

CRYSTAL CLANS

DEUTSCHE AUSGABE



Spielregel



Ziel des Spiels

Crystal Clans ist ein Kartenspiel für 2 Spieler, in dem die Spieler Zeit als Ressource einsetzen, um Einheiten aus einem Klandeck zu beschwören und mit ihnen um die Kontrolle über die Kristallgebiete zu kämpfen. Wer als Erster mindestens 4 Kristalle erbeutet hat, gewinnt das Spiel.



Inhalt

- ◆ 1 Spielplan
- ◆ 1 Initiativemarker
- ◆ 6 Klandecks (27 Karten pro Deck)
- ◆ 6 Klan-Übersichtskarten
- ◆ 2 Spieler-Übersichtskarten
- ◆ 15 Kristallkarten
- ◆ 1 Spielregel

Spielplan



1. Gebiet
2. Heimatgebiet
3. Kristallgebiet
4. Initiativeleiste
5. Neutrale Initiativefelder
6. Nachziehstapel
7. Ablagestapel
8. Feld für Übersichtskarten
9. Feld für erbeutete Kristalle

Klankarten

Jede Klankarte hat 2 Bereiche. Der Einheitenbereich (oben) gilt, sobald die Karte auf dem Schlachtfeld platziert wird. Der Kampfbereich (unten) ist nur dann relevant, wenn die Einheit während eines Kampfes als Kampfkarte gespielt wird.



EINHEITENBEREICH

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. Einheitenname | 6. Aktivierungskosten |
| 2. Einheitentyp | 7. Klanfähigkeit |
| 3. Beschwörungskosten | 8. Einheitenfähigkeit |
| 4. Angriffswert | 9. Deckbau-Symbol
(Wird noch nicht verwendet.) |
| 5. Verteidigungswert | |

KAMPFBEREICH

- 10. Kampfstil
- 11. Linker Kampfeffekt
- 12. Rechter Kampfeffekt

Klan-Übersichtskarte



Auf der Klan-Übersichtskarte wird die Klanfähigkeit des jeweiligen Klans beschrieben.

- 1. Name des Klans
- 2. Klanfähigkeit
- 3. Deckbau-Symbol

Kristallkarten



- 1. Name
- 2. Kosten
- 3. Effekt



Spielaufbau

1. Der Spielplan wird in die Mitte des Spieltischs gelegt.
2. Jeder Spieler wählt einen Klan und nimmt sich das passende Deck. Nachdem er es gründlich gemischt hat, legt er es auf das Feld für den Nachziehstapel auf seiner Seite des Spielplans.
3. Jeder Spieler legt eine Spieler-Übersichtskarte sowie seine Klan-Übersichtskarte auf seine Felder für Übersichtskarten.
4. Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem Nachziehstapel.
5. Es wird ausgelost, welcher Spieler den ersten Zug des Spiels hat. Der andere Spieler zieht 1 weitere Karte von seinem Nachziehstapel.
6. Der Initiativemarker wird auf das Feld 0 der Initiativeleiste gelegt.
7. Der Kristallstapel wird gemischt und neben den Spielplan gelegt.
8. Die obersten 3 Karten des Kristallstapels werden aufgedeckt und offen neben den Stapel gelegt.



Hinweis: Gesammelte Kristalle dürfen so ausgelegt werden, dass alle Texte gut lesbar sind.

Die Spielzüge

Wer am Zug ist, führt 1 oder mehr Aktionen durch. Immer wenn ein Spieler eine Aktion durchführt, muss er diese bezahlen, indem er den Initiativemarker auf der Initiativeleiste in Richtung seines Gegners schiebt. Dabei wird der Marker entsprechend der Kosten der Aktion verschoben.

Falls der Initiativemarker am Ende der Aktion des aktiven Spielers noch immer auf dessen Seite oder auf einem der neutralen Felder (1, 0 und 1) ist, muss er eine weitere Aktion durchführen. Falls der Initiativemarker am Ende einer Aktion auf der Seite des Gegners (jenseits der neutralen Felder) ist, beginnt der Zug des Gegners. Auf diese Weise wird abwechselnd weitergespielt, bis ein Spieler 4 Kristalle erbeutet und das Spiel gewonnen hat.

Hinweis: Falls eine Aktion den Initiativemarker über das äußerste Feld der Leiste hinausschieben würde, ist diese Aktion nicht erlaubt. Falls ein anderer Spielereffekt den Initiativemarker über das äußerste Feld der Initiativeleiste hinausschieben würde, bleibt er auf dem äußersten Feld liegen.

Beispiel: Spielzug



1. Der aktive Spieler hat eine Beschwörungsaktion durchgeführt und eine Einheit mit Beschwörungskosten von 5 beschworen.
2. Er bezahlt die Aktion, indem er den Initiativemarker um 5 Felder in Richtung seines Gegners schiebt.
3. Da der Marker auf der gegnerischen Seite der Initiativeleiste landet, ist als Nächstes sein Gegner am Zug.

Aktionen

Dem aktiven Spieler steht eine Auswahl von 5 möglichen Aktionen zur Verfügung. Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge und mehrmals pro Zug durchgeführt werden.

- ◆ Beschwören
- ◆ Aktivieren
- ◆ Erbeuten
- ◆ Auffrischen
- ◆ Überfallen

BESCHWÖREN

Um eine Beschwörungsaktion durchzuführen, wählt man bis zu 3 Einheiten von seiner Hand und platziert sie alle im eigenen Heimatgebiet. Dafür muss man Initiative in Höhe der Summe ihrer Beschwörungskosten bezahlen.

Trupps

Sobald man die beschworenen Einheiten auf dem Spielfeld platziert, teilt man diese in Trupps ein, indem man sie gegeneinander verschoben stapelt, wie rechts in der Abbildung gezeigt. Befindet sich 1 Einheit alleine in einem Gebiet, gilt sie trotzdem als Trupp. Die Einheit, deren Karte komplett lesbar ist (also nicht von anderen Karten verdeckt ist), gilt als oberste Einheit des Trupps.



Die Reihenfolge der Einheiten in einem Trupp ist wichtig. In den meisten Fällen bildet die oberste Einheit die erste Verteidigungslinie im Kampf. Außerdem sind Fähigkeiten, die durch das -Symbol eingeleitet werden Schlachtfeldfähigkeiten und nur dann aktiv, falls sich die Einheit auf dem Schlachtfeld befindet und sie die oberste Einheit ihres Trupps ist.

