

# Athenum: The Old World

Sammelkartenspiel

Copyright © 2025 Shaarigan – Schroedinger Entertainment  
<https://github.com/SchroedingerEntertainment>

Athenum: The Old World sowie das begleitende Material stehen unter den Bedingungen der Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International Public License (CC BY-NC-SA 4.0). Diese Lizenz erlaubt es, ein Werk zu vervielfältigen, zu verbreiten, öffentlich aufzuführen, zu remixen, zu verändern und darauf aufzubauen, solange die Rechte des Urhebers genannt werden, das Werk nicht kommerziell genutzt wird und Änderungen unter derselben Lizenz weitergegeben werden. Sie ist international gültig. Bei Absicht zur kommerziellen Nutzung kontaktiere bitte den Urheber.

Athenum: The Old World basiert auf dem Archen Tactical Card Game System. Dieses Regelgerüst bildet die mechanische Grundlage für Karten, Aktionen und das Spielfeld. Es wurde für Athenum: The Old World angepasst, erweitert und durch eigene Inhalte ergänzt, um die besondere Spielwelt und deren Mechaniken vollständig abzubilden

Copyright © 2025 Shaarigan – Schroedinger Entertainment  
<https://github.com/SchroedingerEntertainment>

Das Archen Tactical Card Game System sowie das begleitende Material stehen unter den Bedingungen der Creative Commons Attribution 4.0 International Public License (CC BY 4.0). Diese Lizenz erlaubt es, ein Werk zu vervielfältigen, zu verbreiten, öffentlich aufzuführen, zu remixen, zu verändern und darauf aufzubauen, solange die Rechte des Urhebers genannt werden. Sie ist international gültig, selbst für kommerzielle Zwecke

# Über das Spiel

Athenum: The Old World ist ein taktisches Sammelkartenspiel, in dem du mit einem selbstgebauten Deck gegen andere Spieler trittst. Du führst eine Gruppe von Charakteren an, die einem gemeinsamen Ziel folgen. Dein Hauptcharakter ist dabei der Schlüssel zu deiner Strategie – aber nicht der einzige Weg zum Sieg.

Anders als in vielen bekannten TCGs gewinnst du hier nicht zwingend durch Kampf. Stattdessen erfüllst du Aufgaben, kontrollierst Orte und nimmst deinem Gegner wichtige Optionen. Alles, um der Umsetzung deiner Pläne näher zu kommen. Kampf ist dabei ein Werkzeug – aber nicht das Ziel. Du bist kein Held – du bist ein Stratege. Du steuerst nicht nur einzelne Figuren, sondern lenkst den Weg einer ganzen Gruppe oder Fraktion. Deine Entscheidungen bestimmen, ob dein Plan aufgeht oder scheitert. Ob du auf offene Konfrontation setzt, dich aus dem Schatten heraus bewegst, oder durch Diplomatie und Manipulation zum Ziel kommst – das liegt ganz bei dir

## Worum geht es in der Welt?

Die Welt von Athenum steht am Rand des Abgrunds. Was einst eine Ära des Fortschritts war, ist nun ein Mahnmal überheblicher Zivilisation. Die letzten großen Nationen sind gefallen, ihre Flaggen verwaiste Symbole einer Ordnung, die es nicht mehr gibt. Grenzen sind nichts weiter als Linien auf vergilbten Karten – Relikte einer Zeit, in der noch jemand daran glaubte, sie hätten Bedeutung.

In diesem Vakuum der Macht haben sich neue Kräfte erhoben. Gruppierungen unterschiedlichster Herkunft und Ideologie ringen um die Überreste der alten Welt: Um Einfluss, um Ressourcen, um einen Platz, den sie ihr Eigen nennen können – oder um nichts weiter als brennende Rache. Jede von ihnen verfolgt ihre eigenen Ziele. Manche wollen retten, was noch zu retten ist. Andere wollen herrschen. Wieder andere wollen die Welt brennen sehen. Doch sie alle werden überrollt von etwas, das größer ist als ihre Träume und Albträume.

Die Kraft der Essenz ist keine Magie, kein Wunder – sondern der triumphale Gipfel menschlicher Wissenschaft. Eine Kraft, aus der Energie gewonnen, Materie neu geformt und ganze Existenzen erschaffen wurden. Essenz durchdringt alles. Sie hat die einstigen Menschen verwandelt – ihre Körper, ihre Gedanken, ihre Natur. Neue Formen des Lebens entstanden, während andere zerbrachen. Die Welt selbst hat sich gespalten – im Wortsinn. Die Elemente sind nicht länger Naturgewalten. Sie sind Waffen, Werkzeuge, Götzen. Und sie werden von denen geführt, die wissen, wie man sie kontrolliert. Du bist einer von ihnen.

Nicht als Krieger auf dem Schlachtfeld. Sondern als Architekt der Zukunft. Als Stratege, der entscheidet, welche Fraktion bestehen, welche Geschichte sich entfalten und welche Wahrheit am Ende überleben wird. Das ist die Welt von Athenum. Und sie wartet nicht

# Was brauchst du zum Spielen?

Um eine Partie Athernum zu spielen, brauchst du nicht viel – nur ein paar Karten, ein paar Marken und die Bereitschaft, dich auf eine Welt voller Strategien und Geschichten einzulassen.

## Aufbau deines Decks

Dein Deck besteht aus genau 60 Karten. Das ist der Standard für alle regulären Spiele. Von jeder Karte darfst du bis zu 4 Kopien in deinem Deck verwenden – also zum Beispiel viermal denselben Charakter oder derselbe Gegenstand. Diese Regel gilt für alle Karten, unabhängig vom Typ. Diese Karten dürfen zwischen den Spielen auch nicht ausgetauscht werden – jede Entscheidung zählt vom ersten Zug an.

Zusätzlich zu deinem Hauptdeck kannst du ein sogenanntes Extradock verwenden. Dieses Deck enthält spezielle Karten mit besonderen Regeln, die nicht direkt im Spiel gezogen werden können. Diese Sonderregeln bestimmen, wann eine Karte ausgespielt werden darf.. Diese Karten sind klar gekennzeichnet und gehören nicht zum Hauptdeck. Sie kehren stattdessen ins Extradock zurück, wenn sie in dein Hauptdeck gemischt werden würden.

