

Ole & Friends Battle Dice Regeln

Einleitung

Willkommen bei Ole & Friends Battle Dice, dem ersten offiziellen Spielmodus für die Ole Sammelkarten. Jede Person besitzt in ihrem Inneren die magische Kraft der Dice. Die Natur dieser Kraft ändert sich stetig mit jedem Augenblick. Dieselbe Person kann also morgen eine komplett andere Dice Kraft haben, als sie heute hat. Deshalb ist es auch nahezu unmöglich seine eigenen Dice Kräfte freizusetzen, weil bevor man sie korrekt fokussieren kann, hat sich ihre Natur schon zu stark verändert, um eine Wirkung auszulösen.

Ihr als Zeitmagier verwendet jedoch eure Sammelkarten als Fokus, um die magischen Dice Kräfte von Ole und seinen Freunden zum abgebildeten Zeitpunkt freizusetzen. Indem ihr die vergangenen Kräfte einer Person zu einem festen Punkt im ewigen Lauf der Zeit nutzt, umgeht ihr die chaotische Natur dieser mysteriösen Kraft. Und selbst wenn die Kräfte zu diesem Zeitpunkt einmal aufgebraucht sind, in irgendeinem der unendlich vielen Paralleluniversen wird diese Person diesen Moment schon auch durchlebt haben. Was die Konsequenzen für das Raum-Zeit-Konstrukt sind, wenn ihr den stetigen Zeitfluss in hunderten Universen stört? Keine Ahnung, ihr versteht ja nicht mal richtig, was die Dice Kräfte sind, die ihr hier für einen spaßigen Spieletag ausbeutet. Viel wichtiger hast du gesehen, wie dein Gegner gerade gedacht hat, dass du mit deinem zusammengewürfelten Deck eh keine Chance gegen seine Ultra-Rare Holo "The Weeb" Ole-Sammelkarte hast? Zeit, ihm das Gegenteil zu beweisen!

Spielprinzip und Spielziel

In dem Spielmodus fokussiert ihr die Kräfte eurer Sammlung von Ole und seinen Freunden, um den gegnerischen Zeitmagier zu vernichten. Eure Lebenskraft hängt von eurer inneren Dice Stärke ab. Ihr habt Glück, diese ist prinzipiell bei jedem Menschen erstmal gleich und beträgt 15 Lebenspunkte. Erst wenn ihr die Kraft der Dice verwendet, um einer Person Schaden zuzufügen, könnt ihr einen Unterschied bewirken. Ihr habt gewonnen, sobald ihr dem gegnerischen Zeitmagier genug Schaden zugefügt habt, dass seine Lebenspunkte auf 0 fallen.

Deckaufbau

Euer Deck besteht aus genau 8 Ole-Sammelkarten. Ihr könnt dieselbe Karte maximal 3 Mal in eurem Deck verwenden.

Spielmaterial

- 2 Decks an Ole Sammelkarten

- Mindestens einen sechsseitigen Würfel (besser mehr)
- Chips, Würfel, Apps, Stift & Papier, etc., um Leben / Schaden, Zeitmana und andere Tokens zu zählen

Spielvorbereitung

Jeder Spieler startet mit 15 Leben. Mischt eure Decks und platziert diese verdeckt auf der rechten Seite eurer Spielfläche. Anschließend zieht jeder Spieler zwei Karten. Der Spieler, der zuletzt Ole umarmt hat, beginnt. Der zweite Spieler beginnt mit einem Zeitmana, statt 0.

Ablauf einer Runde

Eine Runde hat die folgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge:

1. Zeitchaosphase
2. Fokusphase
3. Beschwörungsphase
4. Battle Dice Phase

Zeitchaosphase

Die Raum-Zeit wehrt sich gegen eure Magie. Komplett unverständlich, nicht wahr? In der Zeitchaosphase müsst ihr deshalb eine eurer Handkarten auf euren Ablagestapel legen. Der Ablagestapel liegt **verdeckt** auf der linken Seite eurer Spielfläche. Anschließend zieht ihr so lange Karten von eurem Deck, bis ihr zwei Karten auf der Hand habt. Sobald euer Deck nach dem Nachziehen leer ist, mischt ihr euren Ablagestapel und bildet ein neues Deck. Eure Handkarten solltet ihr vor eurem Gegner geheim halten.

Fokusphase

In der Fokusphase fokussiert sich der Zeitmagier, um Zeitmana zu erhalten. Der Zeitmagier erhält Standardweise 1 Zeitmana. Dieser Wert kann erhöht oder verringert werden. Der Zeitmagier erhält immer mindestens 1 Zeitmana, selbst wenn der Wert unter 1 reduziert wurde. Ein Zeitmagier kann maximal 10 Zeitmana haben. Jedes Zeitmana, das er über 10 hinaus erhält, verfällt.

