

SPIELREGEL

EINLEITUNG

Willkommen in der Alten Welt, einem Land gewaltiger Königreiche, epischer Questen und brutaler, blutiger Schlachten. Im Norden sammeln sich die Mächte des Chaos, um Tod und Verwüstung über die zivilisierten Lande zu bringen. Gewaltige Horden wilder Orks überfluten den Kontinent. Grausame, bösartige Dunkelelfen planen in ihren finsteren Türmen ihre Machtübernahme. Diesen Armeen der Zerstörung stellen sich die standhaften Zwerge in ihren Gebirgsfesten entgegen. Die edlen, geheimnisvollen Hochelfen aus dem fernen Ulthuan haben den Ruf zu den Waffen ebenfalls gehört, und die tapferen, einfallsreichen Soldaten des Imperiums schrecken nie vor einem Kampf zurück ...

DAS LIVING CARD GAME

Warhammer®: Invasion™ ist ein Kartenspiel für zwei Spieler. Dieses Grundset beinhaltet alle notwendigen Materialien für eine vollwertige Partie. Außerdem ist Warhammer: Invasion ein sogenanntes Living Card Game (LCG), bei dem man seinen Spielspaß und die Variationsmöglichkeiten mit den sogenannten Battle Packs, kleinen Kartenerweiterungen, erhöhen kann. Jeder Battle Pack bringt neue Möglichkeiten und Strategien für alle Decks dieses Grundsets und Karten, mit deren Hilfe man eigene Decks zusammenstellen kann. Warhammer: Invasion kann man sowohl spaßeshalber mit Freunden als auch in offiziellen, vom Heidelberger Spieleverlag unterstützten Turnieren spielen.



INHALT

Das Warhammer: Invasion-LCG-Grundset besteht aus:

- diesem Regelbuch
- · 220 Karten
- · 4 Hauptstadtbögen
- · 35 Ressourcenmarkern
- · 60 Schadensmarkern
- 4 Brandmarkern

DIE EINZELNEN BESTANDTEILE

KARTEN

Das Warhammer: Invasion-LCG-Grundset umfasst 220 Karten, darunter die Starterdecks für das Imperium, Zwerge, Orks und die Chaosrassen. Zudem gibt es Hochelfen-, Dunkelelfen-, neutrale, Allianz- und Draftkarten.

HAUPTSTADTBÖGEN

Die Hauptstadtbögen zeigen, welche Rasse der Spieler im jeweiligen Spiel verkörpert. Auf diesen Bögen wird auch der Schaden festgehalten, der den Hauptstädten zugefügt wurde. Die 4 Hauptstadtbögen im Grundset sind für das Imperium, die Zwerge, das Chaos und die Orks. Hauptstadtbögen für Hoch- und Dunkelelfen sind in einer kommenden *Warhammer: Invasion LCG* Erweiterung zu finden, die in Kürze erscheinen wird.



RESSOURCENMARKER

Ressourcenmarker dienen als Bezahlung für Karten und Effekte sowie zum Festhalten von Questfortschritten.



SCHADENSMARKER

Schadensmarker dienen zum Festhalten von Treffern, die Einheiten und Hauptstädte nehmen.



SPIELÜBERSICHT

Warhammer: Invasion spielt sich in 3 Zonen ab: dem Königreich, der Questzone und dem Schlachtfeld. Armeen, Helden, Schurken und Kreaturen der Alten Welt werden in diese Zonen gespielt, um im Königreich Ressourcen zu sammeln, in der Questzone mehr Karten zu ziehen und auf dem Schlachtfeld den Gegner anzugreifen. Letzteres führt zum Endziel, dem Niederbrennen von Teilen seiner Hauptstadt. Wer zuerst 2 der 3 Bereiche der gegnerischen Hauptstadt in Brand gesteckt hat, gewinnt.

BRANDMARKER

Brandmarker dienen dazu, anzuzeigen, dass ein Teil der Hauptstadt eines Spielers von feindlichen Streitkräften überrannt wurde und nun brennt. Ziel des Spiels ist es, 2 der 3 Bereiche der gegnerischen Hauptstadt in Brand zu stecken.





DIE RASSEN

In *Warhammer: Invasion* gibt es 6 Rassen mit jeweils eigenem Stil und eigener Identität. Für jede Rasse steht im Spiel ein Symbol und eine Farbe/Textur am Rand der Karte.

So sehen die Symbole der Rassen aus:



IMPERIUM



ZWERGE



HOCHELFEN



CHAOS



ORKS



DUNKELELFEN

Das Imperium, die Zwerge und die Hochelfen sind die "Rassen der Ordnung". Das Chaos, die Orks und die Dunkelelfen sind als "Rassen der Zerstörung" bekannt. Ordnungs- und Zerstörungskarten können nicht im selben Deck kombiniert werden.

Karten mit grauem Rand und ohne Rassensymbol sind neutral. Neutrale Karten gehören zu keiner Rasse und können in Ordnungs- wie in Zerstörungsdecks verwendet werden, wenn nichts anderes darauf steht.



DIE GOLDENE REGEL

Widerspricht der Text einer Karte diesem Regelbuch, geht der Kartentext vor.



KEINE KARTEN MEHR

Hat ein Spieler keine Karten mehr im Deck (Nachziehstapel), verliert er augenblicklich.





KARTENARTEN

Warhammer: Invasion kennt 5 verschiedene Kartenarten.

EINHEITENKARTEN

Einheitenkarten stehen für Helden, Schurken, Soldaten, Armeen, Kreaturen, Monster und Dämonen aus der Alten Welt. Spieler brauchen Einheitenkarten, um vom Schlachtfeld aus die Hauptstadt ihres Gegners anzugreifen und in ihrer Questzone zu questen. Im Königreich kann man Einheiten verwenden, um Ressourcen zu erzeugen. Außerdem können sie die Zone verteidigen, in der sie sich befinden, wenn diese angegriffen wird.



TAKTIKKARTEN

Taktikkarten stehen für Kampfmanöver, Zauber, Aktionen, Katastrophen und andere unerwartete Wendungen. Eine Taktikkarte wird normalerweise aus der Hand gespielt, ihre Texteffekte werden abgewickelt, und dann wird sie abgelegt.



QUESTKARTEN

Questkarten stehen für langfristige Aufgaben, welche die Einheiten eines Spielers zu erledigen versuchen können. Hat ein Spieler eine Quest abgeschlossen, wird er mit einem mächtigen Effekt großzügig belohnt. Questkarten werden in die Questzone eines Spielers gespielt. Wenn der Spieler eine Einheit auf diese Quest schicken will, spielt er die entsprechende Einheitenkarte von der Hand direkt auf diese Questkarte.



HILFSKARTEN

Hilfskarten stehen für Gebäude, Orte, Befestigungen, Gegenstände, Waffen und anderes Zubehör. Gespielte Hilfskarten bleiben im Spiel, bis Spiel- oder Karteneffekte sie zerstören.

Ausnahme: Karten, die an einer anderen Karte hängen werden geopfert (abgelegt), wenn die Karte, an der sie hängen, aus welchem Grund auch immer das Spiel verlässt. Diese Karten heißen *Verstürkungen* und sind meistens Hilfskarten.



DRAFTKARTEN

Draft ist eine spezielle Spielart, bei der die Spieler schon bei der Deckzusammenstellung konkurrieren, weil beide versuchen, aus einem begrenzten gemeinsamen Kartenvorrat das beste Deck zusammenzustellen. Draftkarten sind speziell dafür da. Näheres s. "Die Draftvariante" (S. 19).