Damit du überhaupt gewinnen kannst, muss sich in deinem Deck mindestens eine Karte mit einem Siegpunkte-Feld befinden. Diese Karten tragen zur Erfüllung deiner Spielziele bei und werden zu Beginn der Partie offen auf das Spielfeld gelegt. Das kann ein Charakter oder ein Ort sein – je nachdem, worauf deine Strategie aufbaut

## Fraktionsregeln

Jede Karte gehört entweder zu einer Fraktion (z.B. Charaktere) oder ist fraktionslos (z.B. Gegenstände und Orte). Fraktionskarten erkennst du an einem Symbol am oberen rechten Rand der Karte. Wenn du einen Charakter ausspielst, musst du beim Bezahlen der Kosten mindestens eine Ressource der entsprechenden Fraktion verwenden. Fraktionslose Charaktere können hingegen mit beliebigen Ressourcen bezahlt werden.

Die wichtigste Methode, Ressourcen zu erhalten, ist die Fähigkeit, in deinem Zug eine Ressource der Fraktion deines Hauptcharakters zu erzeugen. Hierfür benötigst du eine Befehlsmarke. Dadurch entsteht eine natürliche Verbindung zwischen deiner Fraktionswahl und dem Aufbau deines Decks – ohne dass du in der Wahl deiner Karten eingeschränkt wirst. Auch wenn du nicht alle Charaktere ausspielen kannst, kannst du grundsätzlich alle Karten miteinander kombinieren

## Aufbau einer Karte

In Athernum gibt es drei grundlegende Kartentypen: Charaktere, Gegenstände und Orte. Jeder Kartentyp bringt bestimmte Spielelemente mit sich – doch der grundsätzliche Aufbau ist bei allen gleich. Um die Bedeutung der einzelnen Kartenelemente zu verstehen, lohnt sich ein genauer Blick. Diese Informationen findest du auf jeder Karte – unabhängig ihrer Funktion im Spiel:

- **Name** – der Titel der Karte. Du darfst bis zu 4 Kopien einer Karte in deinem Deck spielen. Karten mit dem gleichen Namen zählen als Kopie, egal ob sie sich optisch unterscheiden oder aus welchem Set sie stammen
- **Kosten** – auch Aquisition Cost genannt – zeigt an, wie viele Ressourcen aufgewendet werden müssen, um die Karte auszuspielen. Karten ohne dieses Feld – wie etwa Gegenstände und Orte – können direkt von der Hand gespielt werden, ohne vorher Ressourcen zu bezahlen
- **Fraktionssymbol** – auch Faction genannt – zeigt, welcher Fraktion die Karte angehört. Charaktere mit einem Fraktionssymbol benötigen mindestens eine Ressource dieser Fraktion, um ausgespielt werden zu können. Auch bestimmt das Fraktionssymbol welche Ressourcen du während deines Zuges erzeugen kannst. Für Gegenstände und Orte hat das Symbol allerdings nur wenig Bedeutung
- **Fähigkeitstext** – auch Abilities genannt – enthält Regeln, Effekte, Bedingungen oder Sonderaktionen, die beim Ausspielen oder im Spielverlauf ausgelöst werden. Wichtig sowohl beim Deckbau als auch während des Spiels
- **Kartentyp** – gibt an, ob es sich um einen Charakter, einen Gegenstand oder einen Ort handelt. Der Typ einer Karte bestimmt, wie und wann sie eingesetzt werden kann und welche Funktion sie im Spiel hat. Mit Ausnahme von Charakteren, haben alle anderen Karten an erster Stelle entweder den Typ „Gegenstand“ oder „Ort“
- **Siegpunkte-Feld** – auch Victory Token Field – gibt an, dass diese Karte Siegpunkte – die sogenannten Victory Tokens – sammeln kann. Dein Deck muss mindestens eine Karte mit einem Siegpunkte-Feld enthalten. Eine dieser Karten aus deinem Deck beginnt offen im Spiel

## Charaktere

Der Aufbau einer Charakterkarte unterscheidet sich von dem Aufbau anderer Karten:

- **Unterstützer** – auch Supporter oder Support-Fähigkeit genannt – sind Charaktere, deren Fähigkeiten nicht nur auf dem Spielfeld genutzt werden können, sondern auch direkt aus der Hand. Diese Fähigkeit ist oft unabhängig von einer bestimmten Fraktion und ein wichtiger Bestandteil der Deckstrategie

- **Gegenstandsplätze** – auch Item Slots genannt – gibt an, wie viele Gegenstände dieser Charakter gleichzeitig tragen kann. Gegenstände müssen grundsätzlich in einen leeren Gegenstandsplatz abgelegt werden, um ihre Effekte auszulösen

Charaktere besitzen zudem 2 zusätzliche Werte, die im Spielverlauf wichtig sind:

- **Offensivwert** – auch Offensive Value (kurz OFV) genannt – gibt an, wie viel Schaden ein Charakter im Kampf verursachen kann. Er ist entscheidend, wenn du mit dieser Karte angreifst
- **Defensivwert** – auch Defensive Value (kurz DFV) genannt – gibt an, wie viel Schaden ein Charakter aushalten kann, bevor er abgelegt wird. Der Schaden wird mit Schadensmarken dargestellt. Übersteigt die Anzahl der Schadensmarken den Defensivwert, wird die Karte abgelegt

Zusammen bestimmen diese beiden Werte die Kampfstärke eines Charakters. Ein hoher OFV macht eine Karte offensiv gefährlich, ein hoher DFV schwer angreifbar

## Arten von Fähigkeiten

Kartenfähigkeiten werden im Spiel unterschiedlich behandelt:

- **Statische Fähigkeit** – Ist immer aktiv, solange die Karte offen im Spiel liegt
- **Ausgelöste Fähigkeit** – auch als Triggered bezeichnet – Aktiviert sich automatisch, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt („wenn“, „wann immer“)
- **Aktivierte Fähigkeit** – Du entscheidest, wann du sie einsetzt. Diese Fähigkeiten sind immer benannt und die Kosten (wenn vorhanden) stehen vor einem Doppelpunkt, z. B. „{1 Ressource}: Ziehe 1 Karte“
- **Objective-Fähigkeit** – Sonderform einer ausgelösten oder aktivierten Fähigkeit, die dir einen alternativen Spielsieg ermöglicht
- **Unterstützer-Fähigkeit** – auch Support genannt – Kann direkt aus der Hand gespielt werden, indem die Karte abgelegt und ggf. Kosten bezahlt werden
- **Befehls-Fähigkeit** – auch Command genannt – Ist eine aktivierte Fähigkeit, die zum Aktivieren eine Befehlsmarke benötigt

