BATTLECRAFT



REGELHEFT

Ihr spielt das spannende Online-Spiel Battlecraft, doch in eurer Gruppe versteckt sich ein Enderflan! Um zu gewinnen, müsst ihr entweder den Enderflan töten oder Enderflan-Augen sammeln, um einen Boss zu besiegen. Aber Vorsicht – der Enderflan hat mächtige Würfel und die Hexe ist seine Verbündete, die nicht zögern wird, auf euch loszugehen.

ÜBERSICHT:

Battlecraft ist ein Social-Deduction-Spiel, in dem alle gegeneinander antreten, aber zuerst den versteckten Enderflan unter sich entlarven müssen.

Zu Spielbeginn erhalten **alle eine Geheime** Rolle. Das Spiel verläuft in Runden, die jeweils aus drei Phasen bestehen:

- **Die Beutephase**: Würfelt, um Geld zu **verdienen, und kauft damit Waffen, Rüstungen und Machtkarten,** um eure Optionen zu verbessern.
- **Die Zufallsereignis-Phase: Dreht das Rad, um zufällige Ereignisse** auszulösen, mit denen die Gruppe fertigwerden muss. Scheinbar wollen die Admins des Online-Spiels etwas Schwung in die Sache bringen!
- **Die PvP-Phase**: In der Phase Spieler gegen Spieler kämpft ihr, **um den Enderflan auszuschalten oder einen Boss zu besiegen.**

Ab sofort verwenden wir für alle, die Battlecraft spielen, den Begriff „Spielende", was unserem Gamer-Geist entspricht und die inklusive Natur der Sprache nutzt.



CREDITS

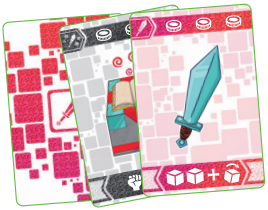
Herausgegeben von Servando Carballar für **Gen X Games S.L.**
Spieldesign: **Sporty Andy, Valle Pacheco und Roberto Prieto.**
Grafikdesign & Illustrationen: **Valle Pacheco**.
Produktionsleitung: **Jaime L. Cervera.**
Regelheft und Übersetzung: **Buster Lehn.**

Gen X Games s.l.
C/ Severo Ochoa 15, Nave 14
28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid
www.genxgames.es

SPIELMATERIAL



22 Rüstungs- und Verzauberungskarten



24 Waffen- und Verzauberungskarten



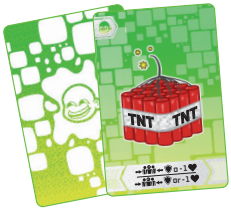
68 Machtkarten



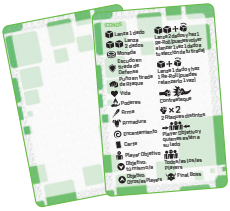
8 Geheime-Rolle-Karten



6 Bosskarten



15 Trollkarten



6 Übersichtskarten



12 Spielwürfel in verschiedenen Farben



2 Enderflan-Würfel (Angriff und Verteidigung)



1 Geldwürfel



18 Enderflan-Auge-Marker



18 Münzmarker



18 Lebensmarker



18 Reroll-Marker



1 Battlecraft-BOSS-Sonderkarte für No Game Over



1 Zugmarker



1 Rundenmarker



1 Zufallsereignis-Rad

ZIELE

Es gibt zwei Arten von Zielen, je nachdem, ob deine Geheime Rolle ein Charakter oder der Enderflan ist (sowie die Hexe bei Spielen mit 5-6 Spielenden, siehe S. 10).

CHARAKTERE:



Um das Spiel zu gewinnen, hast du zwei Optionen:

- Schalte den Enderflan aus.
- Sammle 3 Enderflan-Augen und besiege 1 Boss.

Erfüllt ein Charakter eines dieser Ziele, gewinnt er das Spiel.

ENDERFLAN UND HEXE



Der Enderflan und seine Verbündete, die Hexe (**in Spielen mit 5 oder 6 Spielenden**), bilden ein Team und gewinnen oder verlieren gemeinsam. Ihre Ziele sind:

- Tötet alle lebenden Charaktere im Spiel.
- Sammelt 3 Enderflan-Augen und besiegt einen Boss.

Erfüllt das Team eines dieser Ziele, gewinnt es das Spiel.

Selbst wenn die Hexe stirbt, kann der Enderflan noch gewinnen.