Jeder Spieler darf nur 1 Trupp in jedem Gebiet haben. Immer wenn 1 oder mehr Einheiten einem Gebiet hinzugefügt werden, das bereits einen befreundeten Trupp enthält, werden die neuen Einheiten dem bestehenden Trupp hinzugefügt. Der Spieler, der den Trupp kontrolliert, darf ihn anschließend neu formieren, d.h. die Reihenfolge der Einheiten des Trupps nach Belieben anpassen. Ein Trupp DARF sich im selben Gebiet wie ein feindlicher Trupp befinden.

Jeder Trupp darf aus maximal 3 Einheiten bestehen. Führt eine Aktion oder ein Spieleffekt dazu, dass mehr als 3 Einheiten in einem Trupp sind, muss der Spieler, der ihn kontrolliert, so viele von ihnen wählen und ablegen, bis nur noch 3 Einheiten übrig sind. Abgelegte Einheiten gelten im Bezug auf andere Effekte nicht als zerstört.

AKTIVIEREN

Um eine Aktivierungsaktion durchzuführen, wählt man einen Trupp, den man aktivieren möchte, und führt die folgenden Schritte der Reihe nach durch. Ein Trupp kann auch mehrmals hintereinander aktiviert werden, sofern man nach der Aktivierung immer noch am Zug ist.

1. Aktivierungskosten bezahlen

2. Neu formieren

3. Bewegen

4. Kämpfen

1. Aktivierungskosten bezahlen (verpflichtend)

Es müssen Aktivierungskosten in Höhe der höchsten Einzel-Aktivierungskosten unter allen Einheiten in diesem Trupp bezahlt werden.



Die Einheiten in diesem Trupp haben Aktivierungskosten von 1, 2 und 1. Da die höchsten Einzel-Aktivierungskosten in diesem Trupp 2 sind, kostet es 2 Initiative, um diesen Trupp zu aktivieren.

2. Neu formieren (optional)

Der Spieler darf die Einheiten des aktivierten Trupps neu formieren (d.h. die Reihenfolge, in der sie im Stapel des aktivierten Trupps erscheinen, verändern).

3. Bewegen (optional)

Der Spieler darf einen Teil oder alle Einheiten des aktivierten Trupps in 1 benachbartes Gebiet bewegen. Ein Trupp kann nicht aus einem Gebiet herausbewegt werden, das einen feindlichen Trupp enthält. Falls der Trupp in ein Gebiet bewegt wird, das bereits einen Trupp enthält, der von dem Spieler kontrolliert wird, muss er die beiden Trupps kombinieren, indem er alle Einheiten bis auf 3 ablegt und die übrigen Einheiten nach Belieben neu formiert.

4. Kämpfen (optional)

Befindet sich der aktivierte Trupp im selben Gebiet wie ein feindlicher Trupp, darf der Spieler einen Kampf zwischen diesen beiden Trupps initiieren. Ein Kampf wird in folgenden Schritten abgehandelt:

1. Kampfkarte spielen

2. Kampfkarten abhandeln

3. Schaden zuweisen

4. Kampfkarten ablegen

1. Kampfkarte spielen

Beide Spieler müssen eine Karte von ihrer Hand als Kampfkarte wählen und sie gleichzeitig aufdecken. Falls ein Spieler keine Handkarten hat, muss er stattdessen die oberste Karte seines Nachziehstapels als Kampfkarte spielen.

2. Kampfkarten abhandeln

Jeder Spieler vergleicht den Kampfstil der gegnerischen Kampfkarte mit dem seiner eigenen, um zu sehen, welcher Kampfeffekt ausgelöst wird. Der linke Effekt einer **KÜHNEN** Karte (🗡️) wird immer gegen eine **ZURÜCKHALTENDE** Karte (🛡️) ausgelöst. Der linke Effekt einer **ZURÜCKHALTENDEN** Karte wird immer gegen eine **TRICKREICHE** Karte (🎲) ausgelöst. Und der linke Effekt einer **TRICKREICHEN** Karte wird immer gegen eine **KÜHNE** Karte ausgelöst. In allen anderen Fällen wird der rechte Effekt ausgelöst.

Hinweis: An dieser Stelle werden nur die Kampfgebiete der gespielten Karten betrachtet. Die Einheitenbereiche der Karten haben keinen Einfluss auf den Kampf. Ebenso hat der Kampfgebiet einer Einheit auf dem Schlachtfeld keinerlei Effekt.

3. Schaden zuweisen

Die kämpfenden Trupps fügen einander gleichzeitig Schaden zu. Wie viel Schaden ein Trupp zufügt, berechnet sich aus der Summe der Angriffswerte aller Einheiten des Trupps und den Angriffsboni, die der Trupp durch gespielte Kampfkarten oder andere Spieleffekte erhält. Schaden wird zuerst der obersten Einheit des feindlichen Trupps zugefügt. Sobald diese zerstört ist, erleidet die nächste Einheit den restlichen Schaden usw. Eine Einheit ist zerstört und wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt, falls sie Schaden in Höhe ihres Verteidigungswertes erhält. Schaden, der nicht zum Zerstören einer Einheit ausreicht, wird ignoriert. Was das Timing betrifft, wird der Schaden von beiden Trupps gleichzeitig zugefügt und somit werden alle Einheiten, die aufgrund des im Kampf zugefügten Schadens zerstört werden, gleichzeitig zerstört. *Siehe „Beispiel: Kampf“ auf der rechten Seite.*

+ 🛡️: Falls ein Kampfeffekt oder eine Einheitenfähigkeit zusätzliche Verteidigung gewährt, wird der erhaltene Schaden um diesen Betrag reduziert, bevor er einer Einheit zugewiesen wird.

Hinweis: Falls vor dem Zuweisen von Schaden einer der kämpfenden Trupps nicht mehr existent oder nicht mehr im Kampfgebiet ist, geht es sofort mit Schritt 4 des Kampfes weiter und es wird kein Schaden zugewiesen.

4. Kampfkarten ablegen

Am Ende des Kampfes kommen alle gespielten Kampfkarten auf die Ablagestapel ihrer jeweiligen Spieler. **AUSNAHME:** Falls ein ausgelöster Kampfeffekt über das 🗡️-Symbol verfügt, darf der Spieler, der die Karte gespielt hat, sie stattdessen auf seine Hand nehmen, auch wenn sie oben von seinem Nachziehstapel gekommen ist.

Beispiel: Kampf

1

1
1
1
4

Marodeure
RÜCKSICHTSLOS · GEWÖHNLICH · BLUTKLAN
5 1 1

Kondor
FLIEGEND · HELD · BLUTKLAN
6 10 2

Fallensteller
ERGEBEN · GEWÖHNLICH · BLUTKLAN
1 3 1

4 Horde

Füge diese Karte deinem kämpfenden Trupp als unterste Karte hinzu.