Diese Kategorien helfen, Effekte korrekt zu verstehen und ihre Einsatzmöglichkeiten zu erkennen

## Gegenstände

Einige Gegenstände dürfen verdeckt an Charaktere mit freien Gegenstandsplätzen angelegt werden. Du kannst diese Gegenstände zu einem späteren Zeitpunkt aufdecken, um ihre Effekte zu nutzen – sogar in einem gegnerischen Zug. Das schafft taktische Tiefe. Sobald der Effekt eines Gegenstands ausgelöst wurde, kannst du ihn ablegen, musst das aber nicht

## Orte

Orte sind einzigartige Karten. Alle Spieler dürfen nur einen Ort gleichzeitig kontrollieren. Möchtest du einen weiteren Ort ausspielen, musst du zuerst alle anderen Orte auf deiner Seite des Spielfelds ablegen

## QR-Codes

Jede Karte im Athernum Sammelkartenspiel ist mit einem einzigartigen QR-Code versehen. Dieser ist auf der Karte abgedruckt und mit einer dünnen Schutzschicht versehen, die du zuerst freirubbeln musst. Der Code ist nicht nur dekorativ, sondern dient zur digitalen Registrierung deiner Karte in der offiziellen Begleit-App.

Mit einem registrierten Code kannst du:

- Deine Karten in einem digitalen Sammlungsprofil verwalten
- Karten verifizieren und sogar für offizielle Online-Turniere nutzen
- Regeln, Änderungen und den Marktwerte der Karte einsehen

Rubbel den QR-Code nur frei, wenn du die Karte registrieren willst. Ein einmal freigelegter Code kann kopiert oder missbraucht werden, wenn du ihn öffentlich zeigst. Für den physischen Spielfluss ist der QR-Code nicht notwendig – er ist ein Zusatzfeature für digitale Spielerlebnisse

## Spielmaterialien

Neben deinen Karten brauchst du ein paar zusätzliche Dinge, um alle Spielmechaniken korrekt abbilden zu können:

- **Siegepunktemarken:** Zeigen an, wie viele Siegpunkte eine Karte gesammelt hat
- **Erschöpfungsmarken:** Werden auf Karten gelegt, um anzuzeigen, dass sie erschöpft und momentan inaktiv sind. Erschöpfte Karten werden mit der Rückseite nach oben gedreht

- **Schadensmarken:** Zeigen an, wie viel Schaden ein Charakter bereits erhalten hat. Sobald der Schaden den Verteidigungswert übersteigt, wird die Karte abgelegt
- **Befehlsmarken:** Eine begrenzte Ressource. Du beginnst mit zwei und kannst sie für besonders starke Effekte einsetzen – zum Beispiel zum Ziehen von weiteren Karten, um Ressourcen zu erzeugen oder Sonderfähigkeiten einzusetzen

Du kannst für diese Marker Glassteine, Münzen, Würfel oder andere geeignete Spielsteine verwenden. Es empfiehlt sich, unterschiedliche Farben für verschiedene Markenarten zu nutzen – z.B. Gelb für Schaden, Blau für Befehle und Rot für Erschöpfung.

Optional kannst du eine Spielunterlage verwenden. Sie hilft dir dabei, deine Zonen übersichtlich anzuordnen

# Das Spielfeld

Das Spielfeld im Athernum Sammelkartenspiel ist in klar abgegrenzte Bereiche aufgeteilt. Alle Spieler haben ein eigenes Feld mit Platz für Charaktere, Gegenstände, Ressourcen, den eigenen Hauptcharakter und weitere Zonen für abgelegte oder dauerhaft entfernte Karten.

Ein gut strukturiertes Spielfeld sorgt für Übersicht und Klarheit – gerade bei taktisch geprägten Spielen, in denen du mit mehreren Effekten, Zuständen und Karteninteraktionen gleichzeitig arbeitest. Die folgende Übersicht beschreibt alle Zonen, wie sie auf der Spielmatte dargestellt sind:

- **Charakterplätze** – auch Character Slots genannt – hier platzierst du deine aktiven Charaktere. Allen Spielern stehen jeweils maximal fünf reguläre Charakterplätze zur Verfügung. Ausgespielte Charaktere werden hier offen abgelegt
- **Hauptcharakterplatz** – auch Main Character Slot genannt – ein spezieller Platz neben den regulären Charakterplätzen. Hier liegt zu Spielbeginn dein Hauptcharakter, sofern du einen Charakter gewählt hast. Hast du dich stattdessen für einen Ort mit Siegpunkte-Feld als Startkarte entschieden, bleibt dieser Platz leer
- **Schauplatz** – auch Location Slot genannt – dieser mit einem Ortssymbol markierte Platz dient zum ablegen deiner ausgespielten Orte. Allen Spielern steht jeweils nur ein regulärer Schauplatz zur Verfügung. Möchtest du einen weiteren Ort ausspielen, musst du zuerst alle anderen Orte aus dem Schauplatz ablegen
- **Gegenstandsplätze** – auch Item Slots genannt – befinden sich direkt unter den Charakterfeldern. Hier platzierst du verdeckt oder offen gespielte Gegenstände, die an Charaktere mit freien Gegenstandsplätzen angelegt wurden. Ein Gegenstand, der einem abgelegten Charakter zugeordnet war, wird ebenfalls abgelegt
- **Markenbereich** – auch Token Area genannt – ist der Bereich zwischen Charakteren und Items und für die Marken vorgesehen, die auf deinen Charakteren abgelegt werden – darunter Siegpunkte, Erschöpfungsmarken, und Schadensmarken. Du kannst Marker direkt auf die betroffenen Karten legen oder hier gesammelt platzieren
- **Ressourcenbereich** – auch Resource Zone genannt – alle deine Ressourcen werden hier gesammelt. Du kannst sie über Effekte erzeugen, ausgeben und verwalten. Ressourcen sind nicht durch eigene Karten repräsentiert, sondern werden durch spezielle Spielsteine oder Marken dargestellt
- **Nachziehstapel** – auch Deck genannt – hier liegen verdeckt deine Karten. Von hier werden Karten gezogen, wenn du dich in deinem Zug dazu entscheidest und immer dann, wenn Effekte es dir erlauben



- **Ablagestapel** – auch Discard Pile genannt – Karten, die ausgespielt, abgelegt oder verbraucht wurden, wandern offen in deinen Ablagestapel. Du kannst diesen jederzeit einsehen – auch beim Gegner
- **Leere** – auch Void genannt – ist ein Sonderbereich für Karten, die dauerhaft aus dem Spiel genommen wurden. Karten in der Leere sind nicht mehr erreichbar, es sei denn, eine spezielle Fähigkeit erlaubt ihre Rückkehr

## Verdeckte Karten

Einige Karten – insbesondere Gegenstände – dürfen verdeckt gespielt werden. Wird eine Charakterkarte erschöpft, wird sie ebenfalls verdeckt auf dem Spielfeld belassen. Verdeckte Karten liegen mit der Rückseite nach oben. Sie dürfen normalerweise nur vom jeweiligen Beherrscher angesehen werden, erschöpfte Karten dürfen jedoch von allen Spielern angesehen werden.

