

Wächter von Aevon

Ziel des Spiels: Ziel ist es, durch das Töten von Wächtern die meisten Schätze zu finden. Der Hüter bringt zusätzliche Schätze. Sein Tod beendet das Spiel.

Vorbereitung: Jeder Spieler bekommt 10 Karten des Nachziehstapels, von denen 5 blind auf die Hand genommen werden. Die anderen Karten bleiben verdeckt als "Rucksack" liegen.

Spielzug: Die höchste Augenzahl beginnt. Spieler können jedes angrenzende Feld aufsuchen. Beim Betreten eines noch aktiven Raumes werden 2 Karten aus dem Rucksack auf die Hand genommen. Je nach Feldkarte geschieht:

Falle: Den Spieler treffen die Effekte der Karte.

Wächter (Kampf):
Spieler-HP: 15
Wächter-HP: siehe HP-Wert (Karte)

Kampfrunde: Der Spieler spielt eine Karte von seiner Hand aus (diese kommt nach dem Kampf auf seinen Ablagestapel).

Der Wächter spielt eine Karte vom Nachziehstapel aus. Der Angriffswert des Wächters (ATK) wird zum Schadenswert der Angriffskarte addiert.

Sieg des Spielers: Der Spieler darf eine Karte, die der Wächter ausgespielt hat, verdeckt ziehen und auf seine Hand nehmen. Er erhält einen Schatz. Seine ausgespielten Karten werden auf seinen Ablagestapel gelegt. Die übrigen ausgespielten Karten des Wächters werden zurück in den Nachziehstapel gemischt.

Tod des Spielers: Er muss seine Handkarten in den Nachziehstapel zurücklegen. Er kehrt auf sein Startfeld zurück und darf 3 Karten aus seinem Rucksack ziehen.

Handkartenlimit: Am Ende eines Zuges darf der Spieler maximal 7 Karten auf der Hand haben. Bei mehr Karten muss er die Hälfte in den Nachziehstapel zurücklegen.

Ende eines Zuges: Die Feldkarte wird umgedreht und somit zu einem „leeren Raum“ und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

PvP: Wenn zwei Spieler auf demselben Feld stehen, müssen sie sich bekämpfen. Beide spielen gleichzeitig pro Runde eine Kampfkarte aus. Gewonnen hat derjenige, der den Gegner zuerst tötet.

Der Gewinner erhält 2 zufällige, ausgespielte Karten des Verlierers und einen Chip in der Farbe des Besiegten. Jeder Spieler darf nur einen Chip jeder Farbe besitzen.

Der Verlierer erhält eine zufällige, ausgespielte Karte des Gewinners und wird auf sein Startfeld zurückgesetzt. Die restlichen Karten gehen auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Bei einem Unentschieden erhält jeder 1 zufällige, ausgespielte Karte des Anderen.

Wenn der Rucksack leer ist: Der Ablagestapel wird neu gemischt und zum neuen Rucksack.

Drehkarten: Können als normale Kampfkarten mit Dreheffekt oder zwischen den Zügen zum Spielfeld drehen ausgespielt werden. Bei letzterer Variante kommt die Karte in den Nachziehstapel.

Leere Räume: Wenn ein bereits offener Raum betreten wird, darf der Spieler ein weiteres Feld gehen. So können sich Spieler pro Zug bis zu 2 Felder weiter bewegen.

Kampf gegen den Hüter: Das Startfeld des Hüters wird ausgewürfelt. Nach jedem Spielerzug wird die Laufrichtung des Hüters gewürfelt. Die Laufrichtung entspricht der Zahl auf dem mittleren Rad. Er kann auch durch die Mitte eines Rades gehen. Von ihm betretene Felder werden umgedreht. Er hat 30 HP, die nach einem Kampf nicht regeneriert werden und einen Angriffswert von +3.

Befindet er sich auf demselben Feld wie ein Spieler, findet ein Kampf statt. Der Spieler darf sein ganzes Deck auf die Hand nehmen und einmal angreifen. Daraufhin spielt der Hüter eine Karte aus. Die Runde ist zu Ende.

Durch Einsetzen von PvP-Chips kann der Kampf um jeweils eine Runde pro Chip verlängert werden.

Nach dem Kampf werden alle Karten des Spielers in den Rucksack gemischt und er zieht 5 Handkarten.

Der Spieler, der die Stabilität des Hüters auf 0 senkt, bekommt 4 Schätze. Stirbt man gegen den Hüter, ist man aus dem Spiel.

