

John Baluci GEGENSATZ

Ein magisches Duell für 1–2 Relikthungrige ab 10 Jahren

Ihr beide seid Lehrlinge der mächtigen Zauberin Osar. Mithilfe spezieller Relikte begeben ihr euch auf einen Wettlauf durch die Zeit und versucht die seltenen Magie-Kristalle zu sammeln.

Spielmaterial

25 Karten, davon:

18 Karten (16 Relikte & 2 Zauberstäbe) für das Grundspiel

6 Karten für die Solo-Erweiterung

1 Spielübersicht

10 Magie-Kristalle



Spielaufbau

- Mischt die 16 Relikte des Grundspiels verdeckt. Zieht beide **3 Relikte auf die Hand**.
- Legt 9 Relikte offen als Reihe zwischen euch aus. Das ist der **Zeitstrahl**.
- Legt das letzte Relikt – unbesehen und verdeckt – um 90° gedreht an ein Ende des **Zeitstrahls**. Das ist der **Kodex**.
- Bestimmt die **Kodex-Farbe**: Sie entspricht der Farbe des Relikts, das auf dem **Zeitstrahl** am weitesten vom **Kodex** entfernt liegt. Markiert sie mit 1 **Magie-Kristall** auf dem **Kodex**.
- Legt die restlichen 9 **Magie-Kristalle** als **allgemeinen Vorrat** bereit.
- Wer von euch zuletzt ein Déjà-vu hatte, wird **Startspieler**: Wähle 1 **Zauberstab** und platziere ihn unter 1 Relikt auf deiner Seite des **Zeitstrahls**. Dein gewähltes Relikt muss dabei mit der **Kodex-Farbe** übereinstimmen. Dein Gegenüber platziert den anderen Zauberstab unter der gleichen Voraussetzung auf seiner Seite des **Zeitstrahls**. Sind mehrere Relikte zur Auswahl, habt ihr beide die freie Wahl. Eure Zauberstäbe zeigen an, wo ihr euch aktuell am **Zeitstrahl** befindetet.
Hinweis: Während des Aufbaus kommt es nicht zu einem Duell (s. u.).

Der Zeitstrahl



Beispiel: Der Schädel ganz links gibt die **Kodex-Farbe** vor (Grün). Im **Zeitstrahl** befinden sich insgesamt 3 Relikte, die dieselbe Farbe zeigen.

Ziel des Spiels

Wer von euch zuerst **5 Magie-Kristalle** sammelt, gewinnt sofort.

Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Dein Spielzug besteht aus den folgenden **3 Schritten**:

Schritt 1: Am Zeitstrahl bewegen

Spiele 1 deiner Handkarten offen als **Bewegungsrelikt** aus. Das **Bewegungsrelikt** gibt vor, zu welchem **Zielrelikt** im **Zeitstrahl** du dich mit deinem Zauberstab bewegen darfst. Du hast dabei **2 Optionen**:

A) In die Zukunft bewegen

Die **Zahl** des **Bewegungsrelikts** gibt an, wie viele Schritte (=Relikte) du dich am **Zeitstrahl** **nach rechts** bewegen musst.

Liegen nach rechts **nicht genügend Relikte** aus, um alle Schritte zu gehen? Du darfst diese Option nicht wählen.



B) In die Vergangenheit bewegen

Um dich **nach links** zu bewegen, müssen **Farbe bzw. Symbol** des **Bewegungsrelikts** mit dem **Zielrelikt** übereinstimmen. Hast du mehrere **Zielrelikte** zur Auswahl, kannst du frei wählen.

Liegt in der Vergangenheit **kein passendes Zielrelikt**? Du darfst diese Option nicht wählen.



Bewege deinen Zauberstab zur Position des **Zielrelikts** und nimm es auf die Hand. Lege das **Bewegungsrelikt** an die frei gewordene Stelle.

Schritt 2: Paradoxon bilden (optional)

Jetzt darfst du **1 Paradoxon** bilden. Dafür musst du **2 Bedingungen** erfüllen:

- Die 3 Relikte auf deiner Hand müssen entweder alle 3 die **gleiche Farbe**, alle 3 die **gleiche Zahl** oder alle 3 das **gleiche Symbol** zeigen.
- Keines** der 3 Relikte darf dabei der **aktuellen Kodex-Farbe** entsprechen!

