

AEON'S END

EIN NEUES ZEITALTER

SPIELANLEITUNG

Kennt ihr Aeon's End schon?
Dieses Grundspiel führt den neuen Expeditions-Modus ein. Die Grundregeln sind die selben, es gibt jedoch einige Neuerungen. Lest auf der nächsten Seite, wie ihr direkt mit der ersten Expedition beginnen könnt.

EINLEITUNG

„Nach dem Untergang gab es nur noch Zerstörung und Verzweiflung. Als die Feste der letzten Ruhe begraben wurde, starb unsere Welt, jedoch nicht unsere Entschlossenheit. Der Geist der Feste lebt in ihrem Volk, und wir werden auf dieser seltsamen grünen Oberfläche überleben ... und mehr als das, die Neue Feste wird erblühen.“

– Ausschnitt aus dem Werk „Die Geschichte des Untergangs“ von Brama, Riss-Magier-Älteste

Die Feste der letzten Ruhe existiert nicht mehr. Die Stadt wurde von Malstrom angegriffen, dem mächtigsten Namenlosen, dem wir je gegenüberstanden. Dezmodia konnte ihn zusammen mit weiteren tapferen Riss-Magiern aufhalten, aber zu einem hohen Preis. Ihr letzter Zauber löste eine Explosion reiner Energie aus, die alles verschlang: sie selbst, Malstrom und die gesamte Feste. Das unterirdische Tunnelnetz stürzte ein, die Heimat unzähliger Generationen wurde zerstört. Viele tapfere Magier, die an vorderster Front kämpften, wurden nie gefunden. Doch ohne ihr Opfer würde die Menschheit nicht mehr existieren.

Trotz ihrer Verluste blickten die Überlebenden hoffnungsvoll in die Zukunft. Angeführt von den verbliebenen Riss-Magiern begaben sie sich an die Oberfläche. Sie nannten ihre neue Heimat die Neue Feste.

Ihre Bemühungen drohten zu scheitern, als Xaxos, einer der Ihren, sie verriet. Sein Versuch, die Energie der Leere zu nutzen, um mächtiger zu werden und die Namenlosen aufhalten zu können, verzehrte ihn und die anderen Magier waren gezwungen, ihn aufzuhalten. Nach Xaxos' Verrat verbannte der Rat der Ältesten seine Anhänger und ordnete an, alle Risse zu schließen, um neue Namenlose davon abzuhalten, ihre Welt zu betreten. Es folgte eine friedvolle Zeit, in der die Menschen ihr neues Zuhause inmitten der ungewohnten Umgebung neu aufbauten.

Doch schon bald tauchten weitere, bisher unbekannte Namenlose in der Wildnis auf. Ohne Riss-Magie war die Neue Feste schutzlos, weshalb die Risse nur wenige Jahrzehnte nach ihrer Schließung erneut geöffnet werden mussten. Fest entschlossen, die Bedrohung zu stoppen, schlossen sich die mächtigsten Riss-Magier zu Expeditionen zusammen, um die Quelle der Namenlosen zu finden und endgültig zu besiegen.

DER NEUE EXPEDITIONS-MODUS

Aeon's End ist ein kooperatives Spiel. Als Riss-Magier verteidigt ihr gemeinsam die *Neue Feste* – eure neue Heimat – vor den Machenschaften und Schergen eines Erzfeindes.

Ein neues Zeitalter führt einen neuen Modus ein, *Aeon's End* zu spielen: den Expeditions-Modus. Zu Beginn sind Teile des Spielmaterials noch nicht verfügbar. Es gibt geheime Kartenstapel und verschlossene Umschläge, die ihr **nicht** öffnen dürft. Die Karten des besonderen Expeditions-Stapels führen euch durch die erste Expedition und erzählen die Geschichte über mehrere Kämpfe hinweg. Schritt für Schritt schaltet ihr das geheime Spielmaterial frei. Um die erste Expedition zu beginnen, befolgt den **Spielaufbau für die allererste Partie** auf Seite 4.

Nach Abschluss dieser ersten Expedition könnt ihr ...

- eine **einzelne Partie** gegen einen Erzfeind spielen. Folgt dazu den normalen Regeln ab Seite 6.
- eine **weitere Expedition** unternehmen und dabei alle eure *Aeon's End*-Inhalte verwenden. Die Regeln des Expeditions-Modus findet ihr ab Seite 22. **WICHTIG:** Erst nach Abschluss der ersten Expedition lesen!

Eine Expedition ist immer eine Abfolge von mehreren Partien mit zwei Neuerungen:

- Es gibt den neuen Kartentyp **Schatz**. Während jeder Expedition werdet ihr Schätze finden und sammeln. Dabei handelt es sich um Karten, die mächtige Gegenstände oder Waffen darstellen, die ihr zusätzlich zu den normalen Karten in euren Decks einsetzen könnt.
- In der **Kaserne** bewahrt ihr zwischen den Partien einer Expedition jegliches Spielmaterial auf, das ihr während der aktuellen Expedition verwenden dürft. Dazu gehören Spielerkarten, Riss-Magier-Tableaus und Schatz-Karten.

ZIEL DES SPIELS

Eine einzelne Partie gewinnt oder verliert ihr stets wie folgt (wenn nichts anderes angegeben ist):

Um sofort zu gewinnen, müsst ihr:

- Das Leben des Erzfeindes auf **0** reduzieren.
- ODER
- Am Ende eines Zuges sowohl den **Erzfeind-Stapel** leer haben, als auch **keine MONSTER** und **keine PLÄNE** in der Auslage des Erzfeindes liegen haben (siehe S. 17/18).

Ihr verliert eine Partie sofort, wenn:

- Die *Feste* auf **0** Leben reduziert ist.
- ODER
- **Alle Spieler ERSCHÖPFT** sind (siehe S. 17/18).

SPIELMATERIAL

Zu Beginn ist das folgende Spielmaterial „freigeschaltet“ und zugänglich. Im Verlauf der ersten Expedition werdet ihr weiteres Spielmaterial erhalten. Eine Gesamtliste des Spielmaterials steht auf Seite 22. (Achtung: Spoilergefahr!)

SPIELMATERIAL

7 Reihenfolgeplättchen



24 Zeitmarker



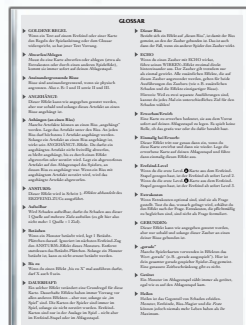
24 Energie



20x 5 Leben,
60x 1 Leben



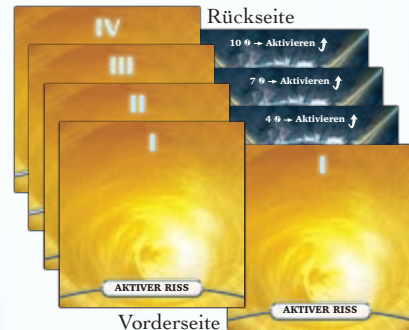
1 doppelseitiges Glossar



Schaut hier nach, wann immer ihr auf einen Begriff stoßt, zu dem ihr eine Frage habt.

Einige Einträge beziehen sich auf Karten aus Erweiterungen von *Aeon's End*.

16 Risse (je 4 der Nummern I–IV)



3 einzigartige Risse (für Gygar, Sahala und Tagren)



4 Riss-Magier-Tableaus



Vorderseite

Rückseite

Claudia, Gygar, Sahala, Targren

26 Kartentrenner



2 Drehräder



1 Erzfeind-Tableau



Vorderseite

Rückseite

1 Nest-Tableau (für Madrox)



10 Plättchen Flut (für Gygar)



19 Plättchen Made/Fliege (für Madrox)



Braucht ihr ein Ersatzteil?
Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de!

BESONDERES SPIELMATERIAL

Wichtig: Diese Komponenten dürfen NICHT angeschaut oder geöffnet werden, bis ihr dazu angewiesen werdet.

5 Kartepakete P1-P3, ENDE1 und ENDE2 (Abbildung zeigt nur die Vorderseite)



7 Umschläge (mit den Bezeichnungen 1, 2A, 2B, 3A, 3B, 4 und ENDE)



In jedem Kartepaket sind mehrere Kartenstapel enthalten. Die einzelnen Kartenstapel sind mit **STOPP-Karten** voneinander getrennt. Für die Handhabung der Kartepakete und der darin enthaltenen Kartenstapel gelten jederzeit diese drei Regeln:

- Mischt niemals einen Kartenstapel! Es sei denn, ihr werdet ausdrücklich dazu aufgefordert.
- Öffnet einen Kartenstapel immer nur von der Vorderseite aus!
- STOPP-Karten bedeuten genau das: STOPP! Fahrt erst fort, wenn ihr ausdrücklich dazu aufgefordert werdet.



SPIELAUFBAU FÜR DIE ALLERERSTE PARTIE

Mit den folgenden Schritten bereitet ihr die erste Expedition vor. Führt diesen Aufbau nur EINMAL zu Beginn eurer allerersten Partie aus. Für alle weiteren Partien gilt der normale Spielaufbau auf den Seiten 6–9.

1 Nehmt **KARTENPAKET P1** und öffnet es. Verändert nicht die Reihenfolge der Karten. **Verbannt** die Karte **P1-Vorne**, indem ihr sie hinter den Kartentrenner *Verbannte andere Karten* in die Spielschachtel räumt. Verbannte Karten sind dauerhaft aus dem Spiel.



2 Jetzt müsst ihr die **Vorräte** auslegen. Das sind 9 Kartenstapel, aus denen ihr im Verlauf des Spieles neue Karten für eure Decks erwerben könnt.

Nehmt dafür die folgenden 51 Karten, bis ihr zur ersten Spielübersicht-Karte kommt. Jeder Stapel besteht stets aus allen Karten **des gleichen Namens**.

Die Vorräte bestehen **immer** aus:

- 4 unterschiedlichen Stapeln von **Zaubern**
- 3 unterschiedlichen Stapeln von **Kristallen**
- 2 unterschiedlichen Stapeln von **Artefakten**

*Hinweis: Welchen Kartentyp eine Karte hat, erkennt ihr am Typnamen unten auf der Karte und der Farbe der Karte: **Kristalle** sind lila, **Artefakte** sind blau und **Zauber** sind gelb.*

Legt die 9 Stapel in der Mitte des Spielbereichs aus, sodass ihr alle gut darauf zugreifen könnt.



3 Als Nächstes wählt ihr jeweils 1 Riss-Magier aus, den ihr spielen möchtet. Nehmt euch das entsprechende Riss-Magier-Tableau und legt es vor euch aus.

Nehmt euch nun die Risse, wie **oben** auf eurem Tableau angegeben. Jeder Riss-Magier hat **bis zu 4 Risse**. Sie sind mit den römischen Zahlen 1–4 (I, II, III, IV) durchnummeriert. (*Manche Riss-Magier haben sogar einen einzigartigen Riss.*)

Die meisten Riss-Magier starten mit mindestens 1 **aktiven** Riss und bis zu 3 **dunklen** Rissen unterschiedlicher Bündelung.

Die **Vorderseite** jedes Risses ist die **aktive** Seite. Die **Rückseite** ist die **dunkle** Seite.

Auf deinem Tableau erkennst du, wie du jeden Riss auslegen musst:

Ist ein Riss **aktiv** (☀️), lege ihn mit der **Vorderseite** nach oben oberhalb deines Tableaus aus. Ist der Riss noch **dunkel**, zeigt das Symbol seine **Ausrichtung** an. Lege den Riss dann mit der **Rückseite** nach oben so aus, dass der **helle Bereich** in die **richtige Richtung** zeigt.



Für manche Riss-Magier: Diese Position hat **keinen** Riss! Taqren startet mit Riss I aktiv und den Rissen II, III und IV dunkel.

