

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. 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 Spieleabend 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 erste Spieler beginnt mit null Zeitmana. Der zweite Spieler beginnt mit einem Zeitmana.

Ablauf eines Zugs

Ein Zug 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 Zug 1 Zeitmana ausgeben und eine deiner Handkarten abwerfen, 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 Lebenschraft. 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 Lebenschraft 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.**

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

Spielende

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 würfelnst. Siehe **Battle Dice Phase** in den Regeln.
- Avatar** Eine Karte, die beschworen wurde und auf deinem Spielfeld liegt.
- Battle Dice Phase** Die vierte Phase eines Zugs, in dem 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 eines Zugs, in dem 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 sechsseitiger 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 würfelnst.
- einmalig** Dieser Effekt darf nur einmal pro Zug eingesetzt werden.
- Fokusphase** Die zweite Phase eines Zugs, in dem 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 eines Zugs, in dem 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

Ablenkungsmanöver Wenn du diese Karte von deiner Hand abwirfst (z.B. aufgrund von Reaktionseffekten oder innerhalb der Zeitchaosphase), muss dein Gegner alle seine Handkarten auf seinen Ablagestapel legen.

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

Anziehungskraft (Common/Elite/Super Rare/Ultra Rare) Wenn du einen gegnerischen Avatar charmst, dessen Seltenheit (Common/Elite/Super Rare/Ultra Rare) nicht übersteigt, darfst du beliebig viele weitere gegnerischen Avatare derselben Seltenheit charmen.

Charme (Common/Elite/Super Rare/Ultra Rare) Wenn du in deiner Battle Dice Phase mindestens 1 Schaden am Gegner verursachen würdest, darfst du stattdessen 0 Schaden verursachen, um einen gegnerischen Avatar, dessen Seltenheit (Common/Elite/Super Rare/Ultra Rare) nicht überschreitet, zu charmen. Du kannst mit mehreren Charmeschlüsselwörtern nicht mehrere Avatare charmen. Es kann nur ein gegnerischer Avatar pro Battle Dice Phase gecharmt werden. Die Karte des gegnerischen Avatars kommt auf dein Spielfeld.

Wichtig: Solltest du nach dem Charmen mehr als vier Avatare auf deinem Spielfeld haben, musst du einen Avatar zerstören. Hierbei musst du zuerst deine eigenen Avatare wählen, bevor du gecharmte Avatare wählen darfst.

Solange der gegnerische Avatar gecharmt ist, behandelt diesen Avatar, wie wenn er von dir beschworen wurde. Du darfst alle Effekte dieser Karte verwenden. Dein Gegner darf keine Effekte dieser Karte verwenden. Er zählt als dein Avatar und nicht als Avatar deines Gegners.

Der Charme endet am Ende deiner nächsten Battle Dice Phase oder sobald der Avatar mindestens 1 Schaden erhält. Lege die Karte anschließend auf das Spielfeld deines Gegners zurück. Gecharmte Karten dürfen nicht geopfert werden. Falls der gecharmte Avatar stirbt oder zerstört wird, lege diese Karte auf den Ablagestapel deines Gegners. Wenn du einen Avatar charmst, den dein Gegner gecharmt hat, wird stattdessen der bestehende Charme beendet.

Dice Minion Wenn du einen Dice Minion beschwörst, würfe 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.

Flüchtig Diese Karte kann nicht Ziel des Schlüsselworts **Heilung X** werden. Bevor diese Karte stirbt, würfe einen D6. Falls das Ergebnis nicht 1 ist, erhält diese Karte Lebenspunkte in Höhe ihrer Lebenskraft und stirbt nicht.

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.

Manaklau X Nachdem dein Gegner in seiner Fokusphase Zeitmana bekommen hat: Dein Gegner verliert X Zeitmana und du erhältst X Zeitmana. Du kannst auf diese Weise deinem Gegner maximal Y Zeitmana entziehen, wobei Y die Anzahl an Zeitmana minus 1 ist, die er diese Fokusphase erhalten hat. Hat dein Gegner beispielsweise diese Fokusphase 3 Zeitmana bekommen, kannst du ihn mit diesem Schlüsselwort nicht mehr als 2 Zeitmana entziehen, egal wie hoch deine kombinierten X sind.