Wächter von Aevon

Ziel des Spiels: Ziel ist es, durch das Töten von Wächtern die meisten Schätze zu finden. Der Hüter bringt zusätzliche Schätze. Sein Tod beendet das Spiel.

Vorbereitung: Jeder Spieler bekommt 10 Karten des Nachziehstapels, von denen 5 blind auf die Hand genommen werden. Die anderen Karten bleiben verdeckt als "Rucksack" liegen.

Spielzug: Die höchste Augenzahl beginnt. Spieler können jedes angrenzende Feld aufsuchen. Beim Betreten eines noch aktiven Raumes werden 2 Karten aus dem Rucksack auf die Hand genommen. Je nach Feldkarte geschieht:

Falle: Den Spieler treffen die Effekte der Karte.

Wächter (Kampf):
Spieler-HP: 15
Wächter-HP: siehe HP-Wert (Karte)

Kampfrunde: Der Spieler spielt eine Karte von seiner Hand aus (diese kommt nach dem Kampf auf seinen Ablagestapel).

Der Wächter spielt eine Karte vom Nachziehstapel aus. Der Angriffswert des Wächters (ATK) wird zum Schadenswert der Angriffskarte addiert.

Sieg des Spielers: Der Spieler darf eine Karte, die der Wächter ausgespielt hat, verdeckt ziehen und auf seine Hand nehmen. Er erhält einen Schatz. Seine ausgespielten Karten werden auf seinen Ablagestapel gelegt. Die übrigen ausgespielten Karten des Wächters werden zurück in den Nachziehstapel gemischt.

Tod des Spielers: Er muss seine Handkarten in den Nachziehstapel zurücklegen. Er kehrt auf sein Startfeld zurück und darf 3 Karten aus seinem Rucksack ziehen.

Handkartenlimit: Am Ende eines Zuges darf der Spieler maximal 7 Karten auf der Hand haben. Bei mehr Karten muss er die Hälfte in den Nachziehstapel zurücklegen.

Ende eines Zuges: Die Feldkarte wird umgedreht und somit zu einem „leeren Raum“ und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

PvP: Wenn zwei Spieler auf demselben Feld stehen, müssen sie sich bekämpfen. Beide spielen gleichzeitig pro Runde eine Kampfkarte aus. Gewonnen hat derjenige, der den Gegner zuerst tötet.

Der Gewinner erhält 2 zufällige, ausgespielte Karten des Verlierers und einen Chip in der Farbe des Besiegten. Jeder Spieler darf nur einen Chip jeder Farbe besitzen.

Der Verlierer erhält eine zufällige, ausgespielte Karte des Gewinners und wird auf sein Startfeld zurückgesetzt. Die restlichen Karten gehen auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Bei einem Unentschieden erhält jeder 1 zufällige, ausgespielte Karte des Anderen.

Wenn der Rucksack leer ist: Der Ablagestapel wird neu gemischt und zum neuen Rucksack.

Drehkarten: Können als normale Kampfkarten mit Dreheffekt oder zwischen den Zügen zum Spielfeld drehen ausgespielt werden. Bei letzterer Variante kommt die Karte in den Nachziehstapel.

Leere Räume: Wenn ein bereits offener Raum betreten wird, darf der Spieler ein weiteres Feld gehen. So können sich Spieler pro Zug bis zu 2 Felder weiter bewegen.

Kampf gegen den Hüter: Das Startfeld des Hüters wird ausgewürfelt. Nach jedem Spielerzug wird die Laufrichtung des Hüters gewürfelt. Die Laufrichtung entspricht der Zahl auf dem mittleren Rad. Er kann auch durch die Mitte eines Rades gehen. Von ihm betretene Felder werden umgedreht. Er hat 30 HP, die nach einem Kampf nicht regeneriert werden und einen Angriffswert von +3.

Befindet er sich auf demselben Feld wie ein Spieler, findet ein Kampf statt. Der Spieler darf sein ganzes Deck auf die Hand nehmen und einmal angreifen. Daraufhin spielt der Hüter eine Karte aus. Die Runde ist zu Ende.

Durch Einsetzen von PvP-Chips kann der Kampf um jeweils eine Runde pro Chip verlängert werden.

Nach dem Kampf werden alle Karten des Spielers in den Rucksack gemischt und er zieht 5 Handkarten.

Der Spieler, der die Stabilität des Hüters auf 0 senkt, bekommt 4 Schätze. Stirbt man gegen den Hüter, ist man aus dem Spiel.

