



LEVIATHAN WILDS ANLEITUNG

SPIELMATERIAL



8 HÜTERFIGUREN



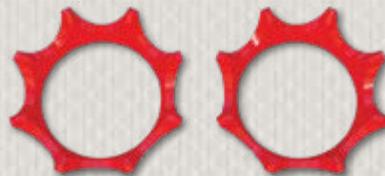
1 RINGBUCH „BUCH DER LEVIATHANE“
(MIT 17 LEVIATHANEN)



12 WÜRFEL
(6 LILA, 6 TÜRKIS)



4 SPIELERTABLEAUS



2 ANGRIFFSMARKER



1 BEDROHUNGSTABLEAU



94 KARTEN DER HÜTER
(AUFGETEILT AUF 8 CHARAKTER-SETS & 8 KLASSEN-SETS)



12 SCHWÄCHEKARTEN



124 KARTEN
DER LEVIATHANE
(AUFGETEILT AUF 17
LEVIATHAN-SETS)



9 ANZEIGER
(4 ROT, 4 TÜRKIS, 1 LILA)



11 PLÄTTCHEN FÜR DIE
CHARAKTERE UND KLASSEN



4 FOKUSPLÄTTCHEN



16 PILZPLÄTTCHEN



16 LEVIATHANPLÄTTCHEN
(JE 4 IN 4 FARBEN)

EINFÜHRUNG

Vor lang vergessener Zeit verfielen die einst sanftmütigen Leviathane dem Wahnsinn und zerstörten in ihrem Wüten die damals bekannte Welt.

Über Jahrhunderte kauerten die wenigen Überlebenden in den letzten verbliebenen Städten, stets von der Angst getrieben, irgendwann entdeckt und ausgelöscht zu werden.

Doch eines glorreichen Tages entdeckten die Menschen, dass der Verstand der wildgewordenen Leviathane wiederhergestellt werden konnte!

Wir sind die Hüter – ausgebildete Kämpfer, Heiler, Kletterer und Kundschafter! Wir sind die ersten Freiwilligen einer Expedition in die Wildnis, um zu erkunden, zu lernen und die herumstreifenden Leviathane zu heilen. Als eingespieltes Team werden wir die Menschheit wieder in die Sicherheit führen!

Leviathan Wilds ist ein Spiel für 1–4 Spieler, bei dem es darum geht, gemeinsam riesige Kreaturen zu erklimmen und von der Verderbnis zu befreien. Auf einem Ringbuch klettern, springen und gleiten die Spieler über 17 einzigartige Leviathane – jeder davon mit seinen eigenen Karten und Sonderregeln.

SPIELAUFBAU

1 LEVIATHAN AUSWÄHLEN

Entscheidet euch für 1 Leviathan, den ihr heilen wollt. Blättert dazu am besten einfach mal durch das Buch der Leviathane und verschafft euch einen Überblick.

Achtet dabei auch auf die Komplexitätsanzeige in der unteren Ecke jedes Leviathans: Je mehr Zahnräder hier ausgefüllt sind, desto komplexer ist der Kampf gegen diesen Leviathan. Meist haben komplexere Kämpfe auch mehr Sonderregeln.



Seid ihr noch nicht sehr spielerfahren? Die ersten 2 Leviathane **HÜGELHIRTE** (1) und **TITAN** (2) sind perfekt dafür, um das Spiel in einer entspannten 1. Partie kennen zu lernen.

Seid ihr erfahrene Spieler? Dann solltet ihr lieber mit einem der späteren Leviathane starten, um direkt zu sehen, was Leviathan Wilds zu bieten hat!



2 AUFBAU DES LEVIATHANS

LEVIATHAN

- 1 Schlagt das **BUCH DER LEVIATHANE** so auf, dass es den von euch ausgewählten Leviathan zeigt und legt es offen auf den Tisch. Ein Leviathan erstreckt sich immer über 2 gegenüberliegende Seiten - mal vertikal, mal horizontal.