Beschwörungsphase

In der Beschwörungsphase könnt ihr euer gesammeltes Zeitmana verwenden, um die Dice Avatare eurer Sammelkarten zu beschwören. Avatare sind materialisiertes Dice, die auf eurer Seite kämpfen, um den gegnerischen Zeitmagier zu vernichten. Um den Avatar einer Sammelkarte auszuspielen, musst du die Zeitmanakosten der Karte bezahlen. Sobald du dir das benötigte Zeitmana abgezogen hast, lege die Karte offen vor dir aus. Ab jetzt sind ihre passiven Effekte aktiv und du kannst Zeitmana

ausgeben, um ihre aktiven Effekte zu aktivieren. Sobald die Karte ausgespielt ist, darfst du nicht mehr ihre Reaktionseffekte aktivieren.

Solltest du zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel mehr als 4 Avatare auf deinem Spielfeld haben, musst du eine dieser Karten auswählen und diese zerstören. Um eine Karte zu zerstören, lege sie verdeckt auf deinen Ablagestapel. Wichtig: Dies zählt nicht als "sterben" des Avatars und keine Effekte mit dieser Bedingung werden ausgelöst.

Du darfst in deiner Beschwörungsphase einmal pro Runde 1 Zeitmanaka ausgeben und eine deiner Handkarten abzuwerfen, um einen Dice Minion zu beschwören. Füge deinem Feld einen Dice Minion Token hinzu. Dieser zählt, wie eine Dice Minion Karte, die im Kapitel Karten beschrieben ist.

Battle Dice Phase

In der Battle Dice Phase ist der Spaß vorbei. Du setzt deine fokussierten Dice Kräfte frei, um Battle Dice zu würfeln und deinen Gegnern Schaden zuzufügen. Du würfelst standardmäßig 1 Attack Die (AD). Die Anzahl deiner AD kann erhöht oder verringert werden. Sie kann nicht negativ werden. Dein Gegner verteidigt sich mit standardmäßig 1 Defense Die (DD). Die Anzahl seiner DD kann erhöht oder verringert werden. Sie kann nicht negativ werden.

Du würfelst so viele D6, wie du AD hast. Dein Gegner würfelt so viele D6, wie er DD hat. Ihr vergleicht das Ergebnis des höchsten AD mit dem Ergebnis des höchsten DD. Dann die zweithöchsten Ergebnisse, dann die dritt-höchsten Ergebnisse, usw. Du verursachst einen Schaden für jedes Würfelpaar, wo dein Würfelergebnis größer war, als das des Verteidigers. Außerdem verursachst du einen Schaden für jeden AD, den dein Gegner nicht verteidigen konnte, weil er nicht genug DD hatte.

Dein Gegner kann entscheiden, deinen Schaden mit einem seiner Dice Avatare zu blocken. Die Avatare deines Gegners haben standardmäßig 1 Lebenspunkt an Lebendskraft. Für jeden Schaden, den du verursachst, verliert der gegnerische Avatar ein Lebenspunkt, bis entweder der Avatar keine Lebenspunkte mehr hat oder dein gesamter Schaden geblockt wurde. Sobald die Lebendskraft eines Avatars 0 erreicht, stirbt der Avatar. Er wird aus der Spielfläche entfernt und auf den Ablagestapel deines Gegners gelegt.

Falls du nach dem Blocken immer noch Schaden verursachen würdest, kann dein Gegner sich entscheiden, mit einem weiteren Avatar zu blocken, um den Schaden weiter zu reduzieren. Dies kann er beliebig oft machen. Sobald er keine Avatare mehr hat oder sich entscheidet nicht mehr zu blocken, verursachst du den übrigen Schaden an deinem Gegner. Sobald dein Gegner 0 Lebenspunkte hat, hast du das Spiel gewonnen. Du darfst dich

jederzeit dazu entscheiden, deine Battle Dice Phase zu überspringen.

Karten

Jede Karte hat Zeitmanakosten, um sie zu beschwören. Außerdem hat sie Schlüsselwörter und Effekte. Die Zeitmanakosten, Schlüsselwörter und Effekte aller Karten sind am Ende der Spielanleitung beschrieben. Wenn sich die Regeln von Karten und die der Spielanleitung widersprechen, haben die Regeln der Karten Vorrang.