Spielaufbau:

1) **Bereitet das Deck der Geheimen Rollen vor: Teilt allen verdeckt eine** zufällige Karte aus. Alle sehen sich ihre Karte an, dürfen sie aber niemandem zeigen. Bereitet das Deck entsprechend der Anzahl der Spielenden vor.

1VS1 MODUS:
Siehe S. 13

3 Spielende	2 Charaktere und 1 Enderflan
4 Spielende	3 Charaktere und 1 Enderflan
5 Spielende	3 Charaktere, 1 Enderflan und 1 Hexe
6 Spielende	4 Charaktere, 1 Enderflan und 1 Hexe

2) **Gebt allen Spielenden:**

- **1 Übersichtskarte.**
- **3 Leben.**
- **2 Spielwürfel** derselben Farbe.
- **1 Waffe mit Wert 1.**
- **1 Rüstung mit Wert 1.**

3) **Alle Spielenden:** legen ihre Waffe und **Rüstung offen vor sich in** ihren Spielbereich, neben ihre Leben und Würfel.

4) **Mischt die Waffen-, Rüstungs-, Macht- und Troll-Decks separat:** und legt sie verdeckt als Spalte für alle erreichbar auf den Tisch.

5] **Baut den Markt auf: Deckt die ersten 3 Karten der Waffen-, Rüstungs- und Macht-Decks** auf. Legt die Karten offen in eine Reihe neben jedes Deck. Liegen jemals 3 gleiche Karten oder 3 Verzauberungen in einer Reihe aus, mischt sie zurück ins Deck und deckt 3 neue Karten auf.

6] **Bildet einen Vorrat aus den Reroll-Markern, Enderflan-Augen, Münzen und Leben und legt ihn für alle griffbereit. Legt die schwarzen Enderflan-Würfel neben den Vorrat.**

7] **Legt den Geldwürfel und das Zufallsereignis-Rad in die Tischmitte, für alle erreichbar. Setzt den Rundenmarker auf „1. Runde".**

8] **Zugmarker:** Gebt ihn der Person, die beim **einmaligen Werfen des Geldwürfels das höchste Ergebnis** erzielt.



Spielablauf

Das Spiel verläuft **in Runden,** die jeweils in 3 Phasen **unterteilt** sind. Wer den Zugmarker hat, beginnt jede Runde. Die anderen folgen gegen den Uhrzeigersinn, bis alle einmal an der Reihe waren.

- **Phase 1:** Beute
- **Phase 2:** Zufallsereignis*
- **Phase 3:** Spieler gegen Spieler

*Diese Phase wird erst gespielt, sobald die Identität des Enderflans enthüllt wurde.

PHASE 1: BEUTE

Rüstet euch mit Gegenständen und Karten aus, um eure Gegner zu vernichten! Es ist Zeit, den Geldwürfel zu werfen!

In dieser Phase kannst du in deinem Zug Karten **vom Markt** kaufen: Waffen, Rüstungen und/oder Machtkarten im Austausch gegen die gewürfelten Münzen. Du kannst auch Enderflan-Augen kaufen.

Angefangen bei der Person mit dem Zugmarker, wirfst **du in deinem Zug den** Geldwürfel und **nimmst dir Münzmarker in Höhe des** Ergebnisses. Diese Münzen kannst du dann ausgeben, um Karten zu kaufen. Der Preis steht oben auf jeder Karte. Der Preis gibt auch die Stufe der Karte an, 1 Münze pro Kartenstufe. Du kannst so viele Karten kaufen, wie du willst, solange du genug Münzen hast, um sie zu bezahlen. Nach dem Kauf einer Karte füllst du den leeren Platz auf, indem du eine neue Karte vom entsprechenden **Deck aufdeckst. So liegen immer 3 Karten** jeder Art auf dem Markt.

Wenn in deinem Zug keine Stufe-1-Waffen auf dem Markt sind **und du keine Waffen hast**, darfst du eine Stufe-1-Waffe kaufen, indem du sie im Deck suchst und 1 Münze bezahlst. Das Gleiche gilt für Rüstungen. **Hast du in deiner Beutephase keine Rüstung und es ist keine Stufe-1-Rüstung verfügbar, darfst** du das Deck nach einer Stufe-1-Rüstung durchsuchen und sie für 1 Münze kaufen. In beiden Fällen wird das Deck nach dem Durchsuchen gemischt.