Füge diese Karte deinem kämpfenden Trupp als unterste Karte hinzu.

Ahnenkrieger
WIEDERBELEBT · GEWÖHNLICH · SCHÄDELKLAN
2 2 1

Ahnenkrieger
WIEDERBELEBT · GEWÖHNLICH · SCHÄDELKLAN
2 2 1

Ahnenritter
WIEDERBELEBT · GEWÖHNLICH · SCHÄDELKLAN
4 4 1

Untot
Schlitter: Sobald diese Einheit zerstört wird, lege die oberste Karte deines Nachziehstapels ab.

+2 ♣, +5 ♣

+2 ♣

2

Hähuptlinge
ERGEBEN · GEWÖHNLICH · BLUTKLAN
2 2 2

4 Horde
4 Ergabene Anführer: Diese Einheit erhält +1♣ für jede ergabene Einheit in diesem Trupp.

+1♣ für jede ergabene Einheit in deinem Trupp. ♣

Du darfst 1 Karte ziehen.

Verzauberer Malek
MAGISCH · HELD · SCHÄDELKLAN
8 6 2

4 Tote erwecken: Wiederbelebe Einheiten dürfen im Gebiet dieses Trupps beschworen werden.

+6 ♣, ♣

+4 ♣

3

Marodeure
RÜCKSICHTSLOS · GEWÖHNLICH · BLUTKLAN
5 1 1

Kondor
FLIEGEND · HELD · BLUTKLAN
6 10 2

4 Fliegen: Falls dieser Trupp nur fliegende Einheiten enthält, darf er sich, sobald er aktiviert wird, um bis zu 2 Gebiete bewegen und er darf sich aus Gebieten mit feindlichen Trupps herausbewegen.

Zerstöre die unterste Einheit des gegnerischen Trupps.

Zerstöre die oberste Einheit des gegnerischen Trupps.

Ahnenkrieger
WIEDERBELEBT · GEWÖHNLICH · SCHÄDELKLAN
2 2 1

Ahnenkrieger
WIEDERBELEBT · GEWÖHNLICH · SCHÄDELKLAN
2 2 1

Untot
4 Opfer: Sobald dieser Trupp kämpft, darfst du vor der Wahl der Kampfkarten diese Einheit aus dem Spiel entfernen, um diesem Trupp für den Rest des Kampfes +6♣ oder +8♣ zu geben.

+7 ♣, ♣

+1 ♣

Fallensteller
ERGEBEN · GEWÖHNLICH · BLUTKLAN
1 3 1

4 Horde

Füge diese Karte deinem kämpfenden Trupp als unterste Karte hinzu.

Füge diese Karte deinem kämpfenden Trupp als unterste Karte hinzu.

Ahnenritter
WIEDERBELEBT · GEWÖHNLICH · SCHÄDELKLAN
4 4 1

Untot
Schlitter: Sobald diese Einheit zerstört wird, lege die oberste Karte deines Nachziehstapels ab.

+2 ♣, +5 ♣

+2 ♣

4

Marodeure
RÜCKSICHTSLOS · GEWÖHNLICH · BLUTKLAN
5 1 1

Kondor
FLIEGEND · HELD · BLUTKLAN
6 10 2

4 Fliegen: Falls dieser Trupp nur fliegende Einheiten enthält, darf er sich, sobald er aktiviert wird, um bis zu 2 Gebiete bewegen und er darf sich aus Gebieten mit feindlichen Trupps herausbewegen.

Zerstöre die unterste Einheit des gegnerischen Trupps.

Zerstöre die oberste Einheit des gegnerischen Trupps.

Ahnenkrieger
WIEDERBELEBT · GEWÖHNLICH · SCHÄDELKLAN
2 2 1

Ahnenkrieger
WIEDERBELEBT · GEWÖHNLICH · SCHÄDELKLAN
2 2 1

Untot
4 Opfer: Sobald dieser Trupp kämpft, darfst du vor der Wahl der Kampfkarten diese Einheit aus dem Spiel entfernen, um diesem Trupp für den Rest des Kampfes +6♣ oder +8♣ zu geben.

+7 ♣, ♣

+1 ♣

1. Spielerin A (Blutklan) bezahlt 2 Initiative und schiebt den Initiativemarker von Feld 0 auf Feld 2, um ihren Trupp zu aktivieren und in ein benachbartes Kristallgebiet zu bewegen. Da Spieler B (Schädelklan) bereits einen Trupp in diesem Gebiet hat, beschließt Spielerin A einen Kampf zu initiieren.

2. Beide Spieler müssen eine Kampfkarte spielen. Da Spielerin A keine Handkarten mehr hat, spielt sie die oberste Karte ihres Nachziehstapels (Hähuptlinge, ♣ TRICKREICH) verdeckt. Spieler B wählt Verzauberer Malek (♣ ZURÜCKHALTEND) und spielt ihn verdeckt von seiner Hand. Jetzt werden beide Kampfkarten aufgedeckt und ihre Effekte ausgelöst. Spielerin A zieht eine Karte und fügt sie ihren Handkarten hinzu, während Spieler B 6 Verteidigung erhält; dieser Betrag wird vom Angriffswert von Spielerin A abgezogen.

3. Dadurch sinkt der Angriffswert des Trupps von Spielerin A auf 4, während Spieler B mit seinem Trupp einen Angriffswert von 8 hat. Der Schaden wird gleichzeitig zugefügt, beginnend mit der obersten Einheit jedes Trupps, und führt jeweils zur Zerstörung der obersten Einheit. Spieler B hat noch einen Angriffswert in Höhe von 5 übrig. Dieser genügt jedoch nicht, um Kondor (den Helden von Spielerin A) zu zerstören, weshalb die 5 Schaden verfallen.

Spelerin A legt jetzt ihre Kampfkarte auf ihren Ablagestapel. Da der ausgelöste Kampfeffekt von Spieler B das ♣-Symbol enthält, darf er seine Kampfkarte auf seine Hand zurückschicken.

4. Beide Spieler verfügen nun über Trupps mit 2 Einheiten in diesem Kristallgebiet. Als Nächstes ist Spieler B am Zug und darf eine beliebige Aktion durchführen. Falls er einen weiteren Kampf initiieren möchte, muss er 1 Initiative bezahlen, um seinen Trupp zu aktivieren.

Erbeuten



Mit der Erbeuten-Aktion werden die für den Spielsieg erforderlichen 4 Kristalle gesammelt. Um eine Erbeuten-Aktion durchführen zu können, muss man mindestens 2 der 3 Kristallgebiete kontrollieren. Ein Gebiet zu kontrollieren heißt, dass man einen Trupp in diesem Gebiet hat und der Gegner nicht.



