

KARTEN

Charaktere – Bleiben im Spiel, können angreifen, verteidigen und Fähigkeiten einsetzen.



Orte – Bleiben ebenfalls im Spiel, dürfen nicht mehrfach vom selben Spieler gespielt werden, können dauerhafte Effekte bewirken.

Gegenstände – werden direkt ausgespielt oder an Charaktere oder Orte angelegt.

Spielsteine – Temporäre Abbilder, die durch Effekte erzeugt werden. Sie verhalten sich wie normale Karten ihres Typs, stammen jedoch nicht aus einem Deck

I. Name – Bezeichnung der Karte

2. Fraktion – Zeigt die Zugehörigkeit an

3. Anwerbungskosten – Kosten zum Ausspielen der Karte

4. Unterstützungskosten – Zusatzkosten für Unterstützerfähigkeit

5. Kartentyp – z.B. Charakter, Ort, Gegenstand

6. Textfeld – Beschreibt Fähigkeiten oder Effekte

7. Gegenstandsplätze – Zeigt wie viele Gegenstände eine Karte tragen kann

8. Siegpunktefeld – Zeigt an, dass diese Karte Siegpunkte sammeln kann

9. Kampfwerte – Zeigt die Angriffs- und Verteidigungskraft von Charakteren an

RESSOURCEN

Ressourcen werden durch spezielle Spielsteine erzeugt, wenn diese erschöpft werden.

Einmal pro Zug kann im Austausch gegen eine Befehlsmarke ein solcher Spielstein erzeugt werden.

Die erzeugten Ressourcen landen in deinem persönlichen Pool und verfallen am Ende jeder Phase.

Ressourcen sind normalerweise fraktionslos, außer die Quelle gibt eine Fraktion an.

Charaktere mit Fraktionssymbol müssen immer mit mindestens einer Ressource dieser Fraktion bezahlt werden



SPIELZUG

Morgen-Phase – In dieser Phase dürfen keine Karten gespielt oder Fähigkeiten aktiviert werden. Entferne eine Erschöpfungsmarke von allen Karten, die du kontrollierst. Wenn eine erschöpfte Karte keine Marken mehr hat, wird sie aufgedeckt. Fülle anschließend deine Befehlsmarken bis auf maximal 2 auf.

Tag-Phase – Der aktive Spieler erhält Priorität und darf Karten ausspielen oder Fähigkeiten aktivieren.

- Tausche eine Befehlsmarke um 1 Karte zu ziehen.

- Tausche 1-Mal pro Zug eine Befehlsmarke gegen einen Ressourcenspielstein.

- Tausche 1-Mal pro Zug eine Befehlsmarke gegen einen Siegpunkt. Du darfst diese Fähigkeit nur einsetzen, wenn du weniger Siegpunkte hast als alle anderen Spieler.

- Spiele Charaktere und Gegenstände von deiner Hand aus oder lege Gegenstände an Karten mit einem freien Gegenstandsplatz an.

- Spiele 1-Mal pro Zug einen Ort aus deiner Hand aus. Du musst alle anderen von dir kontrollierten Orte vorher ablegen.

- Aktiviere Fähigkeiten oder decke verdeckte Ausrüstung auf, die an die von dir kontrollierten Karten angelegt sind.

- Du kannst 1-Mal pro Zug in die Kampfphase wechseln. Wenn du das machst kehrst du danach in die Tag-Phase zurück. Du kannst im aller ersten Zug des Spiels nicht angreifen.

Am Ende der Tag-Phase dürfen Spieler ein letztes Mal Fähigkeiten aktivieren, bevor die Phase endet.

Abend-Phase – Abschluss des Zuges. Effekte „bis zum Ende des Zuges“ enden.