Decke deine 3 Handkarten auf und nimm dir **1 Magie-Kristall** aus dem allgemeinen Vorrat. Verändere danach die **Kodex-Farbe**: Bewege den Marker auf dem **Kodex** zur nächsten Farbe im Uhrzeigersinn weiter (Grün→Lila→Rot→Blau→Grün).

Mische die 3 Relikte deines Paradoxons verdeckt und ersetze sie mit 3 Relikten aus dem **Zeitstrahl**: Du kannst entweder die 3 Relikte **direkt rechts** oder **direkt links von deinem Zauberstab** nehmen. Befinden sich nur auf einer Seite 3 oder mehr Relikte? Dann musst du diese Seite wählen. Lege die Relikte deines Paradoxons offen an die freigewordenen Stellen des **Zeitstrahls**.

Hinweis: In seltenen Fällen kann es taktisch klüger sein, freiwillig kein Paradoxon zu bilden.

Schritt 3: Duell

Stehen sich jetzt eure Zauberstäbe direkt gegenüber? Es ist Zeit für ein **Duell**! Deckt eure Handkarten auf und addiert die **Zahlen** (alle Relikte in der **Kodex-Farbe** zählen als Wert 0). Die **höhere Summe** gewinnt das Duell!

Kommt ihr beide auf die gleiche Summe? Mischt eure 3 Relikte und deckt beide eine zufällige Handkarte auf. Die höhere Zahl gewinnt! Immer noch Gleichstand? Dann geht das Duell unentschieden aus.

Der Gewinner erhält 1 *Magie-Kristall* vom Verlierer (nicht aus dem Vorrat)! Verändere danach die *Kodex-Farbe*, so wie unter Schritt 2: *Paradoxon* bilden beschrieben.

Hat der Verlierer keinen *Magie-Kristall*, passiert nichts und die *Kodex-Farbe* bleibt gleich.

Nach dem Duell nehmt ihr beide eure 3 Relikte zurück auf die Hand.

Hinweise: Du kannst ein Duell auslösen, obwohl du keine Magie-Kristalle besitzt. Immer, wenn jemand 1 Magie-Kristall erhält, ändert sich die Kodex-Farbe!

Ihr seid **abwechselnd** an der Reihe bis 1 von euch 5 *Magie-Kristalle* gesammelt hat.

Die Solo-Erweiterung

Einst mächtige Relikte wurden ihrer Kräfte beraubt und die Sonne droht zu kollabieren. Es liegt an dir allein, das Raum-Zeit-Gefüge zu retten. Aber Vorsicht, die Zeit drängt!

Spielmaterial

Material des Grundspiels und die 6 Erweiterungs-Karten

4 Erlöschene Relikte



Zeigen keine Farbe
Niemals Teil eines Paradoxons!

2 Sonneneruptionen



Zeigen nur 2 Zahlen.
Niemals auf die Hand nehmen!

Änderungen am Spielaufbau

Bereite *Zeitstrahl* und *Kodex* wie üblich vor und ziehe 3 Handkarten. Mische die 3 übrig-gebliebenen Relikte mit den 6 neuen Karten der Erweiterung zu einem verdeckten Nachziehstapel. Wähle deinen Zauberstab und platziere ihn wie gewohnt. Lege den zweiten Zauberstab neben den Nachziehstapel. Wähle dann 1 dieser **3 Schwierigkeitsgrade**:

	Zeitsteine auf dem Zauberstab	Magie-Kristalle, um zu gewinnen
Einfach	4	5
Normal	3	5
Schwer	3	6

Zeitsteine (hier 3)



Nachziehstapel



Lege die angegebene Anzahl von *Magie-Kristallen* auf den zweiten Zauberstab. Das sind deine **Zeitsteine**. Der Schwierigkeitsgrad legt außerdem die Siegbedingung fest: Du brauchst **5 oder 6 Magie-Kristalle**, um das Spiel zu gewinnen.

Änderungen am Spielablauf

Du führst deine Züge hintereinander aus, bis das Spielende eintritt.

Schritt 1: Am Zeitstrahl bewegen

Du darfst eine Sonneneruption niemals als Zielrelikt wählen. Ist sie dein einzig mögliches Zielrelikt, musst du aussetzen (s. u.). Erlöschene Relikte zeigen keine Farbe.