Der aktive Spieler wählt 1 der 3 Kristallkarten, die offen neben dem Kristallstapel liegen, und erbeutet sie. Zuerst bezahlt er die Initiativekosten der gewählten Karte, dann legt er sie offen auf sein Feld für erbeutete Kristalle. Im Anschluss werden alle Effekte abgehandelt, die durch den Erhalt der Kristallkarte ausgelöst werden. Dann wird sie durch die oberste Karte des Kristallstapels ersetzt, sodass wieder 3 offene Kristallkarten neben dem Stapel liegen.

Verdeckte Kristallkarten: Manche Kristallkarten haben einen Effekt, der das Umdrehen der Karte beinhaltet. Eine verdeckte Kristallkarte zählt immer noch als 1 Kristall (für die Siegbedingung), allerdings hat der Text auf ihrer Vorderseite keine Gültigkeit mehr.

AUFFRISCHEN

Für das Durchführen einer Auffrischaktion muss ein Spieler 3 Initiative bezahlen. Der aktive Spieler darf beliebig viele Karten seiner Wahl von seiner Hand ablegen und dann auf 5 Handkarten aufziehen. Hat er nach dem Ablegen bereits 5 oder mehr Handkarten, zieht er keine Karten.

ÜBERFALLEN

Um eine Überfallaktion durchzuführen, muss ein Spieler das Heimatgebiet seines Gegners kontrollieren und 3 Initiative bezahlen. Er legt dazu Karten in Höhe des Gesamt-Angriffswertes seines überfallenden Trupps vom Nachziehstapel des Gegners ab. Falls der Gegner während der Überfallaktion neu mischen muss (siehe unten), endet die Aktion nach dem Neumischen und es werden keine weiteren Karten abgelegt.

Neu mischen

Immer wenn ein Spieler von einem leeren Nachziehstapel Karten ziehen oder ablegen müsste, mischt er seinen Ablagestapel und bildet daraus seinen neuen Nachziehstapel. Nach Abschluss der aktuellen Aktion erbeutet sein Gegner dann eine Kristallkarte, ohne 2 Kristallgebiete kontrollieren oder die Initiativekosten des Kristalls bezahlen zu müssen.

Beispiel: Überfallen und Neu mischen



1. Spielerin A (Blutklan) bezahlt 2 Initiative, um ihren Trupp zu aktivieren und in das Heimatgebiet von Spieler B (Schädelkranz) zu bewegen. Dann bezahlt sie 3 weitere Initiative, um einen Überfall durchzuführen.
2. Der Angriffswert des Trupps von Spielerin A beträgt insgesamt 6, d.h. Spieler B muss die obersten 6 Karten seines Nachziehstapels ablegen.

Nach 4 abgelegten Karten ist der Nachziehstapel von Spieler B leer. Er muss also neu mischen und der Überfall endet.



3. Da Spieler B neu mischen musste, darf Spielerin A eine Kristallkarte erbeuten, ohne deren Initiativekosten bezahlen zu müssen.

Spielsieg

Sobald ein Spieler 4 oder mehr Kristallkarten auf seinem Feld für erbeutete Kristalle hat, gewinnt er das Spiel sofort.



Klarstellungen

- ◆ Widerspricht ein Karteneffekt der Spielregel, hat der Karteneffekt stets Vorrang.
- ◆ Werden 2 oder mehr Spieleffekte oder Entscheidungen gleichzeitig ausgelöst, entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.
- ◆ Immer wenn eine Karte abgelegt wird (egal aus welchem Grund), kommt sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Der Besitzer einer Karte ist der Spieler, der diese Karte bei Spielbeginn in seinem Deck hatte. Es kann passieren, dass ein Spieler eine Karte kontrolliert, die er nicht besitzt. In diesem Fall hat die Einheit trotzdem die Klanfähigkeit ihres eigenen Klans usw.

Deckbau

Gegenwärtig kann die Zusammensetzung der Decks nicht verändert werden. Sobald mehr Karten für das Spiel erschienen sind, wird es auch umfassende Regeln für den Deckbau geben. Über Neuerscheinungen aus der Spielwelt von *Crystal Clans* kann man sich auf unserer Webseite informieren.



Mulligan

Erfahrene Spieler können mit dieser optionalen Regel spielen und während des Spielaufbaus einen Mulligan nehmen: Nach dem Ziehen der 5 Starthandkarten (aber vor der Wahl des Startspielers) kann jeder Spieler beliebig viele Handkarten zurück in seinen Nachziehstapel mischen und wieder auf 5 Karten aufziehen. Jeder Spieler kann nur 1 Mal einen Mulligan nehmen.



Glossar



Ablegen: Immer wenn eine Karte abgelegt wird, legt man sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Karten im Ablagestapel sind immer offen und ihre Reihenfolge im Stapel spielt keine Rolle. Einheiten werden abgelegt, sobald sie zerstört werden, wobei es auch Spieleffekte gibt, die Einheiten vom Schlachtfeld, von der Hand oder vom Nachziehstapel ablegen. Abgelegte Einheiten gelten nicht unbedingt als zerstört. Zerstört sind sie nur, falls sie während eines Kampfes durch das Anwenden von Schaden abgelegt werden oder durch einen Karteneffekt ausdrücklich zerstört werden.

Aktionen: Sobald ein Spieler am Zug ist, führt er eine Aktion seiner Wahl durch. Nach der Aktion überprüft er, ob der Initiativemarker immer noch auf seiner Seite der Initiativeleiste oder auf einem neutralen Feld liegt. Falls dies der Fall ist, führt er eine weitere Aktion durch. Aktionen können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden. Es kann auch mehrmals dieselbe Aktion innerhalb eines Zuges durchgeführt werden. Manche Aktionen können nur unter bestimmten Voraussetzungen durchgeführt werden. Mögliche Aktionen sind: Beschwören, Aktivieren, Erbeuten, Auffrischen und Überfallen.

Aktiver Spieler: Der aktive Spieler ist derjenige, der gerade am Zug ist und Aktionen durchführt.

Aktivieren: Zum Durchführen einer Aktivierungsaktion wählt der aktive Spieler einen Trupp, den er auf dem Schlachtfeld kontrolliert, und bezahlt dessen Aktivierungskosten. Dann darf er mit dem aktivierten Trupp die folgenden optionalen Schritte der Reihe nach durchführen: Neu formieren, Bewegen, Kämpfen.

Aktivierter Trupp: Der aktivierte Trupp ist der Trupp, der zu Beginn einer Aktivierungsaktion gewählt wurde. Sobald

ein Trupp einen Teil seiner Einheiten bei einer Bewegung zurücklässt, gelten nur die bewegten Einheiten als aktiviert.

