

Blue Moon™

KOSMOS®





Blue Moon

Die fantastische Spielwelt von Reiner Knizia für 2 Spieler ab 12 Jahren



Die Legende

Die verheerende Nacht des Schicksals stürzte „Blue Moon City“ und die in ihr lebenden Völker ins Dunkle Zeitalter. Der Goldene Drache war gefallen und der Gott Blue Moon, der Schöpfer aller Dinge, hat sich von seinen Völkern abgewendet. Der König ist tot, Blue Moon City zerstört und der Heilige Kristall des Psi ist in eine Vielzahl von Teilen zerbrochen. Die drei uralten Drachen, die einzigen göttlichen Kreaturen, die es auf der Welt noch gibt, bewachen den zerbrochenen Kristall und warten auf einen neuen Herrscher.

Die beiden königlichen Thronfolger, Prinz Roland und Prinzessin Elinor, beschuldigen sich gegenseitig, den Goldenen Drachen zu Fall gebracht und die Welt ins Unglück gestürzt zu haben. Beide beanspruchen den Thron für sich und die einst geeinten Völker wissen nicht, wem sie folgen sollen. Der Streit um die Krone wird im Kampf entschieden.

Die Spieler stellen sich auf die Seite eines der beiden Thronfolger, versammeln die Völker und deren Anführer und versuchen, dem Anspruch auf den Thron Geltung zu verschaffen. Wer dabei siegreich ist, wird von den drei uralten Drachen mit Teilen des Heiligen Kristalls belohnt. Wer den Heiligen Kristall wieder zusammensetzt, wird die Krone tragen und der neue Herrscher sein. Dann werden auch die Völker wieder geeint, Blue Moon City wieder aufgebaut und Blue Moon kehrt – hoffentlich – wieder in die Welt zurück.

Das Spiel

Das Basisspiel enthält zwei Blue Moon Völkersets, die VULCA und die HOAX.

Jeder Spieler wählt ein Set. Mit den Sets spielt man gegeneinander und beide Spieler versuchen, die Drachen auf ihre Seite zu bringen. Der Sieger erhält eine Anzahl von Siegpunkten („Kristalle“ genannt), die bei mehreren Spielen in Folge auf einem Blatt Papier notiert werden.

Hinweis: Diese Spielregel gilt sowohl für dieses Basisspiel als auch für die einzeln erhältlichen Völkersets. Wenn Sie Blue Moon zum ersten Mal spielen, brauchen Sie nur die ersten 10 Seiten dieser Spielregel bis Spielende zu lesen und, falls Sie möchten, die anschließenden Beispiele. Auf den beiden Übersichtskarten sind die Symbole, die auf den Karten vorkommen, abgebildet und bei Bedarf können Sie deren genaue Erklärung ab Seite 14 nachlesen. Bei weitergehenden Fragen schlagen Sie die besonderen Regeln ab Seite 17 nach.

Die wichtigsten Kapitel:

Spielvorbereitung	Seite 3
Überblick über den Spielverlauf	Seite 4
Die Zugphasen	Seite 6
Einen Kampf gewinnen	Seite 9
Auf einen Kampfbeginn verzichten	Seite 9
Spielende	Seite 10
Zwei ausführliche Beispiele	Seite 11
Erklärung der Kartensymbole	Seite 14
Einige besondere Regeln	Seite 17
Das Profi-Spiel	Seite 19



Spielmaterial

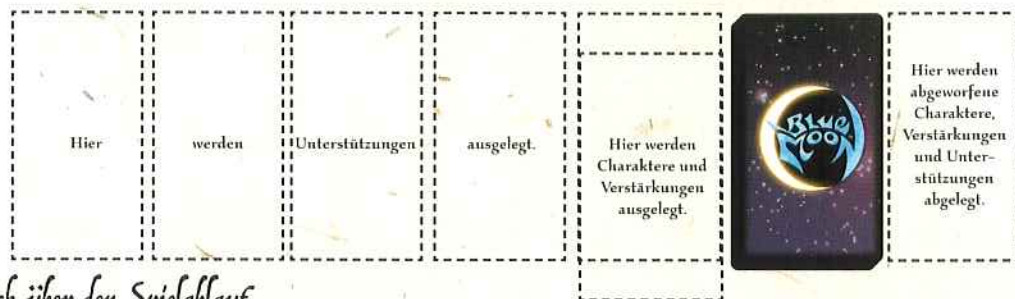
2 Völkersets („Die Vulca“ und „Die Hoax“) mit je 30 Karten und 1 Anführer; 3 Drachen, 1 Spielplan, 2 Übersichtskarten

Spielvorbereitung

- ☉ Die Spieler legen den Spielplan zwischen sich aus (siehe Abbildung nächste Seite).
- ☉ Die drei Drachen werden in die (neutrale) Mitte des Spielplans gestellt.
- ☉ Wenn mit dem Basisspiel gespielt wird, erhält ein Spieler das Völkerset „Die Vulca“, der andere Spieler erhält „Die Hoax“.
- ☉ Jeder Spieler legt den Anführer (hellblaue Rückseite) seines Völkersets offen an der schmalen Seite des Spielplans an, an der „Anführer“ aufgedruckt ist (siehe Abbildung nächste Seite).
- ☉ Seine Übersichtskarte mit der Erklärung der Symbole legt jeder Spieler vor sich ab.
- ☉ Die übrigen 30 Karten des Völkersets sind das Kartenset der Spieler. Jeder mischt sein Kartenset und legt es als verdeckten Nachziehstapel auf den dafür vorgesehenen Bereich an der Längsseite des Spielplans (siehe Abbildung nächste Seite).
- ☉ Die Spieler einigen sich darauf, wer im ersten Kampf der Startspieler ist.
- ☉ Dann zieht jeder Spieler die obersten 6 Karten von seinem Nachziehstapel und nimmt sie auf seine Hand.