Verzauberungen darfst du nur kaufen, wenn du eine Waffe oder Rüstung hast, um sie darauf zu spielen. Verzauberungen **sind immer an eine Waffe oder Rüstung gebunden** (max. 1 Verzauberung pro Karte). Wenn du eine Verzauberung kaufst, lege sie unter deine Waffen- oder Rüstungskarte, sodass ihr Effekt sichtbar ist. Stiehlst du einer Person eine verzauberte Waffe oder Rüstung, stiehlst du sie mitsamt der Verzauberung. Wirfst du sie ab, lege auch die Verzauberung ab.

Du kannst auch **einmal pro Beutephase** 1 Enderflan-Auge für 4 Münzen kaufen, aber dein 3. Auge kannst du so nicht erhalten. Hast du bereits 2 Augen, kannst du keine weiteren kaufen.

Du musst nicht alle deine Münzen in jeder Phase ausgeben. Du kannst beliebig viele aufsparen, um sie in künftigen Runden auszugeben.

Gibt es bereits Trolle im Spiel (siehe S. 11), **muss jeder Troll 2 Karten vom Troll-Deck ziehen oder** die 2 Karten, die in der vorherigen PvP-Phase nicht gespielt wurden, durch 2 neue ersetzen.

Sobald alle am Zug waren, geht es weiter mit Phase 2.

WICHTIG: Du darfst maximal 1 Waffe, **1 Rüstung sowie 1 Verzauberung auf deiner Waffe und 1 auf deiner Rüstung** haben. Du darfst maximal **2 Machtkarten** besitzen. Hat der Enderflan seine Identität enthüllt, darf **er bis zu 3 Machtkarten** haben. Behalte deine Machtkarten auf der Hand, ohne sie den anderen zu zeigen, aber halte sie gut sichtbar. Denkt daran: Liegen jemals **3 gleiche Karten** oder **3 Verzauberungen** in einer Reihe auf dem Markt, mischt sie zurück ins Deck und deckt 3 neue auf.

KARTENAUFBAU

WAFFEN & RÜSTUNGEN



Typ
Wert
Spezialeffekt, falls vorhanden
Anzahl der Würfel und Rerolls für den Wurf:

= 1 Würfel **= 2 Würfel** **= 1 Reroll**

Du kannst NUR 1 Waffe und 1 Rüstung tragen. Erhältst du eine neue, rüste sie aus und wirf die alte ab.

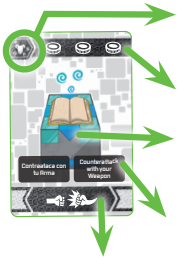
MACHTKARTEN



Typ
Wert
Ziele:
▲: Andere Spielende
▼: Du selbst
Effekt

Das Ziel der Karte gibt an, ob du sie auf andere, nur auf dich selbst oder auf alle spielen kannst.

VERZAUBERUNGEN



Typ (Waffen- oder Rüstungsverzauberung)
Wert
Die Farbe zeigt zudem an, ob sie für Waffen (rot) oder Rüstungen (blau) ist.
Verzauberungseffekt.
Effektsymbole.

Sie müssen sichtbar bleiben, wenn sie unter die entsprechende Waffe oder Rüstung gelegt werden.



PHASE 2: ZUFALLSEREIGNIS

Die Admins finden, dass es zu wenige Verluste gab, also versuchen sie, die Online-Übertragung des Spiels spannender zu machen.

Diese Phase wird erst gespielt, sobald die Identität des Enderflans enthüllt wurde. Andernfalls geht ihr direkt zu Phase 3 über.

Sobald die Identität des Enderflans enthüllt ist, muss **Phase 2: Zufallsereignis** in jeder Runde gespielt werden.

Wer den Zugmarker hat, dreht das Zufallsereignis-Rad und alle noch Lebenden (siehe S. 10) müssen einen Verteidigungswurf **mit den auf** ihrer Rüstungskarte abgebildeten Würfeln machen, um sich gegen das Ereignis auf dem Rad zu verteidigen.

Um ein **Zufallsereignis** abzuwenden, musst du mindestens eine 1 würfeln oder eine Machtkarte mit dem Effekt „Total " spielen. Misslingt die Verteidigung, erleidest du den Effekt des Ereignisses.

In dieser Phase dürfen keine Machtkarten gespielt werden, außer solchen mit den Effekten „Total " oder „+1 ".

Sobald das Ereignis abgehandelt wurde, geht das Spiel in Phase 3 der Runde über.

3. RUNDE: Haben der Enderflan und die Hexe zu Beginn der 3. Runde ihre Identität noch nicht enthüllt, müssen sie dies zu diesem Zeitpunkt tun (siehe S. 10).



„Allmächtige Trolle"

Wenn dieses Ereignis auf dem Rad erscheint, aber noch keine Trolle im Spiel sind, ignoriert diesen Effekt und dreht das Rad erneut, bis ein anderes Ereignis erscheint.