AUFBAU DER KARTEN

- 1. Titel: Der Name der Karte. Eine Karte mit Banner neben dem Namen ist einzigartig (s. u., "Einzigartige Karten").
- 2. Kosten: Die Anzahl der Ressourcenmarker, die es kostet, diese Karte auszuspielen.
- 3. Rassensymbol: Die Rasse, zu der die Karte gehört.
- 4. Loyalitätssymbole: Ein weiterer variabler Kostenfaktor für das Spielen der Karte, der sich senken lässt, indem man Karten kontrolliert, die loyal zur Rasse der Karte sind (s. S. 10 f.).
- 5. Machtsymbole (*): Je nach Zone, in der die Karte gespielt wird, ermöglichen Machtsymbole dem Spieler, mehr Ressourcen zu sammeln (im Königreich), mehr Karten zu ziehen (in der Questzone) oder dem Gegner mehr Schaden zuzufügen (auf dem Schlachtfeld).
- Kartenart: Dieses Banner zeigt an, ob es sich um eine Einheiten-, Hilfs-, Taktik- oder Questkarte handelt.
- Trefferpunkte: Die Schadensmenge, die eine Einheit nehmen kann. Hat eine Einheit so viele Schadensmarker wie Trefferpunkte, ist sie vernichtet und wird abgelegt.
- 8. Eigenschaften: Spezialmerkmale ohne Regeln, auf die sich aber andere Karten im Spiel auswirken können, z. B. *Krieger*, *Held*, *Zauber* und *Gebäude*.
- 9. Kartentext: Die Spezialeffekte der Karte.
- 10. Sammlerinformation: Das Setsymbol und die Nummer der Karte.

EINZIGARTIGE KARTEN *

Einige Karten in diesem Spiel sind einzigartig. Sie haben ein Banner vor dem Kartennamen, um dies anzuzeigen.

Hat ein Spieler eine einzigartige Karte im Spiel, kann er dieselbe Karte nicht erneut spielen, übernehmen oder über einen Karteneffekt ins Spiel bringen. Es können jedoch beide Spieler gleichzeitig dieselbe einzigartige Karte bei sich im Spiel haben. Liegt eine einzigartige Karte auf dem Ablagestapel eines Spielers, darf er im Rahmen der normalen Regeln ein weiteres Exemplar derselben Karte spielen.

DAS ERSTE SPIEL

Für das erste Spiel sollte jeder Spieler sich eines der 4 vorsortierten, 40 Karten umfassenden *Warhammer: Invasion-LCG*-Grundset-Starterdecks aussuchen - einige Kartennummern sind dabei mehrfach vorhanden: Zwerge (Karten 1–25), Imperium (Karten 26–50), Orks (Karten 56–80) oder Chaos (Karten 81–105). Das geht schnell, da alle Karten derselben Rasse auch dieselbe Farbe haben.

Nach der Starterdeckauswahl werden die 24 neutralen Karten, die keine Allianzkarten sind (Karten 111–119) gemischt, und jeder Spieler erhält 10 davon nach dem Zufallsprinzip. Dann mischen die Spieler ihre neutralen Karten in das Starterdeck ihrer Wahl. Jeder Spieler hat jetzt 50 Karten zur Verfügung.



VORBEREITUNG

Ehe *Warhammer*: *Invasion* losgeht, führen beide Spieler Folgendes in dieser Reihenfolge aus:

1. DECKS MISCHEN.

Jeder Spieler mischt sein Deck wie normale Spielkarten gut durch. Ein Spieler kann das gegnerische Deck selbst mischen und/oder abheben, um sicherzustellen, dass gut gemischt wurde.

2. HAUPTSTADTBÖGEN AUSLEGEN.

Jeder Spieler sollte den Hauptstadtbogen, der am besten zu seinem Deck passt, vor sich auf den Tisch legen.

3. MARKER BEREITLEGEN.

Die Ressourcen-, Brand- und Schadensmarker werden in der Tischmitte aufgehäuft. Beide Spieler bedienen sich während des Spiels aus diesem Vorrat.

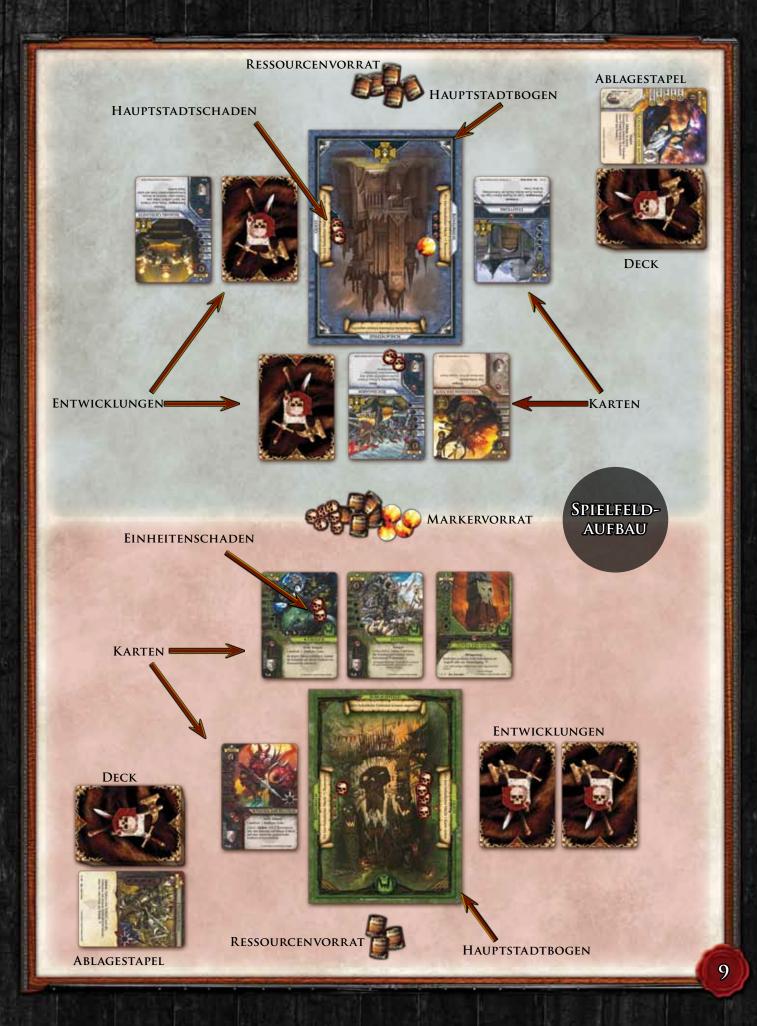
4. REIHENFOLGE BESTIMMEN.

Der Startspieler wird durch Münzwurf oder eine andere Zufallsmethode bestimmt, mit der beide Spieler einverstanden sind.

5. STARTHAND ZIEHEN.

Jeder Spieler nimmt sich die obersten 7 Karten seines Stapels. Sie bilden seine Starthand. Gefällt einem Spieler seine Starthand nicht, kann er seine 7 Karten wieder untermischen und eine neue Starthand ziehen. Das nennt man "Freischuss". Nutzt ein Spieler seinen Freischuss, muss er mit der zweiten Starthand spielen.





RUNDENABFOLGE

Warhammer: Invasion ist rundenbasiert. Jeder Spieler vollendet seinen kompletten Zug, ehe der andere an der Reihe ist.

Der Zug eines Spielers hat 4 Phasen, die in folgender Reihenfolge ablaufen:

- 1. Königreichphase (Ressourcen sammeln)
- 2. Questphase (Karten ziehen)
- 3. Hauptstadtphase (Einheiten-, Hilfs- und Questkarten spielen)
- 4. Schlachtfeldphase (gegnerische Hauptstadt angreifen)

Wenn ein Spieler alle 4 Phasen beendet hat, ist sein Zug vorbei. Es folgt eine genaue Beschreibung der Zugsequenz.

Wichtige Ausnahme: In der 1. Spielrunde muss der Startspieler seine Quest- und Schlachtfeldphase auslassen. Man nennt das "Startspielernachteil", welcher nur für die erste Spielrunde gilt.



0. ZU BEGINN DES ZUGES

Hier kann der aktive Spieler alle Effekte, die zu Beginn seines Zuges statt finden, in beliebiger Reihenfolge abwickeln.

Anschließend haben beide Spieler die Gelegenheit, Aktionen zu nutzen, d. h. Taktikkarten zu spielen oder Kartenfähigkeiten auf bleibenden Karten zu aktivieren, sofern deren Bedingungen erfüllt werden.