Aufbau der Spielfläche



Überblick über den Spielablauf

- Das Spiel besteht aus einer Reihe aufeinander folgender, unabhängiger Kämpfe. Jeder Kampf wird in einem der beiden Elemente Erde oder Feuer ausgetragen. In welchem Element gekämpft wird, bestimmt jeweils der Spieler, der den Kampf beginnt.
- Jeder Kampf besteht aus einer Abfolge von Zügen. Der Startspieler hat den ersten Zug. In seinem Zug legt ein Spieler eine oder mehrere Karten aus und baut so in seinen Kampf- und Unterstützungsbereichen an der Längsseite des Spielplans seine Macht auf. Ist ein Zug beendet, dann ist der Gegner mit seinem Zug an der Reihe. So geht der Kampf abwechselnd weiter.
- Grundsätzlich legt man in jedem Zug einen Charakter und eventuell weitere Karten aus, um mindestens die Stärke des Gegners zu erreichen. Dann muss der Gegner wiederum versuchen in seinem Zug die Stärke des anderen Spielers zu erreichen usw. – Ist ein Spieler dazu nicht in der Lage, muss er sich zurückziehen.

- ☉ Wenn sich ein Spieler zurückzieht, ist der Kampf beendet. Der andere Spieler ist dann der Sieger des Kampfes und gewinnt eine Anzahl von Drachen. Beide Spieler entfernen anschließend alle ihre Karten aus ihren Kampf- und Unterstützungsbereichen und legen sie auf ihren offenen Abwurfstapeln am Spielplan ab.
- ☉ Der Spieler, der sich zurückgezogen hat, beginnt als Startspieler den nächsten Kampf.
- ☉ Das Spiel endet in den meisten Fällen dadurch, dass ein Spieler keine Karten mehr besitzt und sich vom letzten Kampf zurückziehen muss. Wer dann Drachen auf seiner Seite hat, erhält einen oder mehrere Siegpunkte (= Kristalle).
- ☉ Ein Spieler siegt vorzeitig, wenn er bereits alle drei Drachen auf seiner Seite stehen hat und dann noch weitere Drachen gewinnt.

Die Karten

- ☉ Die meisten Karten beziehen sich auf die acht Völker aus der Blue Moon Welt. Jedes Volk unterscheidet sich von den anderen durch einen unterschiedlich farbigen Balken, in dem der Name der Karte steht. Der jeweilige Völkername befindet sich auf der Karte unten links, zusammen mit einer Kennziffer. Einige Karten (z.B. die Mutanten) gehören keinem Volk an.
- ☉ Jedes Völkerset repräsentiert die Mächte eines der Völker, die im Kampf um den Thron verwickelt sind. Die meisten Karten des Sets stammen aus diesem Volk. Aber jedes Set enthält auch Karten von anderen Völkern sowie einen Mutanten. Alle Karten sind unten links mit dem Anfangsbuchstaben des Sets markiert, in dem sie enthalten sind. Dadurch können die Sets in ihre ursprüngliche Zusammenstellung zurücksortiert werden.



- ☉ Jedes Völkerset enthält 1 Anführer und 30 weitere Karten (das Kartenset), die vier grundsätzlichen Kartenarten zugeordnet sind. Welcher Kartenart eine Karte angehört, steht senkrecht an der linken Seite der Karte. Es gibt Anführeraktionen, Charaktere, Verstärkungen und Unterstützungen.

- ☉ Viele Karten haben Kampfwerte in den Elementen Erde und Feuer.
- ☉ Manche Karten haben Symbole, deren Bedeutung man bei Bedarf ab Seite 14 nachlesen kann.
- ☉ Wenn eine Karte mit einer Sonderfunktion (Text unterhalb des Kartennamens) ausgelegt wird, wird diese dem Gegner laut vorgelesen: das Wort „ich“ bezieht sich immer auf den, der die Karte auslegt, und „du“ bezieht sich immer auf den Gegner.
- ☉ Viele Karten zeigen außerdem noch einen oder mehrere Monde. Diese Monde bestimmen die Kosten beim Zusammenstellen eines eigenen Kartensets, wenn man die Profi-Version spielt.
- ☉ Unten auf der Karte stehen Hintergrundinformationen über die Blue Moon Welt.

Mutanten: Mutanten sind besondere Charaktere, die nur unter bestimmten Bedingungen ausgelegt werden dürfen. Sie verändern das Element, in dem der Kampf ausgetragen wird: von Erde nach Feuer oder von Feuer nach Erde.



Die Zugphasen

Während eines Kampfes sind die Spieler abwechselnd am Zug. Jeder Zug besteht aus verschiedenen Phasen, die in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

- ☉ Zugbeginn
- ☉ ANFÜHRERAKTION Der Spieler darf 1 Anführeraktion auslegen.
- ☉ Rückzug vom Kampf?
- ☉ CHARAKTER Der Spieler muss 1 Charakter auslegen.
- ☉ VERSTÄRKUNG \ Der Spieler darf 1 Verstärkung
oder
UNTERSTÜTZUNG 1 Unterstützung auslegen.
- ☉ Stärke ansagen
- ☉ Karten nachziehen
- ☉ Zugende

Zugbeginn

Einige Karten, die bereits am Spielplan ausliegen, können dem Spieler erlauben, zu Beginn seines Zuges zu handeln. – *Normalerweise geschieht in dieser Phase jedoch nichts.*





ANFÜHRERREAKTION

Der Spieler darf **eine** Anführerreaktion auslegen. Die Anführerreaktion wird offen, etwas nach unten versetzt, auf den Anführer gelegt und ihre Sonderfunktion wird vorgelesen. Die Wirkung der meisten Anführerreaktionen tritt sofort ein. Einige bleiben während des gesamten Zuges aktiv, aber niemals über diesen Zug hinaus. Werden später weitere Anführerreaktionen ausgelegt, so legt man sie einfach offen auf die zuvor ausgelegten. – *Oft wird in dieser Phase keine Karte ausgelegt.*

Rückzug vom Kampf?