Sind Trolle im Spiel und dieses Ereignis erscheint, würfelt nicht zur Verteidigung, da es keinen direkten Effekt hat. Stattdessen darf **während der PvP-Phase** (Phase 3) jeder Troll eine seiner Handkarten ausspielen und aktivieren, ohne zu würfeln (siehe S. 11). Dieses Ereignis hält bis zum Ende der PvP-Phase der aktuellen Runde an.





ROCK & RE-ROLL

Du kannst durchs Würfeln Reroll-Marker bekommen. Du erhältst 1 Marker für jeden Reroll auf einem deiner Würfel. Nimm 1 Reroll-Marker aus dem Vorrat und würfle den Würfel neu.

Du darfst maximal 2 Reroll-Marker haben. Gib einen Marker aus, um einen beliebigen Würfel deines eigenen oder eines fremden Wurfs neu zu würfeln. Du kannst sie jedoch nicht für Geldwürfe in Phase 1 oder für Trollwürfe nutzen (siehe S. 11).

Sobald der Enderflan seine Identität enthüllt hat, KANN er diese Marker nicht mehr gewinnen. Er darf den Würfel jedoch neu würfeln, wenn er dieses Ergebnis auf einem Spielwürfel erzielt.

PHASE 3: PvP (Spieler gegen Spieler):

Die Lage spitzt sich zu – Zeit, in Hintern zu treten!

In dieser Phase wird abwechselnd gekämpft, indem gewürfelt wird.

Beginne in deinem Zug damit, **anzusagen, wen du angreifen** willst. Du darfst pro Zug **und Runde nur einmal angreifen, es** sei denn, du nutzt Machtkarten und/oder Verzauberungseffekte.

Du musst eine ausgerüstete Waffe haben, um anzugreifen. Du kannst auch andere Effekte wie Reroll-Marker, Machtkarten usw. einsetzen.

ANGRIFFSWURF:

Würfle **so viele Würfel, wie auf deiner Waffe** angegeben. Würfelst du bei deinem Angriffswurf eine 1 , gilt der Angriff als erfolgreich. **Dein Ziel verliert 1** Leben.

Trägt dein Ziel eine Rüstung, darf es einen Verteidigungswurf **machen, um den** Lebensverlust abzuwenden.

VERTEIDIGUNGSWURF:

Würfle **so viele Würfel, wie auf deiner Rüstung** angegeben. Würfelst du bei deinem Verteidigungswurf eine 1 , hast du dich erfolgreich gegen den Angriff verteidigt und es passiert nichts. Andernfalls verlierst **du 1** .

bei deinem Angriffswurf: Dein Ziel muss gegen jedes Ergebnis verteidigen: **2 = Kein Verlust; 1 = -1 ; 0 = -2 .**

Ist dein Angriff erfolgreich und du ziehst deinem Ziel mindestens 1 ab, erhältst du 1 Enderflan-Auge. Sammelst du 3 Enderflan-Augen, öffnet sich dein Boss-Portal (siehe S. 11).

Sobald alle am Zug waren, endet die Runde und eine neue beginnt. Wer den Zugmarker hat, gibt ihn an die Person rechts weiter. Diese spielt dann als Erste in jeder Phase der neuen Runde. Rückt zudem während der ersten paar Runden den Rundenmarker 1 Feld auf dem Rad vor, um euch an die Enthüllung der Identität des Enderflans zu erinnern.

Tod einer Person:



Tötest du jemanden mit einem erfolgreichen Angriff oder einer **Machtkarte, darfst** du diese Person plündern. Wähle beim Plündern eines der Folgenden:

- Nimm eine ihrer Karten (Waffe, Rüstung oder Machtkarte).
- Nimm all ihre Reroll-Marker.
- Nimm all ihr Geld.

Sobald 1 **Person** stirbt (ihr letztes Leben verliert)**, wird sie zum Troll** (siehe S. 11). Nach dem Plündern verliert sie sofort ihren restlichen Besitz **und zieht 2 Karten vom** Troll-Deck.

Stirbt der Enderflan, **endet das Spiel**, also wird er nicht zum Troll.

SONDERROLLEN:



ENDERFLAN UND HEXE

Der Enderflan und die Hexe (bei 5-6 Spielenden) sind im selben Team. Gewinnt der eine, gewinnt auch die andere.