Schwarm Nachdem dem Avatar dieser Karte Schaden verursacht wurde, halbiere den verursachten Schaden (Der verursachte Schaden wird aufgerundet). Schaden, der diesem Avatar als Teil der gegnerischen Battle Dice Phase verursacht wird, wird für diesen Effekt zusammenaddiert, bevor er halbiert wird.

Seelenernte X Wenn der Avatar dieser Karte stirbt oder geopfert 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.

Tribut X Um diese Karte zu beschwören, musst du beliebig viele bereits beschworene Avatare im Spiel mit mindestens X Sternen opfern. Um einen Avatar zu opfern, lege seine Karte auf deinen Ablagestapel. Common Karten haben 2 Sterne, Elite Karten haben 4 Sterne, Super Rare Karten 5 Sterne und Ultra Rare Karten 6 Sterne.

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, Seelenenernte 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**.

Victoria ≠ Yllwalin



Zeitmanakosten: 2

Schlüsselwörter: Tag Team, Lebenskraft 2, Fokus 1

Kann man da noch was machen? (Reaktion): Du darfst diese Karte in der gegnerischen Battle Dice Phase abwerfen, um den erlittenen Schaden um eins zu reduzieren.

Kämpfer und Heiler (Passiv): Wenn dieser Avatar beschworen wird, kannst du die Karte vertikal, um 90° nach links gedreht oder um 90° nach rechts gedreht ausrichten. Abhängig von der Position erhältst du folgende Effekte:

- Linksdrehung: Diese Karte erhält **Angriff (1)** und **Zielsuchend (0/1)**.
- Vertikal: Diese Karte erhält **Angriff (0/1)** und **Heilung 1**.
- Rechtsdrehung: Diese Karte erhält **Heilung (1/2)**.

spontaner Strategiewchsel (Passiv): In deiner Beschwörungsphase darfst du die Position der Karte beliebig neu ausrichten. Die Karte muss vertikal, um 90° nach links gedreht oder um 90° nach rechts gedreht ausgerichtet werden.

Suggestion (Aktiv, 1 Zeitmana): Diese Karte erhält in deiner Battle Dice Phase **Charme Elite**.

The Eyes



Zeitmanakosten: 1

Schlüsselwörter: Verteidigung 1, Seelenernte 3

Gefährlicher Blick (Reaktion): Erhalte einmalig während deiner Battle Dice Phase einen zusätzlichen AD.

Ablenkender Blick (Aktiv, X Zeitmana): Diese Karte erhält bis zum Ende der gegnerischen Battle Dice Phase Flink X.

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.

Astolfo



Zeitmanakosten: 5

Schlüsselwörter: Charme Super Rare, Verteidigung 1, Anziehungskraft Common, Fokus 1

Used to Pain (Reaktion): Nachdem du oder deine Avatare Schaden erlitten haben, erhalte Zeitmana in Höhe des Schadens.

Fanclub (Passiv): Diese Karte erhält Angriff X, wobei X die Anzahl deiner beschworenen Avatare mit der Seltenheit Elite oder Common ist.

Youwu wannaw hiw us?! (Aktiv, 2 Zeitmana): Falls Astolfos Lebenskraft auf 0 Lebenspunkte reduziert wurde, erhält er einen Lebenspunkt und stirbt nicht. Füge einem deiner Avatare 1 Schaden zu.

334109 (Aktiv, 2 Zeitmana): Diese Karte erhält bis zum Ende deiner Battle Dice Phase **Charme Ultra Rare**.

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 deinem Zug 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.

