



Ein taktisches Duell für 2 Helden ab 10 Jahren, die bereit sind in einem epischen Zweikampf aufeinander zu treffen.

Knallende Schüsse erschallen aus dem dichten Gestrüpp des Teufelswalds. Stille. Plötzlich hastet ein wettergegerbter Pirat aus dem Grün, bis an die Zähne bewaffnet mit schwerem Geschütz. Er hält inne, kneift die Augen zusammen und beäugt kritisch die nahegelegenen Bäume. Bisher in der knorrigen Baumkrone unentdeckt wirkt eine altherwürdige Göttin einen Schutzzauber.

Sie schließt die Augen, springt und prallt als ätherisches Geschoss auf den Waldboden unter ihr. Langsam hebt sie den Blick und schwingt ihren verzierten Stab in Richtung ihres Ziels. Ist das das Ende? Oder doch erst der Anfang?

SPIELMATERIAL

25 Karten, davon:
18 Helden-Karten, 6 Orts-Karten, 1 Übersichtskarte

3 Helden-Sets (mit je 6 Karten):

	Platino	1 Held	1 Lebenspunkte	1 Vasall	3 Aktionen
	Akhena	1 Held	1 Lebenspunkte	-	4 Aktionen
	Korvu	1 Held	1 Lebenspunkte	-	4 Aktionen

Auf allen Karten:

A: Vorderseite (erkennbar an „Start“)
B: Held Set-Zugehörigkeit

Auf Helden / Vasallen:

C: Name des Kriegers
D: Name der Kriegerfähigkeit
E: Effekt der Kriegerfähigkeit

Nur auf Lebenspunkte-Karte:

I: Lebenspunkte-Diagramm
J: Kraftvoll oder Verwundet
K: Geladenes Siegel (nur auf „Verwundet“-Seite)

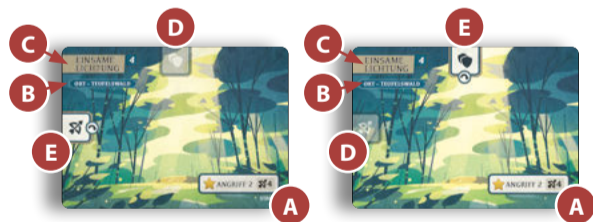
1 Arena-Set (mit 6 Orts-Karten):

Teufelswald



Eine Arena stellt jeweils den Schauplatz dar, in dem euer Duell stattfindet. Ihr bewegt euch dort von Ort zu Ort und nutzt die individuellen Fähigkeiten und Effekte (Geheimgänge, Bonusse und Gefahren) der Orte zu eurem Vorteil.

A: Startseite (Vorder- oder Rückseite)
B: Arena Set-Zugehörigkeit
C: Name des Ortes
D: Inaktiver Arena-Effekt
E: Aktiver Arena-Effekt



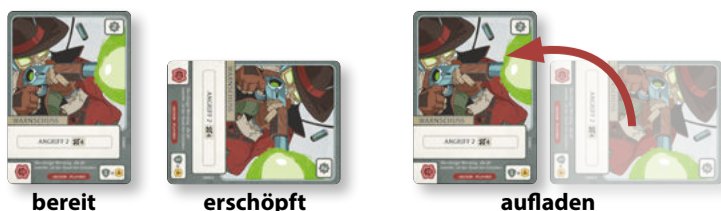
RELEVANTE BEGRIFFE

Held – Das sind die beiden von euch gewählten Kontrahenten.

Krieger – Das sind die Charaktere, die ihr im Kampf kontrolliert. Meist sind das eure Helden, aber manche Helden bringen ihre eigenen Vasallen mit, die auch unter den Begriff „Krieger“ fallen.

Verbündete und Feinde – Die Verbündeten eines Spielers sind die Krieger, die er selbst kontrolliert. Feinde sind die Krieger, die der Gegner kontrolliert.

bereit / erschöpft / aufladen – Aktionen sind bereit, wenn sie hochkant liegen. Wenn du eine Aktion aktivierst, drehst du sie um 90° im Uhrzeigersinn: Sie ist jetzt erschöpft. Wenn du eine Karte aufladest, lädst du damit ihr Siegel.



Angrenzend – Karten liegen angrenzend zueinander, wenn sie sich mit einer Kante oder einer Ecke berühren.