Wenn ein Spieler den aktuellen Kampf nicht fortsetzen kann oder will, dann erklärt er seinen Rückzug. Damit ist der Kampf sofort beendet und der Zug endet ohne weitere Verpflichtungen und Handlungen. Der Gegner gewinnt den Kampf (siehe hierzu Seite 9 „Einen Kampf gewinnen“). – *Geht der Kampf weiter, so geschieht in dieser Phase nichts.*



CHARAKTER

Um den aktuellen Kampf fortzusetzen, muss der Spieler einen Charakter auslegen. – *Zumeist ist das Auslegen eines Charakters die erste Handlung, die man in seinem Zug ausführt.*

Ein Charakter wird aus der Hand offen am Spielplan im eigenen Kampfbereich ausgelegt. Alle Karten, die während des vorangegangenen Zuges in dem Kampfbereich ausgelegt wurden, werden unter dem neu ausgelegten Charakter zusammengeschoben und sind damit nicht mehr aktiv. **Aktiv** sind immer nur jene Charaktere, die zuletzt im Kampfbereich ausgelegt wurden – und zwar so lange, bis im folgenden Zug neue Charaktere darauf ausgelegt werden.

Grundsätzlich darf ein Spieler in seinem Zug immer nur einen Charakter auslegen, es sei denn, die Karten erlauben ausdrücklich mehr als einen. Legt man mehr als einen Charakter aus, dann werden die Karten etwas nach unten versetzt übereinander gelegt, so dass alle ihre Werte, Symbole und Sonderfunktionen sichtbar bleiben:



VERSTÄRKUNG oder UNTERSTÜTZUNG

Der Spieler darf **entweder** eine Verstärkung **oder** eine Unterstützung auslegen. Eine Verstärkung wird aus der Hand offen im Kampfbereich auf den gerade ausgelegten Charakter etwas nach unten versetzt ausgelegt, so dass dessen Werte, Symbole und Sonderfunktion sichtbar bleiben. Erlaubt eine Karte mehr als eine Verstärkung auszulegen, dann werden die Verstärkungen etwas nach unten versetzt so übereinander gelegt, dass alle ihre Werte, Symbole und Sonderfunktionen sichtbar bleiben.

Aktiv sind immer nur jene Verstärkungen, die neu in dem Kampfbereich ausgelegt wurden – und zwar so lange, bis im folgenden Zug ein neuer Charakter darauf ausgelegt wird.

Alternativ darf **statt** einer Verstärkung eine Unterstützung aus der Hand offen am Spielplan im eigenen Unterstützungsbereich ausgelegt werden. Alle Unterstützungen, die in dem Unterstützungsbereich ausliegen, sind während des gesamten Kampfes **aktiv** und sollten gut sichtbar nebeneinander ausliegen. *Im Unterstützungsbereich können vier Unterstützungen nebeneinander liegen. Will ein Spieler weitere Unterstützungen auslegen, dann werden diese etwas nach unten versetzt übereinander gelegt, so dass alle ihre Werte, Symbole und Sonderfunktionen sichtbar bleiben.*

Grundsätzlich darf ein Spieler während seines Zuges nur entweder **eine Verstärkung oder eine Unterstützung** zusätzlich zu seinem Charakter auslegen, es sei denn, eine Karte erlaubt mehr als eine. – *Normalerweise legt man in seinem Zug einen Charakter und anschließend entweder eine Verstärkung oder eine Unterstützung aus.*

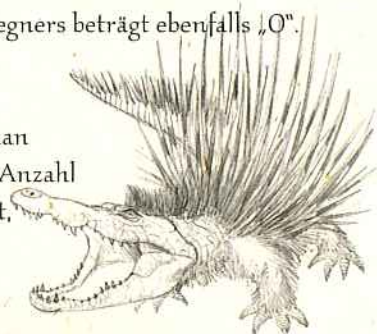
Ausnahme: Im ersten Zug eines jeden Kampfes darf der Startspieler weder eine Verstärkung noch eine Unterstützung auslegen, es sei denn, seine Karten erlauben ihm ausdrücklich, zusätzliche Verstärkungen oder Unterstützungen auszu-legen. – *Normalerweise legt der Startspieler zu Beginn eines Kampfes lediglich einen Charakter aus.*

Stärke ansagen

- ☉ Jeder Kampf wird in einem der beiden Elemente Erde oder Feuer ausgetragen. Der Spieler, der einen Kampf beginnt, bestimmt das Element, wenn er am Ende seines ersten Zuges seine Stärke ansagt. Dieses Element gilt dann bis zum Ende dieses Kampfes (es sei denn, der Einsatz eines Mutanten führt zu einem Wechsel der Elemente).
- ☉ Wenn der Spieler seine Stärke ansagt, nennt er immer die gesamte Stärke von **allen seinen aktiven** Karten in diesem Element und fügt „in Erde“ oder „in Feuer“ hinzu. Die aktiven Karten des Gegners können die Stärke des Spielers beeinflussen.
- ☉ Die Stärke, die ein Spieler in seinem Zug ansagt, muss mindestens gleich der aktuellen Stärke des Gegners sein. *Dies ist normalerweise die Stärke, die der Gegner in seinem vorangegangenen Zug angesagt hatte. Sie kann sich aber durch das Auslegen eigener Karten geändert haben.*
- ☉ Wenn man nicht wenigstens mit der Stärke des Gegners gleichziehen kann, muss man sich in der Phase „Rückzug vom Kampf?“ zurückziehen. Es dürfen dann keine Charaktere, Verstärkungen oder Unterstützungen ausgelegt werden. **Achtung:** *Anführeraktionen dürfen vor der Erklärung eines Rückzuges ausgelegt werden.*
- ☉ **Stärke 0:** Ein Angriff mit der Stärke „0“ ist möglich, vorausgesetzt die Stärke des Gegners beträgt ebenfalls „0“.