Der Enderflan muss seine Identität enthüllen, wenn ihm noch 1 Leben bleibt. Zu diesem Zeitpunkt muss auch die Hexe (falls vorhanden) ihre Identität enthüllen. Denkt daran: Haben der Enderflan und die Hexe bis Beginn von Runde 3 ihre Identitäten nicht enthüllt, müssen sie es dann tun.



Sobald die Identität des Enderflans enthüllt ist, regeneriert er Lebensmarker, bis er wieder 3 hat. Dann wirft er seine Reroll-Marker ab und fügt seine Angriffs- und Verteidigungswürfel (schwarz) seinem Spielwürfel-Vorrat hinzu.

Verliert der Enderflan seine letzten 2 Leben, ohne seine Identität zu enthüllen (z. B. durch einen Doppelangriff), muss er seine Identität enthüllen und die oben beschriebenen Schritte befolgen.

Der Enderflan kann nun seine 4 Würfel flexibel einsetzen und sie je nach Ausrüstung kombinieren.

> **Zum Beispiel:** Greift er mit einer Waffe der Stufe 1 an, wirft er nur seinen Angriffswürfel. Hat er jedoch eine Waffe der Stufe 2 oder höher, die zwei Würfel erlaubt, wirft er den schwarzen Angriffswürfel plus einen seiner Spielwürfel.

Der Enderflan kann die Hexe angreifen, aber nicht umgekehrt. Abgesehen davon spielt die Hexe wie jede andere Person und gewinnt oder verliert an der Seite des Enderflans.

TOD DER HEXE UND DES ENDERFLANS

Stirbt der Enderflan, endet das Spiel.

Stirbt die Hexe, wird sie zum Troll und kann das Spiel, welches normal weitergeht, nicht mehr gewinnen. Je nachdem, wie sie stirbt, kann dies jedoch den Würfelvorrat des Enderflans beeinflussen:

- Stirbt sie **nach Enthüllung ihrer Identität** durch 1 Charakter, **verliert der Enderflan seinen Verteidigungswürfel** und nutzt zur Verteidigung nur noch seine normalen Spielwürfel.
- Stirbt sie jedoch durch **den Enderflan**, durch ein Ereignis in Phase 2 oder durch eine Karte aus dem Troll-Deck, verliert der **Enderflan seinen Verteidigungswürfel** nicht.



TROLLE

Wenn du zum Troll wirst, kannst du das Spiel weder gewinnen noch wiederauferstehen. Du kannst **jedoch Chaos stiften, indem du in Phase 3 (PvP) 1** deiner Trollkarten spielst.

Du darfst deine Karte jederzeit während Phase 3 spielen. Um sie zu aktivieren, wirf 1 Spielwürfel von denen, die du zu Lebzeiten benutzt hast; du brauchst mindestens 1 . Bist du erfolglos, kann **ein anderer Troll deinen Versuch unterstützen,** indem er 1 seiner Würfel wirft. Würfelt er 1 , wird der Effekt deiner Karte aktiviert.

Kam das Sonderereignis **„Allmächtige** Trolle" in **Phase 2 der aktuellen Runde vor**, ist kein Würfeln nötig (siehe S. 8).

Würfelst du als Troll einen Reroll, ignoriere das Ergebnis. Du erhältst keine Reroll-Marker und wirfst den Würfel nicht neu.

ENDERFLAN-AUGEN UND DAS BOSS-PORTAL

Wenn jemand sein drittes **Enderflan-Auge sammelt**, öffnet **sich sein** Boss-Portal. Sobald sich dein Portal öffnet, musst du dich sofort einem zufälligen Boss mit deiner Waffe und deinen Machtkarten stellen.

Du kannst dein drittes und letztes Enderflan-Auge nur durch einen erfolgreichen Angriff erhalten. Du kannst es in Phase 1 (Beute) weder stehlen noch kaufen.

Sobald sich dein Boss-Portal öffnet, bleibt es für **immer offen,** selbst wenn du deine Enderflan-Augen verlierst. Dies gibt dir die Möglichkeit, **in deinem Zug in Phase 3 (PvP) erneut gegen einen Boss** zu kämpfen, anstatt 1 Person anzugreifen.

Während des Kampfes gegen einen Boss können die anderen Machtkarten und Rerolls einsetzen, um deinen Sieg zu verhindern. Beim Enderflan und der Hexe können diese das auch tun, um einander beim Gewinnen des Kampfes zu helfen.

Du erhältst KEINE Augen:

- Durch den Raub von Leben mit Machtkarten wie „-1 ♥".
- Durch den Raub von Leben beim Gegenangriff mit der Diamantrüstung.



