

Evenfall

Der Kristallpfad

Anleitung



Amorim



1 Siegpunkt- und Manaleiste



1 Kristallpfad

4 Siegpunktplättchen



2 Clanplättchen (doppelseitig)



4 Katzen



34 Katalysatoren: Kristalle



22 Orte der Macht

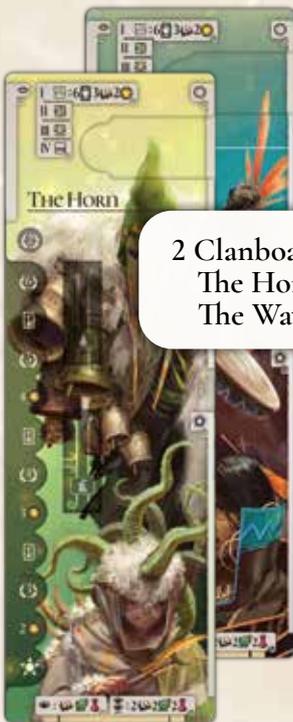


30 Rituale



24 Spezialisten bzw. Ratsmitglieder

6 Magiesteine



2 Clanboards: The Horn The Wave



4 Clan Token



9 Kampfbelohnungsplättchen



4 Spielerhilfen



2 Startorte



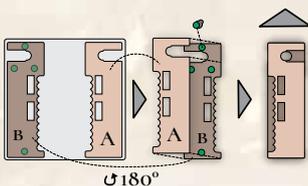
8 Hexen



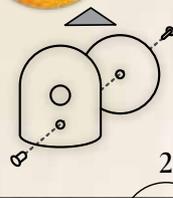
2 Manascheiben



8 Elder



180°



180°



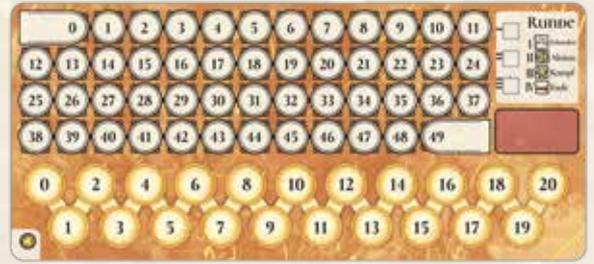
8 Marker

Der Inhalt dieser Erweiterung bietet dir zahlreiche Möglichkeiten das Basisspiel „Evenfall“ zu ergänzen. Die folgenden Elemente kannst du direkt mit dem Basisspiel beliebig kombinieren. Ein extra Regelstudium ist dafür nicht notwendig.



Kampfbelohnungsplättchen: Jedes Kampfbelohnungsplättchen ist einer bestimmten Region zugeordnet (siehe Rückseite der Plättchen) und ist mit einem oder Symbol gekennzeichnet. Nimm alle Plättchen mit einem Symbol und decke pro Region zufällig eines auf. Überdecke damit die aufgedruckten Kampfbelohnungen in der jeweiligen Region. Die Plättchen bleiben während des gesamten Spiels in den Regionen. Kampfbelohnungsplättchen mit einem Symbol können nur im Spiel mit dem Kristallpfad verwendet werden.

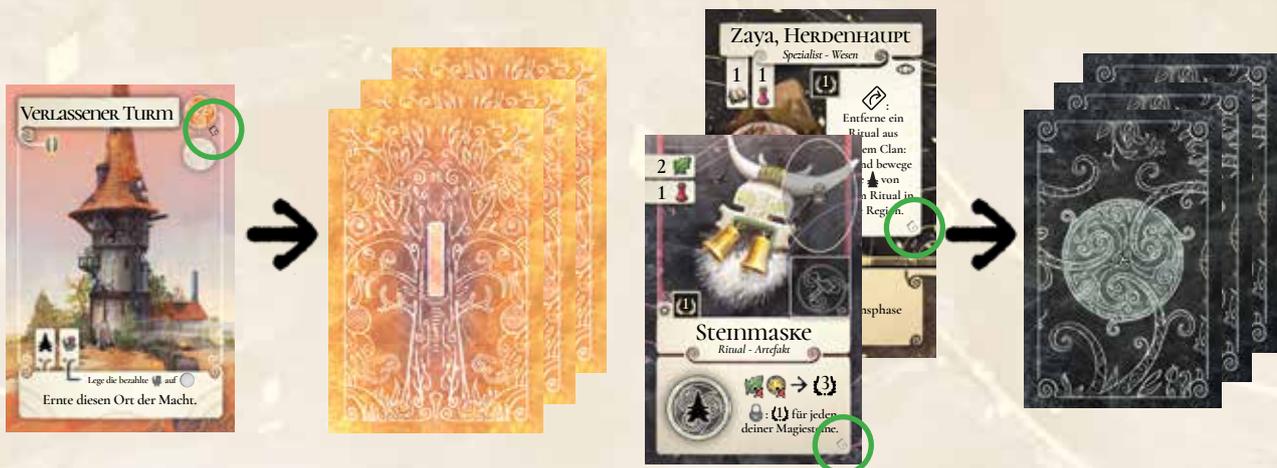
Siegpunkt- und Manaleiste: Anstelle der Siegpunkt- und Manaleiste vom Basisspiel kannst du auch die Siegpunkt- und Manaleiste dieser Erweiterung verwenden. Jeder Spieler platziert dabei einen Marker auf das Feld 0 der Siegpunktleiste (0 bis 49) und einen Marker auf das Feld 0 der Manaleiste (0 bis 20). Der letzte Marker wird nur im Spiel mit dem Kristallpfad verwendet. Ohne Kristallpfad kannst du den vierten Marker in die Box zurücklegen. Lege alle acht Siegpunktplättchen auf das Feld unterhalb der Rundenübersicht. Verwende den Rundenmarker wie im Basisspiel.