Eine verdeckte Karte verliert vorübergehend:

- Alle im Kartentext gedruckten Fähigkeiten
- Alle ihre Werte (z.B. Angriff oder Verteidigung)
- Alle sonstigen Eigenschaften wie etwa die Fraktion

Sie behält jedoch:

- Ihren Namen
- Ihren grundlegenden Kartentyp wie Charakter, Gegenstand und Ort, jedoch keine weiteren Typen
- Angelegte Gegenstände – auch verdeckt liegende Karten
- Ihr Siegpunkte-Feld und die daraufliegenden Siegpunkte

Beim Aufdecken einer Karte werden zunächst alle im Kartentext gedruckten Fähigkeiten und Effekte aktiviert, bevor der Zustand durch z.B. die platzierten Schadensmarken auf einem überprüft wird. So kann es sein, dass ein Charakter mit zu vielen Schadensmarken beim Aufdecken direkt abgelegt wird – oder sich durch eine Fähigkeit selbst rettet

## Spielfeldorganisation

Die Verwendung einer Spielmatte ist besonders für neue Spieler empfehlenswert. Sie hilft dabei, die Zonen im Überblick zu behalten und Karten korrekt zu platzieren. Viele Matten sind thematisch gestaltet, enthalten aber klar erkennbare Felder für:

- Charaktere
- Hauptcharaktere
- Gegenstände
- Ressourcen
- Deck / Ablagestapel / Leere

Falls du ohne Matte spielst, achte darauf, deine Karten stets klar sichtbar und eindeutig zugeordnet auszulegen

# Spielvorbereitung

Bevor das Spiel beginnt, müssen alle Spieler ihre Decks vorbereiten, Startkarten wählen und das Spielfeld aufbauen. Dazu bringt jeder ein vollständiges Deck mit genau 60 Karten mit – ein optionales Extradeck mit speziellen Karten darf ebenfalls vorbereitet werden. Die maximale Anzahl gleichnamiger Karten im Deck beträgt 4. Karten im Extradeck unterliegen denselben Beschränkungen. Das Deck darf vor dem Abschluss einer Runde (z.B. best-of-3) nicht ausgetauscht oder verändert werden.

Außerdem muss sich mindestens eine Karte mit einem Siegpunkte-Feld im Deck befinden. Diese Karte ist zu Beginn der ersten Runde aktiv im Spiel. Sie kann entweder ein Charakter, ein Ort sein oder – in seltenen Fällen – auch ein Gegenstand sein.

## Wahl der Startkarte

Alle Spieler bestimmen zu Spielbeginn eine Karte mit einem Siegpunkte-Feld aus ihren Decks. Diese wird verdeckt auf das Spielfeld gelegt – entweder auf das Feld für den Hauptcharakter – wenn es sich um einen Charakter handelt – oder direkt auf den Schauplatz – wenn es sich um einen Ort handelt. Sie darf vor Spielbeginn nur von ihrem Besitzer angesehen werden.

Diese Karte ist der Kern deiner Strategie – sie darf mit deiner gewählten Fraktion übereinstimmen, muss es aber nicht. Solange du ihre Effekte effektiv nutzen kannst, ist die Wahl dir überlassen

## Wer beginnt das Spiel?

Im Athernium Sammelkartenspiel wird nicht zufällig entschieden, wer den ersten Zug macht. Stattdessen richtet sich der Spielbeginn nach der Initiative, die sich aus der gewählten Startkarte ergibt. Die Initiative einer Startkarte entspricht der Höhe ihrer Ausspielkosten.

Das bedeutet je höher die Kosten der gewählten Startkarte, desto niedriger ist ihre Initiative und desto wahrscheinlicher ist es, dass der Gegner zuerst beginnt.

Sobald beide Spieler ihre Startkarten offen auf das Spielfeld gelegt haben, vergleichen sie ihre Initiativwerte. Der Spieler mit der niedrigeren Initiative beginnt. Bei einem Gleichstand entscheidet ein Münzwurf ein Würfelwurf, oder ein anderes geeignetes Mittel.

Dieser Mechanismus zwingt dich, bereits bei der Wahl deiner Startkarte abzuwägen. Möchtest du eine starke Karte mit mächtigem Effekt spielen, riskierst du, die Initiative abzugeben oder entscheidest du dich für eine günstige, flexible Karte, sicherst du dir womöglich den ersten Zug – aber mit einer weniger mächtigen Karte auf dem Feld.

Die Initiative gehört damit zu den ersten taktischen Entscheidungen des Spiels.

## Ziehen der Starthand

Nachdem die Startkarten gewählt und platziert – so wie entschieden wurde, wer das Spiel beginnt – mischen alle Spieler ihre Decks gründlich durch und legen sie auf das dafür vorgesehene Feld. Dann ziehen alle Spieler eine Starthand mit sechs Karten.

## Ziel des Spiels

Im Athernum Sammelkartenspiel gewinnt nicht derjenige, der die meisten Gegner besiegt – sondern derjenige, der im richtigen Moment den größten Einfluss auf das Spielfeld ausübt. Und Einfluss zeigt sich in Form von Siegpunkten

## Wie entsteht der Pool?

Immer wenn eine Karte mit einem Siegpunkte-Feld ins Spiel kommt, werden entsprechend viele Siegpunkte dem allgemeinen Pool hinzugefügt. Zu Beginn des Spiels besteht dieser Pool aus den Startkarten aller Spieler – meist den gewählten Hauptcharakteren oder Orten. Sobald im Spielverlauf weitere Karten mit Siegpunkte-Feldern ausgespielt werden (z.B. durch Ausspielen weiterer Charaktere), wird der Pool entsprechend erweitert.