Wächter von Aevon

Ziel des Spiels: Ziel ist es, durch das Töten von Wächtern die meisten Schätze zu finden. Der Hüter bringt zusätzliche Schätze. Sein Tod beendet das Spiel.

Vorbereitung: Jeder Spieler bekommt 10 Karten des Nachziehstapels, von denen 5 blind auf die Hand genommen werden. Die anderen Karten bleiben verdeckt als "Rucksack" liegen.

Spielzug: Die höchste Augenzahl beginnt. Spieler können jedes angrenzende Feld aufsuchen. Beim Betreten eines noch aktiven Raumes werden 2 Karten aus dem Rucksack auf die Hand genommen. Je nach Feldkarte geschieht:

Falle: Den Spieler treffen die Effekte der Karte.

Wächter (Kampf):
Spieler-HP: 15
Wächter-HP: siehe HP-Wert (Karte)

Kampfrunde: Der Spieler spielt eine Karte von seiner Hand aus (diese kommt nach dem Kampf auf seinen Ablagestapel). Der Wächter spielt eine Karte vom Nachziehstapel aus. Der Angriffswert des Wächters (ATK) wird zum Schadenswert der Angriffskarte addiert.

Sieg des Spielers: Der Spieler darf eine Karte, die der Wächter ausgespielt hat, verdeckt ziehen und auf seine Hand nehmen. Er erhält einen Schatz. Seine ausgespielten Karten werden auf seinen Ablagestapel gelegt. Die übrigen ausgespielten Karten des Wächters werden zurück in den Nachziehstapel gemischt.

Tod des Spielers: Er muss seine Handkarten in den Nachziehstapel zurücklegen. Er kehrt auf sein Startfeld zurück und darf 3 Karten aus seinem Rucksack ziehen.

Handkartenlimit: Am Ende eines Zuges darf der Spieler maximal 7 Karten auf der Hand haben. Bei mehr Karten muss er die Hälfte in den Nachziehstapel zurücklegen.

Ende eines Zuges: Die Feldkarte wird umgedreht und somit zu einem „leeren Raum“ und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

PvP: Wenn zwei Spieler auf demselben Feld stehen, müssen sie sich bekämpfen. Beide spielen gleichzeitig pro Runde eine Kampfkarte aus. Gewonnen hat derjenige, der den Gegner zuerst tötet.

Der Gewinner erhält 2 zufällige, ausgespielte Karten des Verlierers und einen Chip in der Farbe des Besiegten. Jeder Spieler darf nur einen Chip jeder Farbe besitzen. Der Verlierer erhält eine zufällige, ausgespielte Karte des Gewinners und wird auf sein Startfeld zurückgesetzt. Die restlichen Karten gehen auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Bei einem Unentschieden erhält jeder 1 zufällige, ausgespielte Karte des Anderen.

Wenn der Rucksack leer ist: Der Ablagestapel wird neu gemischt und zum neuen Rucksack.

Drehkarten: Können als normale Kampfkarten mit Dreheffekt oder zwischen den Zügen zum Spielfeld drehen ausgespielt werden. Bei letzterer Variante kommt die Karte in den Nachziehstapel.

Leere Räume: Wenn ein bereits offener Raum betreten wird, darf der Spieler ein weiteres Feld gehen. So können sich Spieler pro Zug bis zu 2 Felder weiter bewegen.

Kampf gegen den Hüter: Das Startfeld des Hüters wird ausgewürfelt. Nach jedem Spielerzug wird die Laufrichtung des Hüters gewürfelt. Die Laufrichtung entspricht der Zahl auf dem mittleren Rad. Er kann auch durch die Mitte eines Rades gehen. Von ihm betretene Felder werden umgedreht. Er hat 30 HP, die nach einem Kampf nicht regeneriert werden und einen Angriffswert von +3.

Befindet er sich auf demselben Feld wie ein Spieler, findet ein Kampf statt. Der Spieler darf sein ganzes Deck auf die Hand nehmen und einmal angreifen. Daraufhin spielt der Hüter eine Karte aus. Die Runde ist zu Ende.

Durch Einsetzen von PvP-Chips kann der Kampf um jeweils eine Runde pro Chip verlängert werden.

Nach dem Kampf werden alle Karten des Spielers in den Rucksack gemischt und er zieht 5 Handkarten. Der Spieler, der die Stabilität des Hüters auf 0 senkt, bekommt 4 Schätze. Stirbt man gegen den Hüter, ist man aus dem Spiel.