SPIELAUFBAU

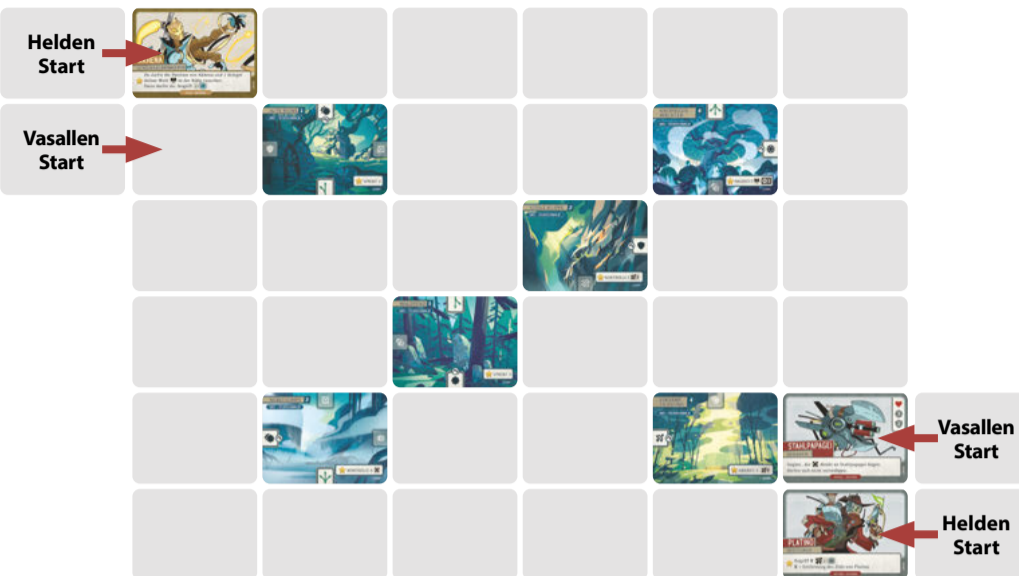
Beginnt mit dem Arena-Aufbau, führt dann beide jeweils euren Helden-Aufbau durch und platziert eure Helden in der Arena.

Grundregel: Jede Karte beginnt die Partie mit ihrer „START“-Seite noch oben.

Arena-Aufbau

Wählt 1 Arena, mischt dann deren 6 Orte und legt diese zufällig im hier abgebildeten Muster aus. Achtet darauf, dass alle 6 Orte gleich ausgerichtet sind.

Teufelswald:

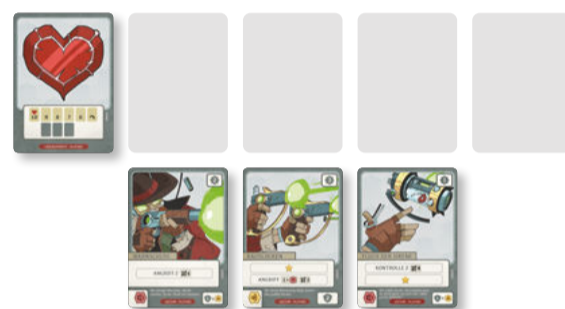


Helden-Aufbau:

Jeder von euch wählt je 1 Helden und nimmt sich die Karten dessen Helden-Sets. Jeder von euch ...
... legt die Aktionen seines Helden (hochkant) in einer Reihe vor sich aus. Ihre Reihenfolge spielt dabei keine Rolle.

... legt die Lebenspunkte-Karte darüber. Platziert sie schräg links über eure am weitesten links liegende Aktion.

Wer von euch angriffslustiger ist, wird Startspieler. Du legst deinen Helden auf 1 der 2 Start-Felder, deren Ecke den Ort mit der höheren Nummer berührt. Hat euer Held einen Vasall, legt in angrenzend an euren Helden auf das Startfeld für Vasallen.



SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander am Zug, bis einer von euch besiegt ist. Wer am Zug ist, wählt **2 unterschiedliche** Aktionen aus und führt diese nacheinander und in einer Reihenfolge seiner Wahl aus. Die möglichen Aktionen sind: **Bewegung, Aktivierung, Aufladen und Durchatmen.**

Bewegung – Bewege alle deine Krieger – nacheinander um bis zu so viele Felder (auch 0), wie ihr Bewegungswert angibt. Der Bewegungswert eines Helden ist die Summe aller Bewegungswerte auf seinen aktiven Aktionen, der Bewegungswert des Vasallen steht auf seiner Karte.