4 Jeder beginnt das Spiel mit 10 **Leben**. Lege entsprechend viele Plättchen auf den **LEBEN-Bereich** deines Tableaus.

5 Nehmt euch jeweils 1 Spielübersicht und legt sie vor euch aus. Räumt alle übrigen Spielübersichten in die Schachtel.



6 Nehmt die nächsten 13 Karten und baut mit ihnen das Reihenfolgedeck wie in Schritt 12 auf Seite 9 beschrieben.

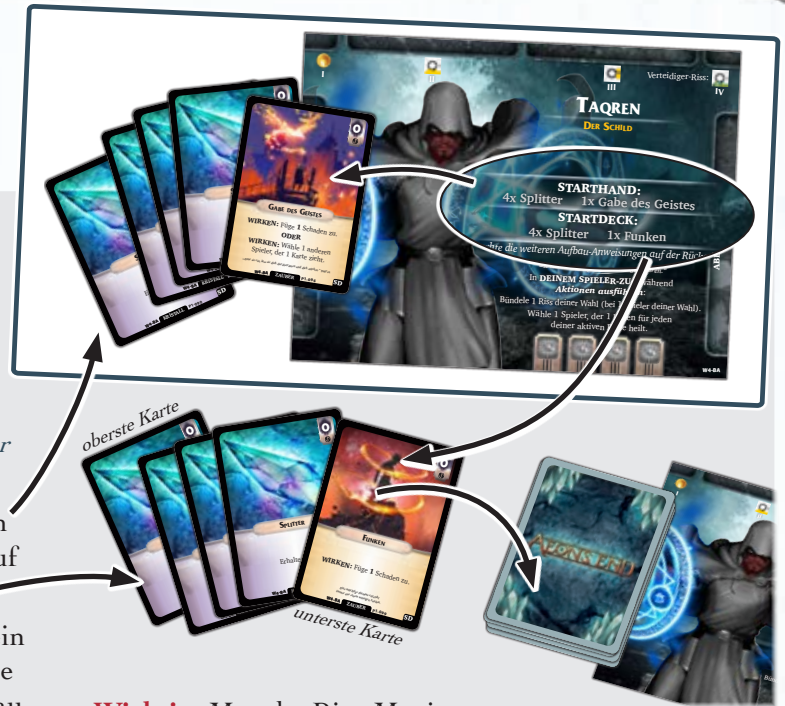
7 Nehmt die nächsten 40 Karten bis zum Ende des Kartenpakets. Sie sind zu 4 Kartensätzen aus je 10 Spielerkarten vorsortiert: 1 Satz für jeden Riss-Magier. Seht auf eurem Riss-Magier-Tableau nach, welche Karten ihr genau benötigt und nehmt den entsprechenden Kartensatz.

Räumt überzählige Kartensätze hinter den Kartentrenner des entsprechenden Riss-Magiers.

Deine STARHAND: Das sind die ersten 5 Karten deines vorsortierten Kartensatzes. Nimm sie jetzt auf die Hand, mit ihnen beginnst du das Spiel.

Dein STARTDECK: Die anderen 5 Karten sind dein Startdeck. Es ist bereits vorsortiert: Die Reihenfolge „von oben nach unten“ ist so, wie auf deinem Tableau von links nach rechts angegeben.

Ab jetzt gilt: Mischt niemals eure Decks!



Wichtig: Manche Riss-Magier haben auf ihrer Rückseite zusätzliche Spielaufbau-Anweisungen. Führt diese jetzt aus.

8 Legt das Erzfeind-Tableau von Madrox an eine Seite des Spielbereichs. Legt sein Nest-Tableau rechts daneben. Stellt das Drehrad für den Erzfeind auf 45 ein und legt es bereit.

Führt die zusätzlichen Spielaufbau-Anweisungen der Rückseite des Erzfeindes aus. Lest euch dann alle **BESONDEREN REGELN** auf der Vorderseite durch, die für diese Partie gelten.

Nehmt **KARTENPAKET P2** und öffnet es. Verändert nicht die Reihenfolge der Karten. **Verbannt** die Karte **P2-Vorne**.

Nehmt die folgenden 31 Karten bis zur nächsten STOPP-Karte und dreht sie geschlossen als 1 Stapel um. Legt diesen vorsortierten Erzfeind-Stapel links neben das Erzfeind-Tableau, **ohne ihn zu mischen**.

Wichtig: Werft jetzt die obersten X Karten vom Erzfeind-Stapel ab, je nach Spieleranzahl:

TrueSolo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
7 Karten	5 Karten	3 Karten	0 Karten



9 Nehmt die nächsten 15 Karten bis zur Stopp-Karte **Kampf 1**. Räumt den Rest von Kartenpaket 2 hinter den Trenner **Aktueller Stopp-Stapel**.

Das ist der **Expeditions-Stapel** mit einer Stopp-Karte oben und unten. Legt ihn bereit. Die Karten im Expeditions-Stapel erzählen die Geschichte und enthalten wichtige Anweisungen. Der Stapel ist **vorsortiert**: Mischt ihn **niemals** und seht euch die Karten darin nur nach Aufforderung an!

SEID IHR BEREIT? Lest zunächst die Einleitung auf Seite 1, um euch einzustimmen. Legt dann die STOPP-Karte (das Deckblatt) beiseite. **Lest die oberste Expeditions-Karte und befolgt ihre Anweisungen.**

Legt die STOPP-Karte „EX-Stapel“ immer als Deckblatt oben auf den Expeditions-Stapel, wenn ihr ihn zurück in die Schachtel räumt.



Sollte der Expeditions-Stapel durcheinander geraten, bittet jemanden, die Karten anhand ihrer Nummern links unten zu sortieren.

SPIELAUFBAU (WEITERE PARTIEN)

Ist das eure allererste Partie? Dann folgt dem Spielaufbau für die allererste Partie auf Seite 4. Der nachfolgende Spielaufbau gilt für alle weiteren Parteien – egal ob ihr eine Expedition oder eine einzelne Partie gegen einen Erzfeind eurer Wahl spielt. Besonderheiten bei einer Expedition sind **rot** hervorgehoben.

1 Jeder von euch wählt 1 Riss-Magier aus, den er spielen möchte.

Expedition? Ihr habt nur die Riss-Magier in der Kaserne zur Auswahl.

Nehmt euch das Riss-Magier-Tableau des gewählten Riss-Magiers und legt es vor euch aus. Links daneben lasst ihr jeweils Platz für euer Deck und rechts davon für euren Ablagestapel. Lasst auch oben Platz – hier werdet ihr in Kürze eure Risse platzieren.

2 Nun müsst ihr jeweils eure STARHAND und euer STARTDECK zusammenstellen. Dafür braucht ihr die Startdeckkarten mit dem SD rechts unten auf den Karten.

Seht nun auf eurem Riss-Magier-Tableau nach, welche Karten ihr genau benötigt. Es wird immer eine gewisse Kombination aus **Splittern** und **Funken** sein (das sind eure ersten schwachen Kristalle und Zauber), sowie **mindestens 1 einzigartige Karte**, die nur euer spezieller Riss-Magier hat.

Deine STARHAND: Mit diesen Karten auf der Hand beginnst du das Spiel. Suche einfach diese Karten heraus und nimm sie auf die Hand.

Dein STARTDECK: Um dein Startdeck zu bauen suchst du zunächst genau diese Karten heraus, die hier auf deinem Tableau angegeben sind. Dein Startdeck muss nun genau wie angegeben sortiert werden. Die Karten, die hier von links nach rechts angegeben stehen, zeigen dir, wie du dein Startdeck „von oben nach unten“ **sortieren** musst.



Achtung! Hast du dein Startdeck fertig sortiert, achte darauf es nicht zu mischen.

Hinweis: Wir werden es dir noch häufiger sagen – aber fangen wir schon mal an: dein Deck wird eigentlich nie gemischt! Das ist eines der besonderen Spielelemente von Aeon's End.

Wichtig: Beachtet die zusätzlichen Spielaufbau-Anweisungen auf der Rückseite mancher Riss-Magier.



3 **Expedition?** Wählt nun **Schätze** aus der Kaserne aus. Es gibt Schätze in 3 Stufen. Welche Schätze ihr für die Partie erhaltet, hängt von der **Nummer des Kampfes** ab:

Kampf 1	Kampf 2	Kampf 3	Kampf 4
keine Schätze	nur Stufe 1	Stufen 1 und 2	Stufen 1, 2 und 3

Im ersten Kampf gibt es noch keinen Schatz. In Kampf 2 wählt jeder 1 Schatz der Stufe 1, in Kampf 3 wählt jeder 1 Schatz der Stufe 1 und ihr als Gruppe 1 Schatz der Stufe 2. In Kampf 4 wählt jeder auch noch 1 Schatz der Stufe 3.

Nehmt Schätze JEDER Stufe, die in der Tabelle angegeben ist:

ZAUBER – SCHATZ I

- **Stufe 1:** Jeder wählt 1 Schatz der Stufe 1 aus und ersetzt damit 1 *Splitter* bzw. *Funke* in seinem STARTDECK – je nach Typ des Schatzes. (Wählst du 1 *Kristall-Schatz*, ersetzt du damit 1 *Splitter*; wählst du 1 *Zauber-Schatz* ersetzt du damit 1 *Funke*. Ist das nicht möglich, ersetzt du damit 1 Karte des entsprechend anderen Typs.)
- **Stufe 2:** Wählt als Gruppe genau 1 Schatz der Stufe 2 aus. Legt ihn für alle sichtbar aus. Sein Effekt gilt für euch alle.
- **Stufe 3:** Jeder wählt 1 Schatz der Stufe 3 aus und legt ihn auf sein Riss-Magier-Tableau. Dieser Schatz kann nur vom jeweiligen Spieler verwendet werden.

4

Nehmt euch nun die Risse, wie **oben** auf eurem Tableau angegeben. Jeder Riss-Magier hat **bis zu 4 Risse**. Sie sind mit den römischen Zahlen 1–4 (I, II, III, IV) durchnummeriert. (*Manche Riss-Magier haben sogar einen einzigartigen Riss.*)

Die meisten Riss-Magier starten mit mindestens 1 **aktiven** Riss und bis zu 3 **dunklen** Rissen unterschiedlicher Bündelung (= heller Bereich auf der Rückseite).

Die **Vorderseite** jedes Risses ist jeweils die **aktive Seite**. Die **Rückseite** ist die **dunkle Seite**.

Auf deinem Tableau erkennst du, wie du jeden Riss auslegen musst: Ist ein Riss **aktiv** (☀️), lege ihn mit der **Vorderseite nach oben** oberhalb deines Riss-Magiers aus.

Ist der Riss noch **dunkel**, zeigt das Symbol an, wie du ihn **ausrichten** musst. Lege den Riss dann mit der **Rückseite nach oben** so ab, dass der **helle Bereich** in die **richtige Richtung** zeigt.

Hinweis: Was die Informationen auf den Rissen jeweils bedeuten, schauen wir uns später an.



Der helle Bereich muss hier nach unten zeigen.



Für manche Riss-Magier: Diese Position hat **keinen** Riss!

Taqren startet mit Riss I aktiv und den Rissen II, III und IV dunkel.

Jeder Riss-Magier beginnt das Spiel mit 10 **Leben**. Nimm dir entsprechend viele Plättchen und lege sie auf den **LEBEN-Bereich** deines Tableaus.



5

Als Nächstes müsst ihr die **Vorräte** auslegen. Die Vorräte sind 9 Kartenstapel, aus denen ihr im Verlauf des Spieles neue Karten für eure Decks erwerben könnt.

Die Vorräte bestehen **immer** aus:

- 4 unterschiedlichen Stapeln von **Zaubern**
- 3 unterschiedlichen Stapeln von **Kristallen**
- 2 unterschiedlichen Stapeln von **Artefakten**

*Hinweis: Welchen Kartentyp eine Karte hat, erkennt ihr am Typnamen unten auf der Karte und der Farbe der Karte: **Kristalle** sind lila, **Artefakte** sind blau und **Zauber** sind gelb.*



Jeder Stapel besteht stets aus **allen Karten des gleichen Namens**. Bei den Kristallen sind das je 7 Karten, bei den Artefakten und Zaubern je 5 Karten.