Aktivierungskosten: Die Aktivierungskosten eines Trupps entsprechen den Aktivierungskosten der Einheit mit den höchsten Aktivierungskosten in diesem Trupp.

Angriffswert: Der Angriffswert einer Einheit steht über dem -Symbol auf der Einheitenkarte. Dazu kommen mögliche Boni durch Fähigkeiten. Der Angriffswert eines Trupps ist die Summe der Angriffswerte aller Einheiten, die zu diesem Trupp gehören, sowie aller Boni, die der Trupp durch Fähigkeiten oder Kampfeffekte erhält.

Auffrischen: Zum Durchführen einer Auffrischaktion muss der aktive Spieler 3 Initiative bezahlen. Dann darf er beliebig viele Karten seiner Wahl von seiner Hand ablegen und anschließend bis auf 5 Handkarten aufziehen. Hat er nach dem Ablegen bereits 5 oder mehr Handkarten, zieht er keine weiteren Karten.

Aus dem Spiel entfernen: Wird eine Karte aus dem Spiel entfernt, kommt sie zurück in die Spielschachtel und befindet sich ab jetzt weder in einem Kartenstapel, noch auf der Hand eines Spielers und auch nicht auf dem Schlachtfeld. Eine aus dem Spiel entfernte Karte kann für den Rest des Spiels weder auf einen Stapel oder aufs Schlachtfeld gelegt noch auf die Hand eines Spielers genommen werden.

Befreundet: Ein „befreundeter“ Trupp oder eine „befreundete“ Einheit ist ein Trupp bzw. eine Einheit, die vom selben Spieler kontrolliert wird wie die Karte, die das Stichwort „befreundet“ verwendet.

Benachbart: Gebiete, die eine gemeinsame Grenze haben, sind benachbarte Gebiete.

Beschwören: Zum Durchführen einer Beschwörungsaktion wählt der aktive Spieler bis zu 3 Einheiten von seiner Hand und legt sie alle in sein Heimatgebiet. Dann bezahlt er Initiative in Höhe der Summe der Beschwörungskosten all dieser Einheiten. Manche Karteneffekte gestatten es dem aktiven Spieler, Einheiten in anderen Gebieten als in seinem Heimatgebiet zu beschwören. Dennoch ist es nicht möglich, während ein und derselben Beschwörungsaktion Einheiten in verschiedenen Gebieten zu beschwören.

Besitzer: Der Besitzer einer Karte ist der Spieler, der diese Karte bei Spielbeginn in seinem Deck hatte. Sobald eine Karte abgelegt wird, wird sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Dies kann unter Umständen ein anderer Spieler sein als der, der die Karte kontrolliert.

Bewegen: Bewegen ist ein optionaler Schritt der Aktivierungsaktion, der nach der Neuformierung und vor dem Kampf ausgeführt wird. Während dieses Schritts darf der Spieler einen Teil oder alle Einheiten seines Trupps in ein benachbartes Gebiet bewegen. Aus Gebieten, die feindliche Trupps enthalten, können keine Einheiten hinausbewegt werden. Wird der Trupp in ein Gebiet bewegt, das bereits einen Trupp enthält, den der Spieler kontrolliert, muss er die Trupps kombinieren, dabei alle Einheiten bis auf 3 pro Trupp ablegen und sie nach Belieben neu formieren.

Deckbau: Deckbau bezeichnet die individuelle Zusammenstellung eines Decks vor Spielbeginn. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Spielregel ist Deckbau noch nicht möglich. Um auf dem Laufenden zu bleiben, besucht unsere Website.

Dreizack-Kämpfer: Dreizack-Kämpfer, die aufgrund der Fähigkeit „Klonen“ beschworen werden, müssen wie üblich ins Heimatgebiet ihres Spielers platziert werden, es sei denn, eine andere Fähigkeit (z.B. die Fähigkeit der Gestaltwandler) besagt etwas anderes.

Erbeuten: Zum Durchführen einer Erbeuten-Aktion muss ein Spieler mindestens 2 der 3 Kristallgebiete kontrollieren. Dann wählt er eine der 3 offen ausliegenden Kristallkarten neben dem Kristallstapel, bezahlt die Initiativekosten der gewählten Karte und legt sie offen auf sein Feld für erbeutete Kristalle. Anschließend werden alle Spieleffekte abgehandelt, die durch den Erhalt der Kristallkarte ausgelöst werden. Dann wird sie durch die oberste Karte des Kristallstapels ersetzt, sodass wieder 3 offene Kristallkarten neben dem Stapel liegen.

Feind: Der Begriff Feind bezeichnet den Gegner eines Spielers. Ein Trupp, der vom Gegner kontrolliert wird, ist ein feindlicher Trupp. Ebenso ist eine Einheit, die vom Gegner kontrolliert wird, eine feindliche Einheit.

Einheitentypen: Alle Einheiten sind entweder Helden oder Gewöhnliche. Ein Deck besteht aus 3 Helden und 24 Gewöhnlichen. Darüber hinaus gehört jede Einheit zu einem Klan und hat eine zusätzliche Beschreibung, auf die andere Karteneffekte Bezug nehmen können. Einheiten behalten ihren Typ, auch wenn sie nicht die oberste Einheit ihres Trupps auf dem Schlachtfeld sind.

Einheiten zerstören: Immer wenn eine Einheit zerstört wird – entweder durch das Zuweisen von Schaden im Kampf oder durch einen Spieleffekt, der ausdrücklich eine Einheit zerstört – wird diese Einheit abgelegt. Im Kampf werden alle Einheiten, die durch das Zuweisen von Schaden zerstört werden, gleichzeitig zerstört.

Gebiete betreten: Ein Trupp oder eine Einheit betritt ein Gebiet, sobald sie sich in dieses Gebiet bewegt (normalerweise während der Aktivierung der Einheit) oder sobald sie in das Gebiet platziert wird (aufgrund einer Beschwörung oder eines anderen Karteneffekts).

Geisterhirsch: Falls der linke Kampfeffekt des Geisterhirschs ausgelöst wird, solange der Nachziehstapel des Gegners leer ist, muss der Gegner neu mischen.

Gebiet eines feindlichen Trupps: Ein Gebiet gilt als Gebiet eines feindlichen Trupps, falls sich ein feindlicher Trupp in diesem Gebiet befindet. Dieses Gebiet muss nicht unbedingt vom Gegner kontrolliert werden.

Gleichzeitige Effekte: Falls 2 oder mehr Spieleffekte oder Entscheidungen gleichzeitig ausgelöst werden würden, entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.