Schlüsselwörter

Karten können Schlüsselwörter haben, die spezielle Effekte auslösen und die Regeln anpassen. Die einzelnen Schlüsselwörter werden nach den Regeln beschrieben. Solange im Schlüsselwort nichts anderes beschrieben ist, gelten Schlüsselwörter nur, solange die Karte beschworen und im Spiel ist.

Effekte

Karten haben verschiedene Effekte. Die Effekte beschreiben, wann sie ausgelöst werden. Es gibt drei Arten von Effekten:

Reaktionseffekte Reaktionseffekte haben immer eine Bedingung zu der, die Effekte ausgelöst werden können. Um einen Reaktionseffekt einer Karte auszulösen, musst du sie auf der Hand haben und deinem Gegner zeigen. Du kannst die Reaktionseffekte von Karten, die beschworen wurden und im Spiel sind, nicht verwenden. Falls nicht anders beschrieben, darfst du einen Reaktionseffekt beliebig oft pro Zug einsetzen.

passive Effekte Passive Effekte sind immer aktiv, solange die Karte beschworen wurde und im Spiel ist.

aktive Effekte Aktive Effekte haben immer eine Bedingung zu der, der Effekt ausgelöst werden kann. Um den Effekt auszulösen, muss die Karte beschworen worden und im Spiel sein. Außerdem musst du die angegebenen Zeitmanakosten bezahlen. Falls nicht anders beschrieben, darfst du einen aktiven Effekt beliebig oft pro Zug einsetzen. Du musst jedoch jedes Mal die Kosten bezahlen.

Zeitmagiereffekte

Einige Effekte kann der Zeitmagier selbst auslösen, um das Spiel zu beeinflussen. Diese Effekte zählen, wie aktive Effekte, die von jedem Spieler jederzeit verwendet werden können. Es gibt folgende Zeitmagiereffekte:

Shield (Aktiv, X Zeitmana): In der gegnerischen Battle Dice Phase: Du erhältst **Verteidigung X**, wobei X die Anzahl an Zeitmana ist, die du für diesen Effekt bezahlt hast.

Magic Missile (Aktiv, 2 Zeitmana): In deiner Battle Dice Phase: Du erhältst **Zielsuchend 1**.

Heal (Aktiv, 2 Zeitmana): In der gegnerischen Battle Dice Phase: Du erhältst **Heilung 1**.

Spielende

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler 0 Lebenspunkte hat oder ein Karteneffekt ausgelöst wird, der besagt, dass einer der Spieler das Spiel gewinnt.

Glossar

Ablagestapel Ein verdeckter Stapel auf der linken Seite deines Spielfeldes.

abwerfen Lege eine Karte von deiner Hand verdeckt auf deinen Ablagestapel.

Aktiv Es handelt sich, um einen aktiven Effekt.

Attack Die (AD) Die Anzahl an D6, die du während deiner Battle Dice Phase würfelst. Siehe **Battle Dice Phase** in den Regeln.

Avatar Eine Karte, die beschworen wurde und auf deinem Spielfeld liegt.

Battle Dice Phase Die vierte Phase einer Runde, in der Schaden ausgewürfelt wird. Siehe **Battle Dice Phase** in den Regeln.

beschwören Um einen Avatar zu beschwören, wähle eine Karte auf deiner Hand, bezahle die auf der Karte angegebenen Zeitmanakosten und lege sie offen vor dich auf die Spielfläche. Falls danach mehr als 4 Avatare unter deiner Kontrolle auf deiner Spielfläche sind, wähle eine Karte, um diese zu zerstören.

Beschwörungsphase Die dritte Phase einer Runde, in der Avatare beschworen werden. Siehe **Beschwörungsphase** in den Regeln.

blocken Ein Avatar blockt den Schaden, der während der Battle Dice Phase verursacht wird. Siehe **Battle Dice Phase** in den Regeln.

D6 Ein sechseitiger Würfel.

Deck Ein verdeckter Stapel auf der rechten Seite deines Spielfeldes.

Defense Die (DD) Die Anzahl an D6, die du während der gegnerischen Battle Dice Phase würfelst.

Fokusphase Die zweite Phase einer Runde, in der Zeitmana erhalten wird. Siehe **Fokusphase** in den Regeln.

gewinnen Das Spiel endet und du gewinnst das Spiel.

Hand Karten, die du während deiner Beschwörungsphase beschwören kannst und dessen Reaktionseffekte du verwenden kannst. Halte diese Karten vor deinem Gegner geheim.

heilen Wenn du einen Avatar oder Spieler um X Lebenspunkte heilst, entferne X Schadensmarken von ihm. Nach der Heilung darf er nicht mehr Lebenspunkte haben, als er ursprünglich hatte.