Du erhältst 1 Auge:

- Wenn du **durch einen erfolgreichen Angriff Schaden** verursachst, erhältst du 1 Auge. Ist deine Waffe mit der Verzauberung „x2 ✊“ ausgerüstet oder erlaubt dir eine andere Karte 2 Angriffe im selben Zug und du hast Erfolg, erhältst du 2 Augen.
- Durch **einen erfolgreichen Gegenangriff,** falls du eine Verzauberung hast, die das erlaubt.
- Durch Ausführen eines **Sofort-[PUÑO]** mit der Machtkarte Bogen.
- Durch **den Kauf für 4 Münzen** in Phase 1: Beute. So **kannst du dein 3. Auge nicht erhalten.**
- Durch das Ausspielen von Machtkarten, die dir erlauben, 1 Person ein Auge zu **stehlen. So kannst du das 3. Auge nicht erhalten.**

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn eines der Folgenden eintritt:

- Jemand sammelt 3 **Enderflan-Augen und besiegt einen** Boss. Ist es ein Charakter, gewinnt dieser das Spiel. Ist es der Enderflan oder die Hexe, gewinnt ihr Team.
- Wenn alle Charaktere **sterben und der Enderflan noch** lebt. Der Enderflan und die Hexe gewinnen.
- **Der Enderflan wird von einem Charakter** getötet. Dieser Charakter gewinnt das Spiel (niemand sonst gewinnt, selbst wenn jemand beim Angriff geholfen hat).

Wenn alle im selben Zug sterben oder der Enderflan nicht von einem Charakter getötet wird, geht das Spiel ins Sudden Death über.

Beachte, dass der Enderflan nicht verliert, wenn die Hexe stirbt. Stirbt die Hexe jedoch durch 1 Charakter, verliert der Enderflan seinen Verteidigungswürfel, was ihn erheblich schwächt.

SUDDEN DEATH

Stirbt der Enderflan aus irgendeinem Grund und du bist der einzige noch lebende Charakter, gewinnst du, selbst wenn die Hexe noch lebt.

Stirbt der Enderflan in Phase 2 oder sterben **alle gleichzeitig durch ein Ereignis** aus Phase 2 **oder eine andere** Karte, beginnt das **SUDDEN DEATH**:

Alle, die zuvor noch am Leben waren, werfen ihre **Spielwürfel, und zwar einen** Würfel für jedes Leben, das sie in diesem Moment haben.

Wer die meisten würfelt, GEWINNT ✊ **DAS** SPIEL. Reroll-Ergebnisse werden ignoriert. Bei Gleichstand würfeln die Betroffenen erneut, bis es nur einen Sieg gibt. Gewinnt die Hexe, gewinnt auch der Enderflan und umgekehrt.

1vs1-MODUS

- Dies ist ein Eins-gegen-Eins-Modus **ohne Geheime** Rollen. Ihr müsst diese Karten nicht austeilen.
- Spielt nur Phase 1 (Beute) und 3 (PvP), aber nicht **Phase 2** (Zufallsereignis).
- In der ersten Runde starten beide mit 4 Münzen. In den folgenden Runden wird der Geldwürfel wie üblich geworfen.
- Du darfst bis zu 3 **Machtkarten** haben.
- In diesem Modus werden keine schwarzen Enderflan-Würfel verwendet.

BOSSE

Wenn du einem Boss gegenübertrittst und ihn nicht besiegst, wirf seine Karte ab.



LITTLE BONES

1 ♥ und keine Verteidigung. Du gewinnst, wenn du in deinem Angriff 1 würfelst.



BESCHWÖRER

1 ♥ und keine Verteidigung. Du darfst keine Waffenverzauberungen nutzen.



BLOCKKOPFGEIST

1 ♥ und keine Verteidigung. Du darfst keine Rerolls gegen ihn nutzen, wohl aber gegen seinen Gegner.



LOKALER ZOMBIE

1 ♥ und wirft zur Verteidigung einen Spielwürfel. Alle können für ihn würfeln.



DRACHE

2 ♥. Du brauchst eine Waffe, die dich zwei Würfel für werfen lässt, oder du nutzt Machtkarten, um deinen Angriff zu verstärken (z. B. Karte „-1 ♥").



MALA GOCHA

Du verlierst all deine Münzen. 2 ♥ und wirft zur Verteidigung einen Spielwürfel. Du darfst ihren Verteidigungswurf nicht mit Rerolls verändern. Alle können für sie würfeln.