Anstelle der Clans vom Basisspiel, kannst du auch die Clans **The Wave** und **The Horn** sowie das dazugehörige Spielmaterial aus der Erweiterung verwenden. Details zum Spiel mit der Mondseite der neuen Clans findest du auf Seite 4.



Orte der Macht, Rituale und Spezialisten: Alle Karten dieser Erweiterung sind mit oder markiert. Karten mit kannst du immer in die entsprechenden Stapel beim Spielaufbau mischen, egal ob du mit oder ohne Kristallpfad spielst. Neue Karteneffekte werden auf Seite 10 erklärt. Karten mit dem Symbol kannst du nur in die entsprechenden Stapel mischen, wenn du mit dem Kristallpfad spielst (siehe „Der Kristallpfad“ auf Seite 6).





MONDSEITEN: THE WAVE & THE HORN



Die Clans "The Wave" und "The Horn" kannst du sowohl mit der Sonnen- als auch der Mondseite im Basisspiel oder im Spiel mit dem Kristallpfad verwenden. Die Sonnenseiten sind ident zu den Sonnenseiten der Clans aus dem Basisspiel. Falls du mit der Mondseite spielst, beachte die folgenden asymmetrischen Fähigkeiten und Regeln des jeweiligen Clans.

THE WAVE - SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL



(1) Bei der Erkundung erhältst du fünf Karten vom Hauptdeck, zwei Wissen, ein Kraut und zwei Mana.

(2) Bei Aktivierung des Clan Tokens erntest du alle Orte der Macht in deinem Outer Circle und darfst einen Transfer durchführen (Transfer ist immer optional).

(3) Als Freie Aktion darfst du ein Kraut bezahlen, um ein Soforteffektsymbol eines Rituals in ein Aktionsfeld zu verwandeln. Aktiviere danach den Effekt des Rituals, indem du eine Hexe oder Elder (beachte dabei die allgemeinen Regeln) auf das Soforteffektsymbol stellst (als wäre es ein Aktionsfeld). Der Effekt des Rituals ist somit kein Soforteffekt.

(4) Die Clanleiste unterscheidet sich von der Clanleiste der Sonnenseite. Hier erhältst du hauptsächlich Karten, Mana und Siegpunkte.

(5) Die Kosten der Ratsmitglieder sind ident zu den Kosten der Sonnenseite.

(6) Dein Startort enthält Informationen zum Spielaufbau (kein Bindungsbonus). Ziehe vor der ersten Runde solange Karten vom Hauptdeck, bis du drei unterschiedliche Rituale mit einem Soforteffekt gezogen hast. Behalte diese drei Rituale auf der Hand und mische die restlichen gezogenen Karten wieder in das Hauptdeck.

THE HORN - SCHWIERIGKEITSGRAD: HOCH



(1) Bei der Erkundung erhältst du sieben Karten vom Hauptdeck und zwei Wissen.

(2) Bei Aktivierung des Clan Tokens erntest du alle Orte der Macht in deinem Outer Circle und erhältst ein Mana für jeden Spezialisten in deinem Clan inklusive des Throndämons.

(3) Zu Spielbeginn hast du bereits den Throndämonen als Spezialist und ein Nebenschloss mit Bindungsbonus wie abgebildet ausliegen. Immer wenn du einen Spezialisten spielst, darfst du die gespielte Karte versetzt auf den Throndämon legen. Falls bereits eine Karte darauf liegt, darfst du sie ersetzen. Der Throndämon kopiert die Fähigkeit des darauf liegenden Spezialisten. Erhältst du beispielsweise durch den gespielten Spezialisten eine Karte, wenn du auf der Clanleiste aufsteigst, so erhältst du eine zweite Karte durch den Throndämon. Verfügt die Karte über eine Fähigkeit, indem du die Karte drehst, so kannst du die gleiche Fähigkeit auch in einem anderen Zug mit dem Throndämon ausführen. Drehe den Throndämon ebenfalls seitlich, um anzuzeigen, dass du den Effekt ausgeführt hast. Entferne bei Rundenende den Spezialisten vom Throndämon und erhalte dafür zwei Siegpunkte, ein Kraut und ein Elixier. Lege den entfernten Spezialisten in die Box.

(4) Auf der Clanleiste findest du ein Hornsymbol. Immer wenn du dieses Symbol erreichst, darfst du am Ende deines Zuges den Spezialisten am Throndämon durch einen anderen gespielten Spezialisten ersetzen. Ist der Throndämon in diesem Moment seitlich gedreht, dann richte ihn wieder auf.

(5) Die Kosten der Ratsmitglieder sind ident zu den Kosten der Sonnenseite.



DER KRISTALLPFAD



Alle Elemente dieser Erweiterung kannst du im Spiel mit dem Kristallpfad verwenden. Befolge zuerst die Aufbauanweisungen vom Basisspiel und führe danach die folgenden Aufbauschritte durch.