Karten nachziehen

Grundsätzlich zieht man von seinem eigenen Nachziehstapel so viele Karten nach, bis man wieder 6 Karten auf seiner Hand hat. Einige Sonderfunktionen beeinflussen jedoch die Anzahl der Karten, die man nachziehen darf. Wer bereits mehr als 6 Karten auf seiner Hand hat, behält die überzähligen Karten.



Zugende

Einige Karten erlauben Handlungen auch am Ende eines Zuges. – *Im Allgemeinen passiert während dieser Phase aber nichts mehr. Der Zug endet durch das Ansagen der Stärke und das Nachziehen der Karten.*



Einen Kampf gewinnen

- ☉ Wenn sich der Gegner zurückzieht, dann endet sein Zug sofort und der andere Spieler hat im Kampf gesiegt. Der Kampfsieger gewinnt einen Drachen. Hat der Spieler, der im Kampf gesiegt hat, **sechs oder mehr** Karten in seinen Kampf- und Unterstützungsbereichen (diese müssen nicht alle aktiv sein), dann gewinnt er zusätzlich einen zweiten Drachen. Aktive Karten mit Sonderfunktionen können die Anzahl der Drachen, die man gewinnt, beeinflussen.
- ☉ Für jeden Drachen, den ein Spieler gewinnt, nimmt er einen Drachen vom Spielplan und stellt ihn vor sich ab. Hat der Gegner jedoch schon einen oder mehrere Drachen aus einem früheren Kampf vor sich stehen, dann nimmt man stattdessen zuerst von diesen Drachen und stellt sie auf den Spielplan zurück. **Drachen stehen also immer nur vor einem der beiden Spieler und/oder in der (neutralen) Mitte des Spielplans.**
Bsp.: Ein Spieler gewinnt 2 Drachen. Der Gegner hat bereits 1 Drachen vor sich stehen, die beiden anderen Drachen stehen auf dem Spielplan. Der siegreiche Spieler stellt zunächst den Drachen des Gegners auf den Spielplan zurück und stellt dann 1 der 3 Drachen vor sich ab. Hätte der Gegner bereits 2 Drachen vor sich stehen, dann würde der dritte Drachen auf dem Spielplan stehen. In diesem Fall würde der Sieger nur die beiden Drachen des Gegners auf den Spielplan zurückstellen.
- ☉ Beide Spieler entfernen nun **alle** Karten aus ihren Kampf- und Unterstützungsbereichen und legen sie offen auf ihre jeweiligen Abwurfstapel.
- ☉ Am Ende eines jeden Kampfes ergänzen beide Spieler ihre Kartenhand von ihren Nachziehstapeln auf 6 Karten. Wer bereits mehr als 6 Karten auf seiner Hand hat, behält die überzähligen Karten.
- ☉ Der Spieler, der sich im vorangegangenen Kampf zurückgezogen hat, beginnt als neuer Startspieler den nächsten Kampf.

Auf einen Kampfsbeginn verzichten

Der Startspieler eines Kampfes darf sich nicht gleich in seinem ersten Zug zurückziehen. Jedoch darf er sich, anstatt einen Kampf zu beginnen, in der Phase „Rückzug vom Kampf?“ dafür entscheiden, 1, 2 oder 3 Karten aus seiner Hand abzuwerfen. Die Karten werden offen auf den eigenen Abwurfstapel gelegt (und zwar so, dass der Gegner sehen kann, um welche Karten es sich jeweils handelt). Dann zieht der Startspieler so viele Karten von seinem Nachziehstapel, bis er wieder 6 Karten auf seiner Hand hat. Damit wird der andere Spieler zum Startspieler (und hat nun seinerseits die Wahl, einen Kampf zu beginnen oder darauf zu verzichten und Karten abzuwerfen). – **Ein Spieler ist gezwungen, Karten abzuwerfen, wenn er keinen Charakter zum Auslegen hat. Bevor man auf einen Kampfsbeginn verzichtet, darf man wie üblich eine Anführerreaktion auslegen.**



Karten abwerfen

Wenn Karten abgeworfen werden, werden sie offen auf den eigenen Abwurfstapel gelegt (und zwar so, dass der Gegner sehen kann, um welche Karten es sich jeweils handelt).

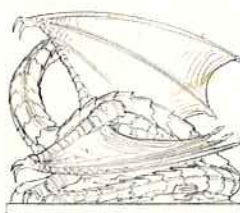
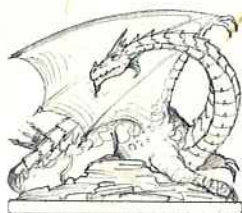
Ausnahme: Werden Anführerreaktionen abgeworfen, werden sie offen, etwas nach unten versetzt, auf den Anführer gelegt (gegebenenfalls auf bereits zuvor ausgelegte oder abgeworfene Anführerreaktionen). Anführerreaktionen werden niemals auf den offenen Abwurfstapel gelegt!

Während durch einige Sonderfunktionen Karten vom Abwurfstapel wieder ins Spiel zurückkehren können, sind die Anführerreaktionen endgültig aus dem Spiel.



Spielende

- ☉ Hat ein Spieler seinen Nachziehstapel aufgebraucht, so kann er keine Karten mehr nachziehen. Dennoch geht der Kampf weiter. Hat ein Spieler alle seine Nachziehkarten und Handkarten ausgelegt oder abgeworfen, dann kann kein neuer Kampf begonnen werden. Das Spiel endet dann, sobald der momentan stattfindende Kampf beendet ist. Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler auf den Kampfbeginn verzichtet und er stattdessen seine letzten 1, 2 oder 3 Karten abwirft.
- ☉ Spielsieger ist der Spieler, der am Ende einen oder mehrere Drachen auf seiner Seite stehen hat. Er erhält eine Anzahl von Kristallen: 1 Kristall für den Sieg und je einen weiteren Kristall für jeden Drachen, den er vor sich stehen hat. Der Verlierer erhält keinen Kristall. Es können mehrere Spiele um den Gesamtsieg gespielt werden (siehe hierzu Seite 14). Die erhaltenen Kristalle werden dann auf einem Blatt notiert.
- ☉ Endet das Spiel mit allen drei Drachen in der (neutralen) Mitte des Spielplans, dann verliert der Spieler, der (zuerst) keine Karten mehr hatte. In diesem Fall erhält der Gegner 1 Kristall.
- ☉ Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler bereits alle drei Drachen vor sich stehen hat und noch weitere Drachen gewinnt. Dieser Spieler ist dann sofort Spielsieger und erhält Kristalle: 1 für den Sieg und 3 für die drei Drachen auf seiner Seite.