Handkartenlimit: Ein Handkartenlimit gibt es nicht. Allerdings kann ein Spieler während einer Auffrischaktion keine weiteren Karten ziehen, wenn er nach dem Ablegen bereits 5 oder mehr Handkarten hat.

Heimatgebiet: Das Heimatgebiet eines Spielers ist das Gebiet, das diesem Spieler am nächsten ist.

Horde: Nur die oberste Einheit eines Trupps muss über die Fähigkeit „Horde“ verfügen, damit der gesamte Trupp davon profitiert. Hat die oberste Einheit des Trupps zu irgendeinem Zeitpunkt die Fähigkeit „Horde“ nicht mehr, muss der Spieler, der den Trupp kontrolliert, sofort alle Einheiten des Trupps bis auf 3 ablegen.

Initiative: Initiative ist eine Ressource, die das Verstreichen von Zeit in *Crystal Clans* darstellt. Der Initiative-marker zeigt an, welcher Spieler die Initiative hat und wie viel ihm davon für seinen Zug zur Verfügung steht. Wer am Zug ist, muss so lange Aktionen durchführen, bis der Initiativemarker auf der gegnerischen Seite der Initiativeleiste, jenseits der neutralen Felder (1, 0 und 1) liegt. Dann ist der Gegner am Zug.

Initiative bezahlen: Immer wenn ein Spieler Initiative bezahlt, schiebt er den Initiativemarker um entsprechend viele Felder in Richtung des Gegners. Würde der Initiativemarker durch die Kosten einer Aktion über das äußerste Feld der Leiste hinausgeschoben werden, kann die Aktion nicht durchgeführt werden. Falls ein anderer Spieleffekt dazu führt, dass der Initiativemarker über das äußerste Feld der Initiativeleiste hinausgeschoben werden würde, bleibt er auf dem äußersten Feld liegen.

Initiative erhalten: Sobald ein Spieler Initiative erhält, wird der Initiativemarker um entsprechend viele Felder in seine Richtung geschoben. Würde dies dazu führen, dass der Initiativemarker über das äußerste Feld der Leiste hinausgeschoben wird, bleibt er auf dem äußersten Feld liegen.

Kampfeffekte: Die meisten Kampfeffekte werden in Textform auf der jeweiligen Kampfkarte beschrieben. Es gibt die folgenden 3 Ausnahmen:

- +  Dieser Effekt erhöht den Angriffswert des Trupps.
- +  Dieser Effekt reduziert vor dem Anwenden von Schaden den Angriffswert des gegnerischen Trupps.
- +  Sobald in Schritt 4 eines Kampfes die Kampfkarten abgelegt werden, darf der Spieler, dessen ausgelöster Kampfeffekt dieses Symbol enthält, seine Karte auf die Hand nehmen, anstatt sie abzulegen.

Kampfkarten: Jede Karte in einem Klandeck verfügt über einen Kampfbereich am unteren Kartenrand. Dieser Bereich ist nur dann relevant, sobald die Karte in Schritt 1 eines Kampfes als Kampfkarte gespielt und in Schritt 2

abgehandelt wird. Jede Kampfkarte hat zwei mögliche Effekte, abhängig von ihrem Kampfstil und dem Stil der gegnerischen Kampfkarte. Der Einheitenbereich einer Kampfkarte hat keinerlei Einfluss auf den Kampf. Sobald eine Kampfkarte gespielt wird, gilt sie bis zum letzten Schritt des Kampfes weder als abgelegt noch als auf der Hand eines Spielers.

Kampfstile: Jede Kampfkarte hat einen von 3 Kampfstilen: kühn, zurückhaltend oder trickreich. Sobald in einem Kampf die Kampfkarten abgehandelt werden, vergleicht man den Kampfstil der gegnerischen Karte mit dem der eigenen Karte, um zu sehen, welcher Kampfeffekt ausgelöst wird. Der linke Effekt einer **KÜHNEN** () Karte wird immer gegen eine **ZURÜCKHALTENDE** () Karte ausgelöst. Der linke Effekt einer **ZURÜCKHALTENDEN** Karte wird immer gegen eine **TRICKREICHE** () Karte ausgelöst. Und der linke Effekt einer **TRICKREICHEN** Karte wird immer gegen eine **KÜHNE** Karte ausgelöst. In allen anderen Fällen wird der rechte Effekt ausgelöst.

Kämpfen: Kämpfen ist der letzte optionale Schritt einer Aktivierungsaktion. Ein Kampf besteht aus 4 Schritten: Kampfkarte spielen, Kampfkarten abhandeln, Schaden zuweisen und Kampfkarten ablegen. Nachdem ein Kampf beendet worden ist, kann das Gebiet 1 Trupp, 2 Trupps (kontrolliert von unterschiedlichen Spielern) oder keine Trupps enthalten.

Karten auf die Hand zurückschicken: Manche Spieleffekte schicken eine Karte auf die Hand des Spielers zurück. In diesem Fall nimmt der Spieler, der die Karte kontrolliert, die Karte auf seine Hand. Dies geschieht unabhängig davon, ob er sie zuvor bereits auf seiner Hand gehabt hat.

Karten ziehen: Immer wenn ein Spieleffekt zum Ziehen einer Karte führt, nimmt der betroffene Spieler die oberste Karte seines Nachziehstapels und fügt sie seiner Hand hinzu. Ein Handkartenlimit gibt es nicht.



Kartografen: Falls beim Aktivieren der Fähigkeit „Informationen sammeln“ weniger als 4 Karten im Nachziehstapel des Spielers sind, sieht er sich alle Karten in seinem Nachziehstapel an. Es wird kein Neumischen ausgelöst.

Klan: In der Spielwelt von *Crystal Clans* sind viele verschiedene Klans beheimatet. Alle Karten, die denselben Klannamen als Typ haben, bilden einen Klan, z.B. Steinklan, Blutklan, Schädelklan, usw.

Klanfähigkeit: Jeder Klan besitzt eine spezielle Klanfähigkeit, die auf seiner Klan-Übersichtskarte beschrieben ist. Steht auf der Karte eines Klans der Name dieser Fähigkeit, verfügt die Karte über die Klanfähigkeit ihres Klans. Karten, die zu einem Klan gehören, aber NICHT den Namen der Klanfähigkeit aufweisen, verfügen NICHT über diese Fähigkeit.

Kontrolliertes Gebiet: Ein Spieler kontrolliert ein Gebiet, wenn er einen Trupp in diesem Gebiet hat und sein Gegner nicht.

Kontrollierter Trupp: Der kontrollierende Spieler eines Trupps ist derjenige, der den Trupp aktivieren kann. Normalerweise ist es der Spieler, der die Einheiten des Trupps beschworen hat, wobei es durch Karteneffekte auch Ausnahmen geben kann. Trupps sollten immer so ausgerichtet sein, dass ihr Text für den Spieler, der ihn kontrolliert, lesbar ist.