MACHTKARTEN

Du kannst Machtkarten in **Phase 1** (Beute) kaufen. **Machtkarten DÜRFEN NUR IN PHASE 3** (PvP) EINGESETZT WERDEN, mit Ausnahme folgender Effekte: Total [ESCUDO] und +1 ♥, die auch in Phase 2 nutzbar sind.

Du darfst nie mehr als 2 **Machtkarten** gleichzeitig auf der Hand haben, außer du bist der Enderflan und hast deine Identität bereits enthüllt; dann darfst du **3** haben. Erreichst du dein Limit und erhältst neue Machtkarten, wirf die unerwünschten ab, um dein Handkartenlimit einzuhalten. Spiele diese Karten so schnell wie möglich aus, da es in der Beutephase leicht ist, neue zu bekommen.

Wenn du eine Machtkarte **spielst, wende ihren Effekt sofort** auf dich oder eine andere Person an, wie auf der Karte angegeben. Manche Machtkarten erlauben dir, die Effekte anderer Karten zu aufheben. Spiele diese Karten aus, wenn du einen Effekt ausführen oder aufheben willst.

LISTE DER MACHTKARTEN



+1 ♥: Erhalte 1 Leben, entweder für dich oder 1 Person deiner Wahl. Du kannst diese Karte spielen, wenn jemand sein letztes Leben verliert, um den Tod zu verhindern. Du darfst unter keinen Umständen mehr als 3 Leben haben.



TOTAL 🛡: Diese Karte schützt dich komplett vor allen negativen Effekten, wie dem Verlust von 1 Leben (oder mehreren auf einmal), deiner Waffe, Rüstung, Enderflan-Augen, Rerolls usw., egal, ob sie durch einen gegnerischen Angriff, den Einsatz einer Karte oder die Zufallsereignis-Phase entstehen. Du kannst sie auch nach einem fehlgeschlagenen Verteidigungswurf spielen oder um andere zu schützen.



👊= -2 ♥: Spiele diese Karte nach einem erfolgreichen eigenen oder fremden Angriff, damit das Ziel zwei Leben statt einem verliert. Würfelst du bei einem 👊👊 2-Würfel-Angriff, verliert das Ziel durch diese Karte 3 ♥. Diese Karte **könnte dazu führen, dass du dein letztes Leben verlierst.**



Stiehl 1 AUGE von 1 🧍: Nimm 1 Enderflan-Auge von 1 Person deiner Wahl. Hast du bereits 2 Augen, **wirf das gestohlene Auge** ab. Bedenke, dass dein Ziel bei einem offenen Portal **in der PvP-Phase immer noch gegen den Boss kämpfen kann**, selbst mit weniger als 3 Augen.



Verhindere den Diebstahl von 1 AUGE: Du verhinderst, dass dein Enderflan-Auge gestohlen wird. Diese Karte kann nur genutzt werden, **um die oben beschriebene Karte „Stiehl** 1 AUGE" aufzuheben.



👊 Sofort-[PUÑO] mit 1 📦: Du darfst 1 Person deiner Wahl jederzeit in der PvP-Phase mit einem einzigen Würfel angreifen, selbst wenn du in dieser Runde bereits angegriffen hast.



Ziehe 2 🂠 🔥: Nimm 2 Machtkarten vom Deck. Überschreitest du dadurch dein Handkartenlimit, wirf die überzähligen Karten sofort ab.



Stiehl 1 🗡 [+ 🌀] von 1 🧍: Stiehl 1 Waffe samt etwaiger Verzauberungen von 1 Person deiner Wahl. **Rüste das Gestohlene sofort** aus.



Stiehl 1 👕 [+ 🌀] von 1 🧍: Stiehl 1 Rüstung samt etwaiger Verzauberungen von 1 Person deiner Wahl. **Rüste das Gestohlene sofort** aus.



Stiehl alle von 1: Stiehl alle Machtkarten von 1 Person deiner Wahl, **einschließlich der gerade ausgespielten,** und annulliere so alle Effekte, die gerade ausgelöst werden sollten.



-1 : Ein gruseliger Bomber explodiert und fügt allen noch Lebenden Schaden zu. Jede Person verliert 1 Leben, auch diejenige, die die Karte gespielt hat. **Diese Karte könnte dazu führen, dass du dein letztes Leben verlierst.**



-1 : Das Ziel verliert 1 Leben. **Du darfst diese Karte** nicht gegen **Personen mit nur 1 Leben spielen.**



Stiehl alle von 1: Wenn du diese Karte spielst, darfst du all Reroll-Marker von 1 Person deiner Wahl nehmen. Denk daran, du darfst nicht mehr als 2 Reroll-Marker haben.