Schritt 2: Paradoxon bilden (optional)

Erlöschene Relikte können niemals Teil eines Paradoxons sein. Die anderen Bedingungen gelten weiterhin.

Decke deine **3 Relikte** auf. Entferne 1 beliebiges dieser Relikte aus dem Spiel. Ziehe dafür das oberste Relikt des Nachziehstapels. Diese 3 Relikte fügst du jetzt in den *Zeitstrahl* ein und nimmst dir dafür 3 neue Relikte, wie üblich. **Achtung:** Du darfst dabei niemals eine Sonneneruption auf die Hand nehmen. Kannst du keine Seite deines Zauberstabs wählen, darfst du **kein Paradoxon** bilden!

Nimm dir als letzten Schritt 1 *Magie-Kristall* aus dem Vorrat und verändere die *Kodex-Farbe*.

Neuer Schritt 3: Zeitstein entfernen

(In der Solo-Erweiterung gibt es keine Duelle.)

Beendest du deinen Zug, **ohne 1 Paradoxon** zu bilden? Entferne 1 der *Zeitsteine* vom Zauberstab und lege den *Zeitstein* in den Vorrat. Entfernst du so den letzten *Zeitstein*? Ziehe das oberste Relikt vom Nachziehstapel und **ersetze** damit 1 Relikt im *Zeitstrahl*:

- Die beiden Relikte müssen **dieselbe Zahl, dieselbe Farbe** oder **dasselbe Symbol** zeigen. Gibt es kein passendes Relikt im *Zeitstrahl*? Dann ersetze 1 beliebiges Relikt.
- **Erlöschene Relikte** sind farblos. Beim Ersetzen zählt darum nur Zahl oder Symbol.
- Bei **Sonneneruptionen** kannst du 1 der beiden Zahlen wählen. Dies ist die einzige Möglichkeit, Sonneneruptionen wieder aus dem *Zeitstrahl* zu entfernen.
- Entferne das **ersetzte Relikt** aus dem Spiel.
- Lege dann – wie zu Beginn – wieder **3 bzw. 4 Zeitsteine zurück** auf den Zauberstab.

Neue Möglichkeit: Aussetzen

Du darfst **zu Beginn** deines Spielzuges freiwillig **aussetzen**. Ziehe stattdessen das oberste Relikt des Nachziehstapels und ersetze damit 1 Relikt im *Zeitstrahl*, wie zuvor beschrieben.

Hinweis: Du überspringst damit deinen gesamten Spielzug und entfernst keinen Zeitstein.

Spielende

SIEG: Hast du die **erforderliche Anzahl an Magie-Kristallen** gesammelt? Dann hast du die Gefahr abgewendet und das Raum-Zeit-Gefüge wiederhergestellt.

NIEDERLAGE: Ist der **Nachziehstapel** am Ende deines Zuges **leer** und du hast **nicht genügend Magie-Kristalle** gesammelt? Dann hast du verloren und das Raum-Zeit-Gefüge kollabiert.

Solo-Variante: Schrein

Mit der Schrein-Variante kannst du jeden Schwierigkeitsgrad noch erhöhen:

- Entfernst du 1 Karte (keine Erlöschenen Relikte und Sonneneruptionen), legst du diese in deinen Schrein. Du versuchst dort **unterschiedliche Relikte** zu sammeln.
- Dort ist Platz für insgesamt **5 Relikte**. Legst du das 6. Relikt in den Schrein, musst du sofort 1 beliebiges dieser 6 Relikte in die Schachtel zurücklegen.

Zusätzlich zu den (5 bzw. 6) *Magie-Kristallen* muss jede Farbe, jede Zahl und jedes Symbol **mindestens einmal** auf den Relikten in deinem Schrein vorkommen.

Impressum

Autor: John Baluci

Autor der Erweiterung: Mike Mullins

Illustrationen: Marty Cobb

Grafik dt. Version: atelier198

Redaktion: Josephine Witter,

Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2022 Matthias Nagy,
Frosted Games, Sieglindstr. 7,
12159 Berlin, Deutschland,
unter der Lizenz von Button Shy Games.
Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.FROSTEDGAMES.de    @FrostedGames