Lebenskraft Wert, der besagt, wie nah ein Avatar oder ein Spieler dem Tod ist. Wird in Lebenspunkten bemessen. Sobald ein Spieler 0 Lebenspunkte hat, verliert er das Spiel. Sobald ein Avatar 0 Lebenspunkte hat, stirbt er.

Lebenspunkt Einheit, in der Lebenskraft gemessen wird.

opfern Wähle einen deiner Avatare aus. Der Avatar stirbt.

Passiv Es handelt sich, um einen passiven Effekt.

Reaktion Es handelt sich, um einen Reaktionseffekt.

Schadensmarke Eine Marke, die anzeigt, dass der Avatar / der Spieler zurzeit einen Lebenspunkt weniger hat als seine maximale Lebenskraft. Um seine aktuellen Lebenspunkte zu berechnen, ziehe die Anzahl der Schadensmarken von der maximalen Lebenskraft des Avatars / des Spielers ab.

sterben Führe alle Effekte aus, die eintreten, wenn der Avatar der Karte stirbt. Lege sie anschließend verdeckt auf deinen Ablagestapel.

Zeitchaosphase Die erste Phase einer Runde, in der Karten abgeworfen und nachgezogen werden. Siehe **Zeitchaosphase** in den Regeln.

Zeitmana Ressource, mit der du aktive Effekte und Beschwörungskosten bezahlst. Du darfst maximal 10 Zeitmana besitzen. Zeitmana, was du erhalten würdest, wenn du bereits 10 Zeitmana besitzt, verfällt.

zerstören Lege die Karte verdeckt auf den Ablagestapel. Effekte, die eintreten würden, wenn ein Avatar stirbt, treten nicht ein, wenn eine Karte zerstört wird. Wenn du eine Karte zum Zerstören auswählen musst, musst du deine eigenen Karten auswählen, bevor du die Karten deines Gegners auswählen darfst (z.B. musst du erst deine Avatare zerstören, bevor du gecharmte Avatare zerstören darfst).

ziehen Nimm die oberste Karte deines Decks auf die Hand, ohne sie deinem Gegner zu zeigen. Falls dein Deck keine Karten mehr beinhaltet, mische deinen Ablagestapel und bilde ein neues Deck.

Schlüsselwörter

Angriff X Du erhältst während deiner Battle Dice Phase X **AD** zusätzlich.

Dice Minion Wenn du einen Dice Minion beschwörst, würfle einen sechsseitigen Würfel. Das Ergebnis bestimmt, welchen Dice Minion du beschwörst.:

1-2: Dice Minion Fokus

3-4: Dice Minion Defense

5-6: Dice Minion Boost

Flink X Während der gegnerischen Battle Dice Phase, nachdem du deine **DD** gewürfelt hast, darfst du X mal 1 zu einem deiner Würfelergebnisse addieren.

Fokus X Du erhältst in deiner Fokusphase X Zeitmana zusätzlich.

Heilung X Nachdem in der gegnerischen Battle Dice Phase der gesamte Schaden verursacht wurde, würfelst du X Würfel. Für jeden Würfel, der eine gerade Zahl zeigt, darfst du eine Schadensmarke von deinen Avataren im Spiel entfernen. Die Avatare dürfen nach der Heilung nicht mehr Lebenspunkte haben, als ihre ursprüngliche Lebenskraft.

Der Effekt **Heilung X** wird angewendet, bevor geschaut wird, ob ein Avatar stirbt und kann Avatare so vor dem Tod bewahren. Falls du den Effekt **Heilung X** durch einen Avatar erhältst, darfst du ihn nur verwenden, wenn der Avatar selbst über 0 Lebenspunkte hat. Ein Avatar kann also andere Avatare durch den Effekt vor dem Tod retten, aber nicht sich selbst.

Lebenskraft X Der Avatar der Karte startet mit X Lebenskraft anstelle von 1, wenn er beschworen wird.

Seelenernte X Wenn der Avatar dieser Karte stirbt oder geopfert wird und auf den Ablagestapel gelegt wird, erhältst du X Zeitmana.

Tag Team Auf der Karte sind numerische Effekte in der Form (X/Y) angegeben. Verwende X, falls der Avatar die Hälfte oder weniger seiner ursprünglichen Lebenspunkte hat. Verwende Y, falls der Avatar über der Hälfte seiner ursprünglichen Lebenspunkte hat.

Tokenavatar Falls dieser Avatar stirbt oder zerstört wird, wird er aus dem Spiel entfernt, anstatt auf deinen Ablagestapel gelegt zu werden.