1. KÖNIGREICHPHASE

Zunächst setzt der aktive Spieler seine Ressourcen zurück, indem er alle ungenutzten Ressourcen in die Mitte des Spielfeldes legt und dann pro Macht in seinem Königreich 1 Ressource nimmt. Das Königreich beginnt mit einer Startmacht von 3.

Der aktive Spieler hat zu Beginn seiner Königreichphase auch Gelegenheit, eine verderbte Karte, die er kontrolliert (s. Verderbnis, S. 17) zu läutern, ehe jemand agieren kann.

Dann haben beide Spieler Gelegenheit Aktionen zu nutzen (also auch, Taktikkarten zu spielen). Wenn das beide nicht wollen, tritt das Spiel in die nächste Phase.

Beispiel: Zu Beginn seiner Königreichphase legt Olli zunächst alle ungenutzten Ressourcen in die Mitte des Spielfeldes. Dann zählt er die Macht in seinem Königreich. Seine Hauptstadt bringt seinem Königreich eine Startmacht von 3, außerdem hat er Maschinisten aus Zhufbar (1 Machtsymbol) und ein umkämpftes Dorf (1 Machtsymbol) in seinem Königreich. Daher bekommt Olli in seiner Königreichphase insgesamt 5 Ressourcen.

2. QUESTPHASE

Der aktive Spieler zieht pro Macht in seiner Questzone 1 Karte. Die Questzone beginnt mit einer Startmacht von 1.

Dann haben beide Spieler Gelegenheit Aktionen zu nutzen (also auch, Taktikkarten zu spielen). Wenn das beide nicht wollen, tritt das Spiel in die nächste Phase.

Beispiel: Um Karten zu ziehen, zählt Olli zunächst die Macht in seiner Questzone. Seine Hauptstadt bringt der Questzone eine Grundmacht von 1, und Olli hat die Gebirgsbrigade (2 Machtsymbole) dort. Deshalb zieht er in seiner Questphase insgesamt 3 Karten

3. HAUPTSTADTPHASE

Die Hauptstadtphase ist die einzige, in der ein Spieler Einheiten-, Hilfs-, und Questkarten aus der Hand spielen darf - und nur dem aktiven Spieler ist dies erlaubt.

Damit der aktive Spieler eine dieser Karten aus der Hand spielen kann, muss er ausreichend Ressourcen (die Gesamtkosten der Karte) bezahlen, indem er sie in den Vorrat in der Mitte des Spieltisches zurücklegt. Wird auf diese Weise eine Einheiten-, Hilfs- oder Questkarte gespielt, entscheidet derjenige, der die Karte kontrolliert, in welche der 3 Zonen sie gespielt wird.

Die Kosten einer Karte errechnet man, indem man die aufgedruckten Kosten (die Zahl in der linken oberen Ecke) und ihre Loyalitätskosten (Anzahl der Loyalitätssymbole unter den aufgedruckten Kosten minus Anzahl der entsprechenden Rassensymbole, die der Spieler im Spiel hat) addiert. Jeder Hauptstadtbogen trägt das Symbol seiner Rasse. Die Loyalitätskosten einer Karte können nie unter 0 fallen.

Beispiel: In seiner Hauptstadtphase will Olli Thyrus Gorman aus der Hand aufs Schlachtfeld spielen. Dazu muss er die Kosten der Karte errechnen. Ihre aufgedruckten Kosten betragen 3, und sie hat 3 Loyalitätssymbole des Imperiums. Olli hat 2 Rassensymbole des Imperiums im Spiel, also sind die Loyalitätskosten der Karte 1 (3 Loyalitätssymbole des Imperiums auf der Karte minus 2 Rassensymbole des Imperiums im Spiel). Diese Loyalitätskosten addiert er zu den aufgedruckten Kosten und bezahlt die Summe von 4 Ressourcen. Um Thyrus Gorman zu spielen, muss Olli 4 Ressourcenmarker in die Mitte des Spieltisches legen. Danach legt er Thyrus Gorman auf sein Schlachtfeld.



In der Hauptstadtphase kann der aktive Spieler auch eine Karte verdeckt als Entwicklung in eine seiner Zonen legen. Der aktive Spieler kann pro Runde 1 Entwicklung spielen. Eine Entwicklung bringt der Zone, in der sie liegt, +1 Trefferpunkte. Jede Zone beginnt mit 8 Trefferpunkten, und Zonen zu entwickeln ist ein sinnvoller Schutz davor, vom Gegner überrannt zu werden. Auch manche Karteneffekte werden mächtiger, wenn eine Zone entwickelt ist. Entwicklungen in einer Zone bringen nur dem jeweiligen Bereich der Hauptstadt des sie kontrollierenden Spielers Trefferpunkte. Ein Spieler kann seine Entwicklungen jederzeit einsehen (nicht aber die seines Gegners).

Beide Spieler dürfen während dieser Phase jederzeit Aktionen nutzen (Taktiken spielen oder Kartenfähigkeiten aktivieren). Wenn beide Spieler nacheinander gepasst haben, tritt das Spiel in die nächste Phase.

EINHEITEN AUF QUESTS SCHICKEN

Questkarten werden wie Einheiten- und Hilfskarten aus der Hand in die Questzone des jeweiligen Spielers gespielt. Ist eine Questkarte im Spiel, kann der Spieler, der sie gespielt hat, seine Einheiten auf die Quest schicken.

Um eine Einheit auf eine Quest zu schicken, legt man sie auf die Questkarte, wenn man sie ausspielt. Die questende Einheit gilt weiterhin als Teil der Questzone des jeweiligen Spielers (sie bringt Macht und kann bei Angriffen zur Verteidigung der Zone eingesetzt werden), gilt aber auch als beschäftigt mit der Quest, auf die sie gespielt wurde. Eine questende Einheit erlaubt das Ansammeln von Ressourcenmarkern auf der Quest, und wenn auf einer Quest die erforderliche Menge angehäuft ist, kann der jeweilige Spieler ihren Effekt nutzen.

Diese Ressourcenmarker stammen aus dem Vorrat in der Mitte des Spieltisches und werden nicht von den Ressourcen abgezogen, die ein Spieler in der Königreichphase sammelt. Ressourcenmarker auf einer Questkarte können nur für deren Effekte verwendet werden.

Nur eine Einheit kann jeweils mit einer bestimmten Questkarte befasst sein. Verlässt die questende Einheit aus irgendeinem Grund das Spiel, bleibt die Questkarte im Spiel, aber alle Ressourcenmarker auf ihr wandern zurück in den Vorrat in der Mitte des Spieltisches.

4. SCHLACHTFELDPHASE

In der Schlachtfeldphase kann der aktive Spieler eine Zone seines Gegners mit einer beliebigen Anzahl von Einheiten aus seinem Schlachtfeld angreifen. Der Verteidiger kann die angegriffene Zone dann mit einer beliebigen Anzahl von Einheiten verteidigen, die in dieser Zone stationiert sind.

Das Ziel des Angriffs auf eine Zone ist es, diesen Teil der gegnerischen Hauptstadt zu beschädigen. Wenn ein Bereich mindestens so viel Schadensmarker wie Trefferpunkte hat, gilt er als überrannt und brennend. Alle dortigen Schadensmarker werden sofort durch einen Brandmarker ersetzt. Brennen 2 der 3 Bereiche eines Spielers, hat er das Spiel verloren.

Ein Angriff auf einen Gegner setzt einen Kampf voraus, der in 5 Schritte unterteilt ist:

- 1. Angriffsziel ansagen
- 2. Angreifer benennen
- 3. Verteidiger benennen
- 4. Schaden zuteilen
- 5. Schaden zufügen

Nach jedem dieser 5 Schritte können die Spieler Aktionen nutzen, und das Spiel geht erst zum nächsten Schritt über, wenn beide Spieler nacheinander gepasst haben.

Es folgen genaue Erklärungen der einzelnen Schritte.