Legt die 9 Stapel in der Mitte des Spielbereichs aus, sodass ihr alle gut darauf zugreifen könnt.

Für die Auswahl der Vorräte habt ihr **2 Optionen**: Entweder **wählt** ihr die 9 frei **aus** (solange ihr das 4/3/2-Schema beachtet) ODER ihr nehmt die Auswahlkarten, um die Zauber, Kristalle und Artefakte **zufällig** zu bestimmen!

Expedition? Wählt 9 Vorräte (4 Zauber, 3 Kristalle und 2 Artefakte) aus der Kaserne aus. Nachdem ihr eure Auswahl getroffen habt, **verbannt** alle nicht gewählten Vorräte – sie stehen im weiteren Verlauf der Expedition nicht mehr zur Verfügung.

Tipp: Wir empfehlen, dass ihr mindestens 1 Kristall mit ⬇️-Kosten von 3 auswählt, um schnell bessere Karten erwerben zu können.



6

Jetzt ist es Zeit, den **Erzfeind** auszuwählen, gegen den ihr antreten wollt!

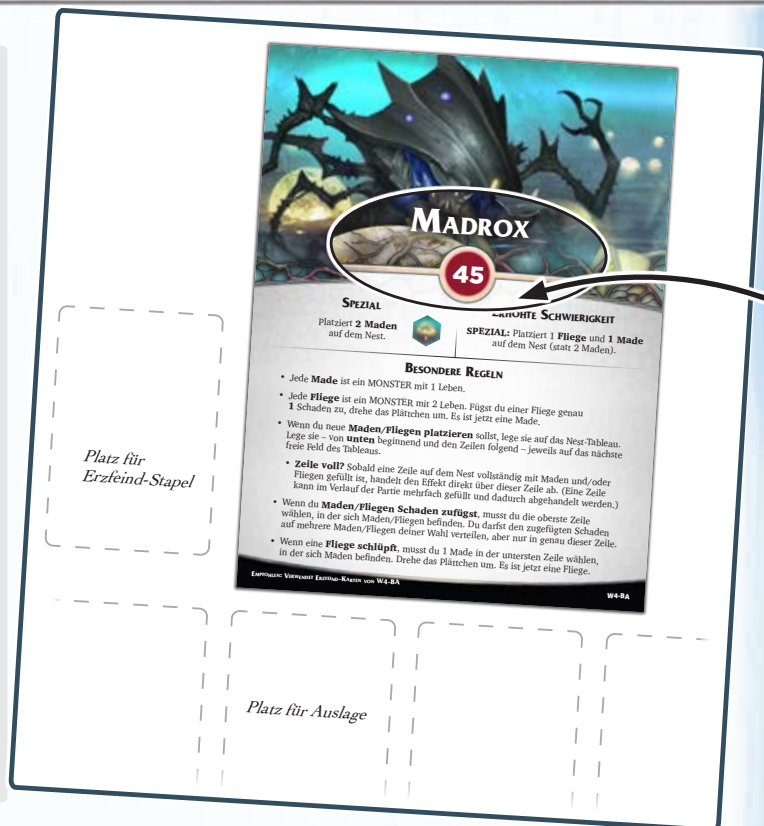
Weitere Expedition? Statt den Erzfeind auszuwählen, zieht 1 Erzfeind-Auswahlkarte von dem Kampf-Stapel, der eurem aktuellen Kampf entspricht.

Jeder Erzfeind hat auf der Rückseite seines Tableaus einen **Schwierigkeitsgrad** angegeben. Je größer diese Zahl, desto größer die Herausforderung, die euch erwartet.



Legt das Tableau des ausgewählten Erzfeinds an eine Seite des Spielbereichs. Lasst **darunter** etwas Platz für die **Auslage** des Erzfeinds und **daneben** etwas Platz für seinen **Erzfeind-Stapel**, den ihr gleich bauen müsst.

Achtung: Auf der Rückseite des Tableaus befinden sich noch Spielaufbau-Anweisungen für den Erzfeind. Diese führt ihr erst in *Schritt 8* aus!



7

DEN ERZFEIND-STAPEL BAUEN

Der Erzfeind-Stapel ist die treibende Kraft: alle Angriffe, Pläne und Monster, die euch der Erzfeind entgegen wirft! Der Stapel besteht immer aus den **ALLGEMEINEN** und den speziellen Karten des gewählten Erzfeinds. Wie ihr diesen Stapel zusammenbaut, hängt von der **Anzahl der Spieler** ab – denn sowohl die allgemeinen als auch die speziellen Karten gibt es in **3 Leveln**, die die steigende Bedrohung des Erzfeinds darstellen.

Expedition? Im Verlauf der ersten Expedition erhaltet ihr **VERBESSERTE** Erzfeind-Karten, die gefährlicher als **ALLGEMEINE** Karten sind. Für jede **VERBESSERTE** Karte, die in den Erzfeind-Stapel kommt, kommt eine **ALLGEMEINE** Karte weniger hinein. Die Gesamtanzahl bleibt also gleich.

Das ist das Level der Karte.



Hier seht ihr, ob es eine allgemeine, eine verbesserte oder eine spezielle Karte eines bestimmten Erzfeinds ist.

Baut den Erzfeind-Stapel mit diesen Schritten:

1. Nehmt **alle** Karten mit dem Namen des **gewählten Erzfeinds** und sortiert sie nach den **3 Leveln** in **3 Stapel**.
2. Nehmt **alle** **ALLGEMEINEN** Karten dieses Grundspiels und sortiert sie nach den **3 Leveln** in **3 Stapel**. Mischt jeden Stapel gut durch.
3. Die Anzahl der **ALLGEMEINEN** Karten, die ihr benötigt, hängt von eurer Spieleranzahl ab:

ALLGEMEINE Karten	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER
Level 1	3	5	8
Level 2	5	6	7
Level 3	7	7	7

A. Erste Expedition? Nehmt **alle** **VERBESSERTEN** Karten, die ihr bisher erhalten habt, und sortiert sie nach den **3 Leveln** in **3 Stapel**.

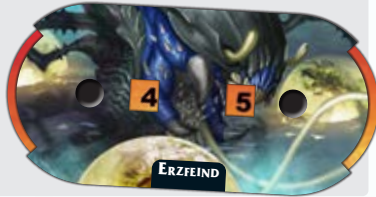
Für jede dieser **VERBESSERTEN** Karten zieht ihr im nächsten Schritt eine **ALLGEMEINE** Karte des entsprechenden Levels weniger.
Weitere Expedition? Siehe Seite 25.

B. Zieht **verdeckt** so viele **ALLGEMEINE** Karten von jedem Level, bis ihr (zusammen mit etwaigen **VERBESSERTEN** Karten) die jeweils benötigte Anzahl erreicht habt. Legt sie als **3 Stapel** beiseite. Räumt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.

Beispiel: Im Spiel zu dritt benötigt ihr 5/6/7 Karten. Vor Kampf 2 habt ihr 1/3/3 verbesserte Karten erhalten. Ihr nehmt alle verbesserten Karten und gebt noch 4/3/4 allgemeine Karten dazu.

8 Schaut nun noch einmal auf der Rückseite des Erzfeind-Tableaus nach. Führt jetzt die „Im Spielaufbau“-Anweisungen dort aus.

9 Nehmt nun noch das Drehrad für den Erzfeind und stellt darauf seine Lebenspunkte ein, wie auf dem Erzfeind angegeben. Legt es oberhalb des Erzfeind-Tableaus ab.



10 Jetzt nehmt ihr auch das Drehrad für die Feste und stellt es auf 30 Leben ein.

Legt es ebenfalls oberhalb des Erzfeind-Tableaus ab.



- Mischt **alle** speziellen Karten des Erzfeindes **eines Levels** mit den vorbereiteten Stapeln der ALLGEMEINEN und VERBESSERTEN Karten des gleichen Levels zusammen.
- Baut den Erzfeind-Stapel dann, indem ihr die Level-3-Karten **ganz nach unten** legt, **darauf** die Level-2-Karten legt und **zuoberst** die Level-1-Karten legt. **Achtung! Jetzt nicht mehr mischen!**



Legt den so vorbereiteten Erzfeind-Stapel verdeckt links neben dem Erzfeind bereit.

11 Verteilt zufällig 1 Reihenfolgeplättchen an jeden Spieler. Nutzt dabei nur die Plättchen für eure Anzahl an Spielern.



Beispiel: Ihr spielt zu dritt, nutzt also die Plättchen 1, 2 und 3.

Variante: Schwierigeres Spiel mit 3 Spielern

Möchtet ihr eine etwas schwierigere Partie, verwendet das „Keine Wahl“-Plättchen und gebt es zufällig an einen Spieler. Die Auswirkung dieses Plättchens erklären wir auf Seite 10 bei *Ein neuer Zug*.

Variante: Einfacheres Spiel mit 4 Spielern: Statt an jeden Spieler ein Reihenfolgeplättchen zu verteilen, verwendet diese Plättchen.

Legt das $\frac{1}{2}$ Plättchen zwischen zwei nebeneinandersitzende Spieler und das $\frac{3}{4}$ Plättchen zwischen die beiden anderen. Die Auswirkung dieser Plättchen erklären wir auf Seite 10 bei *Ein neuer Zug*.



12 REIHENFOLGEDECK BAUEN

Das Reihenfolgedeck besteht aus genau **6 Karten**: 2 Erzfeind- und 4 Spieler-Reihenfolgekarten. Die Zusammensetzung hängt von der Anzahl Spieler ab:



und immer: +



Räumt übrige Karten zurück in die Schachtel. Mischt das Reihenfolgedeck gut durch und legt es verdeckt bereit.

Verwendet ihr die Variante für das einfachere Spiel mit 4 Spielern?

Verwendet statt den normalen Karten die zwei $\frac{1}{2}$ und die zwei $\frac{3}{4}$ Spieler-Reihenfolgekarten.

13 Ehrenwerte Riss-Magier, bevor es gleich mit dem Schritt *Ein neuer Zug* losgeht, lest euch nun noch einmal genau alle **BESONDEREN REGELN** auf der **Vorderseite des Erzfeindes** durch, die für diese Partie gelten!

SPIELABLAUF

Aeon's End hat keinen normalen Rundenablauf. Stattdessen bestimmt das Reihenfolgedeck immer, wer als Nächstes am Zug ist. Zu Spielbeginn und nach Ende jedes Zuges wird stets eine neue Reihenfolgekarte vom Reihenfolgedeck gezogen,

um zu sehen, wer dran ist: Der gezogene Spieler oder der Erzfeind! Je leerer das Reihenfolgedeck wird, desto besser könnt ihr also planen – immer wahrscheinlicher wisst ihr, wer drankommen wird!

EIN NEUER ZUG

Zieht 1 Karte vom Reihenfolgedeck, dann überprüft:

Ist es eine Spieler-Reihenfolgekarte?

Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und dieser Spieler führt seinen SPIELER-ZUG aus.

Ist es eine Erzfeind-Reihenfolgekarte?

Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und führt für den Erzfeind den ERZFEIND-ZUG aus.

Habt ihr im Spiel zu dritt die Karte *Eure Wahl* gezogen? Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und wählt 1 Spieler von euch aus, der jetzt seinen SPIELER-ZUG ausführt.

Generell gilt: Wenn ihr eine Karte vom Reihenfolgedeck ziehen oder aufdecken müsst und das Deck leer ist, **mischt** den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neues Reihenfolgedeck bereit.

Verwendet
ihr die Variante für

ein schwierigeres Spiel mit 3 Spielern?

Wenn ihr die Karte „Eure Wahl“ zieht, könnt ihr nicht wählen, wer am Zug sein soll. Stattdessen ist es der Spieler, bei dem das „Keine Wahl“-Plättchen liegt. Nachdem dieser Spieler seinen SPIELER-ZUG ausgeführt hat, gibt er das Plättchen an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Verwendet
ihr die Variante für ein
einfacheres Spiel mit 4 Spielern?