*Beispiel: Wenn dein Hauptcharakter ein Feld für 4 Siegpunkte hat und der deines Gegners eines für 5, besteht der Pool zu Beginn aus 9 Punkten*

## Wie gewinnst du?

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:

- **Punkteüberlegenheit** – ein Spieler gewinnt sofort, wenn alle von diesem kontrollierten Charaktere mehr der aktuell im Spiel befindlichen Siegpunkte gesammelt haben, als seine Gegner noch erreichen könnten.

Beispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern und insgesamt 11 verfügbaren Siegpunkten haben alle deine Charaktere zusammen 5 Siegpunkte gesammelt. Da deine Gegner mit 4 und 2 Siegpunkten die 5 Punkte nicht mehr erreichen können, gewinnst du das Spiel

- **Objective-Fähigkeit** – viele Charaktere verfügen über eine sogenannte Objective-Fähigkeit. Diese stellt ein persönliches Ziel dar, das dir den Spielsieg ermöglichen kann – unabhängig von der Gesamtheit der Siegpunkte.

Wenn ein Charakter mit einer Objective-Fähigkeit mindestens so viele Siegpunkte gesammelt hat, wie auf seinem Siegpunkte-Feld aufgedruckt sind, gewinnt sein Beherrscher das Spiel. Diese Siegbedingung überschreibt alle anderen Regeln, auch wenn ein anderer Spieler theoretisch dieselbe Punktzahl erreicht hätte

Weitere Wege zum Spielende:

- Deckverlust – muss ein Spieler eine Karte ziehen, kann aber keine mehr ziehen, weil sein Deck leer ist, verliert dieser das Spiel
- Effekte mit Spielende – Einige Karten oder Effekte können Sieg oder Niederlage direkt herbeiführen, ohne dass eine der beiden Bedingungen erfüllt sein muss. Ein Effekt, der den Sieg herbeiführt unterliegt Effekten, die eine Niederlage herbeiführen

# Spielablauf

Ein Spiel in Athernum verläuft in abwechselnden Zügen, die in vier aufeinanderfolgende Phasen unterteilt sind: der Morgen, der Tages, der Abend und die Nacht. In jeder dieser Phasen hast du unterschiedliche Möglichkeiten, Karten auszuspielen, Ressourcen zu verwalten, Angriffe durchzuführen oder bestimmte Effekte zu nutzen. Die Struktur bleibt dabei immer gleich – unabhängig davon, ob du gerade deine erste Karte spielst oder auf das Spielende hinarbeitest.

- **Morgen** – der Morgen leitet deinen Zug ein und bereitet dein Spielfeld auf die kommenden Aktionen vor. Zunächst werden alle Effekte ausgelöst, die „Am Morgen“ aktiv werden.

Danach entfernst du von jeder deiner Karten eine Erschöpfungsmarke. Sobald eine Karte keine solche Marke mehr besitzt, wird sie aufgedeckt – das heißt, sie ist wieder bereit, am Spielgeschehen teilzunehmen.

Anschließend erhältst du genau zwei Befehlsmarken. Wenn du bereits zwei besitzt, kannst du keine weiteren erhalten. Überzählige Marken verfallen ersatzlos. Sobald die Vorbereitung abgeschlossen ist, beginnt der Tag

- **Tag** – der Tag ist das Herzstück deines Zugs. Hier ziehst du Karten, erzeugst Ressourcen, spielst Charaktere und Gegenstände aus, führst Kämpfe oder nutzt die besonderen Fähigkeiten deiner Karten.

Zuerst werden alle „Am Tag“-Effekte ausgeführt. Danach darfst du so viele zulässige Aktionen durchführen, wie du möchtest, solange der Effektstapel leer ist und du die nötige Priorität besitzt.

Zu deinen Optionen am Tag gehören:

- Eine Karte zu ziehen, indem du eine Befehlsmarke ausgibst
- Eine Ressource der Fraktion deines Hauptcharakters zu erzeugen, indem du ebenfalls eine Befehlsmarke ausgibst. Dies kannst du 1-Mal in deinem Zug tun
- Einen Siegpunkt aus dem Pool auf deinen Hauptcharakter zu legen, indem du zwei Befehlsmarken ausgibst. Dies kannst du 1-Mal in deinem Zug tun
- Charaktere aus deiner Hand ausspielen, sofern du ihre Kosten vollständig bezahlen kannst. Beachte, dass du keine Charaktere mit einem Siegpunkte-Feld ausspielen darfst, wenn sich ein gleicher Charakter bereits unter deiner Kontrolle im Spiel befindet

- Gegenstände aus deiner Hand beliebig an deine Charaktere mit freien Gegenstandsplätzen anzulegen – entweder offen oder verdeckt
- Einen Ort aus deiner Hand auszuspielen, wobei ein bereits ausliegender Ort ersetzt wird. Dies kannst du 1-Mal in deinem Zug tun
- Fähigkeiten zu aktivieren, sofern du ihre Kosten vollständig bezahlen kannst
- Support-Fähigkeiten von Charakteren in deiner Hand zu aktivieren, um einmalige Effekte auszulösen – danach wird die Karte abgelegt
- In die Kampfphase überzugehen. Dies kannst du 1-Mal in deinem Zug tun, jedoch nicht im ersten Zug des Spiels

Die Reihenfolge dieser Aktionen bestimmst du selbst. Du kannst auch zwischen ihnen wechseln, sie wiederholen oder einzelne auslassen. Erst wenn du keine weiteren Aktionen durchführen möchtest oder kannst, beendest du den Tag und leitest den Abend ein

- **Abend** – am Abend werden ausschließlich Effekte ausgelöst, die „Am Abend“ aktiv werden. Du kannst in dieser Phase keine weiteren Aktionen durchführen. Sie dient dem Abschluss deines Zuges und leitet automatisch die Nacht ein
- **Nacht** – die Nacht findet zwischen den Zügen statt und gehört zu keinem aktiven Spieler. In dieser Phase besitzt niemand Priorität, und es dürfen ausschließlich Effekte aktiviert werden, die „In der Nacht“ aktiv werden. Sobald diese Effekte abgearbeitet sind, beginnt der nächste Spieler seinen Zug – wieder mit dem Morgen

## Ressourcen und der Ressourcenpool

Im Spiel nutzt du Ressourcen, um Karten auszuspielen und bestimmte Fähigkeiten zu aktivieren. Ressourcen müssen erschöpft werden, um in den Ressourcenpool zu gelangen, aus dem du sie anschließend ausgeben kannst.