Zwei ausführliche Beispiele

Diese beiden Beispiele, die Sie mit den Karten nachlegen können, zeigen sehr anschaulich, wie ein Kampf jeweils verläuft.

1. Der Vulca-Spieler beginnt den ersten Kampf.



Er legt den Charakter „Volca“ in seinem Kampfbereich aus und sagt 5 Feuer an. Er zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel und hat damit wieder 6 Karten auf seiner Hand. Damit endet der Zug des Vulca-Spielers und der Hoax-Spieler ist an der Reihe.

Hoax



Legt den Charakter „Vetraskedas der Skeptiker“ in seinem Kampfbereich und „Kriegsmaschine der Angst“ in seinem Unterstützungsbereich aus. Er sagt 5 Feuer an und zieht 2 Karten nach.

Vulca



Legt den Charakter „Flammar der Blendende“ und die Verstärkung „Feuerstoß“ in seinem Kampfbereich aus. Er sagt 10 Feuer an und zieht 2 Karten von seinem Nachziehstapel.

Hoax Zieht sich zurück und beendet seinen Zug.

Der Vulca-Spieler ist Kampfsieger und gewinnt 1 Drachen, den er von der Mitte des Spielplans nimmt und vor sich abstellt.



Alle Karten werden aus den Kampf- und Unterstützungsbereichen entfernt und auf die entsprechenden offenen Abwurfstapel gelegt.

2. Der Hoax-Spieler beginnt den nächsten Kampf.



Er legt seine Anführeraktion „Sammele neue Anhänger - Jetzt darf ich 5 Karten nachziehen“ etwas versetzt auf seinen Anführer und zieht 5 Karten von seinem Nachziehstapel. Dann spielt er den Charakter „Penemikanas der Paranoide“, sagt 3 Erde an, zieht aber keine Karten nach, da er bereits mehr als 6 Karten auf der Hand hält.

Vulca



Legt „Aralia-Aqua-Secunda“ aus und die Unterstützung „Feuerzauber - Du darfst keine Anführeraktionen auslegen.“ Er sagt 5 Erde an und zieht 2 Karten nach.

Hoax



Legt „Catusan“ und die Verstärkung „Kämpfender Bumerang“ aus. Er sagt 7 Erde an und zieht keine Karten nach, da er noch immer mehr als 6 Karten auf der Hand hält.

Vulca



Legt den Mutanten „Zig-nur-Don - Ich darf diese Karte nur auslegen, wenn ich mit einer Stärke von mindestens 5 Erde angegriffen werde. Der Kampf wechselt nach Feuer.“ Er sagt 5 Feuer an, da die Unterstützung „Feuerzauber“ noch aktiv ist und zieht 1 Karte nach. Durch das ABGEWEHRT-Symbol hat er den Angriff auf jeden Fall abgewehrt. Wegen des STOPP-Symbols darf er keine weiteren Karten auslegen (siehe „Erklärung der Kartensymbole“ Seite 14).



Hoax



Nimmt die Karte „Kämpfender Bumerang“ (mit dem WIEDER AUFNEHMEN-Symbol) zurück auf die Hand, legt dann den Charakter „Hacker Hank – Deine Charaktere, mit Ausnahme von Flit-Charakteren, werden **ignoriert**“ und die Unterstützung „Buch der Weisheit“ aus. Er sagt 3 Feuer an. Die gegnerische Stärke ist jetzt nur noch 1 Feuer, da der Charakter „Zig-nur-Don“ ignoriert wird, die ausliegende Unterstützung „Feuerzauber“ aber weiterhin gilt. Der Spieler zieht aber keine Karten nach, da er noch 6 Karten auf der Hand hält.

Vulca



Legt den Charakter „Glimma“ aus (der ignoriert wird) und die Verstärkung „Ungewaltiger Zauber – Meine Stärke erhöht sich auf 6“. Er sagt 6 Feuer an und zieht wieder 2 Karten nach.



Hoax



Legt den Charakter „Thirkomedas der Heitere – **Du darfst keine** Anführeraktionen, Verstärkungen und Unterstützungen auslegen“ und erneut die Verstärkung „Kämpfender Bumerang“ aus. Zusammen mit dem ausliegenden „Buch der Weisheit“ kommt er auf 7 Feuer, die er ansagt. Er zieht 2 Karte nach, um seine Hand wieder auf 6 Karten aufzufüllen.

Der Vulca-Spieler zieht sich zurück und beendet seinen Zug.

Der Hoax-Spieler ist Kampfsieger und gewinnt 2 Drachen, weil er als Sieger 6 oder mehr Karten in seinen Kampf- und Unterstützungsbereichen hat. Er versetzt dazu zunächst den Drachen des Vulca-Spielers zurück auf den Spielplan und stellt dann einen der drei Drachen vom Spielplan vor sich ab. Alle Karten werden aus den Kampf- und Unterstützungsbereichen entfernt und auf die entsprechenden offenen Abwurfstapel gelegt.