TROLLKARTEN

Diese Karten sind nur für Trolle und erfordern **eine 1** bei einem Würfelwurf, um in Kraft zu treten (siehe S. 11).

Trollkarten werden gegen 1 lebende Person gespielt, die den auf der Karte beschriebenen Effekt erleidet. Betrifft die Karte mehr als 1 Person, steht das auf der Karte.

LISTE DER TROLLKARTEN



Das wird nichts: Annulliert eine gerade ausgeführte Aktion von 1 lebenden Person; diese verliert ihre Karte oder ihren Wurf und darf keine Rerolls nutzen.



verlieren ihre : Alle verlieren all ihre Reroll-Marker.



Nur 1 werfen: Das Ziel wirft bei seinem nächsten Wurf 1 Würfel weniger. Dies betrifft nur Personen, die 2 Würfel werfen; man kann nicht weniger als 1 Würfel werfen. **Ist das Ziel der Enderflan**, muss er zudem **seinen Spielwürfel** anstelle eines seiner schwarzen Würfel werfen.



Dein Zug wird gestohlen: Der Troll, der diese Karte spielt, wählt 1 Person aus und nimmt für den Rest ihres Zuges ihren Platz ein, inklusive Karten, Rerolls und Würfeln. Ist dein Ziel gerade nicht am Zug, übernimmst du die Kontrolle, um die aktuelle Situation abzuhandeln.



→ ← oder - 1 : Das Ziel dieser Karte und seine direkten Nachbarn verlieren je 1 Leben. Jede Person kann sich mit einem erfolgreichen Verteidigungswurf (= 1) oder der „Total " -Karte dagegen verteidigen.

WAFFEN- UND RÜSTUNGSKARTEN

Du darfst weder mehr als 1 Waffe oder Rüstung noch mehr als 1 Verzauberung auf jeder haben. Wechselst oder verlierst du deine Waffe oder Rüstung, verlierst du auch die daran gebundene Verzauberung. **Du kannst die Verzauberung einer Waffe** oder Rüstung abwerfen, um sie durch eine andere zu ersetzen.

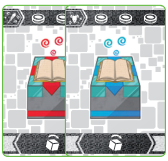
LISTE DER SPEZIALWAFFEN, RÜSTUNGEN UND VERZAUBERUNGEN



2 . Hacke. Wirf 1 Würfel zum Angriff, den du neu würfeln darfst. Ist der Angriff erfolgreich und du fügst deinem Ziel Schaden zu, stiehl 1 zufällige Machtkarte aus seiner Hand.



3 . Verzauberung x 2. Du kannst in deinem Zug 2 Angriffe auf dasselbe oder verschiedene Ziele ausführen. Beide Angriffe sind unabhängig voneinander, also mache für jeden einen separaten Angriffswurf.



3 . Verzauberung . Würfle 1 Würfel deiner Wahl aus deinem Angriffswurf neu.



3 . Axt Wirf 1 Würfel zum Angriff, den du neu würfeln darfst. Mache einen einzigen Angriffswurf, um 2 Personen gleichzeitig anzugreifen. Diese müssen sich separat verteidigen. Spielst du die Karte „ = -2 ", gilt ihr Effekt für 1 Ziel deiner Wahl, sofern dein Angriff erfolgreich war.

Beim Angriff mit dieser Waffe erhältst du nur 1 Enderflan-Auge, egal ob du beiden Zielen Schaden zufügst, es sei denn, ein anderer Karteneffekt erlaubt etwas anderes.



3 . Diamantrüstung. Wirf 2 Würfel zur Verteidigung. Würfelst du eine 2 beim Verteidigungswurf, verliert dein Angreifer 1 Leben (du kannst Rerolls wie gewohnt nutzen). **Dadurch erhältst du keine Enderflan-Augen.**



3 . Verzauberung . Führe einen Gegenangriff mit deiner Waffe aus, nachdem du auf irgendeine Weise angegriffen wurdest. Ein Gegenangriff auf einen Gegenangriff ist nicht möglich. **Fügst du mit dieser Aktion Schaden zu, erhältst du 1 Enderflan-Auge.**

WAFFEN- UND RÜSTUNGSWÜRFEL

Wirf 1 Würfel.

Wirf 1 Würfel und mache 1 Reroll (du darfst einmal neu würfeln).

Wirf 2 Würfel.

Wirf 2 Würfel und mache 1 Reroll (du darfst 1 Würfel deiner Wahl aus deinem Wurf einmal neu würfeln).