- 1-Mal in deinem eigenen Zug kannst du eine der Standard-Befehlsfertigkeiten nutzen, um eine Ressource der Fraktion deines Hauptcharakters zu erzeugen. Dafür musst du eine Befehlsmarke ausgeben
- Darüber hinaus können Karten- oder Charaktereffekte zusätzliche Ressourcen erzeugen, tauschen oder bereits erschöpfte Ressourcen wiederherstellen

Ressourcen können durch beidseitige Marker (z.B. mit Münzen) oder durch spezielle Ressourcenkarten dargestellt werden. Platziere deine Ressourcen einfach auf dem Spielfeld.

- Um eine Ressource dem Ressourcenpool hinzuzufügen, musst du eine verfügbare und nicht erschöpfte Ressource wählen und erschöpfen. Dadurch wird ihrem Typ

entsprechend ein Marker oder Zähler in den Ressourcenpool gelegt. Du kannst nur Ressourcen aus deinem eigenen Pool ausgeben

- Ressourcen im Pool können nur in der aktuellen Phase verwendet werden. Beim Übergang in die nächste Phase verfallen sie und der Pool wird geleert

Die Ressourcentypen – also die Fraktion, für die diese Ressource einen Wert darstellt – sind üblicherweise durch ein individuelles Symbol und Farbkombinationen unterschieden. Marker im Ressourcenpool können z.B. durch passende Würfel dargestellt werden

## Erschöpfung von Karten

Karten, die erschöpft werden, verlieren ihren aktiven Status und können vorübergehend nicht mehr genutzt werden. Im Athernium Sammelkartenspiel wird Erschöpfung auf eine ganz eigene Weise dargestellt – sowohl sichtbar als auch regelmechanisch.

Sobald eine Karte erschöpft wird, geschieht Folgendes:

- Die Karte wird verdeckt auf das Spielfeld gelegt. Dabei bleibt sie auf ihrer aktuellen Position liegen, aber mit der Rückseite nach oben
- Eine Erschöpfungsmarke wird auf der verdeckten Karte platziert. Diese Marke zeigt an, dass sich die Karte in einem erschöpften Zustand befindet

Während eine Karte erschöpft ist, gelten für sie die Regeln für verdeckte Karten. Sie behält lediglich:

- Ihren Namen
- Ihren grundlegenden Kartentyp wie Charakter, Gegenstand und Ort, jedoch keine weiteren Typen
- Angelegte Gegenstände – auch verdeckt liegende Karten
- Ihr Siegpunkte-Feld und die daraufliegenden Siegpunkte.

Alle anderen auf die Karte gedruckten Informationen gelten als vorübergehend nicht vorhanden. Dazu gehören Fähigkeiten, Fraktionszugehörigkeit, Offensiv- und Defensivwerte und Sonderregeln etc.

Erschöpfte Karten bleiben verdeckt, bis sie zu Beginn des Morgens in deinem nächsten Zug eine Erschöpfungsmarke verlieren



## Wer darf was?

Sobald ein Spieler eine Fähigkeit aktiviert oder eine Karte ausspielt, entsteht ein Effektstapel – der sogenannte Stack. Dieser erlaubt es allen Spielern, auf Effekte oder Aktionen zu reagieren, bevor sie ausgeführt werden. Aber auch ausgelöste Effekte erzeugen einen Effektstapel

Die Regelung funktioniert folgendermaßen:

- Der aktive Spieler hat zunächst Priorität und darf weitere Effekte aktivieren. Aber auch ausgelöste Effekte werden auf den Effektstapel gelegt
- Danach haben die anderen Spieler nacheinander die Möglichkeit zu reagieren. Sie dürfen Fähigkeiten aktivieren oder Gegenstände aufdecken. Aber auch ausgelöste Effekte werden auf den Effektstapel gelegt. Danach erhält der aktive Spieler wieder Priorität
- Jeder neue Effekt wird oben auf den Effektstapel gelegt
- Sobald niemand weitere Effekte auf den Stapel legen möchte, wird der Stapel von oben nach unten aufgelöst (Last-in, first-out)

Wird also auf eine Fähigkeit oder Karte reagiert, die wiederum eine Reaktion auslöst, so wird der zuletzt ausgelöste Effekt zuerst abgehandelt. Dadurch entsteht ein taktisch komplexes Wechselspiel, das Timing und Vorausplanung belohnt.

*Beispiel: Du aktivierst eine Fähigkeit, um Schaden zuzufügen. Dein Gegner reagiert darauf mit dem Aufdecken eines Gegenstands. Du reagierst wiederum mit einer Fähigkeit, die den Gegenstand neutralisiert. Die Reihenfolge, in der diese Effekte abgewickelt werden, entscheidet über den Ausgang des Zuges*

## Kampfphase

Während des Tages kannst du einmal pro Zug die Kampfphase einleiten – allerdings nicht im ersten Zug des Spiels. In dieser Phase darfst du beliebig viele Angriffe durchführen, solange du Charaktere hast, die nicht erschöpft sind.

Ein Kampf läuft folgendermaßen ab:

- Du wählst einen deiner nicht erschöpften Charaktere als Angreifer
- Du bestimmst ein Ziel – in der Regel ein gegnerischer Charakter mit Siegpunkte-Feld oder strategischer Bedeutung

- Dein Gegner darf immer einen eigenen Charakter als Verteidiger bestimmen, sofern er einen geeigneten Charakter kontrolliert
- Der Angriff wird abgewickelt:
  - Der Angreifer fügt dem Ziel Schaden in Höhe seines Offensivwerts zu
  - Das Ziel fügt dem Angreifer Schaden in Höhe seines Offensivwerts zu – Verteidiger wehren sich also
  - Beide Charaktere erhalten Schadensmarken. Überschreitet die Anzahl an Marken den Defensivwert, wird die jeweilige Karte abgelegt
- Am Ende des Kampfes wird der Angreifer erschöpft und verdeckt
- Wenn ein Verteidiger eingesetzt wurde, wird auch dieser erschöpft

Du kannst während der Kampfphase mehrere Kämpfe hintereinander durchführen, solange du noch Charaktere hast, die bereit sind, anzugreifen. Jeder Angriff wird vollständig abgewickelt, bevor der nächste beginnt.