ZUSÄTZLICHER AUFBAU IM SPIEL MIT DEM KRISTALLPFAD

1

Nehmt die Siegpunkt- und Manaleiste dieser Erweiterung sowie den Kristallpfad und legt sie oberhalb der Regionen aus.

Jeder Spieler platziert je einen farblich passenden Marker:

- auf 0 der Siegpunktleiste
- auf 0 der Manaleiste
- links neben dem Kristallpfad.

Legt den Rundenmarker in das erste Feld des Rundenzählers.

Legt alle acht Siegpunktplättchen unterhalb der Rundenübersicht.



2

Nehmt pro Spieler eine Katze und einen zufälligen Magiestein.

Legt die Katzen auf das zweite Belohnungsfeld und die Magiesteine auf das dritte Belohnungsfeld.



3

Mischt alle Karten mit

und Symbol in die entsprechenden Stapel (Rituale und Spezialisten in das Hauptdeck, Orte der Macht in den Ortsstapel).

Zieht 4 Karten vom Hauptdeck und legt sie offen unterhalb des Kristallpfads aus.



4

Legt die Kristalle zu den anderen Katalysatoren in den allgemeinen Vorrat.

5

Ersetzt die Spielerhilfen aus dem Basisspiel mit den Spielerhilfen dieser Erweiterung.



6

Nehmt alle Kampelohnungsplättchen und mischt sie verdeckt. Deckt je Region ein passendes (siehe Rückseite) Kampelohnungsplättchen auf und legt es über die aufgedruckten Kampfbelohnungen. Die Plättchen bleiben während des gesamten Spiels in den Regionen liegen.





REGELN IM SPIEL MIT DEM KRISTALLPFAD



Wie im Basisspiel spielst du drei Runden, gefolgt vom Spielende. Jede Runde besteht unverändert aus der Erkundungsphase, der Aktionsphase, der Kampfphase und dem Rundenende. Die folgenden Regeln ergänzen die Aktionsphase um drei neue Aktionen (siehe auch Spielerhilfe):

- I Spiele eine Karte vom Kristallpfad
- II Baue einen Kristall
- III Fortschritt auf dem Kristallpfad

I SPIELE EINE KARTE VOM KRISTALLPFAD

In deinem Zug kannst du als Aktion eine Karte von der Auslage unterhalb des Kristallpfads spielen. Zahle dafür die Kosten der Karte in den allgemeinen Vorrat und lege die Karte in den entsprechenden Bereich deines Clans. Beachte dabei die Regeln des Basisspiels. Je nach Fortschritt deines Markers am Kristallpfad addierst du noch Ressourcen zu den Kosten der Karte hinzu. Zu Spielbeginn liegt dein Marker links neben dem Kristallpfad. Möchtest du allerdings die erste Karte (ganz links) spielen, musst du eine beliebige Ressource extra zahlen. Möchtest du die zweite Karte spielen, musst du zwei beliebige Ressourcen extra zahlen usw. Du darfst sowohl Rituale als auch Spezialisten oder Ratsmitglieder spielen.

Bist du mit deinem Marker im Laufe des Spiels bereits vorangeschritten (siehe Fortschritt auf dem Kristallpfad), so kannst du jede Karte unterhalb deines Fortschritts oder links davon spielen, ohne Extrakosten zu zahlen. Die Extrakosten werden nur anhand der Entfernung zwischen deinem Marker und der gespielten Karte rechts davon berechnet.

Sobald eine Karte vom Kristallpfad gespielt wird, schiebe alle Karten rechts davon nach links, ziehe eine Karte vom Hauptdeck und befülle damit die Lücke ganz rechts. Am Ende deines Zuges sind so alle Felder der Auslage unterhalb des Kristallpfads wieder befüllt.



Bsp.: Catalina spielt die zweite Karte vom Kristallpfad. Die Kosten der Karte sind zwei Kräuter und zwei Elixier. Da sie mit ihrem Marker ganz links neben dem Kristallpfad steht, muss sie noch zwei weitere beliebige Ressourcen bezahlen. Sie wählt dafür zwei Kräuter. Nachdem sie vier Kräuter und zwei Elixier bezahlt hat, schiebt sie die Karten rechts davon nach links und befüllt das letzte Feld mit einer neuen Karte vom Hauptdeck. Das Ritual legt sie auf einen Ort der Macht in ihrem Outer Circle und führt gegebenenfalls den Soforteffekt aus.

Auf dem Kristallpfad besitzen die ersten beiden Felder links ein Rundenende Symbol gefolgt von einem roten X. Die Symbole bedeuten: **Entferne bei Rundenende zwei Karten** ganz links vom Kristallpfad. Schiebe alle Karten rechts davon zwei Felder nach links und befülle die zwei entstandenen Lücken mit Karten vom Hauptdeck.

II BAUE EINEN KRISTALL

Beim Bau von Katalysatoren kannst du weiterhin Sensen und Orbs bauen. Zusätzlich kannst du nun auch Kristalle als Katalysator bauen. Um einen Kristall zu bauen, zahle ein Wissen in den allgemeinen Vorrat und lege einen **Kristall** mit der **entladenen „dunklen“ Seite**, auf einen freien Bauplatz in deinem Clan.