1. ANGRIFFSZIEL ANSAGEN

Der aktive Spieler legt zunächst fest, welche gegnerische Zone (Königreich, Quest oder Schlachtfeld) er angreift.

Dann können beide Spieler Aktionen nutzen (also auch Taktikkarten spielen). Das Spiel geht zum nächsten Schritt über, wenn beide nacheinander gepasst haben.

2. ANGREIFER BENENNEN

Der aktive Spieler legt fest, welche der Einheiten auf seinem Schlachtfeld am Angriff teilnehmen werden. Man kann nur Einheiten auf dem Schlachtfeld als Angreifer benennen.

Dann können beide Spieler Aktionen nutzen (also auch Taktikkarten spielen). Das Spiel geht zum nächsten Schritt über, wenn beide nacheinander gepasst haben.

3. VERTEIDIGER BENENNEN

Nun bestimmt der angegriffene Spieler, welche seiner Einheiten in der angegriffenen Zone an deren Verteidigung teilnehmen werden. Man kann nur Einheiten in der angegriffenen Zone als Verteidiger benennen. Der angegriffene Spieler kann so viele Einheiten, wie er will, als Verteidiger benennen. Verteidigende Einheiten blocken nie spezielle einzelne Einheiten; alle Angreifer attackieren gemeinsam, und alle Verteidiger verteidigen gemeinsam.

Dann können beide Spieler Aktionen nutzen (also auch Taktikkarten spielen). Das Spiel geht zum nächsten Schritt über, wenn beide nacheinander gepasst haben.

4. SCHADEN ZUTEILEN

Zunächst rechnen beide Spieler aus, wie viel Schaden ihre beteiligten Einheiten anrichten. Jeder Spieler zählt die Machtsymbole auf seinen am Kampf beteiligten Einheiten: So viel Schaden wird er seinem Gegner zuteilen.

Der angreifende Spieler teilt seinem Gegner zuerst Schaden zu. Schaden muss erst verteidigenden Einheiten zugeteilt werden, ehe er der Hauptstadt des angegriffenen Spielers zugeteilt werden darf. Mit anderen Worten, der angreifende Spieler muss jeder verteidigenden Einheit genug Schaden zuteilen, um diese zerstören zu können, ehe er dem angegriffenen Bereich der Hauptstadt des angegriffenen Spielers Schaden zuteilen kann. Der Angreifer kann, wenn er will, einer Einheit mehr Schaden zuteilen, um schadensverhindernden Effekten vorzubeugen. Schadensmarker werden neben die Karten gelegt, die Schaden nehmen, und wenn die Hauptstadt Schaden nimmt, werden Schadensmarker neben den angegriffenen Bereich gelegt, aber noch nicht zugefügt.

Nachdem der angreifende Spieler den Schaden verteilt hat, verteilt der verteidigende Spieler den Schaden, den seine Verteidiger verursachen, auf die angreifenden Einheiten. Schaden der verteidigenden Einheiten muss auf angreifende Einheiten verteilt werden. Schadensmarker werden neben die Karten gelegt, die Schaden nehmen. Auch der verteidigende Spieler kann, wenn er will, einer angreifenden Einheit mehr Schaden zuteilen, um schadensverhindernden Effekten vorzubeugen. Verteidigende Spieler können der Hauptstadt des Angreifers keinen Schaden zuteilen.

Dann können beide Spieler Aktionen nutzen (also auch Taktikkarten spielen). Das Spiel geht zum nächsten Schritt über, wenn beide nacheinander gepasst haben.

5. SCHADEN ZUFÜGEN

Beide Spieler fügen nun allen Karten, denen zuvor Schaden zugeteilt wurde, diesen Schaden zu. Nun kommen Effekte wie Widerstand (s. Widerstand, S. 16) zum Tragen und verhindern Schaden, ehe er das Ziel trifft. Derart verhinderte Schadensmarker werden in den Vorrat in der Mitte des Spieltisches zurückgelegt. Einheiten mit mindestens so viel Schadensmarkern wie Trefferpunkten werden vernichtet (und abgelegt). Nimmt ein angegriffener Bereich einer Hauptstadt mehr Schaden, als er noch Trefferpunkte hat (Achtung: jede Entwicklung in einer Zone bringt ihr +1 Trefferpunkt), gilt er als brennend. Alle Schadensmarker werden aus einem brennenden Bereich entfernt, und er wird mit einem Brandmarker versehen. Ein Spieler gewinnt sofort, wenn 2 Bereiche der gegnerischen Hauptstadt brennen.

Dann können beide Spieler Aktionen nutzen (also auch Taktikkarten spielen). Die Schlachtfeldphase endet, wenn beide nacheinander gepasst haben.

Nun ist der Zug des aktiven Spielers beendet. Der andere Spieler ist mit dem Beginn seines Zuges an der Reihe. Die Spieler sind weiter abwechselnd an der Reihe, bis einer gewinnt.

Selbst wenn der aktive Spieler auf einen Angriff verzichtet, haben dennoch beide Spieler die Möglichkeit, Aktionen zu nutzen.

Beispiel: In <mark>seiner Schlachtfeldpha</mark>se will Olli Heikos Hauptstadt angreifen.

Zuerst muss er sagen, <mark>wo er ang</mark>reift. Dazu wählt er eine von Heikos 3 Zon<mark>en als</mark> Ziel aus, in unserem Fall die Questzone.

Dann muss Olli festle<mark>gen, welche s</mark>einer Einheiten auf dem Schlachtfeld am Angriff teilnehmen. Er hat einen Verteidiger der Feste, einen Hammerträger von Karak Azul und König Kazador auf seinem Schlachtfeld. Er beschließt, den Hammerträger und König Kazador am Angriff teilnehmen zu lassen, den Verteidiger der Feste nicht.

Nachdem die Angreifer benannt sind, darf Heiko die Verteidiger benennen. Er kann nur Einheiten in der angegriffenen Zone (seiner Questzone) als Verteidiger benennen. Heiko hat einen Kamikaze und Urguck in seiner Questzone. Heiko beschließt, sich mit dem Kamikaze zu verteidigen, aber nicht mit Urguck, da er nicht riskieren will, diesen in diesem Kampf zu verlieren.

Dann muss jeder Spieler ausrechnen, wie viel Schaden seine beteiligten Einheiten in diesem Kampf verursachen. Dazu addiert man die Zahl der Machtsymbole dieser Einheiten. Ollis Einheiten verursachen

4 Schaden (3 <mark>durc</mark>h Kö<mark>nig Kazado</mark>r und 1 durch de<mark>n</mark> Hammerträger von Karak Azul), Heikos Einheiten verursachen 2 Schaden (durch den Kamikaze).

Nachdem der Schaden fest steht, verteilen die Spieler ihn auf den Gegner, und zwar der Angreifer zuerst.

Olli nimmt 4 Schadensmarker aus dem Vorrat und verteilt sie auf Heikos verteidigende Einheiten und Hauptstadt. Er muss jeder Einheit so viel Schaden zuteilen, bis sie vernichtet werden kann, ehe er Heikos Hauptstadt Schaden zuteilen kann. Der Kamikaze hat 2 Trefferpunkte, also legt Olli 2 Schadensmarker neben ihn. Die anderen 2 Schadensmarker legt er neben die Questzone von Heikos Hauptstadt.

Heiko nimmt 2 Schadensmarker aus dem Vorrat und verteilt sie auf Ollis angreifende Einheiten. (Schaden der Verteidiger kann nicht der gegnerischen Hauptstadt zugeteilt werden.) Heiko legt beide Schadensmarker zu Ollis Hammerträger von Karak Azul.

Wenn der Schaden verteilt ist, wird er allen Einheiten und Hauptstädten gleichzeitig zugefügt. An dieser Stelle kommt das Schlüsselwort Widerstand zum Tragen. Dem Hammerträger von Karak Azul wurden 2 Schaden zugeteilt, aber diese Einheit hat Widerstand 1. Dies verhindert 1 Punkt des dem Hammerträger zugeteilten Schadens. Der entsprechende Schadensmarker kommt in den Vorrat zurück und wird nicht zugefügt.

