2. **Kosten:** Die Schicksalskosten für das Spielen dieser Karte.
3. **Kartenart:** Gibt an, wie diese Karte gespielt oder im Spiel verwendet wird.
4. **Klansymbol:** Die Zugehörigkeit der Karte zu einem Klan.
5. **Militär-Fertigkeit:** Der Militär-Fertigkeitswert dieses Charakters.
6. **Bonus-Militär-Fertigkeit:** Der Bonuswert, den diese Karte der Militär-Fertigkeit des Charakters mit dieser Verstärkung verleiht.
7. **Politik-Fertigkeit:** Der Politik-Fertigkeitswert dieses Charakters.
8. **Bonus-Politik-Fertigkeit:** Der Bonuswert, den diese Karte der Politik-Fertigkeit des Charakters mit dieser Verstärkung verleiht.
9. **Ruhm:** Der Ruhmwert dieses Charakters.
10. **Element:** Gibt die elementare Zugehörigkeit dieser Provinz an.
11. **Stärke:** Der Stärkewert dieser Provinz.
12. **Bonusstärke:** Die Bonusstärke, die eine Provinz erhält, falls sich dieses Besitztum oder diese Festung darin befindet.
13. **Startehre:** Die Menge an Ehre, die diese Festung zu Beginn des Spiels verleiht.
14. **Schicksalswert:** Die Menge an Schicksal, die diese Festung zu Beginn jeder Dynastiephase verleiht.
15. **Einflusswert:** Die Menge an Einfluss, die diese Festung beim Deckbau verleiht.
16. **Merkmale:** Beschreibende Attribute, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
17. **Fähigkeit:** Die besondere Art, auf die diese Karte mit dem Spiel interagiert.
18. **Einflusskosten:** Die Einflusskosten, die benötigt werden, um diese Karte in ein Konfliktdeck aufzunehmen.
19. **Produktinformation:** Gibt an, aus welchem Set die Karte stammt.



Verstärkung



Festung



Ereignis



Rolle



Provinz



Index

A

Ablagestapel	2
Adjektive	2
Aktion, Aktionsfähigkeit	2
Aktiver Spieler	2
Aktuell	2
Allgemeiner Markervorrat	2
Andauernde Effekte	2
Angreifer, angreifender Charakter, angreifender Spieler	3
Aufdecken	3
Aufgedruckt	3
Aufheben	3
Aufrichtigkeit	3
Aus dem Spiel entfernt	3
Ausgelöste Fähigkeiten	3
Auslösebedingung	3
Auswählen	4

B

Besitzen, Besitz	4
Besitztum	4
Beugen, gebeugt	4

C

Charakterkarten	4
-----------------------	---

D

Danach	4
Das Spiel verlassen	4
Deckbau	5
Deckbeschränkungen	5
Duell	5
Duplikate	5
Durchsuchen	5
Dürfen	5

E

Effekte	5
Ehre	6
Einfluss, Einflusskosten	6
Eingeschränkt	6
Einzigartige Karten	6
Entehrt, Entehrt-Statusmarker	6
Ereigniskarten	6
Erhalten	7
Ersatzeffekte	7
Erzwungen (Erzwungene Unterbrechungen, Erzwungene Reaktionen)	7

F

Fähigkeit	7
Fähigkeiten initiieren, Karten spielen	7
Fertigkeit	8
Festung	8

G

Geben	8
Gebotswert	8
Gedankenstrich (-)	8
Geehrt, Geehrt-Statusmarker	8
Gegen (bei Konflikten)	8
Gewinnen (das Spiel gewinnen)	8
Gewinnen (einen Konflikt gewinnen)	9
Grundwert	9

H

„Handle diese Fähigkeit zwei Mal ab“	9
Heimatzone, in die Heimatzone verschieben	9
Herausfordern	9
Höflichkeit	9

I

Immun	9
Im Spiel, nicht im Spiel	9
In Spielerreihenfolge	10
Ins Spiel kommen	10

K

Kaiserliche Gunst, Wettstreit um die Kaiserliche Gunst	10
Kann nicht, können nicht	10
Kartenarten	10
Karten ziehen	10
Keine Karten mehr im Deck	10
Keine Marker mehr übrig	10
Keine Verstärkungen	10
Klan	11
Konstante Fähigkeit	11
Kontrolle und Besitz	11
Kopie (einer Karte)	11
Kosten	11

L

Leer	12
Limitiert	12

M

Markervorrat	12
Maximal X pro [Zeitraum]	12
Merkmale	12
„Mische“	12
Modifikatoren	12
Mulligan	12

N

Nehmen	12
Neutral	12
Nur X pro [Zeitraum]	13

O

Opfern	13
--------------	----

P

Passen	13
Persönliche Ehre, persönlicher Ehrverlust	13
Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung	13
Provinzen, Provinzkarten	13
Provinz unterwerfen, unterworfenen Provinz	14
Provinz wieder auffüllen	14

R

Rahmeneffekte, Rahmenschritte	14
Reaktionen	14
Regelklarstellungen	19
Ringe	14
Ringeffekte	14
Rollenkarten	15
Ruhm	15
Ruhmzählung	15

S

Schicksal	15
Schlüsselwörter	15
Selbstreferenzieller Text	15
Sequenz eingebetteter Fähigkeiten	15
Spielbereit	16
Spieleinschränkungen und -berechtigungen	16
Spielen und ins Spiel bringen	16
Startspieler, Startspielermarker	16
Statusmarker	16
Stolz	16

T

Teilnehmen und kann nicht teilnehmen	16
---	----

U

Unterbrechungen	17
Unverteidigt, unverteidigter Konflikt	17

V

Verdeckte Provinz	17
Vererbt	17
Verschieben	17
Verstärkungskarten	17
Verstohlenheit	18
Vertauschen	18
Verteidiger, verteidigender Charakter, verteidigender Spieler	18
Verzögerte Effekte	18
Vorbereitung	18

W

Wählen	18
Würden	19

X

X (Buchstabe)	19
---------------------	----

Z

Zählen	19
Ziel	19