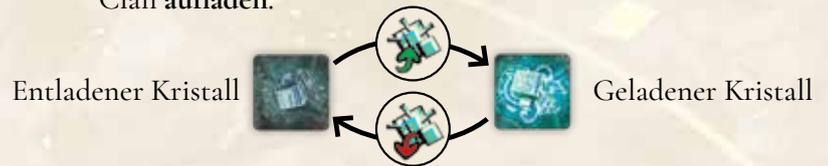


Kristalle helfen dir am Kristallpfad voranzuschreiten. Dazu musst du sie allerdings erst aufladen. Alle Rituale mit einem Aktionsfeld besitzen die Fähigkeit, Kristalle aufzuladen. Sobald du ein **Aktionsfeld** eines **Rituals** aktivierst, **lädst** du **alle Kristalle**, die auf dem Ritual und auf dem Ort der Macht liegen. Außerdem gibt es noch Belohnungen oder Karteneffekte, die es dir erlauben, einen Kristall aufzuladen. Durch solche Effekte ist es auch möglich Kristalle auf Rituale aufzuladen, die kein Aktionsfeld besitzen.



Bsp.: (1) Catalina aktiviert das Aktionsfeld eines Rituals, auf dem sie bereits Kristalle platziert hat. (2) Sie führt erst den Effekt des Rituals aus. Sie wählt vier Mana und bewegt einen Elder von einem anderen Ritual zu diesem. (3) Zuletzt lädt sie alle Kristalle an diesem Ort auf. In diesem Fall dreht sie einen Kristall auf dem Ritual und einen Kristall auf dem Ort der Macht auf die geladene helle Seite.

Immer wenn du durch einen Karteneffekt oder eine Belohnung das **Kristallsymbol** mit dem **grünen Pfeil** erhältst, darfst du **einen** beliebigen Kristall in deinem Clan **aufladen**.



Das **Kristallsymbol** mit einem **roten Pfeil** bedeutet, dass du einen beliebigen Kristall in deinem Clan **entladen** musst.

III FORTSCHRITT AUF DEM KRISTALLPFAD

Zu Beginn des Spiels platzierst du deinen Marker links neben dem Kristallpfad. Um mit deinem Marker auf den Kristallpfad voranzuschreiten, kannst du die angegebene Anzahl an Kristalle von deinem Clan entladen und auf das nächste Feld ziehen. Liegen dort bereits Marker, dann platzierst du deinen Marker dahinter. Du erhältst sofort die angegebene Belohnung oberhalb deines Fortschritts. Alle Belohnungen am Kristallpfad werden auf Seite 8 erklärt.



Bsp.: Catalina möchte auf dem Kristallpfad voranschreiten. Sie dreht einen geladenen Kristall aus ihrem Clan, auf die entladene Seite und bewegt ihren Marker auf das erste Feld des Kristallpfads. Als Belohnung für den ersten Fortschritt zieht sie sofort eine beliebige Karte vom Kristallpfad auf ihre Hand.

Als Aktion darfst du immer nur genau ein Feld auf dem Kristallpfad voranschreiten, auch wenn du bereits genügend Kristalle geladen hast, um die Kosten für den nächsten Fortschritt ebenfalls zu bezahlen.



Bist du mit deinem Fortschritt auf dem letzten Feld des Kristallpfads angekommen, so kannst du die Aktion «Fortschritt auf dem Kristallpfad» weiterhin nutzen, um zwei Kristalle zu entladen und dafür einen Transfer und zwei Siegpunkte zu erhalten. Dein Marker bewegt sich dabei nicht – auch wenn andere Marker vor dir stehen. Du kannst diese Aktion beliebig oft nutzen, solange du zwei Kristalle entladen kannst.

Gleichstand in der Kampfphase:

Der Fortschritt am Kristallpfad nimmt auch Einfluss auf die Kampfphase. Bei einem Gleichstand in einer Region gewinnt nach wie vor der Spieler mit dem höchsten Einsatz von Mana. Besteht auch hier ein Gleichstand, dann gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, dessen Marker am Kristallpfad am weitesten vorne liegt.

Jedes Mal, wenn du auf dem Kristallpfad voranschreitest, erhältst du eine der folgenden vier Belohnungen:



- 1 Als Belohnung für den ersten Fortschritt auf dem Kristallpfad darfst du **eine beliebige Karte**, ohne Extrakosten, vom Kristallpfad auf die **Hand** nehmen. Vergiss nicht, den Kristallpfad danach wieder zu befüllen.
- 2  Als Belohnung für den zweiten Fortschritt auf dem Kristallpfad erhältst du **eine Katze** und **zwei Siegpunkte**. Wähle eine Hexe und setze die Katze auf ihren Hut. Ab sofort zählt diese Hexe für zwei Hexen. Diese Fähigkeit erlaubt der Hexe, Orte der Macht zu erkunden, die normalerweise zwei Hexen zur Erkundung benötigen. Außerdem hat die Hexe mit der Katze einen Stärkewert von zwei bei Kämpfen in Regionen.
- 3 Als Belohnung für den dritten Fortschritt auf dem Kristallpfad erhältst du **drei Siegpunkte** und wählst **einen** der **Magiesteine**. Schaffst du es als erster diesen Fortschritt zu erlangen, hast du eine größere Auswahl. Die Magiesteine des Kristallpfads besitzen die gleichen Fähigkeiten wie alle anderen Magiesteine.
- 4 Als Belohnung für den vierten Fortschritt auf dem Kristallpfad erhalten alle Kristalle in deinem Clan eine besondere Fähigkeit. Jeder Kristall an einem Ort der Macht und auf einem Ritual erhöht den Siegpunktwert des Rituals bei Spielende jeweils um eins. Dabei ist es egal, ob der Kristall geladen oder entladen ist. Siehe Beispiel unten.