Der verbleibende Schaden, der einer Einheit oder einem Bereich zugeteilt war, wird jetzt auf diese Einheit bzw. den Bereich gelegt. 1 Schadensmarker kommt auf den Hammerträger von Karak Azul, aber da diese Einheit 2 Trefferpunkte hat, überlebt sie den Kampf. Heikos Kamikaze hat 2 Trefferpunkte, und 2 Schadensmarker werden auf ihn gelegt, was ihn vernichtet; er kommt auf Heikos Ablagestapel. 2 Schadensmarker werden außerdem in die Questzone von Heikos Hauptstadt gelegt.

RUNDENABLAUF:

0. ZU BEGINN DES ZUGES

· Beide Spieler können Aktionen nutzen.

1. KÖNIGREICHPHASE

- Aktiver Spieler setzt seine Ressourcen zurück und hat Gelegenheit, eine verderbte Karte zu läutern.
- Aktiver Spieler zählt > in seinem Königreich und nimmt entsprechende Ressourcen aus dem Vorrat.
- · Beide Spieler können Aktionen nutzen.

2. QUESTPHASE

- Aktiver Spieler zählt > in seiner Questzone und nimmt entsprechend viele Karten von seinem Stapel.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.

3. HAUPTSTADTPHASE

 Aktiver Spieler darf Einheiten-, Hilfs- und Questkarten aus der Hand in seine drei Zonen spielen. Er kann auch als Entwicklung 1 Karte verdeckt legen. Beide Spieler können jederzeit Aktionen nutzen.

4. SCHLACHTFELDPHASE

- Aktiver Spieler bestimmt, welche gegnerische Zone angegriffen wird.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- · Aktiver Spieler bestimmt Angreifer.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- Verteidigender Spieler bestimmt Verteidiger.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- Schaden wird bestimmt und verteilt, aber noch nicht zugefügt.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- Schaden wird zugefügt. Charaktere mit Schaden in Höhe ihrer Trefferpunkte verlassen das Spiel. Brandmarker werden wenn nötig in die Hauptstadt gesetzt.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- 5. RUNDENENDE. NUN IST DER ANDERE SPIELER AKTIV. ES GEHT MIT DEM BEGINN SEINES ZUGES WEITER.



KOMPLEXERE SPIEL-MECHANISMEN

Es folgt eine Erläuterung einiger der komplexeren Spielmechanismen, denen Spieler begegnen werden, die sich eingehender mit *Warhammer: Invasion* befassen.

KARTENEFFEKTE

Bei *Warhammer: Invasion* gibt es 4 verschieden Karteneffekte: Aktionen, erzwungene Effekte, dauerhafte Effekte und Schlüsselwörter.

AKTIONEN

Aktionen erkennt man am fettgedruckten "Aktion:" auf der Karte. Aktionen sind immer optional, und beide Spieler können sie zu bestimmten Zeitpunkten in jeder Phase des Spiels durchführen. Um eine Aktion auf einer Einheiten-, Hilfs- oder Questkarte auszuführen, muss die Karte, auf der sie steht, im Spiel sein, es sei denn, bei der Aktion steht, dass sie auch außerhalb des Spiels ausgelöst werden kann. Taktikkarten sind Aktionen, die man aus der Hand spielt. Spieler können in jedem der orange unterlegten Abschnitte des detaillierten Rundenablaufs, S. 14, Aktionen durchführen.

REAKTIONEN

Aktionen können auch als Reaktion auf andere Aktionen gespielt oder von diesen ausgelöst werden. Solche "Reaktionen" werden *vor* der Aktion abgewickelt, auf die hin sie erfolgen, also sozusagen "wer zuletzt kommt, mahlt zuerst". Manchmal kommt es sogar zu Reaktionsketten. Sie können zu überraschenden und manchmal komplexen Spielsituationen führen. Die Spieler müssen nur daran denken, die letzte Reaktion zuerst abzuwickeln und sich dann an der Reaktionskette entlang bis zur ursprünglichen Aktion vorzuarbeiten.

Alle Kosten müssen bezahlt und alle Ziele bestimmt werden, wenn die Aktion unternommen wird, egal ob sie sofort Effekte zeigt oder nicht.

Beispiel: Heiko spielt die Taktikkarte Plündern ("Aktion: Vernichte eine beliebige Hilfskarte.") aus der Hand und wählt Ollis Grollschleuder als Ziel. Olli beschließt, mit der Aktionsfähigkeit der Grollschleuder auf Heikos Taktik zu "reagieren". Das bedeutet, die Fähigkeit der Grollschleuder wird tatsächlich zuerst abgewickelt, ehe die Plündern-Karte wirkt.

Wenn ein Effekt bezahlt wurde, ist er Teil der Handlungskette und kommt zum Tragen, auch wenn seine Quelle aus dem Spiel genommen wird. Man kann einen Effekt vermeiden, indem man entweder sein *Ziel* aus dem Spiel nimmt oder ihn mit einer anderen Aktion aufhebt.

ERZWUNGENE EFFEKTE

Erzwungene Effekte erkennt man am fettgedruckten "Erzwungen:" auf der Karte. Sie werden während des Spiels durch bestimmte Ereignisse ausgelöst und treten automatisch ein, ob der die Karte kontrollierende Spieler will oder nicht. Erzwungene Effekte treten immer sofort ein, wenn sie ausgelöst werden, und können nicht verhindert oder verzögert werden.

Beispiel: Heiko hat Thyrus Gorman in sein Königreich gespielt. Thyrus Gormans Text lautet "Erzwungen: Diese Einheit nimmt am Ende deines Zuges 1 Schaden." Am Ende seines Zuges muss Heiko Thyrus Gorman sofort 1 Schaden zufügen.

DAUERHAFTE EFFEKTE

Karteneffekte ohne fettgedruckte Klassifizierung gelten als dauerhaft. Dauerhafte Effekte wirken sich ständig auf das Spiel aus, solange die Karte im Spiel und eine ihrer Bedingungen erfüllt ist.

Beispiel: Olli hat die Wildschweinreiter auf sein Schlachtfeld gespielt. Auf der Karte steht: "Diese Einheit bekommt »», solange du mindestens 1 verletzte Einheit kontrollierst." Dieser Text wirkt, so lange die Wildschweinreiter im Spiel sind. Sobald Olli mindestens 1 verletzte Einheit kontrolliert, bekommt die Wildschweinreiterkarte 2 Machtsymbole.



SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter sind Kürzel für häufige Spieleffekte, die auf einigen Karten auftauchen. Es folgt eine Erklärung der Schlüsselwörter und ihrer Bedeutung im Spiel.

AUSFALL

Das Schlüsselwort "Ausfall" erlaubt einer verteidigenden Einheit, einem Angreifer sofort Schaden zuzufügen, wenn sie als Verteidiger benannt wird. Ihm folgt immer eine Zahl (Ausfall 1, Ausfall 2 usw.) Wenn die Einheit mit dem Schlüsselwort "Ausfall" als Verteidiger benannt wird, macht sie sofort unvermeidbaren Schaden in dieser Höhe. Der verteidigende Spieler muss ihn einer angreifenden Einheit seiner Wahl zufügen; eine Einheit mit Ausfall kann den Ausfallschaden nicht auf mehr als eine Einheit aufteilen. Ausfallschaden wird immer sofort zugefügt, ehe etwas anderes geschieht.

Eine Einheit, die Ausfallschaden verursacht, nimmt dennoch am Kampf teil und verursacht auch normalen Kampfschaden.

Bekommt eine Einheit aus mehreren Quellen Ausfallschaden, sind die Zahlenwerte kumulativ.

NUR KÖNIGREICH/QUEST/ SCHLACHTFELD

Manche Karten haben Schlüsselwortbeschränkungen, die die Zone vorgeben, in die man die Karte spielen kann (oder in der sie ins Spiel kommt). Kommen solche Karten ins Spiel, dann nur in der angegebenen Zone. Dieses Schlüsselwort beschränkt die Karte nur, wenn sie ins Spiel kommt, sie kann dann (allerdings nur durch Karteneffekte) in eine andere Zone verschoben werden.