Kostenlose Aktionen: Manche Spieleffekte bewirken, dass eine Aktion kostenlos wird. Für das Durchführen einer kostenlosen Aktion muss man keine Initiative bezahlen.

Neuformierung: Neuformierung nennt man das Verändern der Reihenfolge der Einheiten in einem Trupp, den man kontrolliert. Die oberste Einheit ist die Einheitenkarte, die nicht von anderen Karten verdeckt wird. Es gibt 3 Situationen, in denen eine Neuformierung stattfinden kann:

- Im Zuge einer Aktivierungsaktion, nach dem Bezahlen der Aktivierungskosten und vor dem Bewegen, darf der aktive Spieler den aktivierten Trupp neu formieren.
- Immer wenn eine Einheit zu einem Trupp hinzugefügt wird (z.B. nach dem Beschwören der Einheit), darf der Spieler, der den Trupp kontrolliert, diesen neu formieren.
- Immer wenn 2 Trupps kombiniert werden (z.B. nachdem ein Trupp in ein Gebiet mit einem befreundeten Trupp bewegt worden ist), darf der Spieler, der den kombinierten Trupp kontrolliert, diesen neu formieren.

Neu mischen: Sobald ein Spieler von einem leeren Nachziehstapel Karten ziehen oder ablegen müsste, mischt er seinen Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel daraus. Nach Abschluss der laufenden Aktion darf sein Gegner eine Erbeuten-Aktion

durchführen, ohne 2 Kristallgebiete kontrollieren oder die Initiativekosten des Kristalls bezahlen zu müssen.

Neutrale Felder: Die Felder 1, 0 und 1 der Initiativeleiste sind neutrale Felder. Wer am Zug ist, muss so lange Aktionen durchführen, bis der Initiativemarker auf der gegnerischen Seite der Initiativeleiste JENSEITS der neutralen Felder liegt.

Platzieren: Sobald durch einen Karteneffekt eine Karte oder ein Trupp irgendwo auf dem Schlachtfeld platziert wird, gilt dies nicht als Bewegung und unterliegt nicht denselben Beschränkungen (z.B. keine Bewegung aus dem Gebiet eines feindlichen Trupps). Sobald eine Karte beschworen wird, platziert man sie ebenfalls in einem Gebiet (normalerweise im Heimatgebiet).

Oberste Einheit eines Trupps: Die oberste Einheit eines Trupps ist die Karte, die von keiner anderen Einheitenkarte ihres Trupps physisch verdeckt wird. Besteht ein Trupp aus nur 1 Einheit, ist diese gleichzeitig die oberste und die unterste Einheit des Trupps.

Ritter der Zitadelle: Falls die Fähigkeit „Taktik“ verwendet wird, solange der Nachziehstapel des Gegners leer ist, wird ein Neumischen ausgelöst.

Schaden: (siehe unten „Schaden zuweisen“ und Seite 6)

Schaden zuweisen: Das Zuweisen von Schaden findet im dritten Schritt des Kampfes statt. Dabei fügen sich die Trupps gleichzeitig gegenseitig Schaden in Höhe ihres Angriffswertes zu. Der Schaden wird zuerst der obersten Einheit des Trupps zugewiesen. Sobald deren Verteidigungswert erreicht ist, wird der restliche Schaden der darunterliegenden Einheit zugewiesen usw. Alle Einheiten, die Schaden in Höhe ihres Verteidigungswertes erhalten, werden gleichzeitig zerstört und abgelegt. Schaden, der nicht zum Zerstören einer Einheit ausreicht, verfällt.

Schlachtfeldfähigkeiten: Schlachtfeldfähigkeiten werden durch das -Symbol eingeleitet. Die Schlachtfeldfähigkeit einer Einheit ist nur dann aktiv, solange diese Einheit die oberste Einheit ihres Trupps auf dem Schlachtfeld ist (d.h. die Einheit muss sich auf dem Schlachtfeld befinden und ihre Fähigkeit muss lesbar sein). Alle anderen Fähigkeiten sind jederzeit aktiv.

Spielzüge: Ein Spielzug kann aus mehreren Aktionen bestehen.

Titanenritter: Die Fähigkeit „Gleichschritt“ reduziert die Aktivierungskosten des Trupps auch in Bezug auf gegnerische Effekte (z.B. die Fähigkeit der Blauen Orakel).

Trupps kombinieren: Sobald eine Einheit oder ein Trupp einem Gebiet hinzugefügt wird (z.B. weil er dorthin bewegt oder dort beschworen wurde) und sich in diesem Gebiet bereits ein befreundeter Trupp befindet, kombiniert der kontrollierende Spieler die Einheiten zu

1 Trupp, wobei er sie nach Belieben neu formieren darf. Besteht der kombinierte Trupp am Ende aus mehr als 3 Einheiten, muss der kontrollierende Spieler so viele Einheiten ablegen, bis der Trupp nur noch 3 Einheiten enthält.