Bsp.: Catalina hat den letzten Fortschritt auf dem Kristallpfad erreicht. Jeder Kristall erhöht also den Siegpunktwert des jeweiligen Rituals um eins. Sie erhält für die drei Rituale also folgende Siegpunkte:

- (1) Sechs Siegpunkte für die Hornnatter (4+2 Kristalle)
- (2) Sechs Siegpunkte für das Erdsiegel (2+1 = 3, Verdopplung durch Magistein = 6)
- (3) Sechs Siegpunkte für den Windadler (1+2 = 3, Verdopplung durch Magistein = 6)

Insgesamt also 18 Siegpunkte für diese drei Rituale.



AUTOMA



AUTOMA KRISTALLPFAD

Im Solospiel gegen den Automa sind die folgenden Änderungen zu beachten, wenn du mit dem Kristallpfad spielst.

Aufbau: Befolge erst den Aufbau des Basisspiels, danach die zusätzlichen Aufbauschritte für den Kristallpfad. Zuletzt platziere einen Marker des Automas auf das **zweite Feld** des Kristallpfads.

Regel: Wenn du im Rondell mit dem Marker auf „Spiele oberste Karte“ ziehst, dann spielt der Automa die Karte mit dem höchsten Siegpunktwert, die am Kristallpfad in Reichweite liegt. Liegen mehrere Karten mit dem höchsten Siegpunktwert aus, dann spielt der Automa, die am weitesten links liegende Karte. In Reichweite sind alle Karten am Kristallpfad unterhalb und links des Markers. In Runde eins spielt der Automa somit eine der zwei Karten links des Kristallpfads. Nach dem Rundenende, wenn du mit dem Rundenmarker ziehst, ziehe ebenfalls mit dem Marker des Automas einen Schritt am Kristallpfad weiter. In der zweiten Runde liegt der Marker somit auf dem dritten Feld des Kristallpfads und in der dritten Runde auf dem vierten Feld. Der Automa erhält für diesen Fortschritt keine Belohnungen vom Kristallpfad.

Typ: Versuche Karten mit hohen Siegpunktwerten vom Kristallpfad zu spielen, bevor sie der Automa spielt.

AUTOMA CLANPLÄTTCHEN

Als Variante kannst du vor Spielbeginn ein Clanplättchen, für den Automa wählen (das Clanplättchen darf dabei nicht deiner gewählten Farbe entsprechen). Nimm anschließend die farblich passenden Hexen und Marker für den Automa. Mit dem Clanplättchen erhält der Automa besondere Fähigkeiten und wird noch stärker.



Jedes Mal, wenn der Automa erntet oder sechs Siegpunkte von seiner Clanleiste erhält, bekommt der Automa außerdem zwei Siegpunkte für jeden Elder in deiner Reserve. Im Spiel gegen „The Circle“ versuchst du also so früh wie möglich deine Elder zu verwenden.

Der Automa hat mit dem Clanplättchen von „The Spike“ immer eine zusätzliche Stärke für jeden Kampf in der Kampfphase. Außerdem erhält der Automa bei Spielende drei Siegpunkte für jeden seiner Magiesteine. Im Spiel gegen diese Fähigkeit versuchst du also so viele Kämpfe wie möglich zu gewinnen.



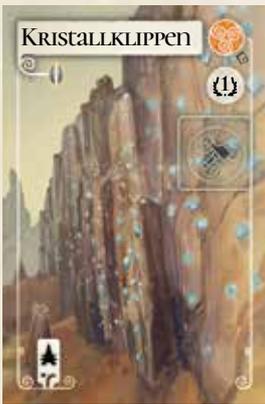
Jedes Mal, wenn du eine oder mehrere Karten abwirfst, erhält der Automa zwei Siegpunkte. Im Spiel gegen „The Star“ versuchst du also so selten wie möglich Karten für Aktionen abzuwerfen.

Bei Rundenende erhält der Automa die Differenz zwischen deinem und seinem Marker auf der Clanleiste als Punkte. Bsp.: Ist dein Marker bei Rundenende noch auf dem ersten Feld der Clanleiste und der Marker des Automas auf dem fünften Feld, dann erhält der Automa vier Siegpunkte. Im Spiel gegen „The Cross“ versuchst du möglichst schnell auf der Clanleiste aufzusteigen.



EINIGE KARTENEFFEKTE IM DETAIL

ORTE DER MACHT



Die Kristallklippen haben einen Bauplatz für einen Katalysator. Für diesen Bauplatz gelten die gleichen Regeln wie für einen Bauplatz auf einem Ritual.

Im Spiel mit dem Kristallpfad kannst du hier ebenfalls einen Kristall bauen. Diesen Kristall kannst du nach den üblichen Regeln aufladen - beispielsweise indem du ein Ritual mit einem Aktionsfeld spielst und dieses aktivierst.



Der Verlassene Turm kostet beim Entdecken eine Hexe und eine beliebige Ressource. Die bezahlte Ressource legst du nicht in den allgemeinen Vorrat, sondern auf das leere Feld unterhalb des Erntesymbols. Ab sofort hat dieser Ort beim Ernten die platzierte Ressource als Erntebonus. Die Ressource bleibt während des gesamten Spiels dort liegen.