Nacht-Phase – Die Phase dient als Übergang zwischen den Zügen. Es sind keine Spieleraktionen möglich. Danach beginnt der Zug des nächsten Spielers

Spieldeld

1. Hauptcharakterplatz – Platz für den Hauptcharakter; bleibt blockiert, wenn keiner gewählt wurde

2. Charakterplätze – Fünf Plätze für Charaktere oder Spielsteine; sind alle belegt, können keine weiteren ins Spiel gebracht werden

3. Schauplatz – Platz für genau einen Ort; nur der zuletzt gelegte bleibt im Spiel

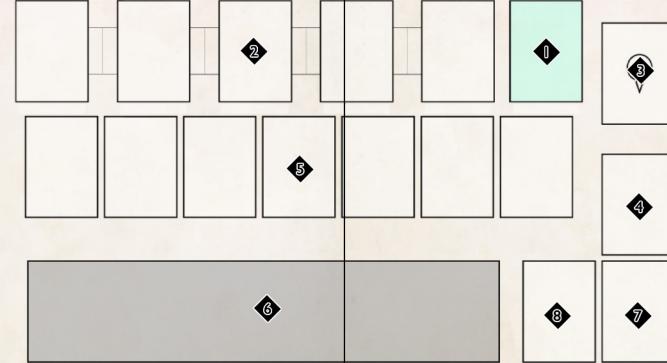
4. Leere – Zone für dauerhaft aus dem Spiel entfernte Karten

5. Gegenstandsplätze – Hier werden Karten abgelegt, die an Karten angelegt sind; sie verlassen das Spiel, wenn ihr Träger abgelegt wird

6. Ressourcenzone – Bereich für Befehlsmarken, Ressourcen und Ressourcenspielsteine, die durch Erschöpfen Ressourcen erzeugen

7. Deck – Dein verdeckter Nachziehstapel; nur die oberste Karte darf gezogen oder verändert werden

8. Ablagestapel – Öffentliche Zone für gespielte oder abgelegte Karten; Reihenfolge kann relevant sein



KAMPFPHASE

In dieser Phase können nacheinander beliebig Angriffe deklariert werden. Nur nicht-erschöpfe Karten mit Kampfwerten dürfen angreifen.

Nur Karten mit Kampfwerten dürfen angegriffen oder zur Verteidigung eingesetzt werden. Nur nicht-erschöpfe Karten dürfen blocken.

Bevor Schaden ausgeteilt wird, haben alle Spieler noch einmal die Möglichkeit zu reagieren.

Ein Angreifer ohne Blocker fügt seinen Schaden direkt dem gewählten Ziel zu. Bei geblockten Angriffen fügen Angreifer und Blocker gleichzeitig Schaden in Höhe ihrer Werte zu. Hat eine Karte Schadensmarken in Höhe der Verteidigung, wird sie abgelegt.

Anschließend werden Angreifer bzw. Blocker erschöpft.

Nach allen Angriffen kehrt das Spiel in die Tag-Phase zurück

EFFEKTE UND REAKTIONEN

Wenn eine Fähigkeit aktiviert oder ein Effekt ausgelöst wird, wird er „auf den Stapel“ gelegt. Spieler dürfen in Reihenfolge reagieren, indem sie mit weiteren Effekten antworten. Der oberste Effekt wird zuerst abgehandelt, dann der nächste darunter, bis der Stapel leer ist.

Nur Effekte können beantwortet werden. Das Ausspielen von Karten oder das Aktivieren einer Fähigkeit selbst kann nicht beantwortet werden.

Nach jeder Aktion prüfen die Spieler gemeinsam die Spielsituation: Hat eine Karte Schaden in Höhe ihrer Verteidigung? Liegen Karten in verbotenen Zonen? Solche Situationen werden sofort geklärt, bevor es weitergeht.