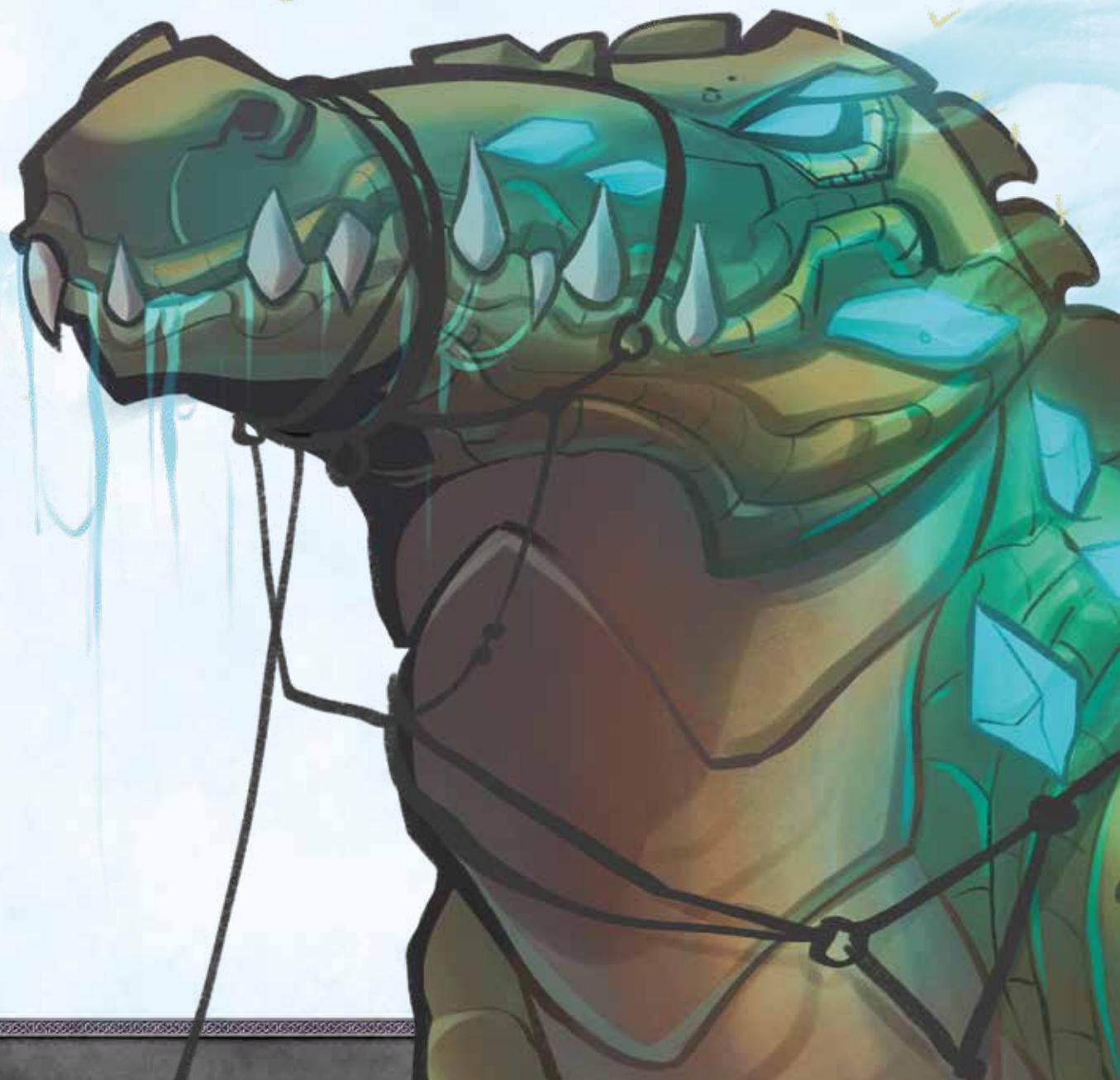
Trupplimit: Jeder Trupp darf aus maximal 3 Einheiten bestehen. Bewirkt ein Spieleffekt, dass mehr als 3 Einheiten in einem Trupp sind, muss der Spieler, der den Trupp kontrolliert, so viele Einheiten seiner Wahl aus dem Trupp ablegen, bis nur noch 3 übrig sind.

Überfallen: Zum Durchführen einer Überfallaktion muss ein Spieler das Heimatgebiet seines Gegners kontrollieren und 3 Initiative bezahlen. Dann legt er Karten in Höhe des Angriffswertes des Trupps im gegnerischen Heimatgebiet vom Nachziehstapel des Gegners ab. Muss der Gegner während der Überfallaktion neu mischen, endet der Überfall nach dem Neumischen und es werden keine weiteren Karten abgelegt.

Unterste Einheit des Trupps: Die unterste Einheit eines Trupps ist die Karte, die keine anderen Einheitenkarten ihres Trupps physisch verdeckt. Besteht ein Trupp aus nur 1 Einheit, ist diese gleichzeitig die oberste und die unterste Einheit des Trupps.

Verdeckte Kristallkarten: Manche Spieleffekte bewirken, dass eine Kristallkarte auf ihre Rückseite gedreht wird. Eine verdeckte Kristallkarte zählt immer noch als 1 Kristall (was die Siegbedingung betrifft), allerdings hat der Text auf ihrer Vorderseite keine Gültigkeit mehr.

Verteidigungswert: Der Verteidigungswert einer Einheit steht über dem -Symbol auf der Einheitenkarte. -Boni, die von Kampfkarten oder anderen Karteneffekten gewährt werden, erhöhen nicht den Verteidigungswert einer bestimmten Einheit. Stattdessen reduzieren -Boni im Kampf den Angriffswert des gegnerischen Trupps.



Credits

AUTOR

Andrea Mezzotero

ENTWICKLUNG

Colby Dauch • J. Arthur Ellis

ILLUSTRATION

Martin Abel

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Samuel J. Vega • Isaac Vega

GRAFIKDESIGN

David Richards • Kendall Wilkerson

TESTSPIELER

Tyler Backman, Evy Ben-Asher, Jeffrey Berman, Gabriele Bubola, Brodi Chase, Jordan Chase, Nathan James Chase, John Choong Chun Han, Nick Conley, Francesco D'Alessio, Cameron Dabbs, DrLivingston, Jeremy Durga, Andy Englund, Ciro Faccioli, Thibaud Francois, Nathan Friesen, Arkadiusz Golunski, Gordon Helle, Hannah Helle, Carl Joyce, Jeffrey Joyce, Jenny Joyce, Matt Kaminsky, Eugene Khoo Teng Jin, Benji Klas, Matias Korman, Mitsuyo Kurosawa, Federico Latini, Brandon Massengill, Jon Robert Merkle, David John Meyer, Gabriel John Meyer, Scott Moran, Paolo Mori, Elan Pavlov, Marco Pietrosanto, Brooklyn Poulson, Loren Poulson, Luca Ricci,

Jared Ridinger, Marcel Roeloffzen, Carlo A. Rossi, Sara Rubino, Kaitlyn Sevits, Raymond M Sevits, Nathan Stephens, Simon Stephens, Gary Sigrist, Donovan Thakur, Stephen Thomas,

André van Renssen, Noa Vassalli, Emanuele Vissani, Teage Watson, Anne Wiksell, Cameron Wiksell, Ian Wiksell, Parker Wiksell, Benjamin Witham, Jeffrey Wolfe, Laura Wolfe, Ron Wood, Christian Zoli, Everett Zuras, Holden Zuras

Andrea bedankt sich ganz besonderes bei Arianna und Emilia

Asmodee Deutschland

REDAKTION

Marco Reinartz

ÜBERSETZUNG

Susanne Kraft

LAYOUT & GRAFISCHE BEARBEITUNG

Thomas Kramer und Marco Reinartz

UNTER MITARBEIT VON

Yvonne Distelkämper • Patrice Mundinar
Christian Schepers • Niklas Bungardt • Oliver Kutsch





WWW.ASMODEE.COM

WWW.PLAIDHATGAMES.COM

© 2017 Plaid Hat Games. Crystal Clans and Plaid Hat Games are trademarks of Plaid Hat Games. Plaid Hat Games is a division of Asmodee North America, Inc. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.