Wenn ihr die Karte $\frac{1}{2}$ oder $\frac{3}{4}$ zieht, überprüft jeweils, wo das entsprechende $\frac{1}{2}$ bzw. $\frac{3}{4}$ Reihenfolgeplättchen liegt. Liegt es noch zwischen zwei Spielern, dürfen diese beiden Spieler unter sich entscheiden, wer seinen SPIELER-ZUG ausführt. Dann legt dieser Spieler das Plättchen auf seinen Riss-Magier. Wird erneut die entsprechende Karte gezogen, haben diese beiden Spieler keine Wahl mehr – der andere Spieler führt nun seinen SPIELER-ZUG durch. Dann legen diese beiden Spieler das Plättchen wieder zwischen sich aus.

EIN SPIELER-ZUG

Schritt 1: Zauber wirken

Wirke die Zauber, die an deine Risse gebunden sind.

Schritt 2: Aktionen ausführen

Führe Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.

Schritt 3: Karten ziehen

Wirf alle ausgespielten Artefakte und Kristalle in deinem Spielbereich ab und ziehe Karten von deinem Nachziehstapel bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast.

DER ERZFEIND-ZUG

Schritt 1: Effekte abhandeln

Handelt die Effekte von Monstern und Plänen in der Auslage des Erzfeindes ab.

Schritt 2: Erzfeind-Aktion

Zieht 1 neue Erzfeind-Karte vom Erzfeind-Stapel und führt sie aus.

Wie Karten funktionieren

Egal ob es sich um eine Spieler- oder eine Erzfeind-Karte handelt, bei *Aeon's End* gibt es ein paar Grundregeln über die Karten, die ihr vorab wissen müsst:

- **Vollständig abhandeln:** Eine ausgespielte Karte musst du vollständig (und soweit wie möglich) abhandeln, bevor du die nächste Karte ausspielst bzw. bei Erzfeind-Karten abhandelst/nach eine ziehst.
- **Absatz für Absatz, Punkt für Punkt:** Absätze trennen Effekte. Jeder Absatz auf einer Karte ist ein eigener Effekt, den du vollständig abhandeln musst, bevor du zum nächsten Absatz auf der Karte gehst.
- **1 Oder wählen:** Gibt dir eine Karte 2 oder mehr Oder-Optionen, **musst** du 1 davon wählen – im Zweifel auch immer die, die du am meisten ausführen kannst!

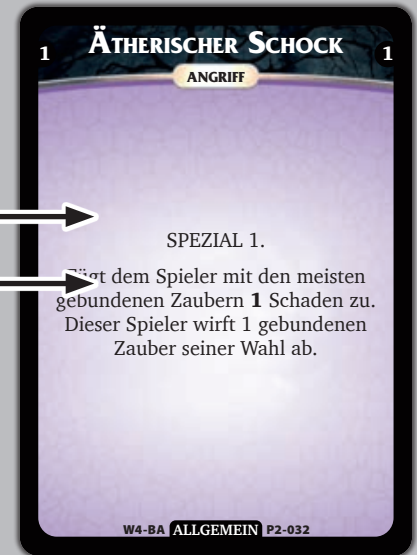
Besonderer Hinweis:

Manche Spielerkarten verwenden in Effekten das Wort „gerade“ (z. B. „gerade ausgespielt“). Hier ist dein gesamter gerade gespielter Spieler-Zug gemeint. Eine genauere Zeitbeschränkung gibt es nicht.

Hinweis: Ein ausführliches Glossar aller spielrelevanten Formulierungen auf Zaubern, Artefakten, Kristallen, Erzfeind-Karten und vielem mehr liegt als separates Blatt bei. Schaut dort nach, wann immer etwas unklar ist.



Beispiel: Jede dieser Karten hat 2 Absätze. Jeder Absatz muss vollständig ausgeführt werden, bis du zum nächsten Absatz gehst und diesen ausführst.



Ein SPIELER-ZUG im Detail

Schritt 1: Zauber wirken

In einer Reihenfolge deiner Wahl:

- Du **darfst** Zauber **wirken**, die an deine **aktiven** Risse gebunden sind.
- Du **musst** Zauber **wirken**, die an deine **dunklen** Risse gebunden sind.

Wie funktionieren die Risse?

Jeder Riss-Magier hat **bis zu 4 Risse** – mit den römischen Zahlen 1–4 (I, II, III, IV) durchnummeriert – mit denen er das Spiel beginnt.

Risse sind doppelseitig: Auf der Vorderseite ist der Riss aktiv. Auf der Rückseite ist er noch dunkel.

Risse brauchst du für deine Zauber. Zauber müssen in deinem Zug in Schritt 2 **Aktionen ausführen** immer erst an einen Riss **gebunden** werden – du wirkst sie nicht direkt aus deiner Hand! Erst wenn du dann erneut am Zug bist, darfst du diese an Risse gebundenen Zauber in deinem Schritt 1 **Zauber wirken** tatsächlich nutzen, um ihre Effekte auszuführen. Dann wird der Zauber darauf abgelegt.

Dunkle Risse müssen erst **gebündelt** bzw. direkt **aktiviert** werden, damit sie zu aktiven Rissen werden und du sie wirklich richtig nutzen kannst. Die aktiven Risse III und IV erhöhen sogar den Schaden der an sie gebundenen Zauber. Und natürlich gilt: ist ein Riss erst einmal aktiv, bleibt er das bis zum Ende des Spiels!

Riss ist aktiv.



Riss ist noch dunkel.

Wie wirke ich einen Zauber?

Um einen Zauber zu wirken: Lege den Zauber direkt auf deinen Ablagestapel, dann führe den Effekt aus, wie er bei WIRKEN: angegeben ist.

Besonderheiten bei Zauber wirken:

Zauber mit Extrakosten

Manche Zauber fragen nach, ob du optional zusätzliche Kosten begleichen möchtest. Du musst das nicht tun! Es ist deine Wahl.

Tust du es aber, und bezahlst die verlangten Extrakosten, erhältst du den zusätzlichen Effekt (wie z. B. zusätzlichen Schaden).

Zauber anderer Spieler wirken

Erlaubt dir ein Spieleffekt, den Zauber eines anderen Spielers zu wirken, gilt alles, was sich bei diesem Zauber auf „du“, „deiner“, „Wähle“, „Erhalte“ etc. bezieht, nun für dich! Das gilt besonders für jegliche Extrakosten oder wenn es etwa um die Anzahl aktiver Risse geht. Es gilt aber nicht für Effekte, die sich auf „diesen Riss“ beziehen – hier geht es um den tatsächlichen Riss des anderen Spielers. Selbst wenn du den Zauber eines anderen Spielers wirkst, geht dieser trotzdem auf den Ablagestapel des anderen Spielers.

Zauber mit ECHO

Wenn du einen Zauber mit ECHO wirkst, führe seinen WIRKEN:-Effekt zweimal direkt hintereinander aus. Der Zauber gilt trotzdem nur als einmal gewirkt. Alle zusätzlichen Effekte, die auf diesen Zauber angewendet werden, gelten für beide Ausführungen des Zaubers (wie z. B. zusätzlichen Schaden und die Effekte einzigartiger Risse). *Hinweis: Weil es zwei separate Ausführungen sind, kannst du jedes Mal ein unterschiedliches Ziel für den Schaden wählen!*



Die Geballte Ladung hat Extrakosten, die du begleichen kannst: Wenn du 1 Karte abwirfst, fügst du dem Erzfeind 2 Schaden zu!



ECHO lässt dich den Zauber zweimal hintereinander ausführen: Du fügst also zweimal 1 Schaden zu und erhältst zweimal 1.

Einem Monster/Erzfeind Schaden zufügen

Wie füge ich Schaden zu? Jeder Kartentext „Füge X Schaden zu.“ ist eine eigene Schadensquelle.

Um Schaden zuzufügen, wählst du für jede Quelle 1 Ziel aus und fügst ihm den angegebenen Schaden zu. Schaden aus 1 Quelle kann niemals aufgeteilt werden.



- **Fügst du dem Erzfeind Schaden zu?** Reduziere sein Drehrad um den zugefügten Schaden.
Nicht vergessen: Sobald der Erzfeind 0 Leben hat, habt ihr sofort gewonnen.
- **Fügst du einem Monster Schaden zu?** Entferne entsprechend Leben. Sobald das Monster kein Leben mehr hat, lege es auf den Ablagestapel des Erzfeindes. Übriger Schaden verfällt.

Das ist die Anzahl Leben, die ein Monster hat. Immer wenn ein Monster erscheint, platziert ihr so viel Leben auf dem Monster, wie hier angegeben ist.

+X Schaden: Spieleffekte können erhöhen, wie viel Schaden zugefügt wird. Entweder bei sich selbst, oder auch bei anderen Zaubern. Das ist **zusätzlicher** Schaden. Das ist **keine** neue Schadensquelle, sondern verstärkt nur. Diese Effekte erhöhen jeweils den Schaden **jeder Quelle** auf einer Karte.

Achtung: Das gilt auch für Zauber, die eigentlich keinen Schaden zufügen. Stelle dir dafür vor, dass auf solchen Zaubern immer auch „Fügt 0 Schaden zu“ stehen würde.

Hinweis: Die meisten aktiven Risse III und IV haben eingebauten zusätzlichen Schaden für Zauber, die an sie gebunden werden!

Beispiel zusätzlicher Schaden, der Kartentext besagt: Füge 1 Schaden zu. Füge dem Erzfeind 2 Schaden zu. Hast du einen Effekt, der +1 Schaden zufügt (wie zum Beispiel der aktive Riss III), erhöht das für beide Quellen den Schaden: Du würdest also erst 2 Schaden zufügen und dann 3 Schaden.

Schritt 2: Aktionen ausführen

Jetzt darfst du die folgenden Aktionen so oft du kannst und möchtest ausführen (auch mehrfach):

Spiele 1 Kristall

Spiele 1 Kristall von deiner Hand in deinen Spielbereich.

Kristalle sind deine Hauptquelle für die Währung Aetherium (☉). Aetherium, das du durch Ausspielen von Karten oder Effekten in deinem Zug generierst, kannst du innerhalb deines Zuges beliebig erhalten und ausgeben. Aetherium wird aber **nicht angespart**: Am Ende deines Zuges verfällt all dein Aetherium, das du nicht ausgegeben hast.

Hinweis: Es ist möglich Kristalle für ihr Aetherium auszuspielen, obwohl du es nicht ausgibst. Das ist eine gute Möglichkeit, die Karte von der Hand loszuwerden, um in Schritt 3 mehr neue Karten zu ziehen.

Spiele 1 Artefakt

Spiele 1 Artefakt von deiner Hand in deinen Spielbereich.

Artefakte liefern dir sofortige Effekte, wenn du sie ausspielst. Du musst ihre Effekte so weit wie möglich vollständig ausführen, wenn du sie ausspielst.

Erwirb 1 Karte

Erwirb 1 Karte von einem der Vorräte. Bezahle dafür mit Aetherium (☉), das du gerade von Kristallen (oder anderen Quellen wie Zaubern) erhalten hast. Du wirfst dabei keine Karten aus deinem Spielbereich ab – dein aktuelles Aetherium ist eine „virtuelle Währung“, die du dir während deines Zuges merken musst.

Was eine Karte im Vorrat an Aetherium kostet, steht jeweils rechts oben auf jeder Karte.

Hast du eine Karte erworben, legst du sie **sofort** auf deinen **Ablagestapel**.

Besonderheiten beim Erwerb von Karten:

Manche Spieleffekte geben dir „exklusives“ Aetherium, das du nur zum Erwerb von speziellen Kartentypen verwenden darfst. Achte gut darauf!

Erhalte 1 Energie

Bezahle 2 ☉, um 1 Energie zu erhalten.

Lege die Energie auf ein freies Feld der Energieleiste auf deinem Riss-Magier. Du kannst nie mehr Energie besitzen, als du Felder auf der Energieleiste besitzt.

Artefakte und Kristalle

spielst du in einen **separaten Spielbereich** vor dir aus. Es ist wichtig, dass du diese Karten dabei noch nicht auf deinen Ablagestapel legst – das passiert immer erst in Schritt 3 deines Zuges.