LIMITIERT

Ein Spieler kann pro Runde nur eine Karte mit dem Schlüsselwort Limitiert spielen.

NUR ORDNUNG/ZERSTÖRUNG

Manche neutralen Karten tragen das Schlüsselwort "Nur Ordnung". Sie können in einem Zerstörungsdeck (Chaos, Orks oder Dunkelelfen) nicht eingesetzt werden.

Manche neutralen Karten tragen das Schlüsselwort "Nur Zerstörung". Sie können in einem Ordnungsdeck (Imperium, Zwerge oder Hochelfen) nicht eingesetzt werden.

KUNDSCHAFTER

Nachdem der Kampfschaden zugefügt wurde, zwingt jeder Spieler, der überlebende beteiligte Einheiten mit dem Schlüsselwort "Kundschafter" besitzt, seinen Gegner, pro überlebender Kundschaftereinheit eine zufällig bestimmte Karte aus seiner Hand abzulegen.

WIDERSTAND

Dem Schlüsselwort "Widerstand" folgt immer eine Zahl (Widerstand 1, Widerstand 2 usw.). Bekommt eine Einheit mit dem Schlüsselwort "Widerstand" Schaden, wird Schaden in Höhe des angegebenen Zahlenwertes verhindert. Dieser wird der Einheit nicht zugefügt.

Manche Karteneffekte machen "unvermeidbaren" Schaden. Auf solchen Schaden hat Widerstand keine Wirkung.

Bekommt eine Einheit aus mehreren Quellen Widerstand, sind die Zahlenwerte kumulativ.

ZONENSPEZIFISCHE Effekte

Manchen Karteneffekten geht ein kursiver Zonenname voraus (Königreich, Quest oder Schlachtfeld). Sie werden nur aktiv, wenn die Karte in der angegebenen Zone liegt.

Beispiel: Der Runenschmied trägt den Text: "Quest. Aktion: Für 2 Ressourcen erhält eine Einheit » bis zum Ende der Runde." Spielt Olli den Runenschmied in seine Questzone, kann er diesen Effekt nutzen, spielt er ihn in sein Königreich oder auf sein Schlachtfeld, dann nicht.



VERDERBNIS

Manche Spieleffekte "verderben" eine Karte. Sie wird um 90° gedreht, um dies anzuzeigen. Verderbte Karten können weder Angreifer noch Verteidiger sein.

Manche Karten werden verderbt, wenn sie eine Fähigkeit einsetzen. Aber auch andere Effekte können die Streitkräfte eines Gegners verderben und so verhindern, dass sie angreifen oder verteidigen.

Zu Beginn der Königreichphase kann ein Spieler eine seiner verderbten Karten läutern. Dazu dreht er sie um 90° zurück, Geläuterte Karten sind nicht mehr verderbt.

DIE WÖRTCHEN "KANN NICHT"/ "KÖNNEN NICHT"

Kommt in der Beschreibung eines Effekts "kann nicht" bzw. "können nicht" vor, ist er absolut und kann nicht durch andere umgangen werden.

Beispiel: Die Hilfskarte Ishas Segen trägt den Text: "Die verstärkte Einheit kann nicht verderbt werden." Kein anderer Karteneffekt wie etwa Verführung der Finsternis mit dem Text "Aktion: Verdirbt eine Einheit" kann dies umgehen.

KONTROLLE UND BESITZ

Spieler "besitzen" die Karten in ihrem Deck. Sie "kontrollieren" Karten, die sie besitzen, es sei denn, ein anderer Spieler übernimmt diese Kontrolle durch einen Spieleffekt. Verlässt eine Karte das Spiel, kommt sie auf die Hand ihres Besitzers, in sein Deck oder auf seinen Ablagestapel (je nachdem, unter welchen Umständen die Karte aus dem Spiel entfernt wird)

ENTSPRECHENDE ZONEN

Bezieht sich eine Karte auf die "entsprechende" Zone des Gegners, ist die gegnerische Zone mit demselben Namen wie die, in der die Karte liegt, gemeint. Bezieht sich eine Karte auf die "entsprechenden" Zonen aller Spieler (oder eines beliebigen Spielers), sind die Zonen aller Spieler mit demselben Zonennamen gemeint.

Beispiel: Heiko hat einen Maschinisten aus Zhufbar auf seinem Schlachtfeld. Auf der Karte steht: "Erzwungen: Nachdem diese Einheit das Spiel verlassen hat, muss jeder Gegner eine Einheit in der entsprechenden Zone opfern." Verlassen die Maschinisten aus Zhufbar das Spiel, zwingt ihr Effekt Heikos Gegner Olli, eine Einheit auf seinem Schlachtfeld zu opfern, sofern sich dort eine Einheit befindet.

OPFERN

Wird ein Spieler angewiesen, eine Karte zu opfern, kommt diese auf seinen Ablagestapel. Ein Opfer ist ein Muss, das man nicht durch andere Effekte umgehen kann

SCHADEN AUSSERHALB DES KAMPFES

Auch außerhalb des Kampfes, können Einheiten oder der Hauptstadt eines Spielers durch manche Karteneffekte Schaden zugefügt werden. Wenn diese Effekte abgearbeitet werden, wird der Schaden dem Ziel zugefügt, sobald er zugewiesen wurde und bevor andere Aktionen getätigt werden können.



DECKBAU

Ein Großteil des Reizes und Spaßes an Warhammer: Invasion erwächst daraus, dass sich Spieler mit den Karten aus diesem Grundset und den kommenden Erweiterungen originelle Decks überlegen und zusammenstellen. Ein Turnierdeck muss aus mindestens 50 und darf aus höchstens 100 Karten bestehen. Zudem darf keine Karte mehr als dreimal vertreten sein.

Alle Rassen haben ein eigenes Flair, das der Spieler beim Bau eines Decks für sich nutzen kann.

Die **Zwerge** sind hart und zäh, gut gerüstet und haben viele Trefferpunkte. Sie sind auch Baumeister und spielen sich in gut entwickelten Zonen am besten.

Das Imperium hat gute Taktiker, die meist auf Beweglichkeit setzen und darauf, zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein, um ihre Gegner zu schlagen.

Die **Orks** sind am besten, wenn sie Feinde überrennen können, und ihre Strategie ist simpel: alles zerstören, was ihnen im Weg steht (manchmal auch eigene Einheiten). Sie werden auch eher die Entwicklungen ihrer Gegner zerstören als ihre eigenen Zonen zu entwickeln.

Das Chaos ist eine starke, gut abgerundete Fraktion, die ihre Feinde gerne manipuliert. Eine Lieblingstaktik der Mächte des Chaos ist es, feindliche Einheiten zu verderben und dann die betroffenen Zonen brutal zu überrennen.

Dieses Grundset enthält auch Hoch- und Dunkelelfenkarten. Beide Fraktionen werden in der nächsten Warhammer: Invasion Erweiterung Angriff auf Ulthuan im Mittelpunkt stehen und das Spiel um ihr einzigartiges Wesen erweitern.

Man kann beim Deckbau Rassen mischen. Spieler können nur Ordnung mit Ordnung (Imperium, Zwerge und Hochelfen) bzw. Zerstörung mit Zerstörung (Chaos, Orks und Dunkelelfen) mischen. Enthält ein Deck mehrere Rassen, werden die Loyalitätsmarker sowohl beim Deckbau als auch im Spiel wichtiger. Manchmal mischen Spieler Rassen, um ein Deck stärker zu machen oder um bei anderen Gelegenheiten seine Schwächen auszugleichen.

DIE DRAFT-VARIANTE

Draft ist eine alternative Spielvariante für 2 Spieler. Dabei ziehen die Spieler ihre Decks aus einem zufällig zusammengestellten Kartenvorrat und versuchen gleichzeitig, die Deckbaustrategien des Gegners zu durchkreuzen.