Weitere Spiele

- ☉ Soll mehr als ein Spiel gespielt werden, können die Spieler nach jedem Spiel die Völkersets tauschen. Wer das vorangegangene Spiel verloren hat, wird jeweils der Startspieler des ersten Kampfes im neuen Spiel. Wer zuerst mindestens 5 Kristalle erhalten hat, wird zum Gesamtsieger erklärt. Dazu notiert man die erhaltenen Kristalle auf einem Blatt Papier.
- ☉ Es sind weitere Völkersets erhältlich. Stehen mehr als zwei Sets zur Verfügung, dann entscheiden entweder die Spieler selbst, mit welchen beiden Sets das nächste Spiel ausgetragen wird, oder sie mischen die zugehörigen Anführer und ziehen jeweils einen davon. Jeder spielt das nächste Spiel dann mit dem Völkerset, dessen Anführer er gezogen hat. Auf diese Weise kann der Gesamtsieg von fünf oder mehr Kristallen auch durch den Einsatz verschiedener Völker errungen werden.
- ☉ Besitzen beide Spieler ihre eigenen Sets, dann wählen sie vor dem Spiel verdeckt jeweils den Anführer aus, mit dessen Volk sie spielen wollen und decken diese dann zu Spielbeginn gleichzeitig auf.
- ☉ Jedes neue Völkerset ist vorsortiert und sofort spielfertig. Die Regeln für Profis am Ende dieser Spielregeln erklären, wie man sich sein eigenes Kartenset zusammenstellen kann, um so ganz und gar Herr seines Schicksals zu werden.



Erklärung der Kartensymbole

Hinweis: Für das Basisspiel sind nur die Symbole „ABGEWEHRT“, „STOPP“ und „WIEDER AUFNEHMEN“ von Bedeutung.

ABGEWEHRT

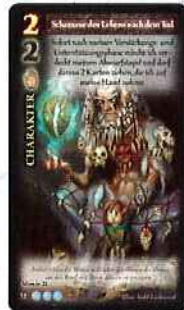


Der Spieler muss in der Phase „Stärke ansagen“ nicht mindestens gleich stark wie sein Gegner sein. Karten mit dem ABGEWEHRT-Symbol (ein Schild hinter dem Erde- oder Feuer-Wert) wehren den Angriff des Gegners in dem jeweiligen Element ab, unabhängig von der angesagten Stärke. Der Wert in dem Schild wird, wie üblich, bei der Ermittlung der eigenen Stärke dazugerechnet. – **Karten mit dem ABGEWEHRT-Symbol ermöglichen es, die aktuelle Stärke im Kampf herabzusetzen.**

STOPP



Legt ein Spieler eine Karte mit dem STOPP-Symbol aus, so darf er in diesem Zug keine weiteren Karten auslegen. – **Der Spieler setzt seinen Zug dann mit der Ansage der eigenen Stärke fort, die mindestens so groß sein muss, wie die des Gegners.**



WIEDER AUFNEHMEN



Hat ein Spieler in der Phase „Zugbeginn“ aktive Karten mit dem „WIEDER AUFNEHMEN“-Symbol ausliegen, dann darf er diese Karten sofort wieder auf die eigene Hand nehmen. – *Diese Karten darf man für später auf der Hand behalten oder sie in demselben Zug erneut auslegen.*

Ausnahme: Damit es nicht vorkommen kann, dass beide Spieler nacheinander immer wieder dieselben Karten auslegen, gilt folgende Ausnahmeregel: Liegen im Kampfbereich des Gegners bereits aktive Charaktere mit dem „WIEDER AUFNEHMEN“-Symbol, dann darf man ausliegende, eigene Charaktere mit diesem Symbol nicht wieder auf die Hand nehmen.



Die nachstehenden Symbole kommen im Basisspiel nicht vor (bzw. das „PAAR“-Symbol auf einer Karte im Vulca-Set findet als Einzelkarte noch keine Anwendung). Diese Symbole tauchen erst in weiteren, einzeln erhältlichen Völkersets auf und ihre Bedeutung braucht erst dann nachgelesen zu werden.

GESCHÜTZT



Im Völkerset der „Aqua“ gibt es einige Karten mit dem „GESCHÜTZT“-Symbol. Karten mit diesem Symbol sind, wenn sie aktiv im eigenen Kampf- oder im eigenen Unterstützungsbereich ausliegen, gegen jede gegnerische Handlung geschützt. Sie können vom Gegner weder **ignoriert** noch abgeworfen werden. Auch können ihre Werte vom Gegner nicht verringert werden. Wenn geschützte Karten nicht mehr aktiv sind, gelten für sie die ganz normalen Regeln.

FREI



Karten mit dem FREI-Symbol darf man frei von der Beschränkung, nur einen Charakter und eine Verstärkung oder Unterstützung auszulegen, zusätzlich auslegen. Diese Karten müssen jedoch in ihrer jeweiligen Phase ausgelegt werden. Sie (Charaktere, Verstärkungen, Unterstützungen) können auch im ersten Zug vom Startspieler eines Kampfes zusätzlich ausgelegt werden. Ein Spieler darf eine solche Karte mit dem FREI-Symbol (z. B. Unterstützung) jedoch nicht auslegen, wenn eine andere, gegnerische Karte das Auslegen dieser Kartenart (Unterstützung) ausdrücklich untersagt. Es ist erlaubt, einen Charakter mit dem FREI-Symbol als ersten bzw. einzigen Charakter seines Zuges auszulegen.



PAAR



Hat ein Spieler zwei Charaktere auf seiner Hand, bei denen die jeweils ersten Worte ihrer Namen identisch sind **und die beide** das PAAR-Symbol tragen, dann dürfen diese beiden Karten als Paar zusammen ausgelegt werden, anstelle nur **eines** Charakters.

Die beiden Charaktere mit dem PAAR-Symbol werden dann etwas nach unten versetzt ausgelegt, so dass alle Werte, Symbole und Sonderfunktionen sichtbar bleiben.



Das Gleiche gilt, wenn ein Spieler zwei Verstärkungen auf seiner Hand hat, bei denen die jeweils ersten Worte ihrer Namen identisch sind **und die beide** das PAAR-Symbol tragen.

Dann dürfen diese beiden Karten als Paar zusammen ausgelegt werden, anstelle nur einer Verstärkung.