Artefakte und Kristalle können wie Zauber Extrakosten haben, die du **optional** begleichen kannst, um einen Zusatzeffekt zu erhalten.



Energie und deine einzigartige Spezialfähigkeit

Jeder Riss-Magier hat eine **einzigartige Fähigkeit**. Was diese Fähigkeit erlaubt und wann du sie genau einsetzen kannst, ist genau auf ihr beschrieben. Doch alle haben sie gemeinsam: **Die Energieleiste muss vollständig mit Energie geladen sein.** Sobald das der Fall ist, darfst du die Fähigkeit zu dem **angegebenen Zeitpunkt** nutzen.

Sobald du die Fähigkeit nutzt, wirfst du **alle Energie** darauf wieder ab. Willst du die Fähigkeit erneut nutzen, musst du auch erneut die Energieleiste vollständig geladen haben.

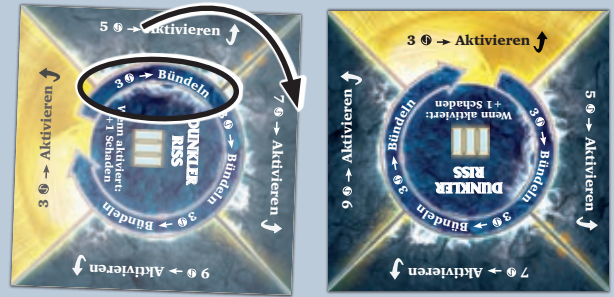


Bündele 1 deiner dunklen Risse

Um einen dunklen Riss aktiv zu machen, kannst du ihn bündeln.

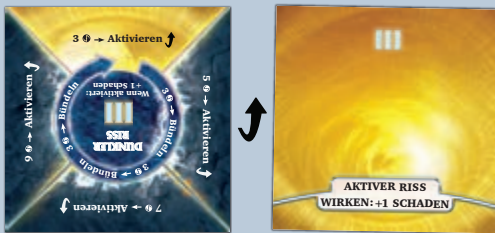
Was es dich an Aetherium (⚡) kostet, einen Riss zu bündeln, steht jeweils **oben mittig im Pfeil** auf jedem Riss. Du musst Risse nicht in Reihenfolge bündeln, sondern darfst jeden deiner Risse dafür wählen. Risse können auch beliebig oft in deinem Zug gebündelt werden, solange du das bezahlen kannst.

Um einen Riss zu bündeln, drehst du ihn eine viertel Umdrehung im Uhrzeigersinn (also in Pfeilrichtung). *Tipp: Die Kosten zum Bündeln sind zwar je nach Riss unterschiedlich, aber zwischen den Rissen mit der gleichen Nummer immer gleich.*



Diesen Riss zu bündeln, kostet 3 ⚡. Dann drehst du ihn eine viertel Umdrehung im Uhrzeigersinn.

WICHTIG!



Ist der gelbe Bereich schon nach oben ausgerichtet, wenn du einen Riss bündelst? Dann **aktivierst** du ihn damit sofort! Drehe ihn auf die Vorderseite.

Beachte: Das Bündeln deiner Risse kostet nur etwas, wenn du es mit dieser Aktion tust! Fordern dich Spieleffekte dazu auf, einen Riss zu bündeln, ist das **immer gratis!**

Aktiviere 1 deiner dunklen Risse

Du musst einen Riss nicht erst bis zur Aktivierung bündeln – du kannst ihn auch **direkt aktivieren** und so auf die Vorderseite drehen. Was es dich an Aetherium kostet, einen Riss direkt zu aktivieren, steht immer direkt oben auf dem Riss.

Hinweis: Die Aktivierungskosten verringern sich jedes Mal, wenn du einen Riss bündelst!



Binde 1 Zauber an einen aktiven / gerade gebündelten Riss

Bevor du einen Zauber in deinem Schritt 1 *Zauber wirken* auch tatsächlich wirken kannst, muss der Zauber auf deiner Hand erst an einen Riss gebunden werden. Das tust du mit dieser Aktion.

Zauber darfst du **nur** an deine **freien aktiven** Risse binden **oder** an einen dunklen Riss, aber nur, wenn du ihn gerade erst in **deinem Spieler-Zug** gebündelt hast.

*Hinweis: Manche Zauber erlauben es dir schon in deinem Schritt 1: Zauber wirken, einen deiner dunklen Risse zu bündeln. Das zählt hierfür auch, solange das alles in **deinem** Spieler-Zug passiert ist.*

An jeden Riss kann immer nur **1 Zauber** gebunden werden und du darfst dafür natürlich immer nur an deine eigenen Risse binden. Beachte: Spieleffekte (wie z. B. die Spezialfähigkeit von *Sahala*) können diese Regel natürlich ändern!

Hinweis: Wenn du einen Zauber an einen Riss bindest, heißt das nicht, dass er nun für den Rest der Partie dort liegt. Es bedeutet nur, dass er dort liegt, bis du ihn wirkst. Beim nächsten Mal könntest du einen ganz anderen Zauber an diesen Riss binden.

Besonderheiten:

Manche Zauber müssen an zwei aneinandergrenzende Risse gebunden werden – es liegt dann also 1 Zauber auf 2 Rissen und blockiert damit beide Risse. **Aneinandergrenzend** bedeutet immer, dass diese beiden Risse tatsächlich nebeneinander liegen, wie z. B. die Risse I und II oder II und III etc.

Manche Zauber haben einen besonderen Effekt, der nur gilt, solange der Zauber an einen Riss gebunden ist. Du erkennst einen solchen Effekt am Wort **GEBUNDEN:**. Solche Effekte geben auch an, **wann** und **wie oft** du sie verwenden darfst. Das kann auch schon der Fall sein, direkt nachdem du sie an einen Riss gebunden hast!

Verhindere 1 Plan

Im Verlauf der Partie werdet ihr mit den PLÄNEN der Erzfeinde konfrontiert. Das sind besondere Erzfeind-Karten. Viele von ihnen können **verhindert** werden. Um einen PLAN zu verhindern, musst du das tun oder bezahlen, was der PLAN in der Auslage des Erzfeindes angibt.

Tust du das? Dann wirf den PLAN auf den Ablagestapel des Erzfeindes.

VERHINDERN: Zerstöre
2 deiner aktiven Risse.

Schritt 3: Karten ziehen

Diesen Schritt musst du in folgender Reihenfolge abhandeln:

- 1. Karten aus dem Spielbereich abräumen:**
Alle Artefakte und Kristalle, die du in diesem Zug ausgespielt hast, räumst du zunächst zusammen. Achtung: **Ungespielte** Kristalle, Artefakte und Zauber **musst** du auf der Hand behalten!

Diese zusammengeräumten Karten legst du nun in einer **Reihenfolge deiner Wahl** auf deinen Ablagestapel – egal in welcher Reihenfolge du sie in deinem Zug ausgespielt hast.
- 2. Auf 5 Karten nachziehen:** Ziehe Karten von deinem Deck, bis du wieder **5 Karten** auf der Hand hast.

Dein Deck ist leer? Achtung! Du darfst deinen Ablagestapel jetzt **nicht** mischen! Stattdessen drehst du deinen Ablagestapel einfach um und legst ihn mit der Rückseite nach oben als neues Deck bereit.



Das tust du immer, wenn dein Deck leer ist – also auch, wenn du durch andere Spieleffekte Karten ziehen musst, wenn dein Deck leer ist.

Der Ablagestapel wird einfach umgedreht, um das neue Deck zu bilden.

Tutorial-Modus

In diesem Schritt versteckt sich der anspruchsvollste Mechanismus in *Aeon's End*:

Das Planen der Kartenreihenfolge und das Blockieren von Karten auf der Hand kann in den ersten Partien für ziemlich viel Frust sorgen – dafür haben wir einen **Tutorial-Modus** eingebaut, den wir auf den Spielerübersichten **grün umrahmt** haben – und den Einstieg erleichtern kann:

Beim Abräumen: **Ungespielte Artefakte & Kristalle** von deiner Hand darfst du ebenfalls noch **mit abwerfen** und musst sie nicht auf der Hand behalten. Das gilt weiterhin aber nicht für Zauber!

Wenn du schon ein paar Partien hinter dir hast, bist du bereit für die volle Härte des Spiels und kannst diesen Tutorial-Modus hinter dir lassen!

Besonderheiten des Decks und des Ablagestapels:

- **Niemals mischen:** In diesem Spiel wirst du dein Deck nie mischen, außer ein Spieleffekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Du darfst dir jederzeit deinen Ablagestapel **ansehen**, darfst ihn aber **nicht neu anordnen**.
- Du darfst dir dein Deck **nicht** ansehen.
- Es gibt kein Handkartenlimit. Solltest du bereits mehr als 5 Karten haben oder darfst du mehr Karten ziehen, musst du diese nicht abwerfen.

Ausführliches BEISPIEL FÜR EINEN GESAMTEN SPIELER-ZUG

SCHRITT 1: ZAUBER WIRKEN



Für dieses Beispiel sind schon einige Züge gespielt worden und Annika ist erneut am Zug. An ihren Riss I ist ein *Funken* gebunden und das Artefakt *Ätherkanal* angehängt („anhängen“ ist ein neuer Effekt in *Aeon's End: Ein neues Zeitalter*).

In ihrem letzten Zug hat sie den Zauber *Geballte Ladung* an ihren Riss III gebunden. Das durfte sie nur, weil sie den Riss zuvor gebündelt hat. Deswegen muss sie *Geballte Ladung* jetzt aber auch wirken – bei dunklen Rissen ist das Pflicht. Den *Funken* muss sie nicht jetzt wirken – sie kann sich auch entscheiden, ihn gebunden zu lassen. Wenn sie ihn jedoch ebenfalls wirken möchte, legt sie die Reihenfolge fest.

Annika sieht, dass ein *Portal-Wächter* ausliegt. Er löst seinen ANSTURM: in jedem Erzfeind-Zug aus – und sollte deswegen schnellstmöglich weg! Der *Portal-Wächter* hat nur noch 1 Leben – perfekt für ihren *Funken*, den sie jetzt wirkt. Wirkt man einen Zauber, kommt er immer sofort auf den eigenen Ablagestapel. Der *Portal-Wächter* verliert sein letztes Leben und kommt auf den Erzfeind-Ablagestapel.

Danach wirkt Annika die *Geballte Ladung* (und legt sie auf ihren Ablagestapel) und fügt dem Erzfeind damit 4 Schaden zu (schließlich gibt es kein anderes Ziel mehr). Der zweite Effekt des Zaubers fragt sie, ob sie – als Extrakosten – jetzt 1 Karte abwirft. Annika würde zwar gerne mehr Schaden zufügen, möchte ihre Karten jedoch für ihren nächsten Schritt behalten.

Fertig – Zeit für Annikas Aktionen!

SCHRITT 2: AKTIONEN AUSFÜHREN

Für diesen Schritt hat Annika schon einen perfekten Plan im Kopf! Zuerst bindet sie den *Funken* an ihren wieder freien Riss I, um in ihrem nächsten Zug erneut vom *Ätherkanal* zu profitieren.



Super! Ab jetzt machen alle an diesen Riss gebundenen Zauber +1 Schaden!

(Einen eigenen Riss hätte Annika damit nicht bündeln dürfen, da sie 1 Riss bei „1 anderen Spieler“ wählen musste.)

Dann spielt sie *Galvanisierter Polyeder* in ihren Spielbereich aus. Damit bündelt Annika Gregors Riss III, weil der gelbe Aktivierungsbereich auf ihm schon ganz oben ist und der Riss dadurch sofort aktiviert wird. Gregor dreht ihn auf die Vorderseite.



Als Nächstes möchte Annika einen weiteren *Galvanisierter Polyeder* aus dem Vorrat kaufen. Dieses Artefakt kostet 3. Weil sie in ihrem vorherigen Schritt 1 Zauber von ihrem Riss I gewirkt hat, hat sie durch ihren *Ätherkanal* bereits 1 erhalten.



Erhalte 3. Wirft 1 anderer Spieler 1 Karte seiner Wahl von der Hand ab? Dieser Spieler erhält 1 Energie.