Zu Beginn einer Draftrunde müssen die Spieler zwei Kartenstapel bilden. In den einen kommen alle Zwergen- (1–25), Imperiums- (26–50) und Hochelfenkarten (51–55), in den anderen alle Ork- (56–80), Chaos- (81–105) und Dunkelelfenkarten (106–110). Die drei Ordnungsverträge kommen in den Ordnungsstapel, die drei Zerstörungsverträge in den Zerstörungsstapel. Dann werden die neutralen Karten (111–119) gemischt, und je 10 davon kommen in beide Stapel. Schließlich nimmt jeder Spieler ein Set mit 10 Draftformat-Karten und mischt sie in einen Stapel.

Wenn die beiden Stapel fertig sind, nimmt ein Spieler den Ordnungs-, der andere den Zerstörungsstapel. (Die Spieler können aussuchen, was sie spielen wollen, oder es wird zufällig bestimmt). Dann sollten beide Stapel gründlich gemischt werden.

Dann nimmt jeder Spieler die obersten 15 Karten seines Stapels, sie bilden sein erstes Draftpaket. Der Spieler schaut es sich an, nimmt 2 Karten und legt sie verdeckt vor sich: die ersten beiden Karten seines Decks. Dann tauschen die Spieler die Draftpakete, und jeder Spieler entfernt eine Karte aus dem gegnerischen Paket und nimmt seinem Gegner so die Möglichkeit, sie in sein Deck zu nehmen. Dann werden die Draftpakete wieder getauscht, und jeder Spieler sucht zwei weitere Karten für sein Deck aus. So geht es weiter - jeder Spieler nimmt jedesmal, wenn er sein Paket hat, zwei Karten in sein Deck und entfernt jedesmal eine, wenn er das Draftpaket seines Gegners hat. Die Spieler nehmen viermal zwei Karten und entfernen drei Karten aus dem gegnerischen Paket. Dann ist der Draft bei diesem Paket beendet. Die übrigen Karten werden weggelegt, und jeder Spieler zieht für das nächste Draftpaket weitere 15 Karten aus dem großen Stapel. Wenn jeder Spieler so 5 Draftpakete gezogen hat, ist der Draft beendet, und die Spieler können loslegen (sie wenden die Warhammer: Invasion-Regeln auf die soeben konstruierten Decks an).

Beispiel: Heiko und Olli spielen die Draftvariante. Heiko spielt Ordnung, Olli Zerstörung.

Zunächst nehmen Heiko und Olli gleichzeitig die 15 obersten Karten ihres gemischten Kartenstapels. Diese 15 Karten bilden ihre ersten Draftpakete.

Dann sucht sich jeder Spieler 2 Karten aus seinem Draftpaket aus und legt sie verdeckt vor sich. Sie bilden die beiden ersten Karten seines Decks. Handelt es ich um Draftformat-Karten (s. u.), werden sie sofort aufgedeckt und ihre Auswirkungen abgewickelt. Ansonsten zeigen sich Heiko und Olli die für ihre Decks ausgewählten Karten gegenseitig nicht.

Nach der Auswahl der ersten beiden Karten gibt Heiko sein Draftpaket an Olli und umgekehrt. Heiko entfernt eine Karte aus Ollis Draftpaket (und legt sie verdeckt vor sich) und umgekehrt. Danach werden die entfernten Karten aufgedeckt und abgelegt: Sie stehen nicht mehr zur Verfügung. (Hat ein Spieler eine Draftformat-Karte entfernt, entfaltet sie dabei ihre Wirkung.)

Anschließend werden die Draftpakete wieder zurückgetauscht (Heiko und Olli haben jetzt beide wieder ihr eigenes), und beide Spieler suchen zwei weitere Karten für das eigene Deck aus.

Dann werden die Draftpakete erneut getauscht, und jeder Spieler entfernt eine Karte. Dann werden die Draftpakete wieder ihren Besitzern zurückgegeben, und beide Spieler suchen zwei weitere Karten aus. Anschließend werden die Draftpakete erneut an den Gegner übergeben, und jeder Spieler entfernt eine Karte. Dann werden die Draftpakete wieder ihren Besitzern zurückgegeben, und beide Spieler suchen zwei weitere Karten für ihr jeweiliges Deck aus.

Die verbleibenden Karten beider Pakete (je 4) werden schließlich abgelegt, und die Spieler eröffnen die nächste Auswahlrunde, indem sie ein aus 15 Karten bestehendes Draftpaket aus den obersten Karten ihres Draftstapels bilden.

Nach 5 Paketen ist die Auswahl abgeschlossen, und jeder Spieler sollte ein Deck von etwa 40 Karten haben, mit dem er spielen kann.

DRAFTFORMATKARTEN

Das Warhammer: Invasion-Grundset enthält 2 identische Sätze von Draftformat-Karten. Sie sind nummeriert (128–131). Diese Karten haben Auswirkungen, die sich komplett auf die Auswahlphase der Spieler beziehen; sie werden nicht Bestandteil des Decks der Spieler. Außerhalb der Draftvariante kommen sie nicht zum Einsatz.

Die 4 Draftformat-Karten werden im Folgenden erklärt. Sie entfalten ihre Wirkung, wenn ein Spieler sie aus seinem Draftpaket aussucht oder sein Gegner sie daraus entfernt.

Diese Karten werden aufgedeckt, wenn man sie aussucht oder entfernt, und entfalten ihre Wirkung, ehe die Auswahl in die nächste Phase eintritt.

NACHSCHUB ABSCHNEIDEN

Wird diese Karte ausgesucht oder entfernt, legt der betreffende Spieler sie neben den Draftstapel seines Gegners. Für den Rest der Deckbauphase zieht dieser Spieler immer eine Karte weniger für sein neues Draftpaket. Die Draftformat-Karten beider Spieler enthalten je 3 solcher Karten.



VERSTÄRKUNG

Wird diese Karte ausgesucht oder entfernt, opfert der betreffende Spieler sie und schaut sich dann die obersten 5 Karten seines eigenen Draftstapels an. Eine davon nimmt er in sein Deck, die anderen 4 schiebt er unter seinen Draftstapel. Die Draftformat-Karten beider Spieler enthalten je 3 solcher Karten.



SABOTAGE

Wird diese Karte ausgesucht oder entfernt, legt der betreffende Spieler sie offen neben sein eigenes Deck. Jedesmal, wenn er fortan eine Karte aus dem Paket seines Gegners entfernt, kann er "Sabotage" opfern, um eine weitere zu entfernen. Die Draftformat-Karten beider Spieler enthalten je 3 solcher Karten.



ZEITENWENDE

Wird diese Karte ausgesucht oder entfernt, wird sie sofort geopfert. Dann wird das Paket, aus dem sie kam, wieder in den Kartenstapel seines Besitzers gemischt und durch dieselbe Anzahl neuer Karten ersetzt. Die Draftformat-Karten beider Spieler enthalten je 1 solcher Karten.

Hiermit kann man das eigene Draftpaket "austauschen" wenn man mit der darin befindlichen Kartenauswahl unzufrieden ist, oder das aktuelle Draftpaket des Gegners "austauschen", wenn man der Meinung ist, die Kartenauswahl des Gegners ist zu gut und das normale Herausnehmen von Karten nicht ausreichend, diesen Vorteil auszugleichen.



Wird diese Karte gleichzeitig mit einer anderen Draftformat-Karte ausgesucht, wird Zeitenwende immer zuerst abgewickelt.

Gelegentlich werden diese Effekte Situationen schaffen, in denen ein Spieler seine letzte(n) Karte(n) nicht mehr ziehen kann. Ist ein Paket aufgebraucht, ehe ein Spieler 8 Karten daraus auswählen konnte, gilt der Draft für dieses Paket dennoch als beendet. Der betroffenen Spieler baut sein Deck weiter auf, wenn beide Spieler das nächste Draftpaket ziehen.