So entsteht ein klares Prinzip: Aktion – Reaktion – Klärung, das allen erlaubt, aufeinander einzugehen und trotzdem den Spieldruck zu bewahren

Gleichstehen entscheidet das Zufallslos

Der Startspieler wird durch die Initiative

bestimmt. Der Hauptcharakter mit den

geringsten Kosten beginnt das Spiel. Bei

dem ersten Angriff wird der Spieler

der auf allen Hauptcharakteren abgedrückt

Siegpunkte-Felder. Zusätzlich legt die

Starter spielt einen Hauptrückzugskarten

ab und zieht eine Karte aus dem

Pool aller verfügbaren

Anschließend ziehen alle Spieler 6 Karten als

Starthand.

Hauptcharakter-Zone gelingt

jeder Spieler wählt ein Deck und daraus einem

Hauptcharakter in die Vorbereitung

gelegt. Haben alle Spieler ihre Vorbereitung

gemischt und verdeckt in die Deck-Zone

Hauptcharakter. Danach wird das Deck

abgeschlossen werdenkt in die Vorbereitung

gelegt. Haben alle Spieler ihre Vorbereitung

gemischt und verdeckt in die Deck-Zone

Hauptcharakter bleibt frei.

Nicht-Charakter bleibt in ihrer Zone, der

fest jede Karte mit Siegpunktefeld kann gewählt

werden.

Der Hauptcharakter legt die Fraktion des Spieldes

Spieldes beginnen nicht verdeckt ohne

Erreichungsmarke.

All die Hauptcharaktere beginnen

das Spiel verdeckt und

erreichungsmarke.

Hauptcharakter bleibt frei.

Nicht-Charakter bleibt in ihrer Zone,

die nicht verdeckt ist.

In Athernum: The Old World trittst du

mit einem Deck aus Charakteren, Orten

und Gegenständen gegen deine Gegner

an.

Das Ziel ist es, durch Effekte und Einsatz

deiner Fraktion mehr Siegpunkte zu

sammeln als deine Gegner.

Jede Runde verläuft in festen Phasen:

Vorbereitung am Morgen, Aktionen am

Tag, Kämpfe, Abschluss am Abend und

unvorhergesehens in der Nacht.

Mit Ressourcen spielst du Karten und

aktivierst mächtige Fähigkeiten. Taktik

entsteht durch den Einsatz deiner Karten

im richtigen Moment und das geschickte

Nutzen der Spielfelder



AATHERNUM

The Old World

Schnellstartanleitung

2025 © Schroedinger Entertainment CC-BY-NC-SA

Spieler Priorität hat.

Name und werden bewusst bezahlt werden; indem

Aktivierter Fähigkeit - Haben immer einen

abgerufen werden.

"Wenn die beschriebene Bedeutung erfüllt ist (z.B.

Ausgelöste Fähigkeit - Aktivieren immer,

wenn diese Karte auf andere Karte angelegt ist,

erfordern.

die zusätzliche eine Befehlsmarke als Kosten

Befehls-Fähigkeiten - Sind aktivierter Fähigkeiten,

Feld angegeben.

Siegpunkte können nur von Karten mit

Siegpunktefeld gesammelt werden. Es dürfen

mindestens drei gleicher Karte liegen, los ist sie

sofortig ein Sieg für ihren Beherrschter aus.

Objetive-Fähigkeiten - Kennzeichnen alternativen

Siegpunkten und gewinnen Siegpunkte hinzuz.

Siegpunktefeld auf einer Karte mit gleicher

Summe die Karte offen im Spiel. Dauertafte

solange die Karte offen im Spiel steht. Siehe benötigten

Fähigkeit, die immer aktiv sind. Siehe benötigten

Statische Fähigkeiten - Gelten ununterbrochen,

solange die Karte offen im Spiel ist. Dauertafte

Fähigkeit, die auf abarbeitung warten. Die Karte wird

dafür auf abarbeitung warten. Die Karte wird

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten erzeugen Effekte, auf die reagiert

Sind ein essentieller Bestandteil des Spiels.

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

Fähigkeiten Effekte, auf die reagiert

Hand aus aktiviert werden, wenn keine anderen