Annika spielt 1 *Aufgeladenes Rubidium* aus – jetzt hat sie 4 und damit genug für das Artefakt. Doch zunächst fragt der Kristall, ob 1 anderer Spieler 1 Karte von seiner Hand abwirft, um 1 Energie zu erhalten. Gregor lässt sich nicht zweimal bitten und nimmt das Angebot an. Diese Extrakosten mussten genau in dem Moment bezahlt werden, in dem Annika den Kristall ausgespielt hat (weil man Karten immer vollständig abhandeln muss, bevor man die nächste ausspielt).

Jetzt kauft Annika das Artefakt für 3 und legt es auf ihren Ablagestapel. Und sie hat sogar noch 1 übrig.

In der Auslage des Erzfeindes liegt der PLAN *Endlose Dunkelheit*. Aber dessen Verhinderung kostet 5.



Erhalte 2. ODER Zerstöre diese Karte. Erhalte 3.

Also spielt Annika ihre übrigen Kristalle aus: zuerst den *Splitter* für 1 und dann den *Exogranit*. Dieser stellt sie vor die Wahl: entweder 2 ODER 3, wenn sie ihn zerstört. Da ihr noch genau 3 fehlen, um den PLAN zu verhindern, zerstört sie (schweren Herzens!) ihren *Exogranit*. Zerstörte Karten kommen aus dem Spiel (zurück in die Schachtel). Jetzt hat sie 5!

Sie gibt die gesamten 5 sofort aus und legt *Endlose Dunkelheit* auf den Erzfeind-Ablagestapel. Der Plan ist verhindert! Ihr Aetherium hat genau ausgereicht. Puh!

SCHRITT 3: KARTEN ZIEHEN

Annikas Spieler-Zug ist fast zu Ende. Zeit, alle Karten in ihrem Spielbereich zusammenzuräumen.

Jetzt muss sie sich entscheiden, in welcher Reihenfolge sie diese Karten auf ihren Ablagestapel legt.

Beim *Funken* und der *Geballten Ladung* im Schritt *Zauber wirken* hatte sie keine Wahl – nach dem Wirken musste jeder der beiden Zauber sofort auf den Ablagestapel. Auch der neu gekaufte *Galvanisierter Polyeder* musste sofort auf den Ablagestapel. Annika überlegt sich also, welche Karten sie zusammen mit diesen Karten später ziehen möchte (es wird ja nicht gemischt!), da sie jetzt die Reihenfolge bestimmen darf, in der die Karten aus ihrem Spielbereich abgelegt werden. Sie legt ihr *Aufgeladenes Rubidium* zuerst ab, dann den ausgespielten *Galvanisierter Polyeder* und zuletzt den *Splitter*, da sie ihn am wenigsten gebrauchen kann. Gut geplant!

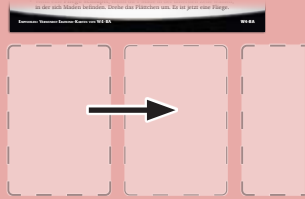
Abschließend zieht Annika Karten von ihrem Deck, bis sie wieder 5 Karten auf der Hand hat. Ihr Deck hat jedoch nur noch 2 Karten. Sie zieht erst diese 2 Karten und dreht dann, ohne zu mischen, ihren Ablagestapel um, um ihr neues Deck zu bilden – und die übrigen 3 Karten zu ziehen.



Der ERZFEIND-ZUG im Detail

Schritt 1: Effekte abhandeln

Der erste Schritt jedes Erzfeind-Zuges ist, seine **Auslage abzuhandeln**. Geht hier von links nach rechts vor, also von ältester zu neuester Karte.

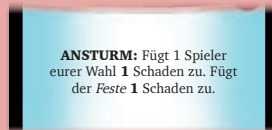


Wie handeln wir eine Erzfeind-Karte ab?

Das kommt darauf an, was für eine Karte es ist:

Ist es ein MONSTER?

Führt den **ANSTURM**: des Monsters aus. Damit fügt das Monster einem Spieler Schaden zu, oder macht euch anderweitig das Leben schwer ...



Ist es ein PLAN?

Auf jedem PLAN liegen eine bestimmte Anzahl **Zeitmarker** (ihr werdet sie dort platzieren, wenn ihr die Karte zieht). Zeitmarker sind eine Art „Countdown-Timer“.

Um einen PLAN abzuhandeln, entfernt 1 seiner Zeitmarker.

Liegen dann keine Zeitmarker mehr auf dem PLAN? Handelt den Effekt des Plans ab. Dann werft den PLAN auf den Erzfeind-Ablagestapel.

Einem Spieler / der Feste der letzten Ruhe Schaden zufügen

Wie fügen wir einem Spieler oder der Feste Schaden zu?

Wie bei Zaubern gilt, dass jeder Text „**Fügt X Schaden zu.**“ eine eigene Schadensquelle ist. Und auch hier gilt, dass der Schaden jeder Quelle **genau 1 Ziel** zugefügt werden muss, und nicht aufgeteilt werden darf.

Wem ihr dabei Schaden zufügen müsst, steht bei jedem Effekt genau dabei.

- Fügt ihr einem Spieler Schaden zu, entfernt Leben von ihm in Höhe des zugefügten Schadens.
- Fügt ihr der *Feste der letzten Ruhe* Schaden zu, reduziert das Drehrad der *Feste* um den zugefügten Schaden.

Hat die Feste jetzt 0 Leben? Dann habt ihr **sofort verloren!**

Hat ein Spieler jetzt 0 Leben? Dieser Spieler ist jetzt **ERSCHÖPFT**.

Wirst du ERSCHÖPFT:

1. Führe den **SPEZIAL**-Angriff des Erzfeindes **2x** aus (**SPEZIAL 2**).
2. Wähle von deinen **Rissen** (aktiv oder dunkel) **1** aus und **zerstöre ihn**. Lege diesen Riss zurück in die Schachtel. War noch ein Zauber an diesen Riss gebunden, wirf ihn auf deinen Ablagestapel.
3. Wirf all deine Energie ab.
4. Gibt es noch weiteren Schaden aus der Quelle, die dich erschöpft werden ließ, musst du diesen übrigen Schaden der *Feste* zufügen – und dabei **verdoppeln**.

Beispiel: Du hattest nur noch 1 Leben, dir musste aber 5 Schaden zugefügt werden. Die 4 übrigen Schaden musst du verdoppeln und daher der Feste 8 Schaden zufügen.

Der SPEZIAL-Angriff des Erzfeindes

Jeder Erzfeind hat einen einzigartigen **SPEZIAL**-Angriff. Dieser Angriff wird durch ganz unterschiedliche Spieleffekte ausgelöst – ihr erkennt einen solchen Angriff aber immer am Schlagwort **SPEZIAL**, gefolgt von einer Zahl **X**. Das **X** steht hier für die Anzahl, **wie oft** ihr diesen Effekt ausführen sollt.



*Beispiel: Steht auf einer Karte **SPEZIAL 1**, so führt ihr den **SPEZIAL**-Angriff genau **1x** aus. Steht dort aber etwa **SPEZIAL 3**, so müsst ihr den Effekt **3x** nacheinander ausführen.*

Von nun an gilt:

- Du spielst ganz normal weiter mit, aber Heilung ist für dich ab sofort verboten!
- Dir kann **kein Schaden** mehr zugefügt werden. Stattdessen wird **aller Schaden**, der dir zugefügt werden müsste, der *Feste* zugefügt und dabei **immer verdoppelt**.
- Du kannst **nie** gewählt werden, wenn ein Spieleffekt nach dem Spieler mit dem „geringsten“ Leben fragt.

*Achtung: Ihr könnt durch erschöpfte Spieler noch verlieren, wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt **alle** Spieler im Spiel **erschöpft** sind. Ist man einmal **erschöpft**, bleibt man das bis zum Ende der Partie!*

Schritt 2: Erzfeind-Aktion

Zieht die oberste Erzfeind-Karte vom Erzfeind-Stapel und führt sie aus.

Könnt ihr keine Karte mehr ziehen, weil der Stapel leer ist, führt stattdessen **SPEZIAL 3** aus.

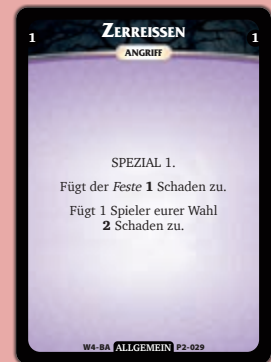
*WICHTIG!: Wenn der Stapel leer ist UND keine Karte mehr in der Auslage liegt, habt ihr **sofort** gewonnen – und müsst dann auch nicht mehr **SPEZIAL 3** ausführen.*

Es gibt 3 unterschiedliche Kartentypen, die ihr unterschiedlich ausführen müsst:

ANGRIFF

ANGRIFFE sind Erzfeind-Karten, die ihr **sofort** abhandeln müsst. Beachtet dabei natürlich die grundsätzlichen Regeln für Karten, geht also die Karte von oben nach unten, Absatz für Absatz, Punkt für Punkt, durch.

Dann werft ihr die Karte auf den Erzfeind-Ablagestapel.



MONSTER

Überprüft zunächst, ob das **MONSTER** einen **SOFORT**-Effekt hat, den ihr abhandeln müsst. Dann legt ihr das **MONSTER** in die Auslage des Erzfeindes (rechts neben die zuletzt gelegte Karte oder beginnt damit die Auslage).

Platziert dann so viel Leben auf dem **MONSTER**, wie angegeben.

*Hinweis: Den **ANSTURM** eines Monsters führt ihr aber nicht aus – das passiert immer nur in Schritt 1!*

PLAN

Überprüft zunächst, ob der **PLAN** einen **SOFORT**-Effekt hat, den ihr abhandeln müsst. Dann legt ihr den **PLAN** in die Auslage des Erzfeindes (rechts neben die zuletzt gelegte Karte oder beginnt damit die Auslage). Jeder **PLAN** hat ein Schlagwort **ZEIT**, gefolgt von einer Zahl **X**. Das **X** steht hier für die **Anzahl der Zeitmarker**, die ihr **jetzt** auf diesem **PLAN** platzieren müsst.

Hinweis: Ausführen müsst ihr den Plan jetzt noch nicht – das macht ihr immer nur in Schritt 1, wenn ihr 1 Zeitmarker entfernt habt, und dann keiner mehr darauf liegt.



Ende des Erzfeind-Zuges

Habt ihr die entsprechende Erzfeindkarte vollständig abgehandelt, endet der Erzfeind-Zug. Das ist kein „echter“ Schritt – aber es gibt einige Erzfeinde, die jetzt am Ende des Erzfeind-Zuges noch Effekte ausführen.

Ausführliches BEISPIEL FÜR EINEN GESAMTEN ERZFEIND-ZUG

Annika, Bella und Gregor haben für einen neuen Zug eine Erzfeind-Reihenfolgekarte gezogen. Sie spielen gegen *Madrox*. Es ist noch früh in der Partie. *Madrox* hat schon einigen Schaden erhalten, gleiches gilt aber leider auch für die *Feste*. Auch gefährlich: Auf dem Plan *Aussieben* liegt nur noch 1 Zeitmarker – er wird also gleich ausgeführt.



SCHRITT 1: EFFEKTE ABHANDELN

Zunächst muss die Auslage von *Madrox* abgehandelt werden – von ältester nach neuester Karte – also von links nach rechts.

Zuerst wird der PLAN *Aussieben* abgehandelt, also 1 Zeitmarker davon entfernt. Jetzt liegt **kein** Zeitmarker mehr darauf. Daher müssen Annika, Bella und Gregor jetzt den Effekt Satz für Satz ausführen:

Zuerst führen sie den SPEZIAL-Angriff von *Madrox* 1x aus und platzieren dadurch 2 Maden auf dem Nest. Dann müssen sie dem Spieler mit dem geringsten übrigen Leben 4 Schaden zufügen: Annika hat jetzt gerade das geringste übrige Leben und verliert daher 4 Leben.