Pika Gang



Snowbuddies



Zeitmanakosten: 8

Schlüsselwörter: Schwarm, Lebenskraft 3, Fokus 1

Who is that Pokémon? (Reaktion): Du darfst deinem Gegner die Frage "Who is that Pokémon?" stellen und diese Karte abwerfen, damit du und dein Gegner jeweils einen Würfel würfeln. Falls dein Ergebnis gleich oder höher, als das deines Gegners ist, darfst du einem beliebigen gegnerischen Avatar einen Schaden zufügen. Falls du auf diese Weise Schaden verursacht hast und dein Gegner auf die Frage "Who is that Pokémon?" mit "It's Pikachu!" geantwortet hat, erhält dein Gegner 1 Zeitmana. Du darfst mit dem Zeigen der Karte warten, bis dein Gegner geantwortet hat. Falls dein Gegner nicht antwortet, musst du diese Karte nicht vorzeigen.

Zusammen sind wir stark (Passiv): Diese Karte erhält Angriff X, wobei X die aktuelle Lebenskraft dieser Karte ist.

Donnerblitz (Aktiv, 4 Zeitmana): Nachdem du dem Gegner oder einem gegnerischen Avatar Schaden hinzugefügt hast, füge ihm einmalig erneut Schaden in derselben Höhe zu. Dieser Effekt kann nicht verwendet werden, wenn der Schaden durch Donnerblitz verursacht wurde.

Trank (Aktiv, 1 Zeitmana): Diese Karte erhält einmalig bis zum Ende der gegnerischen Battle Dice Phase Heilung 1. Du darfst durch dieses Schlüsselwort nur Schaden von dieser Karte entfernen.

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 Weeb



Zeitmanakosten: 5

Schlüsselwörter: Tribut 5, Manaklau 1, Verteidigung 2,
Lebenskraft 3, Ablenkungsmanöver

And your next line is (Reaktion): Wenn dein Gegner einen Reaktionseffekt auslöst, darfst du diese Karte abwerfen, um den Effekt zu annullieren.

Ich lege die Karte verdeckt & beende den Zug (Passiv):

Du darfst deine Beschwörungsphase überspringen, um eine deiner Handkarten verdeckt unterhalb dieser Karte zu platzieren. Sobald diese Karte auf den Ablagestapel gelegt wird, lege auch alle platzierten Karten ab. Du darfst dir die platzierten Karten jederzeit anschauen.

Karten, die auf diese Weise unter diese Karte gelegt wurden, können jederzeit von dir abgeworfen werden. Wenn diese Karte die Kontrolle wechselt (z.B. aufgrund des **Charme** Schlüsselwortes), bleiben alle durch diesen Effekt platzierten Karten vor dir liegen. Du kannst diese Karten trotzdem noch abwerfen, aber sie haben keine anderen Effekte, bis diese Karte wieder unter deiner Kontrolle ist.

The power of Anime (Passiv): Diese Karte erhält **Angriff X**, wobei X die Anzahl der Karten ist, die verdeckt unter dieser Karte liegen.

You activated my Trap Card (Passiv): Du darfst die Reaktionseffekte der Karten, die verdeckt unter dieser Karte platziert wurden, verwenden.

Monster in Verteidigungsposition (Aktiv, 1 Zeitmana):

In der gegnerischen Battle Dice Phase, bevor Würfel gewürfelt werden: Du darfst eine der Karten, die verdeckt unter dieser platziert worden sind, beschwören. Du musst die Zeitmanakosten der beschworenen Karte und die Aktivierungskosten dieses Effektes bezahlen.

The Meme in 4K



Zeitmanakosten: 5

Schlüsselwörter: Tribut 5, Flüchtig, Charme Elite

Hey gehst du schon? <3 (Reaktion): Wenn dein Gegner einen deiner Avatare charmen würde, darfst du diese Karte abwerfen, damit er nicht gecharmt wird. Der psychische Stress fügt ihm stattdessen 1 Schaden zu.

Beware of the Pipeline (Passiv): Wenn du einen gegnerischen Avatar charmen würdest, darfst du ihm stattdessen 1 Schaden zufügen. Falls du das tust, lege für jeden Schaden, den du auf diese Weise verursacht hast, 1 Transformationstoken auf diese Karte. Nachdem der Schaden verursacht wurde, darf der Gegner mit seinen **Heilung X** Schlüsselwörtern, versuchen, den Schaden zu heilen.

Ich glaube du hast da was im Gesicht (Passiv): Sobald 3 Transformationstoken auf dieser Karte liegen, erhält diese Karte **Manaklau X**, wobei X die

Anzahl an Transformationstoken ist, die in deinem letzten Zug auf diese Karte gelegt wurden.