Grundregeln für Bewegung

Sowohl die Aktion „Bewegung“ als auch Bewegungsfähigkeiten wie SPRINT oder KONTROLLE funktionieren nach folgenden Regeln:

- Bewegung erfolgt immer orthogonal, nie diagonal, Feld für Feld, bis der Bewegungswert erreicht ist.
- Ein Krieger muss seine Bewegung beenden, bevor ein weiterer Krieger seine Bewegung beginnen darf.
- Ein Krieger darf sich nur auf Felder bewegen oder seine Bewegung auf Feldern beenden, die zu einem Ort angrenzend sind.
- Krieger dürfen sich durch Verbündete, aber nicht durch Feinde durch bewegen (Ausnahme: Bewegungsfähigkeit KONTROLLE).
- Krieger dürfen sich nicht durch Orte durch bewegen (Ausnahme: Geheimgänge).

Geheimgänge

Orte können Geheimgänge haben. Diese ermöglichen es Krieger, sich durch den Ort durchzubewegen. Berührt dein Krieger einen Geheimgang, kann er sich entsprechend den Pfeil durch den Ort durchbewegen. Benutzt du einen Geheimgang, zählt es, als ob du 1 Feld weit ziehst.

Wichtig: Geheimgänge sind nicht von allen Seiten eines Ortes zugänglich, sondern immer nur von der Kante aus, an der die Pfeile zu sehen sind.



Aktivierung – Wähle 1 deiner aktiven Aktionen, erschöpfe sie und nutze ihre Fähigkeit(en).

Grundregeln für Fähigkeiten

Fähigkeiten, die auf Karten von Kriegern stehen, können nur von dem entsprechenden Krieger ausgeführt werden. Nur Helden können die Fähigkeit aller ihrer anderer Karten ausführen. Aktivierst du eine Aktion mit mehreren Fähigkeiten, darfst du entscheiden, ob du nur 1 oder beide (von oben nach unten) ausführst. Wenn du eine Aktion aktivierst, musst du aber immer mindestens 1 ihrer Fähigkeiten ausführen. Das Siegel erschöpfter Karten ist geladen, solange sie erschöpft sind.



Grundregeln für Fähigkeiten

SPRINT – Dieser Krieger kann sich um den angegebenen Bewegungswert bewegen. Beachte dabei die Grundregeln für Bewegung.

KONTROLLE – Der Krieger darf einen anderen Krieger deiner Wahl (Verbündeter oder Feind) um den angegebenen Bewegungswert bewegen. Beachte dabei die Grundregeln für Bewegung, mit der Ausnahme, dass der bewegte Krieger sich hier auch durch Feinde bewegen kann.

ANGRIFF – Der Krieger kann 1 oder mehr Gegner angreifen.
Führst du eine Fähigkeit mit dem Schlüsselbegriff „Angriff“ aus, handle immer die folgenden 3 Schritte nacheinander ab:

- Angreifen** – Der Spieler, der am Zug ist, sagt welcher Krieger angreift, benennt mindestens 1 Ziel in **Reichweite** und nennt die gesamte Angriffsstärke des Angriffs
- Verteidigen** – Wenn der Angriff (auch) einen Helden zum Ziel hat, darf der andere Spieler jetzt genau 1 seiner aktiven Aktionen **erschöpfen**, um mit deren **Verteidigungswert** (und eventueller Arena-Boni) zu verteidigen. Du darfst auch mit einer Aktion mit einem Verteidigungswert von 0 verteidigen.
- Schaden** – Subtrahiere – falls verteidigt wurde – den zur Verteidigung genutzten Verteidigungswert von der Angriffsstärke des Angriffs. Der restliche Schaden wird dem Ziel zugefügt.

Aufladen – Wähle 1 deiner aktiven Aktionen und erschöpfe sie, ohne ihren Effekt zu nutzen und lade damit ihr Siegel auf der Karte auf.

Durchatmen – Drehe jede deiner erschöpften Aktionen um (auf die andere Seite: Rück- oder Vorderseite) und richte sie so aus, dass sie hochkant liegen. Sie sind alle wieder aktiv.

REICHWEITE VON FÄHIGKEITEN

Wenn ein Krieger eine Fähigkeit ausführt, die einen anderen Krieger zum Ziel hat, muss dieser Krieger (ab jetzt „das Ziel“) innerhalb der angegebenen Reichweite sein.

Die Entfernung des Kriegers, der die Fähigkeit ausführt zu dessen Ziel, wird immer in orthogonal angrenzenden Feldern gemessen. Hierbei zählt ihr natürlich auch Felder mit Orten und/oder anderen Krieger mit.