Zuletzt legen sie *Aussieben* noch auf den Ablagestapel; der PLAN ist fertig abgehandelt.

Gregor ärgert sich, dass er in seinem letzten Zug nicht doch den Plan verhindert hat.

Dann ist der *Maulwurm* dran. Der *Maulwurm* ist ein MONSTER, also müssen sie seinen ANSTURM: abhandeln.



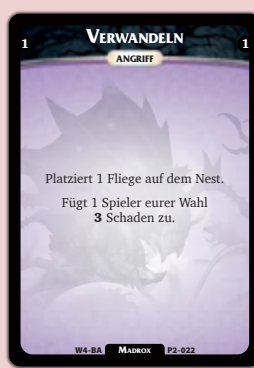
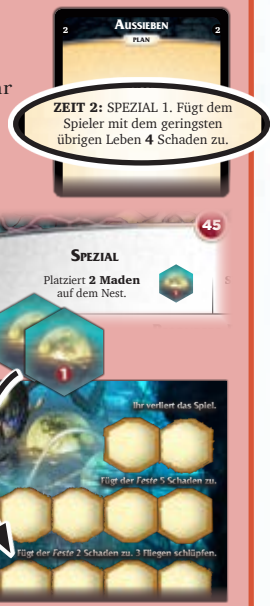
ANSTURM: Fügt 1 Spieler eurer Wahl 1 Schaden zu. Fügt der Feste 1 Schaden zu.



Zuerst fügt er 1 Spieler, den die Gruppe frei wählen darf, 1 Schaden zu. Bella springt in die Bresche und verliert 1 Leben. Danach fügt der *Maulwurm* auch der *Feste* 1 Schaden zu.

SCHRITT 2: ERZFEIND-AKTION

Jetzt ist es Zeit für den Erzfeind, seine Aktion auszuführen und damit 1 Erzfeind-Karte zu ziehen. Da es 3 unterschiedliche Kartentypen gibt, lassen wir uns für dieses Beispiel mal 3 alternative Universen entstehen und schauen uns an, was jeweils passiert:



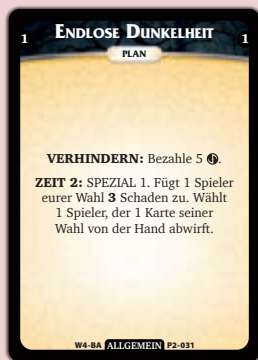
BEISPIEL FÜR EINEN ANGRIFF

In diesem Beispiel ziehen Annika, Bella und Gregor den ANGRIFF *Verwandeln*. Ein ANGRIFF wird sofort ausgeführt und dann abgeworfen. *Verwandeln* hat 2 Absätze: Zuerst wird 1 Fliege auf dem Nest platziert – langsam wird es gefährlich voll im Nest. Dann müssen sie 1 Spieler unter sich wählen und ihm 3 Schaden zufügen: Gregor opfert sich und reduziert sein Leben um 3. (Gregor ärgert sich mittlerweile so richtig ...)

BEISPIEL FÜR EIN MONSTER

In diesem Beispiel ziehen die drei das MONSTER *Portal-Wächter*. Sie legen den *Portal-Wächter* rechts neben dem *Maulwurm* aus. Der *Portal-Wächter* hat 8 Leben, die sie jetzt noch auf ihm platzieren. Mehr müssen sie nicht tun.





BEISPIEL FÜR EINEN PLAN

In diesem Beispiel ziehen Annika, Bella und Gregor den PLAN *Endlose Dunkelheit*. Sie legen ihn rechts neben dem *Maulwurm* aus, der schon in der Auslage liegt. Der Plan hat ZEIT 2, also müssen sie 2 Zeitmarker auf ihm platzieren. Mehr müssen sie nicht tun.



BEISPIEL FÜR ENDE DES ZUGES

Madrox ist ganz einfach – bei ihm passiert hier nichts mehr und sein Zug endet einfach.

Aber ...

Alternatives Beispiel

Auch wenn bei *Madrox* hier nichts überprüft werden musste, können euch andere Erzfeinde auffordern, etwas zu tun. Da wir keine Expeditions-Inhalte spoilern möchten, stellen wir uns für dieses Beispiel vor, dass ihr gerade gegen die *Hassgeburt* kämpft (einen Erzfeind aus dem Grundspiel von *Welle 1*, mehr Informationen auf frostedgames.de).

Bei ihr sollt ihr immer am Ende des Schrittes *Erzfeind-Aktion* (also am Ende des Erzfeind-Zuges) überprüfen, ob 4 oder mehr **Wut** auf ihr liegen. Ist das der Fall, **schlägt sie zu**.

Was das bedeutet? Das steht auf jedem Erzfeind-Tableau immer direkt darunter.



Schaut immer auf dem Erzfeind-Tableau nach, ob ihr am Ende des Zuges etwas machen müsst!

EXPEDITIONS-BEGRIFFE & NACH DER PARTIE

Verbannen: Wenn eine Karte verbannt werden soll, räumt sie hinter den passenden Kartentrenner (*Verbannte Vorräte* oder *Verbannte andere Karten*). Verbannte Karten können während der aktuellen Expedition **nicht mehr verwendet** werden.

Kaserne: Die Kaserne ist der Bereich, in dem ihr zwischen den Partien einer Expedition alle Spielkomponenten lagert, auf die ihr während der aktuellen Expedition Zugriff habt.

- Für Karten gibt es zwei eigene Kartentrenner *Kaserne: Spielerkarten* und *Kaserne: Schätze*.
- Bewahrt Riss-Magier-Tableaus, die in der Kaserne sind, getrennt von anderen Riss-Magier-Tableaus auf.
- Während einer Expedition habt ihr nur auf die Spielkomponenten in der Kaserne Zugriff.
- Im Verlauf einer Expedition könnt ihr die Anweisung erhalten, bestimmte Spielkomponenten „der Kaserne hinzuzufügen“. Ab diesem Moment dürft ihr die genannten Spielkomponenten in den weiteren Partien der Expedition verwenden.

Wegräumen nach der Partie

Räumt die verschiedenen Karten wie folgt hinter die Kartentrenner in die Schachtel zurück, um das Spiel nach einer Partie im Expeditions-Modus einzupacken:

- Den **Expeditions-Stapel** (falls vorhanden) hinter den gleichnamigen Kartentrenner – einschließlich der oberen und unteren STOPP-Karte.
- Den aktuellen **Stopp-Stapel** (falls vorhanden) hinter den gleichnamigen Kartentrenner.
- Alle ausliegenden **Vorräte** hintereinander als 1 Stapel hinter den Kartentrenner *Kaserne: Spielerkarten*.
- Alle Schatz-Karten hintereinander als 1 Stapel hinter den Kartentrenner *Kaserne: Schätze*.
- Eure **Spieler-** und die **Erzfeind-Karten** hinter die entsprechend beschrifteten Kartentrenner: Es gibt für jeden Riss-Magier und jeden Erzfeind einen passenden Kartentrenner.

Räumt schließlich alles weitere Material in die Schachtel.

VARIANTEN

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

Aeon's End hat einen anpassbaren Schwierigkeitsgrad. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad wie folgt anpassen:

EINFACHER

Passt das anfängliche Leben wie folgt an:

- jeder Spieler: 2 Leben **mehr**
- die *Feste*: 5 Leben **mehr**
- der Erzfeind: 10 Leben **weniger**

SCHWIERIGER

Verwendet die ERHÖHTE SCHWIERIGKEIT des Erzfeindes.

Das kann sich auf den Spielaufbau, seinen SPEZIAL-Angriff oder seine *besonderen Regeln* beziehen.

MAXIMALE HERAUSFORDERUNG

Verwendet die ERHÖHTE SCHWIERIGKEIT und passt das anfängliche Leben an:

- jeder Spieler: 2 Leben **weniger**
- die *Feste*: 5 Leben **weniger**
- der Erzfeind: 10 Leben **mehr**

MIT ANDEREN WELLEN KOMBINIEREN

Alle Riss-Magier, Zauber, Artefakte, und Kristalle aller Wellen können für jede Partie verwendet werden. Nur bei den Erzfeinden gibt es etwas zu beachten:

Wir empfehlen dringend, die Erzfeinde einer Welle für das beste Spielerlebnis nur mit den Erzfeind-Karten aus dem zugehörigen Grundspiel zu spielen. Anderenfalls

verändert das den Schwierigkeitsgrad der Erzfeinde. Der Hinweis, welcher Erzfeind mit welchen Karten gespielt werden sollen, steht unten auf jedem Erzfeind.

EMPFOHLEN: VERWENDET ERZFEIND-KARTEN VON W4-BA

SOLO-SPIEL

Es gibt 2 Möglichkeiten, *Aeon's End* solo zu spielen: Du kannst entweder einfach **mehrere Riss-Magier** spielen, wobei du alle diese Magier kontrollierst. Wenn du dich entscheidest so zu spielen, befolge einfach die normalen Regeln für die Spielerzahl, die sich auf die Anzahl der Riss-Magier bezieht, die du spielen möchtest. Wir empfehlen, dass du nicht mit mehr als zwei Riss-Magiern spielst, weil man schon einiges im Kopf behalten muss.

Alternativ kannst du **TrueSolo** spielen, also mit nur 1 Riss-Magier. Befolge dafür folgende Regeln:

Änderungen im Spielaufbau:

Baue das Reihenfolgedeck wie folgt:

Nimm 3 Spieler-Reihenfolgekarten (etwa 1, 2 und 3) und die 2 Erzfeind-Reihenfolgekarten.

Du benötigst keine Reihenfolgeplättchen.

Baue den Erzfeind-Stapel wie folgt:

- **Expedition?** Baue den Erzfeind-Stapel aus so vielen verbesserten und allgemeinen Karten, wie für deinen aktuellen Kampf angegeben.
- **Einzelne Partie?** Baue den Erzfeind-Stapel so wie für Kampf 1, also mit 1/3/7 allgemeinen Karten.

TrueSolo	Kampf 1	Kampf 2	Kampf 3	Kampf 4
Level 1	1A	1V	1V	1V
Level 2	3A	3V	3V	3V
Level 3	7A	3V + 4A	5V + 2A	7V

A = ALLGEMEINE Erzfeind-Karten
V = VERBESSERTERTE Erzfeind-Karten

Beispiel – vor Kampf 2: Für die Level 1 und 2 ziehst du 1 bzw. 3 verbesserte Erzfeind-Karten und keine allgemeine Erzfeind-Karten. Für Level 3 ziehst du 3 verbesserte und 4 allgemeine Erzfeind-Karten, also insgesamt 7 Karten für Level 3.

Änderungen im Spielablauf:

EIN NEUER ZUG:

Wenn du eine Spieler-Reihenfolgekarte ziehst, bist du am Zug. Es spielt keine Rolle, welche Spieler-Reihenfolgekarte du ziehst.

IN DEINEM SPIELER-ZUG / IM ERZFEIND-ZUG:

Alle Spieleffekte, die sich auf andere Spieler beziehen, beziehen sich nun auf dich. Immer wenn du einen anderen Spieler wählen müsstest, darfst (oder musst) du nun auch dich wählen.

Du verlierst das Spiel nicht, wenn du erschöpft bist, sondern erst, wenn die *Feste* 0 Leben hat; der Spieler mit dem geringsten Leben bist natürlich auch immer du, obwohl du erschöpft bist.

Schwierigkeitsgrad anpassen:

Hier sind ein paar weitere Möglichkeiten, wie du den Schwierigkeitsgrad des TrueSolo-Spiels anpassen kannst, um es ein wenig einfacher zu machen:

- Verwende 4 Spieler-Reihenfolgekarten.
- Du erhältst zu Spielbeginn 12 oder gar 14 Leben.

↓ **Erst lesen, nachdem ihr die erste Expedition beendet habt oder wenn ihr das Spiel zurücksetzen möchtet.** ↓

NACH DER ERSTEN EXPEDITION

Mit dem Ende der ersten Expedition habt ihr alles Spielmaterial dieses Grundspiels freigespielt.