MITARBEITER

Spieldesign: Eric M. Lang

Designbeiträge und Entwicklung: Nate French

Grafikdesign: Kevin Childress

Grafikdesignbeiträge: Brian Schomburg, Andrew

Navaro, and WiL Springer

Art Director: Ansley Zampino

Illustrationenkoordination: Zoë Robinson

Kreative Entwicklung: J. R. Godwin and Jay Little

Regeln: Nate French

Lektorat: Mark O'Connor

Schachtelillustration: Daarken

Hauptstadtbögen (Zwerge und Chaos): Michael

Phillippi/ Mythic Entertainment

Hauptstadtbögen (Imperium und Orks) und Fraktionssymbole (Imperium und Hochelfen): Jon

Kirtz/ Mythic Entertainment

Fraktionssymbol (Dunkelelfen): Jon Kirtz & Lucas

Hardi/ Mythic Entertainment

Produktionsleitung: Gabe Laulunen

Produktion: Nate French

Herausgeber: Christian T. Petersen

Übersetzt von: Oliver Hoffmann (Feder&Schwert)

Deutsche Bearbeitung: Oliver Erhardt, Christoph

Lipsky

Lektorat: Harald Bilz, Falko Sieverding, Tim Leuftink

Layout Deutsche Ausgabe: Oliver Erhardt, Heiko

Eller, Selami Ileman

Unter Mitarbeit von: Matthias Wagner, Johnny Goslar

Besonderen Dank an Steve Horvath für seinen Enthusiasmus und seine Unterstützung, an James Hata für erste Ideen zum System, an Mythic Entertainment für die großzügige Überlassung ihrer Illustrationen und Grafiker und die Werbekooperationen, an Owen Rees für seine Erdung im Warhammer-Universum und an unsere Testspieler weltweit, die unschätzbar wertvolle Erkenntnisse und Erfahrungen zu diesem Spiel beigetragen haben. Danke, danke, danke

GAMES WORKSHOP

Lizenzen: Owen Rees

Lizenzvergabe und -erwerb: Erik Mogensen

Leiter der Rechts- und Lizenzabteilung: Andy Jones

Intellectual Property Manager: Alan Merrett

Warhammer: Invasion The Card Game © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Invasion The Card Game, die jeweiligen Logos dieser Marken und alle damit in Verbindung stehenden Marken, Logos, Orte, Namen, Kreaturen, Rassen und Rasseninsigniaen/-gerätschaften/logos/-symbole, Fahrzeuge, Örtlichkeiten, Waffen, Einheiten und Einheiteninsignien, Charaktere, Produkte und Illustrationen aus der Warhammerwelt und dem Hintergrund zu Warhammer: Invasion The Card Game sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2009, eingetragen in Großbritannien und anderen Ländern weltweit.





Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

Heidelberger Spieleverlag

www.hds-fantasy.de





Werde ein Gott des Chaos!

Endlich ist der Jüngste Tag gekommen und die Chaoshorden strömen in die Welt der Sterblichen, um Verderben und Vernichtung zu bringen.

Als Spieler verkörpert ihr einen der vier führenden Chaosgötter, Khorne den Blutgott, Nurgle den Herrn der Seuchen, Tzeentch den Meister der Intrigen und Slaanesh den Gott des Lasters und der Dekadenz.

Diese dunklen Mächte ringen um die Vorherrschaft in dieser letzten Schlacht, um das Reich der Menschen endgültig in ein nicht endendes Chaos zu stürzen.

Die Zeit der Verdammnis ist gekommen!





ERKLÄGUNG VON TERMINOLOGIEN

Es folgt eine genauere Erläuterung einiger Spielbegriffe, denen man im Spiel öfter begegnen kann.

KOSTEN

Das Wort Kosten bezieht sich immer auf die aufgedruckte Zahl oben links auf einer Karte. Die Kosten einer Karte mit Kosten 0 können nicht reduziert werden.

Beispiel: "Zwergenkannoniere" (GS 8) "Erzwungen: Kommt diese Einheit ins Spiel, such in den obersten 5 Karten deines Decks nach einer Hilfskarte, die maximal 2 Ressourcen kostet und lege sie wenn möglich in diese Zone. Mische dann dein Deck." Der Effekt bezieht sich auf Karten mit aufgedruckten Kosten (Zahl oben links in der Ecke) von maximal 2, die Loyalitätssymbole zählen hier nicht. (Andere Beschränkungen auf der Karte zählen aber weiterhin.)

Loyalität ist ein variabler Faktor, der beim Ausspielen zu den Kosten einer Karte dazugezählt wird. Er zählt allerdings nicht als Kosten der Karte im Bezug auf andere Karteneffekte.

REDUZIERUNG

Kein Karteneffekt kann irgendeine Zahl (Kosten, Trefferpunkte etc.) auf unter Null reduzieren.

DER BUCHSTABE "X"

Der Buchstabe X zählt als Wert 0, es sei denn der Wert wird durch eine Karte, einen Karteneffekt oder die gewährte Wahlmöglichkeit eines Spielers anders bestimmt.

SPIELZONEN

Eine Zone ist ein Bereich, in dem Karten während des Spieles sein können.

IM SPIEL

"Im Spiel" sind Königreichzone, Questzone und Schlachtfeldzone. Solange es eine Karte nicht anderes besagt können Karten nur durch Karteneffekte von einer Zone "im Spiel" in eine andere Zone "im Spiel" bewegt werden.

Beispiel: "Pistoliere" (GS 36) "Aktion: Gib 1 Ressource aus, um diese Einheit aus ihrer gegenwärtigen Zone in eine andere deiner Zonen zu verlegen" Dieser Karteneffekt kann nicht benutzt werden um diese Karte in eine Zone "außerhalb des Spiels" wie z.B. den Ablagestapel zu verlegen.

AUSSERHALB DES SPIELS

Als Zonen "außerhalb des Spiels" zählen Deck, Hand und Ablagestapel. Wenn eine Karte in eine Zone "außerhalb des Spiels" geht, geht sie in die entsprechende Zone ihres Besitzers. Eine Karte, die von einer Zone "im Spiel" in eine Zone "außerhalb des Spiels" wechselt, gilt als neue Karte. Jeder Effekt, der sich auf diese Karte bezieht gilt nicht mehr. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel sind Effekte, die sich darauf beziehen, wenn eine Karte von einer Zone "im Spiel" zu einer Zone "außerhalb des Spiels" wechselt.

INS SPIEL KOMMEN

Jede Karte, die sich von einer Zone "außerhalb des Spiels" in eine Zone "im Spiel" bewegt, zählt als ins Spiel kommend. Karten können also von der Hand, dem Deck oder dem Ablagestapel ins Spiel kommen.

(AUS-) SPIELEN UND INS SPIEL BRINGEN

Ausspielen/Spielen bezieht sich auf das Spielen aus der Hand, nachdem alle Kosten bezahlt wurden, unter Beachtung aller Beschränkungen.

"Ins Spiel bringen" bedeutet, dass eine Karte durch einen Karteneffekt ins Spiel gebracht wird, anstatt durch das Ausspielen von der Hand mit Hilfe der normalen Kosten und Beschränkungen.

Wichtig ist, dass "ins Spiel bringen" nicht die aufgedruckten Beschränkungen der Karte, bzw. den Kartentext umgeht.

Beispiel: Eine Einheit, die ins Spiel gebracht wird umgeht nicht die Beschränkung "Ein Held pro Zone". Wenn ein Spieler versucht "Köppe ab!" (GS 75) auf eine Entwicklung zu spielen, die ein Held ist, und es bereits einen Helden in der gleichen Zone gibt, wird der Effekt nicht ausgeführt.

SCHATTEN-LAGER

Du bist die letzte Hoffnung der Menschheit...



Rollenspiel in der grimmen Finsternis des 41 Jahrtausends.



Weitere Informationen rund um Warhammer 40.000: Schaffenjager finden Sie unter:

www.feder-und-schwert.com www.hds-fantasy.de www.FantasyFlightGames.com

Mach Dich bereit!







WARHAMMER 40,000 ROLLENSPIEL

© Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammers #1000, W