Es gibt 3 Arten von Reichweite:

✂ Direkt – Das Ziel muss genau 1 Feld entfernt sein (also auf 1 der 4 orthogonal angrenzenden Feldern stehen)

👁 In der Nähe – Das Ziel muss angrenzend sein (also den ausführenden Krieger mit einer Kante oder Ecke berühren)

🏹 Weit weg – Das Ziel muss mindestens 2 Felder entfernt sein und darf maximal so viele Felder entfernt sein, wie die Zahl im Symbol angibt.
Beispiel: 🏹 4 heißt, dass das Ziel 2, 3 oder 4 Felder entfernt sein darf.

🎯 Fähigkeiten mit mehreren Zielen:

Die meisten Fähigkeiten haben nur 1 Krieger als Ziel. Es gibt aber auch Fähigkeiten, deren Effekt auf mehrere Krieger wirkt.

Eine Fähigkeit mit 🎯# darf maximal # Ziele haben, wie die Zahl im Symbol angibt. Hier gelten folgende Regeln:

- Jedes dieser Ziele muss in Reichweite der Fähigkeit sein
- Ein Krieger darf pro Fähigkeit maximal 1x als Ziel gewählt werden.
- Der Spieler, der am Zug ist, entscheidet, in welcher Reihenfolge die Ziele getroffen werden.
- Arenaeffekte wirken bei solchen Fähigkeiten nur auf das 1. getroffene Ziel.

SCHADEN

Krieger sind immer entweder „Kraftvoll“ oder „Verwundet“ – dies wird angezeigt durch die sichtbare Seite der Vasallen-Karte oder der Lebenspunkte-Karte eines Helden. Wird einem Krieger Schaden zugefügt, funktioniert dies aber bei Vasallen und Helden unterschiedlich:

Vasall – Wenn einem kraftvollen Vasall 1 oder mehr Schaden zugefügt wird, drehe seine Vasallen-Karte auf die „Verwundet“-Seite. Wenn einem verwundenen Vasall 1 oder mehr Schaden zugefügt wird, ist er besiegt. Entfernt ihn aus der Arena.

Helden – Die Lebenspunkte eines Helden werden über die Position der Lebenspunkte-Karte oberhalb seiner Aktions-Karten angegeben. Wird einem Helden Schaden zugefügt, schiebt die Lebenspunkte-Karte entsprechend des zugefügten Schadens auf die neue Position nach rechts.

Beispiel: Akhena wird 2 Schaden zugefügt. Schiebe also ihre Lebenspunkte-Karte 2 Felder nach rechts.



Wenn die Lebenspunkte-Karte das 🔄-Icon erreicht, wende sie auf die „Verwundet“-Seite und lege sie entsprechend dem Lebenspunkte-Diagramm auf seine neue Startposition oberhalb der Aktions-Karten. Füge dann noch verbleibenden Schaden zu.

Wenn die Lebenspunkte-Karte das 🏴‍☠️-Icon erreicht, ist der Held besiegt.

🚫 Gefahren – Betritt ein Krieger ein Feld, das eine aktive Gefahr berührt oder wird eine Gefahr aktiv, während ein Krieger direkt daneben dazu steht, wird diesem Krieger 1 Schaden zugefügt.

Gefahren sind **keine Angriffe** und man kann sich gegen sie **nicht verteidigen**.

Wird eine Gefahr durch die Aktion/Fähigkeit eines Spielers ausgelöst, wird ihr Schaden **sofort zugefügt**. Führt erst dann die Aktion/Fähigkeit aus.



SPEZIALFÄHIGKEITEN

Fähigkeiten von Aktionen nutzt ihr, indem ihr sie aktiviert. Die Spezialfähigkeit eurer Helden, Vasallen sowie der Orte der Arena hingegen benötigen bestimmte Bedingungen oder Sterne, um aktiviert zu werden.