Beim Ernten mit Effekten wie von „Stab des Donnervogels“ ist der Erntebonus eine beliebige Ressource.

RITUALE

Einige Karteneffekte dieser Erweiterung beinhalten ein Schlosssymbol. Du darfst als freie Aktion, einen Magiestein auf ein solches Ritual platzieren. Das Symbol des Magiesteins muss dabei nicht mit dem Ort der Macht übereinstimmen. Bei Spielende werden die Siegpunkte allerdings nur verdoppelt, wenn die Symbole übereinstimmen. Ein platzierter Magiestein bleibt während des gesamten Spiels auf diesem Ritual liegen.

Rituale mit Aktionsfeld und Schlosssymbol erweitern Effekte, die ausgelöst werden, nachdem du das Aktionsfeld aktivierst. Rituale mit Soforteffekt und Schlosssymbol erlauben dir die jeweiligen Soforteffekte erneut auszuführen, nachdem du einen Magiestein platziert hast.

Bsp.: Mit dem Aktionsfeld der Steinmaske erhältst du drei Siegpunkte, nachdem du ein Kraut und ein Mana bezahlst. Hast du bereits einen Magiestein auf dem Ritual platziert, erhältst du zusätzlich zu den drei Siegpunkten einen Siegpunkt für jeden deiner Magiesteine. Dabei ist es egal, ob der Magiestein bereits platziert wurde oder noch in deinem Vorrat liegt. Der Magiestein auf der Steinmaske zählt auch für diesen Effekt.



Der Himmelsbison hat Bauplätze für bis zu drei Katalysatoren (1). Jedem Bauplatz ist genau ein Typ von Katalysator zugeordnet. Willst du mehrere Katalysatoren bauen, müssen diese also unterschiedlich sein. Jedes Mal, wenn du einen Katalysator baust, darfst du den dauerhaften Effekt der Karte (2) nutzen: Zahle zwei Mana und erhalte dafür eine Aufladung.

Der dauerhafte Effekt dieser Karte wird auch aktiviert, wenn du durch einen anderen Karteneffekt einen Katalysator auf dieser Karte bauen darfst.

Falls du die Karte auf die Kristallklippen gespielt hast, wird der dauerhafte Effekt (2) auch aktiviert, wenn du auf den Bauplatz der Kristallklippen (3) einen Katalysator baust.



HÄUFIGE FRAGEN



The Horn: Einige Effekt von Spezialisten können nicht durch den Throndämon verdoppelt bzw. kopiert werden. Hier ist eine Liste dieser Spezialisten: Keir, Meisterillusionist - Naiche, Gebirgsthürmer - Nora, Gedankenschmied - Oyuun, die erste Mutter - Quand, Elixiermeister - Shandiin, Weise Feder

The Spike: Einen Magiestein von einem Bonusfeld auf der Mondseite vom Clanboard von „The Spike“ darfst du nur bei Spielende auf ein Ritual legen. Einen solchen Magiestein darfst du also nicht verwenden um ein „Schlosssymbol“ eines Rituals zu aktivieren.

Magiestein auf Schlosssymbol: Wenn du durch einen Effekt ein Ritual mit einem platzierten Magiestein aus dem Spiel entfernst (beispielsweise durch das „Amulett der Erneuerung“), dann lege den Magiestein zurück in die Box.



ERGÄNZUNGEN ZU KARTENEFFEKTE



RITUALE BASISSPIEL

Band der Beschwörung: Du kannst diesen Effekt auch nutzen um ein Ritual vom Kristallpfad zu spielen ohne Extrakosten zu zahlen. Der Effekt der Karte erlaubt dir also jedes Ritual zu spielen dass du durch Abgabe von Ressourcen spielen dürftest. Also auch Ritual vom Kristallpfad unabhängig von deinem Fortschritt.

Räumliche Krümmung: Du kannst dieses Ritual durch Abgabe von Mana vom Kristallpfad spielen. Zusätzliche Kosten aufgrund deines Fortschritts darfst du nicht mit Mana begleichen.

Arkane Auge: Ist der gewählte Gegner nur ein Schritt vom Ende der Clanleiste entfernt, so erhältst du den letzten Bonus der Clanleiste und zusätzlich zwei Siegpunkte. Im Spiel gegen den Automata darfst du nur deine eigene Clanleiste wählen.

Erdsiegel: Zahle ein Wissen und erhalte dafür zwei Siegpunkte und lade einen beliebigen Kristall in deinem Clan auf. Hast du bereits einen Magiestein auf diesem Ritual platziert, erhalte außerdem ein Mana für jeden Kristall in deinem Clan.

Glühendes Orakel: Wähle ein beliebiges Ritual am Kristallpfad und spiele es in deinen Clan ohne Kosten zu zahlen. Dein Fortschritt auf dem Kristallpfad ist in diesem Fall nicht von Bedeutung und verursacht daher auch keine Extrakosten. Ein Ratsmitglied darfst du auf diese Weise nicht spielen.

Himmelsbison: Der dauerhafte Effekt dieser Karte wird auch ausgelöst, wenn du durch einen anderen Effekt einen Katalysator auf dieser Karte baust.