Hatte Inori schon immer eine Brille? (Passiv):

Sobald 6 Transformationstoken auf dieser Karte liegen, darfst du den Effekt "Verlockende Figur" nicht mehr verwenden.

It was me Ole all along (Passiv): Sobald 8 Transformationstoken auf dieser Karte liegen, ist deutlich erkennbar, wer hinter dieser vermeintlich süßen Cosplayerin eigentlich steckt. Und dieser jemand hat gerade genug Dice Energie gesammelt, um mit einem Schlag die Existenz des gegnerischen Zeitmagiers in jedem Universum auszulöschen. Jetzt, wo du keinen Gegner mehr hast, bleibt dir nichts anderes als den Sieg mit nach Hause zu nehmen. Du gewinnst das Spiel.

Verlockende Figur (Aktiv, (4/8) Zeitmana): In deiner Battle Dice Phase darfst einen der folgenden Effekte wählen, je nachdem wie viel Zeitmana du ausgegeben hast:

- 4: Diese Karte erhält **Anziehungskraft Common**.
- 4: Du darfst diese Battle Dice Phase, wenn du einen gegnerischen Avatar charmst, einen weiteren Avatar der Seltenheit Super Rare oder niedriger charmen.
- 8: Diese Karte erhält **Anziehungskraft Elite**.

Abscheuliches Gesicht (Aktiv, 3 Zeitmana): Kurzzeitig kommt deine wahre Gestalt zum Vorschein. Du erhältst in deiner Battle Dice Phase **Angriff X**, wobei X die Anzahl an Transformationstoken auf dieser Karte ist.

Spielhilfe

Vorbereitung

- Jeder Spieler startet mit 15 Leben.
- Jeder Spieler mischt sein Deck und zieht zwei Karten.
- Der zweite Spieler erhält ein Zeitmana.

Zeitchaosphase

- Wirf eine deiner Handkarten ab.
- Ziehe nach, bis du mindestens zwei Handkarten hast.

Fokusphase

- Du erhältst ein Zeitmana.
- Du erhältst Zeitmana für alle deine **Fokus X** Schlüsselwörter
- Du verlierst Zeitmana für alle gegnerischen **Manaklau X** Schlüsselwörter. Wichtig: Du erhältst trotzdem mindestens ein Zeitmana.
- Dein Gegner erhält so viel Zeitmana, wie er dir mit seinen **Manaklau X** Schlüsselwörtern diesen Zug geklaut hat.
- Du darfst maximal 10 Zeitmana haben.

Beschwörungsphase

- Du darfst die Zeitmanakosten einer deiner Handkarten bezahlen, um ihren Avatar zu beschwören. Falls du nach der Beschwörung mehr als vier Avatare auf deinem Spielfeld hast, zerstöre einen deiner Avatare.
- Du darfst einmal pro Zug eine deiner Handkarten abwerfen, um einen Dice Minion zu beschwören. Würfle einen D6 und beschwöre je nach Ergebnis den folgenden Dice Minion:

1-2: Dice Minion Fokus

3-4: Dice Minion Defense

5-6: Dice Minion Boost

Battle Dice Phase

- Du würfelst deine **AD**.
- Dein Gegner würfelt seine **DD**.

- Ihr vergleicht eure Würfel in absteigender Reihenfolge. Für jedes Würfelpaar, wo dein Ergebnis höher war als das deines Gegners und für jeden Würfel, für den dein Gegner keinen **DD** hatte, verursachst du einen Schaden.
- Falls du mindestens einen Schaden verursacht hast und das **Charme** Schlüsselwort hast, darfst du statt Schaden zu verursachen einen gegnerischen Avatar charmen.
- Suche dir für alle deine **Zielsuchend X** Schlüsselwörter, das Ziel aus (Maximal jedoch so viel Schaden, wie du verursacht hast).
- Falls du danach immer noch Schaden verursachst, bestimmt dein Gegner, mit welchen Avataren er blocken möchte.
- Dein Gegner erhält den Schaden, den er nicht geblockt hat.
- Dein Gegner würfelt für alle seine **Heilung** Schlüsselwörter aus, wie viel Schaden er von seinen Avataren heilt.
- Alle Avatare deines Gegners, die jetzt 0 Lebenskraft haben, sterben.