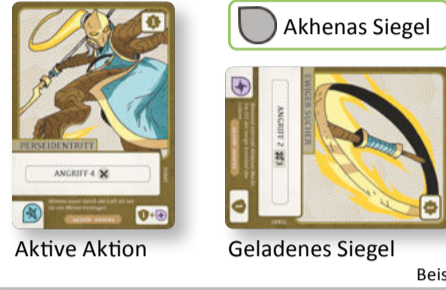
★-Fähigkeiten – Manche Krieger und Orte haben ★-Fähigkeiten. Diese Fähigkeiten können mit je 1 ★ aktiviert werden. Wenn du eine Aktion aktivierst, muss jeder ★ sofort für eine ★-Fähigkeit genutzt werden. Diese Aktivierung gilt als Teil der Aktivierung der ursprünglich aktivierten Aktionskarte. Sollte eine aktivierte Aktionskarte mehr als 2 ★ haben, darfst du 1 davon ignorieren (siehe „Grundregeln für Fähigkeiten“).

Jeder Ort der Arena hat eine ★-Fähigkeit. Diese können aber nur von Helden (nicht von Vasallen) die ✂ direkt am Ort stehen, genutzt werden. Fähigkeiten von Orten berechnen ihre Reichweite vom Feld des Helden aus, nicht dem Feld des Ortes.

Jede einzigartige ★-Fähigkeit darf nur 1x pro Zug aktiviert werden, selbst wenn eine Aktion dir 2 ★ gibt.

SIEGEL

Jede Aktion hat 1 von 3 verschiedenen Typen von Siegeln – ihr findet dieses entlang der linken Kante der jeweiligen Karte. Wenn ihr eine Aktion erschöpft, „wandert“ das Symbol entlang der linken Kante von unten nach oben: Es ist dann geladen.



Lebenspunkte-Karten haben ebenfalls ein geladenes Siegel – aber nur auf der „Verwundet“-Seite.

Manche Fähigkeiten und Verteidigungswerte profitieren von einem **Siegelbonus**. Aktivierst du so eine Fähigkeit oder nutzt du sie für ihre Verteidigung, erhalte +1 für jedes sichtbare, geladene Siegel dieser Art, das du auf deinen eigenen Helden-Karten siehst, darauf an.

ORTS-BONI

Liegt ein Held ✂ direkt neben einem Symbol mit einem Arena-Bonus und führt eine damit zusammenhängende Handlung aus (z.B. Angriff, Verteidigung oder Bewegung), wendet zuvor automatisch den Orts-Bonus darauf an (kann nicht ignoriert werden). Dreht dann den Ort auf seine Rückseite (gleiche Ausrichtung) und führt die geplante Handlung mit dem modifizierten Wert aus.

Jedes der folgenden gibt einen Bonus von +1. Es ist möglich, gleichzeitig von mehreren Orten Boni zu erhalten sowie mehrere Boni von 1 Ort zu erhalten.

- ✂ Angriff** – +1 auf den Angriffswert
- 🛡 Verteidigung** – +1 auf den Verteidigungswert
- 🏹 Weit weg** – +1 auf die Reichweite von 🏹-Angriffen (Keine Auswirkung auf ✂- und 👁-Angriffe)
- 👁 Bewegung** – +1 auf den Bewegungswert von Bewegungen und Bewegungs-Fähigkeiten (Außer auf KONTROLLE). Die Bewegung muss von einem Feld aus beginnen, auf dem man diesen Bonus erhält.
- 🏴‍☠️ Kontrolle** – +1 auf den Bewegungswert von KONTROLLE-Fähigkeiten. Die Fähigkeit muss von einem Feld aus gewirkt werden, auf dem man diesen Bonus erhält.

KORVU - ZUSATZREGEL

Sturmangriff: Jeder Gegner, durch den sich Korvu mit dieser Fähigkeit durchbewegt, wird Ziel von dessen Angriff, sobald der SPRINT vorbei ist. Korvus Spieler darf die Reihenfolge, in der die Feinde davon getroffen werden, selbst bestimmen. Beginnt Korvu Sturmangriff mit einem Orts-Bonus, kann dieser nur auf das 1. Ziel, das angegriffen wird, angewendet werden.

Bewegst du dich durch keinen Feind, verfällt der ANGRIFF von Sturmangriff.



IMPRESSUM

Autoren: Dustin Dobson & Milan Zivkovic • **Rules editing:** Michael Lee
Illustrationen: Jesse Turner & Fachri Maulana

Deutsche Version / V1.0
Grafik: Anna Spies • **Redaktion:** Robin Eckert
Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter
Redaktionsassistent: Marcel Haug

Braucht ihr ein Ersatzteil? Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de! Habt ihr Regelfragen zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!

© 2025 Frosted Games Spieleverlag GmbH, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, Deutschland, frostedgames.de/kontakt unter der Lizenz von Button Shy.
© 2022 Button Shy. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.