Mit den weiteren *Splittern* und *Funken* aus den ENDE-Kartenpaketen könnt ihr die Startkarten aller Magier der 4. Welle von *Aeon's End* zusammengestellt lassen. Im ENDE-Umschlag sind die Kartentrenner aller Riss-Magier und Erzfeinde der Erweiterungen der 4. Welle enthalten. Die 4. Welle besteht aus diesem Grundspiel *Ein neues Zeitalter* und den drei Erweiterungen *Die Zeitlosen*, *In die Wildnis* und *Zerschmetterte Träume*.

Die vollständige Liste des Spielmaterials dieses Grundspiels ist:

14 Tableaus: 8 Riss-Magier, 4 Erzfeinde, 1 Nest, 1 Ritual	72 weitere Plättchen: 10x Flut, 16x Aufladung, 19x Made/Fliege	28 Schatz-Karten
19 Risse: 16 normale, 3 einzigartige	12x Formel, 10x Fährte, 4x Fokus,	35 Stopp-/Trenn-/Werbe-Karten
2 Drehscheiben	1x Ritual-Anzeiger	266 Spielerkarten, davon: 6 Kristalle (je 7), 7 Zauber (je 5), 9 Artefakte (je 5),
41 Kartentrenner	87 Auswahlkarten: 22x Vorrat,	80 Startdeckkarten, 9 Geschmiedet- Karten, 55 weitere Splitter/Funken
24 Zeitmarker	40x Riss-Magier, 25x Erzfeind	104 Erzfeind-Karten, davon:
24 Energie	13 Reihenfolgekarten	34 Allgemeine, 15 Verbesserte,
80 Lebenplättchen: 60x 1, 20x 5	13 Expeditionskarten	55 für die Erzfeinde
7 Reihenfolgeplättchen	4 Spielübersichten	

WEITERE EXPEDITION SPIELEN

Auf dieser Doppelseite finden sich alle Regeln, um **weitere Expeditionen** zu spielen. Eine Expedition ist immer eine Abfolge von **vier Partien**, in denen ihr mit zufälligen Riss-Magiern und Vorräten gegen zufällige Erzfeinde kämpft, und dabei immer mehr Schätze zur Auswahl habt.

Um eine weitere Expedition vorzubereiten, befolgt einfach den folgenden Abschnitt. Die einzelnen Partien bereitet ihr so vor, wie im Spielaufbau ab Seite 6 beschrieben. Es gibt **Änderungen** bei der Auswahl der Riss-Magier, Vorräte und Schätze sowie beim Bau des Erzfeind-Stapels, die dort bereits (in den roten Kästen) intergriert sind. Der Übersicht halber sind sie zusätzlich auf dieser Doppelseite aufgeführt (unten bzw. rechts oben).

Hinweis: Es können alle Inhalte von Aeon's End im Expeditions-Modus verwendet werden, mit Ausnahme der Erzfeinde, die am Ende der Kampagne von Aeon's End: Legacy aufgezählt sind.

VORBEREITUNG DER EXPEDITION

- Nehmt alle **Schatz-Karten** und sortiert sie nach den 3 Stufen in 3 Stapel. Mischt jeden Stapel gut durch.
- Nehmt alle **Vorrats-Auswahlkarten** und sortiert nach den 3 Typen **Kristall**, **Artefakt** und **Zauber**. Mischt jeden Stapel gut durch. Zieht 3 Kristall-, 2 Artefakt- und 4 Zauber-Auswahlkarten. Mit diesen Vorräten beginnt ihr die Expedition: Sucht die gezogenen Vorräte aus eurer Sammlung heraus und fügt sie der Kaserne hinzu.
- Nehmt alle **Riss-Magier-Auswahlkarten** und mischt sie gut durch. Zieht 4 davon und fügt die gezogenen Riss-Magier der Kaserne hinzu. Mit diesen Riss-Magiern bestreitet ihr die Expedition.
Hinweis: Falls ihr einen Riss-Magier zieht, den ihr nicht besitzt, zieht einfach eine neue Auswahlkarte.
- Nehmt alle **Erzfeind-Auswahlkarten** und sortiert sie nach den 4 Leveln in 4 Stapel. Mischt jeden Stapel gut durch.

VOR JEDER PARTIE: SPIELAUFBAU DER RISS-MAGIER

- Wählt jeweils 1 Riss-Magier aus der Kaserne.
- Wählt eure **Schätze** aus der Kaserne gemäß der **Nummer des Kampfes** innerhalb der Expedition aus:

Kampf 1	Kampf 2	Kampf 3	Kampf 4
keine Schätze	nur Stufe 1	Stufen 1 und 2	Stufen 1, 2 und 3

Im ersten Kampf gibt es noch keinen Schatz. In Kampf 2 wählt jeder 1 Schatz der Stufe 1, in Kampf 3 wählt jeder 1 Schatz der Stufe 1 und ihr als Gruppe 1 Schatz der Stufe 2. In Kampf 4 wählt jeder auch noch 1 Schatz der Stufe 3.

- Wählt **9 Vorräte** (4 Zauber, 3 Kristalle und 2 Artefakte) aus der Kaserne und **verbannt** alle anderen.

Wie ihr die Schätze JEDER Stufe auswählt:

- Stufe 1:** Jeder wählt 1 Schatz der Stufe 1 aus und ersetzt damit 1 *Splitter* bzw. *Funken* in seinem STARTDECK – je nach Typ des Schatzes. (*Wählst du 1 Kristall-Schatz, ersetzt du damit 1 Splitter; wählst du 1 Zauber-Schatz ersetzt du damit 1 Funken. Ist das nicht möglich, ersetzt du damit 1 Karte des entsprechend anderen Typs.*)
- Stufe 2:** Wählt **als Gruppe** genau 1 Schatz der Stufe 2 aus. Legt ihn für alle sichtbar aus. Sein Effekt gilt für euch **alle**.
- Stufe 3:** Jeder wählt 1 Schatz der Stufe 3 aus und legt ihn auf sein Riss-Magier-Tableau. Der Schatz kann nur vom jeweiligen Spieler verwendet werden.

VOR JEDER PARTIE: SPIELAUFBAU DES ERZFEINDES

V = VERBESSERT

A = ALLGEMEIN

- 6 Zieht 1 **Erzfeind-Auswahlkarte** vom Kampf-Stapel, der eurem **aktuellen Kampf** entspricht.

Hinweis: Falls ihr einen Erzfeind zieht, den ihr nicht besitzt, zieht einfach eine neue Auswahlkarte.

- 7 Bereitet diesen Erzfeind wie üblich vor – mit folgender Änderung: **Baut den Erzfeind-Stapel** jedes Levels aus allen speziellen Karten des Erzfeindes (wie immer) und so vielen **VERBESSERTEN** und **ALLGEMEINEN** Karten, wie für den **aktuellen Kampf** angegeben. Schaut in der Tabelle rechts nach, die zu eurer **Spieleranzahl** passt.

Beispiel: Ihr spielt zu dritt und steht vor Kampf 3. Für Level 1 benötigt ihr insgesamt 5 Karten. Zuerst zieht ihr 2 verbesserte Karten von Level 1, dann zieht ihr noch 3 allgemeine Karten von Level 1. Macht $2 + 3 = 5$ Karten.

2 SPIELER	Kampf 1	Kampf 2	Kampf 3	Kampf 4
Level 1	3A	1V + 2A	2V + 1A	3V
Level 2	5A	3V + 2A	4V + 1A	5V
Level 3	7A	3V + 4A	5V + 2A	7V

3 SPIELER	Kampf 1	Kampf 2	Kampf 3	Kampf 4
Level 1	5A	1V + 4A	2V + 3A	3V + 2A
Level 2	6A	3V + 3A	4V + 2A	5V + 1A
Level 3	7A	3V + 4A	5V + 2A	7V

4 SPIELER	Kampf 1	Kampf 2	Kampf 3	Kampf 4
Level 1	8A	1V + 7A	2V + 6A	3V + 5A
Level 2	7A	3V + 4A	4V + 3A	5V + 2A
Level 3	7A	3V + 4A	5V + 2A	7V

NACH JEDER PARTIE

Habt ihr gewonnen?

- Schätze heben:** Zieht die angegebene Anzahl an Schätzen vom entsprechenden Schatz-Stapel und fügt sie der Kaserne hinzu.
 - **War das Kampf 1?** Zieht 5 Schätze der Stufe I.
 - **War das Kampf 2?** Zieht 3 Schätze der Stufe II.
 - **War das Kampf 3?** Zieht 5 Schätze der Stufe III.
- Kaserne erweitern:** Zieht 1 neue Vorrats-Auswahlkarte jedes Typs (Kristall, Artefakt, Zauber). Fügt die gezogenen Vorräte der Kaserne hinzu.
- War das der 4. Kampf?** Expedition abgeschlossen!

Habt ihr verloren?

- Unterstützung erhalten:** Zieht 1 Karte eurer Wahl von den folgenden Möglichkeiten.
 - 1 Vorrats-Auswahlkarte eines Typs eurer Wahl.
 - 1 Schatz der Stufe, von der ihr bereits Schätze gezogen habt.
 - 1 Riss-Magier-Auswahlkarte.
 Fügt den gezogenen Vorrat, Schatz oder Riss-Magier der Kaserne hinzu.
- Kämpft **erneut** gegen den Erzfeind, um in der Expedition voranzuschreiten!

EXPEDITIONS-VARIANTEN

Punkte ermitteln: Ihr könnt eure Punkte ermitteln, um am Ende der Expedition zu schauen, wie gut ihr wart. Zählt dafür nach **jedem** Kampf die folgenden Punkte zu eurer Gesamtpunktzahl hinzu. Wart ihr siegreich im ...

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. Versuch? +6 Punkte | 2. Versuch? +4 Punkte |
| 3. Versuch? +2 Punkte | Anderenfalls: +0 Punkte |

Kurze Expedition (3 Kämpfe): Hier überspringt ihr den ersten Kampf. *Hebt Schätze und erweitert die Kaserne*, als hättet ihr Kampf 1 gewonnen. Beginnt dann direkt mit Kampf 2.

Lange Expedition (8 Kämpfe): Hier verdoppelt ihr die Anzahl der Kämpfe. Dafür gelten folgende Änderungen:

- Zieht für die Kämpfe 1 und 2 einen zufälligen Erzfeind vom Kampf-1-Stapel, für die Kämpfe 3 und 4 vom Kampf-2-Stapel usw.
- *Hebt Schätze* nur am Ende jedes zweiten Kampfes, also nach Kampf 2, nach Kampf 4 und nach Kampf 6.
- *Erweitert die Kaserne* wie üblich nach jedem Kampf.

Endlose Vorräte: Nachdem ihr im Spielaufbau eure Vorräte ausgewählt habt, räumt alle nicht gewählten Vorräte zurück in die Kaserne, statt sie zu verbannen.

EIN NEUES ZEITALTER ZURÜCKSETZEN

- Räumt alle **Tableaus** (Riss-Magier/Erzfeinde/weitere) und **Kartentrenner**, die unten rechts mit *Umschlag X* markiert sind, in die jeweiligen Umschläge.
- Befüllt die **Umschläge** außerdem wie folgt:
 - 2A: 12 Formel-Plättchen und 1 Ritual-Anzeiger
 - 2B: 16 Aufladung-Plättchen
 - 4: 10 Fahrte-Plättchen, 4 Fokusplättchen
- Sortiert die Karten anhand ihrer Nummer in **fünf aufsteigende Stapel** (P1, P2, P3, ENDE1, ENDE2):
 - Die oberste Karte hat die Nummer 001 und die unterste Karte die 110 des jeweiligen Pakets.
 - Die Kartenummer findet ihr immer unten rechts.
 - Achtet darauf, dass alle Karten mit ihrer Vorderseite (schwarzer Rand) nach oben liegen.
- Räumt die Stapel **getrennt voneinander** in die Schachtel (z. B. Zip-Beuteln).
- Räumt alles **weitere Material** (übrige Tableaus, Kartentrenner, Risse, Plättchen und Marker) in die Schachtel.