Verteidigung X Du erhältst während der gegnerischen Battle Dice Phase X **DD** zusätzlich.

Zielsuchend X Während deiner Battle Dice Phase, darfst du, bevor der Gegner blockt, für bis zu X Schaden, den du verursachst, das Ziel auswählen. Als Ziel darfst du gegnerische Avatare oder den Gegner selbst bestimmen. Wählst du gegnerische Avatare und reduzierst ihre Lebenskraft auf 0, können diese immer noch durch das Schlüsselwort **Heilung X** gerettet werden.

Kartenbeschreibungen

Dice Minion - Fokus



Zeitmanakosten: 1

Schlüsselwörter: Tokenavatar, Dice Minion, Verteidigung 1, Fokus 1

Dice Minion - Boost



Zeitmanakosten: 1

Schlüsselwörter: Tokenavatar, Dice Minion, Seelenernernte 3

Kurzlebig (Passiv): Opfere diesen Avatar am Anfang deiner Fokusphase.

Dice Minion - Verteidigung



Zeitmanakosten: 1

Schlüsselwörter: Tokenavatar, Dice Minion, Verteidigung 2

The Corona Look



Zeitmanakosten: 1

Schlüsselwörter: Lebenskraft 2, Fokus 1, Verteidigung 1, Seelenernte 1

Lockdown (Reaktion): Erhalte einmalig während der Battle Dice Phase deines Gegners einen zusätzlichen DD.

Bitcoin Trading (Passiv): Solange du nur "The Corona Look" Karten im Spiel hast, erhalten alle "The Corona Look" Karten **Fokus 2** anstelle von **Fokus 1**.

Piña ≠ Rohkinar



Zeitmanakosten: 2

Schlüsselwörter: Tag Team, Lebenskraft 2, Angriff (2/1), Zielsuchend (1/0), Fokus 1

Attack of Opportunity (Reaktion): Am Ende der gegnerischen Battle Dice Phase, falls dir oder deinen Avataren mindestens 1 Schaden diese Phase zugefügt worden ist, darfst du einem beliebigen Avatar deines Gegners 1 Schaden hinzufügen.

Steel Guardian (Aktiv, 1 Zeitmana): Wenn dir oder einem deiner Avatare Schaden hinzugefügt wird, darfst du diesen Schaden um 1 reduzieren. Füge anschließend dem Avatar dieser Karte einen Schaden hinzu.

Snowbuddies



Zeitmanakosten: 4

Schlüsselwörter: Lebenskraft 2, Tag Team, Verteidigung (1/2), Fokus (1/2)

Dann bau ich mir einfach meinen Freund (Reaktion):

Du darfst diese Karte am Ende des gegnerischen Zuges abwerfen, um zwei Zeitmana zu erhalten.

Unter dem Gefrierpunkt (Passiv): Dein Gegner muss 2 Zeitmana zusätzlich zahlen, um die aktiven Effekte seiner Avatare auszulösen, falls auf diesen ein Frost-Token liegt.

Schneeballschlacht (Aktiv, 1 Zeitmana): In deinem Zug: Lege einen Frost-Token auf einen gegnerischen Avatar. Entferne diesen Token am Ende deiner nächsten Zeitchaosphase.

Schneefestung (Passiv): Zu Beginn der gegnerischen Battle Dice Phase erhält diese Karte Verteidigung 1 für jeden Frost-Token auf den gegnerischen Avataren.

The Biggest Fan



Zeitmanakosten: 5

Schlüsselwörter: Lebenskraft 2, Fokus 2

Schlechter Witz (Reaktion): Selbst in der schlechtesten Situation hat "The biggest Fan" noch einen schlechteren Witz auf Lager. In der gegnerischen Battle Dice Phase, nachdem Schaden verteilt wurde: Du darfst einen schlechten Witz sagen und diese Karte abwerfen, um deinem Gegner oder gegnerischen Avataren die Hälfte des erlittenen Schadens (aufgerundet) zuzufügen.

Kaffee & Kuchen (Passiv): Sobald auf dieser Karte 3 Kuchentoken liegen, haben dein Gegner und du zu viel Hunger, um weiterzukämpfen. Du gewinnst das Spiel.

Kuchenbäcker (Aktiv, 4 Zeitmana): Du darfst in deiner Runde deine Battle Dice Phase überspringen. Wenn du das tust, lege einen Kuchentoken auf diese Karte.

Allein im Norden (Aktiv, X Zeitmana): In der gegnerischen Battle Dice Phase: Du erhältst **Flink X**, wobei X die Anzahl an Zeitmana ist, die du für diesen Effekt bezahlt hast.