Wächter von Aevon

Ziel des Spiels: Ziel ist es, durch das Töten von Wächtern die meisten Schätze zu finden. Der Hüter bringt zusätzliche Schätze. Sein Tod beendet das Spiel.

Vorbereitung: Jeder Spieler bekommt 10 Karten des Nachziehstapels, von denen 5 blind auf die Hand genommen werden. Die anderen Karten bleiben verdeckt als "Rucksack" liegen.

Spielzug: Die höchste Augenzahl beginnt. Spieler können jedes angrenzende Feld aufsuchen. Beim Betreten eines noch aktiven Raumes werden 2 Karten aus dem Rucksack auf die Hand genommen. Je nach Feldkarte geschieht:

Falle: Den Spieler treffen die Effekte der Karte.

Wächter (Kampf):
Spieler-HP: 15
Wächter-HP: siehe HP-Wert (Karte)

Kampfrunde: Der Spieler spielt eine Karte von seiner Hand aus (diese kommt nach dem Kampf auf seinen Ablagestapel). Der Wächter spielt eine Karte vom Nachziehstapel aus. Der Angriffswert des Wächters (ATK) wird zum Schadenswert der Angriffskarte addiert.

Sieg des Spielers: Der Spieler darf eine Karte, die der Wächter ausgespielt hat, verdeckt ziehen und auf seine Hand nehmen. Er erhält einen Schatz. Seine ausgespielten Karten werden auf seinen Ablagestapel gelegt. Die übrigen ausgespielten Karten des Wächters werden zurück in den Nachziehstapel gemischt.

Tod des Spielers: Er muss seine Handkarten in den Nachziehstapel zurücklegen. Er kehrt auf sein Startfeld zurück und darf 3 Karten aus seinem Rucksack ziehen.

Handkartenlimit: Am Ende eines Zuges darf der Spieler maximal 7 Karten auf der Hand haben. Bei mehr Karten muss er die Hälfte in den Nachziehstapel zurücklegen.

Ende eines Zuges: Die Feldkarte wird umgedreht und somit zu einem „leeren Raum“ und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

PvP: Wenn zwei Spieler auf demselben Feld stehen, müssen sie sich bekämpfen. Beide spielen gleichzeitig pro Runde eine Kampfkarte aus. Gewonnen hat derjenige, der den Gegner zuerst tötet.

Der Gewinner erhält 2 zufällige, ausgespielte Karten des Verlierers und einen Chip in der Farbe des Besiegten. Jeder Spieler darf nur einen Chip jeder Farbe besitzen. Der Verlierer erhält eine zufällige, ausgespielte Karte des Gewinners und wird auf sein Startfeld zurückgesetzt. Die restlichen Karten gehen auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Bei einem Unentschieden erhält jeder 1 zufällige, ausgespielte Karte des Anderen.

Wenn der Rucksack leer ist: Der Ablagestapel wird neu gemischt und zum neuen Rucksack.

Drehkarten: Können als normale Kampfkarten mit Dreheffekt oder zwischen den Zügen zum Spielfeld drehen ausgespielt werden. Bei letzterer Variante kommt die Karte in den Nachziehstapel.

Leere Räume: Wenn ein bereits offener Raum betreten wird, darf der Spieler ein weiteres Feld gehen. So können sich Spieler pro Zug bis zu 2 Felder weiter bewegen.

Kampf gegen den Hüter: Das Startfeld des Hüters wird ausgewürfelt. Nach jedem Spielerzug wird die Laufrichtung des Hüters gewürfelt. Die Laufrichtung entspricht der Zahl auf dem mittleren Rad. Er kann auch durch die Mitte eines Rades gehen. Von ihm betretene Felder werden umgedreht. Er hat 30 HP, die nach einem Kampf nicht regeneriert werden und einen Angriffswert von +3.

Befindet er sich auf demselben Feld wie ein Spieler, findet ein Kampf statt. Der Spieler darf sein ganzes Deck auf die Hand nehmen und einmal angreifen. Daraufhin spielt der Hüter eine Karte aus. Die Runde ist zu Ende.

Durch Einsetzen von PvP-Chips kann der Kampf um jeweils eine Runde pro Chip verlängert werden.

Nach dem Kampf werden alle Karten des Spielers in den Rucksack gemischt und er zieht 5 Handkarten. Der Spieler, der die Stabilität des Hüters auf 0 senkt, bekommt 4 Schätze. Stirbt man gegen den Hüter, ist man aus dem Spiel.