Hornnatter: Erhalte vier Mana oder zwei Ressourcen und bewege genau eine Hexe/Elder von einem anderen Ritual auf diese Karte. Das freigewordene Ritual kannst du in einem späteren Zug wieder aktivieren.

Jagende Klaue: Bewege das Ritual, samt Hexe/Elder und Katalysatoren auf einen anderen freien Ort der Macht. Ein Wechsel vom Outer in den Inner Circle, oder umgekehrt, ist erlaubt. Das Legen des Rituals löst, falls vorhanden, den Bindungsbonus vom neuen Ort aus. Eine gebaute Sense erhöht auch hier die Ernte.

Kreisresonanz: Zahle einmalig ein Elixier und ein Mana um einen Siegpunkt für jeden Katalysator in deinem Clan zu erhalten, von dem du am meisten gebaut hast.

Geistiger Verzehr: «Zaya Herdenhaupt» (Soforteffekt) – Wenn du «Zaya» durch «Geistiger Verzehr» abwirfst, dann erhältst du den Soforteffekt. «Reisewind»: Wenn du den «Reisewind» durch «Geistiger Verzehr» abwirfst, dann erhältst du den Soforteffekt. In diesem Fall darfst du Aktionsfelder neben «Geistiger Verzehr» mit Elder aktivieren.

Reisewind: Dieser Soforteffekt zählt die ganze Runde in der das Ritual gespielt wurde. Die Anordnung deiner Orte der Macht darfst du allerdings nicht ändern! Platziert du in einer weiteren Runde einen Magiestein, so erhältst du den Effekt für die aktuelle Runde erneut.

Saphirziege: Jeder Spieler darf einen Transfer durchführen, auch du selbst. Für jeden Spieler der diesen Transfer durchgeführt hat (also auch für dich selbst), erhältst du drei Siegpunkte. Führe den kompletten Soforteffekt erneut aus, wenn du einen Magiestein auf diese Karte platziert.

Stab des Donnergötters: Fülle leere Felder einer Region mit Orten der Macht auf. Wähle zwei Orte in der Region und ernte sie. Hast du bereits einen Magiestein auf das Ritual platziert, dann erhältst du außerdem die 6+ Kampfbelohnung dieser Region. Erntest du durch diesen Effekt den Verlassenen Turm, dann darfst du eine beliebige Ressource wählen.

Steinmaske: Gib ein Kraut und ein Mana ab um drei Siegpunkte zu erhalten. Hast du auf diesem Ritual bereits einen Magiestein platziert, dann erhältst du zusätzlich ein Siegpunkt für jeden deiner Magiesteine, egal ob du sie noch in deiner Reserve oder bereits auf Rituale platziert hast. Auch der Magiestein auf der Steinmaske zählt.

Trommel der Unterwelt: Einen Bauplatz zu ignorieren, bedeutet man darf den gebauten Katalysator neben den Bauplatz legen. Der eventuell vorhandene Bauplatz wird mit diesem Effekt also nicht belegt.

Windadler: Jedes Mal, wenn du einen Katalysator in der Reihe des Windadlers baust, erhältst du einen Siegpunkt. Das zählt auch für Katalysatoren die du direkt auf diesem Ritual baust.

SPEZIALISTEN VON DER KRISTALLPFAD

Adelina, Wandlerin: Kopiere den «drehe die Karte seitlich» Effekt eines Spezialisten in einen beliebigen Clan. Alle Gegner erhalten zwei Mana. Es spielt dabei keine Rolle ob der kopierte Effekt, bereits verbraucht wurde oder nicht. Die kopierte Karte ändert ihren Status nicht.

Ratsmitglied Spielende: Erhalte drei Siegpunkte für jedes Ritual in deinem Clan mit mehr als einem Katalysator. Katalysatoren auf Orte der Macht zählen ebenfalls, als würden Sie auf dem Ritual liegen.

Ratsmitglied dauerhafter Effekt: Erhalte jedes Mal drei Siegpunkte, wenn du einen Ort der Macht entdeckst der mehr als eine Hexe zur Entdeckung benötigt. Der Verlorene Turm aktiviert ebenfalls diesen Effekt.

Bogomil, Urritualist: Nimm ein gespieltes, unbesetztes Ritual oder einen gespielten Spezialisten auf die Hand. Erhalte ein Siegpunkt, eine Karte vom Hauptdeck und ein Wissen vom allgemeinen Vorrat. Die auf die Hand genommene Karte kann in einem späteren Zug wieder gespielt werden und freigewordene Bindungsboni wieder aktiviert werden. Bereits gebaute Katalysatoren vom Ritual legst du in den allgemeinen Vorrat zurück und eventuelle Magiesteine in die Box.

Ratsmitglied Spielende: Erhalte fünf Siegpunkte für jedes Paar aus Ritual und Spezialist mit dem Schlüsselwort Zauber in deinem Clan.

Ratsmitglied Clan Token: Erhalte zwei Siegpunkte für jede Hexe und für jeden Elder auf Rituale in deinem Clan.

Iliya und der Hund: Jedes Mal, wenn du einen Fortschritt auf dem Kristallpfad erreichst, darfst du auf der Clanleiste steigen. Solltest du bereits auf der Clanleiste ganz oben sein, dann erhältst du zwei Siegpunkte stattdessen.