Du darfst jederzeit

- Die Reaktionseffekte deiner Handkarten verwenden, wenn du ihre Bedingung erfüllst. Zeige hierfür deine Handkarte deinem Gegner.
- Die aktiven Effekte deiner Avatare verwenden, wenn du ihre Bedingung erfüllst und ihre Zeitmanakosten bezahlst.
- Einen Zeitmagiereffekt auslösen, wenn du seine Bedingung erfüllst und seine Zeitmanakosten bezahlst. Es gibt die folgenden 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, wenn

- einer der Spieler keine Lebenskraft mehr hat (In diesem Fall gewinnt der andere Spieler)
- oder Effekt besagt, dass ein Spieler gewinnt.

Tabelle zur Bestimmung der AD in der Battle Dice Phase

Effekt	Zug 1	Zug 2	Zug 3	Zug 4	Zug 5
Basiswert 1 AD	1	1	1	1	1
Rechne alle AD deiner Angriff X Schlüsselwörter zusammen:					
• Piña & Rohkinar: Angriff(2/1)					
Erhalte AD durch die Fähigkeit Kämpfer und Heiler von Victoria & Yllwalin					
Erhalte AD durch die Fähigkeit Gefährlicher Blick von The Eyes					
Erhalte AD durch die Fähigkeit Fanclub von Astolfo					
Erhalte AD durch die Fähigkeit Zusammen sind wir stark von Pika Gang					
Erhalte AD durch die Fähigkeit The power of Anime von The Weeb					
Erhalte AD durch die Fähigkeit Abscheuliches Gesicht von The Meme in 4K					
Gesamt					

Tabelle zur Bestimmung der DD in der Battle Dice Phase

Effekt	Zug 1	Zug 2	Zug 3	Zug 4	Zug 5
Basiswert 1 DD	1	1	1	1	1
Rechne alle DD deiner Verteidigung X Schlüsselwörter zusammen:					
• Dice Minion - Fokus: Verteidigung 1 • Dice Minion - Verteidigung: Verteidigung 2 • The Corona Look: Verteidigung 1 • The Eyes: Verteidigung 1 • Astolfo: Verteidigung 1 • Snowbuddies: Verteidigung (1/2) • The Weeb: Verteidigung 2					
Erhalte DD durch die Fähigkeit Lockdown von The Corona Look					
Erhalte DD durch die Fähigkeit Schneefestung von Snowbuddies					
Erhalte DD durch die Zeitmagierfähigkeit Shield					
Gesamt					
Manipuliere DD durch die Fähigkeit Ablenkender Blick von The Eyes					
Manipuliere DD durch die Fähigkeit Allein im Norden von The biggest fan					

Tabelle zur Bestimmung des Zeitmanas in der Fokusphase

Effekt	Zug 1	Zug 2	Zug 3	Zug 4	Zug 5
Basiswert 1 Zeitmana	1	1	1	1	1
Rechne alle Zeitmana deiner Fokus X Schlüsselwörter zusammen:					
<ul style="list-style-type: none"> • Dice Minion - Fokus: Fokus 1 • The Corona Look: Fokus 1 • Victoria & Yllwalin: Fokus 1 • Piña & Rohkina: Fokus 1 • Astolfo: Fokus 1 • The biggest fan: Fokus 2 • Pika Gang: Fokus 1 • Snowbuddies Fokus (1/2) 					
Erhalte Zeitmana durch die Fähigkeit Bitcoin Trading von The Corona Look					
Rechne alle Zeitmana der gegnerischen Manaklau X Schlüsselwörter zusammen und reduziere dementsprechend:					
<ul style="list-style-type: none"> • The Weeb: Manaklau 1 					
Verliere Zeitmana durch die Fähigkeit Ich glaube du hast da was im Gesicht von The Meme in 4K					
Gesamt (mindestens 1)					