GANG (= Bande)



Die Charaktere der Khind sind in vier verschiedene Gangs mit verschiedenfarbigen GANG-Symbolen unterteilt. Die Namen der Mitglieder einer Gang fangen alle mit dem gleichen Wort an. Anstelle eines einzelnen Charakters dürfen zu Beginn der CHARAKTER-Phase beliebig viele Charaktere ausgelegt werden, vorausgesetzt die Charaktere tragen alle das gleiche GANG-Symbol. Zu dieser Gang können in späteren Zügen dann noch weitere Charaktere derselben Gang hinzugefügt werden.

Hat ein Spieler einen oder mehrere Charaktere der gleichen Gang in seinen vorherigen Zügen ausgelegt und es liegen keine anderen aktiven Karten (Charaktere, die nicht zu dieser Gang gehören oder Verstärkungen) in seinem Kampfbereich aus, dann darf dieser Spieler zu Beginn der CHARAKTER-Phase seines folgenden Zuges einen oder mehrere Charaktere derselben Gang aus seiner Hand hinzulegen. Er legt die neuen Gang-Mitglieder etwas nach unten versetzt, so auf die schon ausliegenden Charaktere derselben Gang, dass alle ihre Werte, Symbole und Sonderfunktionen sichtbar bleiben.

Um die Gang aktiv zu halten, muss in jedem Zug mindestens ein neuer Charakter der Gang hinzugelegt werden.



Einige besondere Regeln

- ☉ Die Sonderfunktionen auf den Karten haben Vorrang gegenüber den allgemeinen Regeln dieser Spielregel.
Legt jemand eine Karte mit Sonderfunktion aus, liest er diese laut vor. – **Zur Erinnerung: Die Sonderfunktionen sind so zu verstehen, dass sie sich stets auf die Situation im Moment des Auslegens der Karte beziehen. „Ich“ bezieht sich immer auf den, der die Karte auslegt. „Du“ bezieht sich immer auf den Gegner.**
- ☉ Karten mit Sonderfunktionen, die dazu führen, dass bestimmte andere Karten, deren Symbole oder Sonderfunktionen **ignoriert** werden, haben Vorrang vor allen anderen Karten – mit Ausnahme jener Karten, die das GESCHÜTZT-Symbol tragen (siehe „Erklärung der Kartensymbole“). Wird eine Karte ignoriert, so haben ihre Werte, Symbole und Sonderfunktion keine Auswirkungen.
Karten, auf denen **„Du darfst keine ...“** steht, haben **dann Vorrang vor allen Sonderfunktionen** außer vor der **ignoriert**-Sonderfunktion.



Nachstehend werden besondere Situationen erläutert, die während des Spiels vorkommen können. Diese müssen jedoch nicht vor dem Spiel gelesen werden.

1. Wenn eine Sonderfunktion das Auslegen von Karten einer bestimmten Kartenart verbietet, darf dieser Kartenart auch nicht ausgelegt werden, wenn die Sonderfunktion auf der auszulegenden Karte das Verbot aufheben würde.
2. Wendet ein Spieler die Sonderfunktion einer seiner Karten auf eine aktive Karte an und wird diese Karte vom Gegner beeinflusst oder abgeworfen, dann darf der Spieler die Sonderfunktion auf eine andere aktive Karte anwenden. Immer der Spieler, der eine Karte ausgelegt hat, bestimmt wie sie gerade angewendet wird.
3. Wird einem Spieler durch eine Sonderfunktion erlaubt, beliebig viele Verstärkungen auszulegen, so gilt weiterhin die allgemeine Regel, dass man in seinem Zug auch eine Unterstützung auslegen darf. Umgekehrt darf zusätzlich eine Verstärkung ausgelegt werden, wenn die Sonderfunktion erlaubt, beliebig viele Unterstützungen auszulegen.
4. Verlangt eine Sonderfunktion eine Handlung, so muss diese ausgeführt werden. Ist dies nicht in vollem Umfang möglich, so muss die Sonderfunktion so weit wie möglich ausgeführt werden. Einige Karten lassen einem die Wahl, eine Handlung auszuführen, oder sich stattdessen zurückzuziehen oder einen Drachen zu versetzen. In diesen Fällen gilt: Die Handlung wird entweder vollständig ausgeführt oder überhaupt nicht.
5. Wird man aufgefordert, eine Anzahl von Erde- oder Feuer-Werten abzuwerfen, dürfen keine zusätzlichen Karten abgeworfen werden, die nicht zur Erfüllung der Anweisung beitragen. Wird man durch mehrere Karten aufgefordert, Erde- oder Feuer-Werte abzuwerfen, so muss jede Sonderfunktion unabhängig voneinander erfüllt werden.

6. Darf man Karten mit einer bestimmten Stärke in einem Element abwerfen (z. B. mindestens 8 Feuer), um 1 Drachen zu gewinnen, so gelten nur die auf den Karten aufgedruckten Werte. Sonderfunktionen, die diese Werte beeinflussen, werden bei der Ermittlung der Stärke nicht berücksichtigt.

7. Gibt es mehr als eine Sonderfunktion, die die Erde- oder Feuer-Werte anderer Karten beeinflusst, dann werden zunächst jene Sonderfunktionen ausgeführt, die die Werte so weit wie möglich steigern; erst danach werden diejenigen Sonderfunktionen ausgeführt, die die Werte dann so weit wie möglich verringern.

8. Einige Karten fordern dazu auf, seine Handkarten aufzudecken. In diesem Fall muss man die Karten offen vor sich hinlegen. Sie bleiben dort liegen, damit sie der Gegner so lange sehen kann, bis sie eingesetzt werden. Derart aufgedeckte Karten zählen zu den Handkarten. Darf der Gegner also eine „Handkarte“ ziehen, dann darf er eine dieser aufgedeckten Karten auswählen. Karten, die man zieht, nachdem man aufgrund einer Sonderfunktion seine Kartenhand aufdecken musste, nimmt man wie üblich verdeckt auf die Hand.