Ratsmitglied Spielende: Erhalte fünf Siegpunkte für jedes Set aus Sense, Orb und Kristall in deinem Clan. Katalysatoren auf Orte der Macht zählen für diese Wertung auch.

Ratsmitglied dauerhafter Effekt: Jedes Mal, wenn du eine Karte seitlich drehst um einen Effekt zu aktivieren, erhältst du zwei Siegpunkte.

Meister Anangikwe: Zahle drei Mana um bis zu zwei Katalysatoren in deinem Clan mit beliebigen anderen Katalysatoren zu ersetzen. Dieser Effekt zählt als würdest du Katalysatoren Bauen also würde er das Himmelsbison oder den Windadler aktivieren.

Ratsmitglied Spielende: Erhalte zwei Siegpunkte für jeden dauerhaften Effekt in deinem Clan, also auf Rituale, Spezialisten und Ratsmitglieder. Das Symbol in diesem Effekt zählt nicht, da es sich hier um ein Spielende Effekt handelt.

Ratsmitglied Rundenende: Erhalte zwei Siegpunkte für jeden Elder der außerhalb des Inner Circles ist. Elder in der Reserve zählen nicht, die Elder müssen also im Outer Circle, in einer Region oder bei einem anderen Clan, beispielsweise auf einem gegnerischen Spezialisten, stehen.

Naiche, Gebirgsstürmer: Immer, wenn du eine Karte vom Kristallpfad spielst, darfst du Karten von der Hand ausgeben als wären es beliebige Ressourcen.

Ratsmitglied Spielende: Erhalte einen Siegpunkte für jeden Ort der Macht und für jedes Ritual in deinem Inner Circle.

Ratsmitglied Rundenende: Erhalte vier Siegpunkte für jedes Ritual in deinem Clan mit einem platzierten Magiestein.

Ohiyesa, Machtbinder: Jedes Mal, wenn du eine Karte mit einem Siegpunktwert von drei oder höher spielst, erhältst du einen Transfer und zwei Karten vom Hauptdeck. Erinnerung: Ein Transfer ist immer optional.

Ratsmitglied Spielende: Erhalte fünf Siegpunkte für jedes Paar aus Ritual und Spezialist mit dem Schlüsselwort Wesen in deinem Clan.

Ratsmitglied dauerhafter Effekt: Jedes Mal, wenn du ein Ritual ohne Aktionsfeld spielst, erhalte Siegpunkt in Höhe des Siegpunktwerts des Rituals.

Shandiin, Weise Feder: Rituale mit einem Siegpunktwert von drei oder höher, haben einen zusätzlichen Bauplatz für Kristalle.

Ratsmitglied Spielende: Erhalte drei Siegpunkte für jedes Ratsmitglied in deinem Clan. Auch dieses Ratsmitglied zählt dazu.

Ratsmitglied dauerhafter Effekt: Jedes Mal, wenn du einen Fortschritt auf dem Kristallpfad erreichst, erhalte einen Siegpunkt für jeden bereits erreichten Fortschritt. Bist du am Kristallpfad bereits ganz oben angekommen, so kannst du diesen Effekt noch immer aktivieren, du bleibst allerdings auf dem Feld mit deinem Marker stehen.

Solongo vom Silbermond: Jedes Mal, wenn du eine Karte drehst um einen Effekt zu aktivieren, ernte einen beliebigen Ort in einer Region. Der Verlorene Turm gibt dir in diesem Ausnahmefall eine beliebige Ressource.

Ratsmitglied Spielende: Erhalte fünf Siegpunkte für jedes Paar aus Ritual und Spezialist mit dem Schlüsselwort Artefakt in deinem Clan.

Ratsmitglied dauerhafter Effekt: Jedes Mal, wenn du einen Bindungsbonus erhalten würdest, darfst du den Effekt durch «Erhalte fünf Siegpunkte» ersetzen.

Tayanita, Vogelkönigin: Wirf ein bis drei Karten aus deiner Hand ab und ziehe danach ein bis drei Karten und erhalte ein bis drei Mana.

Ratsmitglied Spielende: Kopiere den Spielende Effekt von einem deiner ausgespielten Spezialisten.

Ratsmitglied Rundenende: Erhalte zwei Siegpunkte für jeden Spezialisten und für jedes Ritual mit einem Siegpunktwert von drei oder höher.

Zaya, Herdenhaupt: Entferne ein bereits gespieltes Ritual aus deinem Clan. Lege das Ritual auf den Ablagestapel und falls vorhanden, Katalysatoren in den allgemeinen Vorrat zurück. Erhalte zwei Siegpunkte und bewege alle Elder und Hexen von diesem Ritual in eine Region deiner Wahl.

Ratsmitglied Soforteffekt: Nimm einen beliebigen Magiestein einer Region und erhalte danach einen Siegpunkt für jeden Magiestein in deinem Clan.

Ratsmitglied dauerhafter Effekt: Erhalte zwei Siegpunkte jedes Mal, wenn du in der Aktionsphase Mana abgibst um beispielsweise eine Karte zu spielen oder einen Effekt auszulösen.



© 2023 Nanox Games e.U.
Waldwiese 6/23
2540 Bad Voerslau
Österreich
www.nanox.games

AUTOR: STEFANO DI SILVIO
ILLUSTRATION & GESTALTUNG:
MARTIN MOTTET
ENTWICKLUNG: TINO JOKIC
ANLEITUNG VERSION 1.0