Ein Kampf muss nicht zum Ziel haben, Charaktere zu zerstören. Oft reicht es, sie durch Erschöpfung temporär auszuschalten, um ihre Fähigkeiten bis zur nächsten Runde zu blockieren

## Regeln für den Hauptcharakter

Der Hauptcharakter nimmt im Spiel eine besondere Rolle ein und unterliegt daher eigenen Regeln:

- Der Hauptcharakter kann nicht abgelegt, auf die Hand zurückgeschickt, verbannt oder ins Extradeck gelegt werden – weder durch eigene Effekte noch durch gegnerische Einflüsse. Die Kontrolle über den Hauptcharakter kann zudem auch nicht von anderen Spielern übernommen werden
- Sollte der Hauptcharakter durch Kampf oder Effekte Schaden erleiden, der seine Defensivwert übersteigt, wird nicht abgelegt. Stattdessen wird er erschöpft und alle Schadensmarken werden entfernt

Der Hauptcharakter bleibt dadurch dauerhaft im Spiel, kann jedoch durch Erschöpfung zeitweise inaktiv werden und verliert alle aktiven Fähigkeiten

# Karteneffekte und Aktivierung

Im Athernum Sammelkartenspiel sind Karteneffekte das Herzstück deiner Strategie. Ob du gezielt Ressourcen manipulierst, deine Charaktere schützt, Angriffe vorbereitest oder alternative Siegbedingungen erreichst – alles hängt davon ab, wie du die Fähigkeiten deiner Karten einsetzt. Karten können eine oder mehrere der folgenden Fähigkeitstypen besitzen. Diese sind immer deutlich im Kartentext erkennbar und beginnen meist mit einem Schlüsselwort (z. B. „Support“, „Command“, „Objective“ etc.), oft in kursiv gesetztem Text.

- **Statische Fähigkeiten** – diese Fähigkeiten wirken ständig, solange die Karte offen in einer der Zonen auf dem Spielfeld liegt. Ihr Effekt wird einmal beim Aufdecken oder beim Eintritt auf das Spielfeld ausgelöst, danach gilt er solange die Karte offen bleibt. Diese Fähigkeiten haben keine Kosten und sie werden nicht aktiviert. Ihr Effekt:
  - Wird einmal auf den Stapel gelegt, wenn er auslöst
  - Endet, wenn die Karte verdeckt wird oder die jeweilige Zone verlässt
- **Ausgelöste Fähigkeiten** – diese Fähigkeiten lösen automatisch aus, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt. Sie beginnen oft mit „Wenn“, „Immer wenn“ oder „Zu Beginn von“. Diese Fähigkeiten:
  - Werden automatisch aktiviert, wenn ihre Bedingung erfüllt ist
  - Werden auf den Stapel gelegt
  - Können nicht verhindert oder verzögert werden (außer durch gesonderte Mechaniken)
  - Benötigen unter Umständen gültige Ziele. Gibt es diese Ziele nicht oder nicht mehr, hat der Effekt keine Wirkung
- **Aktivierte Fähigkeiten** – diese Fähigkeiten musst du manuell ankündigen und alle Kosten vollständig bezahlen. Erst dann wird der Effekt auf den Stapel gelegt. Diese Fähigkeiten beginnen immer mit einem Fähigkeitsnamen (z.B. „Erzwingen“) in kursiver Schrift und:
  - Müssen deklariert und sofort bezahlt werden
  - Werden auf den Stapel gelegt
  - Wird unabhängig vom Status der Karte ausgeführt, selbst wenn diese inzwischen verdeckt oder abgelegt wurde
  - Benötigen unter Umständen gültige Ziele. Gibt es diese Ziele nicht oder nicht mehr, hat der Effekt keine Wirkung
- **Objective-Fähigkeiten** – diese Fähigkeiten sind entweder ausgelöst oder aktiviert und beginnen stets mit dem Wort „Objective“. Sie beschreiben Wege, um an Siegpunkte zu gelangen und stellen somit alternative Siegbedingungen dar

- **Befehls-Fähigkeiten** – auch Command Abilities genannt - eine besondere Art aktivierter Fähigkeit, die das Schlüsselwort „Command“ trägt. Diese benötigen zusätzlich zu den normalen Kosten eine Befehlsmarke
- **Unterstützer** – auch Support oder Support-Fähigkeiten genannt – diese Fähigkeiten werden von Karten auf deiner Hand aktiviert – du spielst sie nicht aus, sondern wirfst sie ab, um einen Effekt auszulösen. Zusätzlich zu den sonstigen Kosten der Fähigkeit musst du Ressourcen – die sogenannte Support Activation Fee – bezahlen. Diese Fähigkeiten:
  - Müssen von der Hand aktiviert werden
  - Müssen deklariert und sofort bezahlt werden
  - Werden auf den Stapel gelegt
  - Führen zum abwerfen der Karte und können nur einzeln nacheinander aktiviert werden
  - Kosten zusätzlich Ressourcen um aktiviert werden zu können (die „Activation Fee“). Die Kosten sind unabhängig von der jeweiligen Fraktion – alle Ressourcen zählen
  - Werden unabhängig vom Status der Karte ausgeführt, selbst wenn diese inzwischen die Zone gewechselt hat
  - Benötigen unter Umständen gültige Ziele. Gibt es diese Ziele nicht oder nicht mehr, hat der Effekt keine Wirkung
- **Ausrüstung** – auch Equipment Abilities genannt – diese sind meist an Gegenstände gebunden und beginnen mit dem Wort „Equip“. Sie wirken nur, wenn der Gegenstand offen in einem Gegenstandsplatz liegt.

Der Effekt bleibt bestehen, auch wenn der Gegenstand verschoben wird – aber die Wirkung wechselt auf den Charakter des neuen Gegenstandsplatzes

## Aktivieren von Fähigkeiten

Eine Fähigkeit kann nur aktiviert werden, wenn alle angegebenen Kosten sofort vollständig bezahlt werden. Die gängigen Kostenarten sind:

- Ressourcen (nach Fraktion oder beliebig)
- Befehlsmarken
- Erschöpfung der Karte selbst
- Abwerfen oder Ablegen von Karten
- Entfernen von Siegpunkten
- Kombination mehrerer Kostenarten

Wenn ein Effekt aktiviert wird, wird er auf den Effektstapel gelegt und wartet dort auf seine Auflösung. Dies ermöglicht Reaktionen anderer Spieler

# Effektstapel und Spielzustände

Der Effektstapel ist ein zentraler Mechanismus, mit dem du und deine Mitspieler Effekte reihum aufeinander aufbauen können. Die wichtigsten Regeln:

- Der aktive Spieler hat Priorität und beginnt
- Danach dürfen alle anderen Spieler Effekte aktivieren
- Neue Effekte werden oben auf den Stapel gelegt
- Sobald niemand mehr reagieren möchte, wird der Stapel von oben nach unten abgearbeitet (Last-in-first-out)

Während der Stapel offen ist, dürfen keine neuen Aktionen durchgeführt werden – nur weitere Reaktionen. Nach jedem vollständig aufgelösten Stapel werden Spielzustände überprüft – der sogenannte State-Based Check findet statt:

- Hat ein Charakter gleich viele oder mehr Schadensmarken als der Verteidigungswert entspricht, wird er abgelegt
- Werden Einzigartigkeits-Regeln verletzt, werden überzählige Karten abgelegt. Etwa dann, wenn du mehrere Kopien einer Karte mit einem Siegpunktefeld gleichzeitig kontrollierst
- Musste ein Spieler durch einen Effekt eine Karte ziehen, konnte aber keine mehr ziehen, verliert er das Spiel.
- Hat ein Charakter mit Objective-Fähigkeit genug Siegpunkte, gewinnt sein Beherrscher das Spiel
- Sind die Bedingungen für Fähigkeiten erfüllt, lösen diese aus und am Ende der Prüfung wird ein neuer Effektstapel erzeugt, auf dem die Effekte der gerade ausgelösten Fähigkeiten abgelegt sind

Sobald alle Spielzustände überprüft wurden und keine weiteren Effekte darauf warten abgearbeitet zu werden, darf der aktive Spieler weitere Aktionen durchführen

## Besondere Hinweise

Beim Einsatz von Karteneffekten gibt es einige spezielle Regeln und Ausnahmen, die du kennen solltest. Diese betreffen vor allem verdeckte Karten, Zielbedingungen, Kartenstatus und Effekte auf dem Stapel.

- Erschöpfte Karten verlieren ihre Fähigkeiten

Eine erschöpfte Karte wird verdeckt und verliert dadurch alle ihre aktiven Eigenschaften und Fähigkeiten, solange sie verdeckt bleibt. Ausnahmen gelten nur für Effekte, die aus einer anderen Quelle auf erschöpfte Karten wirken

- Zielbedingungen müssen bei Aktivierung erfüllt sein

Effekte, die ein Ziel benötigen, können nur aktiviert werden, wenn zum Zeitpunkt der Aktivierung ein gültiges Ziel vorhanden ist. Verändert sich der Zustand des Ziels nach der Aktivierung, wird der Effekt dennoch wie angekündigt abgehandelt – verlieren aber ihre Wirkung

- Karten können ihren Effekt auch nach dem Ablegen ausführen

Wird eine Karte abgelegt, während sich ihr Effekt noch auf dem Stapel befindet, verliert dieser Effekt nicht seine Gültigkeit, solange alle Bedingungen beim Auslösen erfüllt waren.

Das bedeutet: Auch wenn ein Charakter während eines gegnerischen Zugs abgelegt wird, kann sein „Beim Verlassen des Spielfelds“-Effekt trotzdem noch korrekt abgehandelt werden

- Mehrere Fähigkeiten gleichzeitig – Reihenfolge bestimmen

Wenn mehrere Fähigkeiten gleichzeitig ausgelöst werden (z. B. durch dieselbe Aktion), entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge seine eigenen Effekte auf den Stapel gelegt werden.

Danach folgen andere Spieler. Diese Reihenfolge kann strategisch entscheidend sein!

- Karten aufdecken

Ein verdeckt angelegter Gegenstand kann jederzeit von seinem Besitzer aufgedeckt werden, wenn er Priorität hat. Auch während des Zuges eines anderen Spielers. Dabei werden die statischen Fähigkeiten des Gegenstands auf den Effektstapel gelegt

# Offizielle Klarstellungen und Regelauslegung

Im Verlauf eines Spiels kann es vorkommen, dass Karten unterschiedlich interpretiert oder bestimmte Spielsituationen nicht eindeutig durch das Einsteigerregelwerk abgedeckt werden. Für diese Fälle gibt es eine Reihe von offiziellen Mechanismen, die sicherstellen, dass alle Spieler Zugang zu verbindlichen Regeln und Klarstellungen haben.

- Wichtige Begriffe
    - **Permanent** – Eine Karte oder ein Spielstein, der offen auf dem Spielfeld liegt und dort bleibt (z. B. Charaktere, Orte)
    - **Ausrüstung** – auch Attachment genannt – Eine Karte oder ein Spielstein, der an einen Charakter oder Ort mit freiem Gegenstandsplatz angelegt ist
    - **Spielstein** – auch Token genannt – Ein durch einen Effekt erzeugtes Spielelement, das keine Karte aus deinem Deck ist und verschwindet, wenn es das Spielfeld verlässt
    - **Ziel** – auch Target genannt – Eine Karte oder ein Spielstein, der alle Bedingungen eines Effekts erfüllt
  - **Regelfragen und Ausnahmen** – Bei komplexen Interaktionen oder neuen Karten kann es zu Unsicherheiten kommen. In solchen Fällen gilt:
    - Immer zuerst die Anweisungen auf der Karte befolgen
    - Wenn ein Kartentext einer Regel widerspricht, hat der Kartentext Vorrang
    - Kann ein Effekt nicht vollständig ausgeführt werden, wird so viel wie möglich davon abgewickelt
  - **Errata und Klarstellungen** – Einzelne Karten können nachträglich korrigiert (Errata) oder mit zusätzlichen Regelhinweisen versehen werden. Dies betrifft:
    - Schreibfehler oder unklare Formulierungen
    - Änderungen zur Balance
    - Ergänzende Hinweise zur Spielweise
- Solche Errata und Klarstellungen sind in der offiziellen Begleit-App sowie auf der Webseite des Spiels einsehbar. In offiziellen Turnieren gelten immer die aktuellen, veröffentlichten Texte
- **Das umfassende Regelwerk** – Neben diesem Einsteigerregelbuch gibt es ein separates, erweitertes Dokument: das sogenannte Comprehensive Rules (CR). Es enthält:
    - Alle Einzelschritte und Prioritätsregeln

- Sonderfälle und genaue Definitionen
- Offizielle Begriffe, Interaktionsregeln und Timing

Die aktuell gültige Fassung der Comprehensive Rules ist auf der Webseite sowie in der App verfügbar und wird bei offiziellen Turnieren als Entscheidungsgrundlage herangezogen