9. Die Spieler sollten stets darauf achten, dass die Kartenstapel gründlich gemischt werden. Insbesondere sollte man dafür sorgen, dass Anführeraktionen und Karten mit PAAR- und GANG-Symbolen beim Mischen gut getrennt werden. Hat ein Spieler seinen Nachziehstapel oder seinen Abwurfstapel gemischt, so darf sein Gegner verlangen, dass er vom Stapel abhebt oder die Karten erneut mischt – allerdings ohne sich die Karten anzusehen.

10. Während eines Spieles befinden sich die eigenen Karten entweder auf der eigenen Hand, an der Längsseite des Spielplans oder offen an seiner Schmalseite. Die Karten der beiden Spieler werden nie miteinander vermischt. Man darf die Karten des eigenen Nachziehstapels und die Karten im eigenen Kampfbereich zählen. Ebenso darf ein Spieler seinen Gegner auffordern, ihm die entsprechenden Angaben mitzuteilen und dazu, wie viele Karten er auf seiner Hand hält. Die Karten in den Abwurfstapeln und im Stapel der Anführeraktionen dürfen nicht nachgesehen werden. Nur die jeweils zuoberst liegende Karte dieser Stapel darf sichtbar sein. Darunter liegende Karten dürfen nicht gezählt werden.

11. Legt ein Spieler Karten aus, anstatt sich zurückzuziehen, muss dann aber feststellen, dass er nicht in der Lage ist, mit der gegnerischen Stärke mindestens gleichzuziehen, dann gilt folgende Regel: Wurden noch keine neuen Karten gezogen oder aufgedeckt, dann werden die Handlungen bis zum Auslegen des Charakters rückgängig gemacht. Ist dies nicht möglich, weil bereits neue Informationen ins Spiel gekommen sind, verliert der Spieler das ganze Spiel mit der Höchstwertung von 4 Kristallen.



Das Profispiel: Zusammenstellung eines Kartensets

Jedes Völkerset ist vorsortiert und spielfertig. – *Alle Karten tragen in der unteren linken Ecke den Anfangsbuchstaben des Völkersets, in dem sie enthalten sind.*

Haben die Spieler schon einige Spielerfahrung mit den vorsortierten Völkersets gesammelt, können sie sich eigene Sets zusammenstellen. In solch einem Fall sollten beide Spieler ein oder mehrere Sets entsprechend der Vorgaben auf den Anführerkarten vorbereiten:

- ☉ Jedes Kartenset (ohne den Anführer) muss genau 30 Karten enthalten.
- ☉ Keine Karte darf im Set mehrfach vorkommen.
- ☉ Das Set darf beliebig viele Karten des eigenen Volkes enthalten.
- ☉ Andere Karten, die nicht zum eigenen Volk gehören, dürfen im Set insgesamt höchstens 10 Monde haben.

Achtung: Zukünftige Karten können diese Regeln für die Zusammenstellung eines Kartensets verändern.

Zu Beginn des Spieles wählen beide Spieler den Anführer eines ihrer vorbereiteten Sets und decken sie gleichzeitig auf. Werden mehrere Spiele gespielt, dann beginnt man jedes Spiel auf diese Weise. Der Spieler, der zuerst mindestens 5 Kristalle notiert hat, ist Gesamtsieger.

Wichtig: Jeder Spieler kann vor dem Spiel verlangen, die Karten seines Gegners verdeckt nachzuzählen, um zu prüfen, ob sein Kartenset tatsächlich 30 Karten enthält. Nach jedem Spiel darf der Verlierer überprüfen, ob das Set des Siegers gemäß den Angaben auf dessen Anführerkarte zusammengestellt wurde. Wurde das Set nicht regelgerecht zusammengestellt, dann ist der Sieg ungültig.

Regelvariante

Nachdem die Spieler zu Beginn eines Spieles ihre ersten sechs Handkarten gezogen haben, darf jeder Spieler eine beliebige Anzahl von Handkarten verdeckt wieder auf seinen Nachziehstapel legen. Dann werden die Karten in den Nachziehstapeln erneut gemischt und die Spieler ziehen davon wieder bis auf 6 Handkarten nach.



Der Autor: Reiner Knizia gehört weltweit zu den bekanntesten und vielseitigsten Spieleautoren. Im Kosmos Verlag sind bereits von ihm erschienen „Durch die Wüste“, „Lost Cities“ und vor allem die Spiele zum bekannten Fantasy-Epos „Der Herr der Ringe“.

Illustrationen:

Hoax, Mutanten, Spielplan: Franz Vohwinkel, **Vulca:** John Matson, **Mimix:** Todd Lockwood, **Vorzeichnungen Mimix:** Raimundo Pousada, **Flit:** Jim Nelson, **Khind:** Scott M. Fischer, **Terrah:** Daren Bader, **Pillar:** Michael L. Phillippi,

Aqua: Lars Grant-West

Art Direction und Graphik: Imelda und Franz Vohwinkel

Drachendesign: Franz Vohwinkel

Blue Moon Logo: Graphik Studio Krüger, Claus Stephan

Redaktion: TM-Spiele

Für die umfangreichen Beiträge zur Erstellung dieser Spielwelt dankt der Autor David Farquhar und Kevin Jacklin. Ebenso dankt der Autor allen Testspielern, insbesondere Jon Blackwell, Chris Dearlove, Matthew Dodkins, Martin Higham und Les Murrell.

Erscheinungstermine der Völkersets:

„Die Mimix“ und „Die Flit“ Februar 2004
„Die Khind“ und „Die Terrah“ Oktober 2004
„Die Pillar“ und „Die Aqua“ 2005

KOSMOS®

Art.-Nr: 690717

© 2004 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
e-mail: info@kosmos.de
www.blue-moon-games.com
www.kosmos.de



KARTEFAKT

**Nautilus und Kartefakt sind die offiziellen
Newsorgane von Blue Moon.
www.abenteuermedien.de**