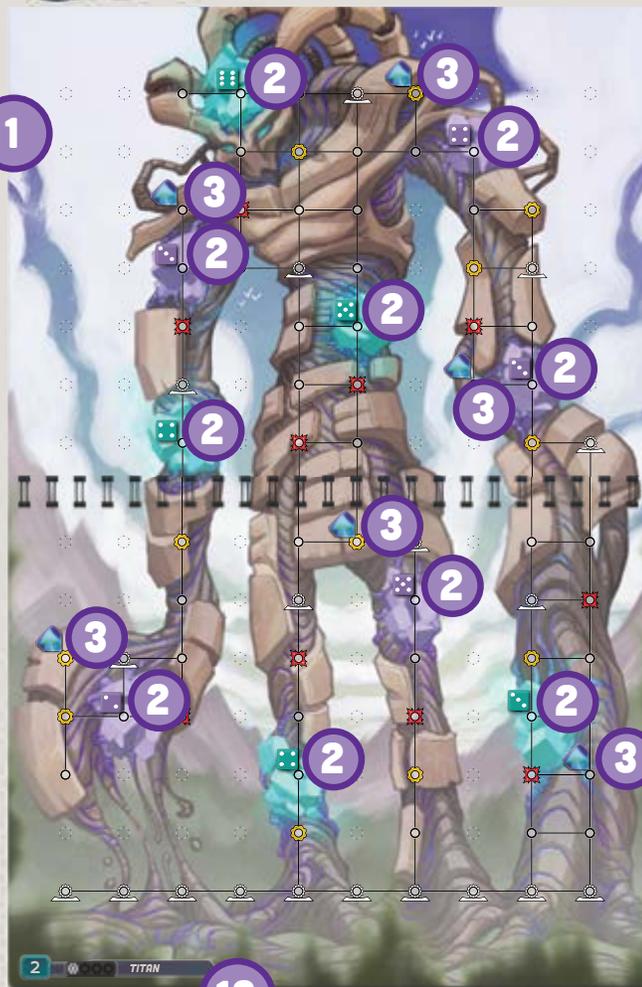
KRISTALLE

- 2 Platziert je 1 **Würfel** auf jedem Feld, neben dem 1 Kristall (2/4) abgebildet ist. Achtet darauf, dass die Farbe des Würfels damit übereinstimmt und der Würfel die darauf abgedruckte Zahl zeigt.



PILZE

- 3 Mischt alle **Pilzplättchen** verdeckt. **Nehmt 6 davon** und platziert je 1 davon verdeckt auf jedem Feld, neben dem 1 Pilz abgebildet ist. Die Spitze des Plättchens zeigt dabei auf das Feld, auf dem es sich befindet. Legt alle übrigen Pilzplättchen zurück in die Schachtel.



9 **SCHWÄCHE-KARTEN**



10 **ANGRIFFS-MARKER**

BEDROHUNGSTABLEAU

3 AUFBAU DER BEDROHUNG

- 4 Legt das **Bedrohungstableau** unter das aufgeschlagene **BUCH DER LEVIATHANE**.
- 5 Nehmt euch das **Kartenset** des gewählten Leviathans (ihr erkennt es am Namen in der unteren rechten Ecke der Vorderseite).
- 6 Legt die **Protokollkarte** (mit **EINFÜHRUNG/ABSCHLUSS**) erst mal zur Seite.

- 7 Enthält das Kartenset Karten mit **AUFBAU-Schritten**? Führt diese jetzt aus.

- 8 Mischt die 5 **Bedrohungs-karten** und legt sie so verdeckt als Reihe unter das Bedrohungstableau, dass ihre lila Hälften nach oben zeigen.

- 9 Mischt die **Schwäche-karten** und legt sie als Stapel bereit

- 10 Legt die beiden **Angriffsmarker** bereit.

4



BEDROHUNGS-KARTEN

4 SCHWIERIGKEIT WÄHLEN

- 11 Entscheidet gemeinsam ob ihr mit der **Schwierigkeit LEICHT, MITTEL, SCHWER** oder **EXPERTE** spielen wollt. Für eure erste Partie empfehlen wir euch die Schwierigkeit **MITTEL**.

- 12 Platziert den lila Holzwürfel (**Zorn-anzeiger**) auf dem Feld auf dem Bedrohungstableau, das eurer gewählten Schwierigkeit entspricht.



13 BEDROHUNGEN WILD MACHEN

- > Spielt ihr auf **LEICHT** oder **MITTEL**? Ihr müsst nichts verändern.
- > Spielt ihr auf **SCHWER**? Dreht die 1. Bedrohung von links um 180°, so dass ihre türkise Hälfte nach oben zeigt.
- > Spielt ihr auf **EXPERTE**? Dreht die 1. und 2. Bedrohung von links um 180°, so dass ihre türkisen Hälften nach oben zeigen.

5 AUFBAU DEINES HÜTERS

WAS IST EIN HÜTER?

Jeder von euch spielt einen eigenen Hüter. Ihr erstellt einen Hüter, indem ihr 1 Charakter und 1 Klasse kombiniert.

ATTRIBUTE & KOMPLEXITÄT

Um die Wahl der Hüter sowie das Planen eures Teams zu vereinfachen, helfen euch die Angaben zu den 3 Attributen sowie der Komplexität.

Sie zeigen euch, welche Effekte ihr beim Spielen eines

Charakters oder einer Klasse erwarten könnt:



Die 3 Attribute sind **Bewegung** (Agilität & Beweglichkeit), **Stärke** (Angriff & Verteidigung) und **Unterstützung** (die Möglichkeiten, anderen Hüttern zu helfen).

Die Komplexität (Zahnradanzahl) zeigt euch die Menge zusätzlicher Regeln sowie Spielmechanismen.

Jeder von euch führt die folgenden Schritte aus:

HÜTERSTAPEL ERSTELLEN



- 14 Wähle 1 Charakter und 1 Klasse und nimm dir alle Karten der dazugehörigen **Kartensets** (du erkennst sie am Namen in der unteren rechten Ecke).
- 15 Lege die 2 **Übersichtskarten** (1 vom Charakter und 1 von der Klasse) zur Seite.
- 16 Mische die **restlichen Karten** beider Sets zusammen: Dies ist dein **Hüterstapel** (mit deinen **Hüterkarten**).

SPIELERTABLEAU AUFBAUEN

- 17 Nimm dir 1 Spielertableau.
- 18 Wenn die Übersichtskarten deines Charakters und/oder deiner Klasse **zusätzliche AUFBAU-Anweisungen** enthalten, führe diese jetzt aus.
- 19 Lege deine **Charakter-Übersichtskarte** (mit dem Portrait nach oben) auf das dafür vorgesehene Feld auf deinem Spielertableau.
- 20 Lege deine **Klassen-Übersichtskarte** in die Nähe deines Spielertableaus.
- 21 Lege deinen Hüterstapel an die linke Kante deines Spielertableaus (neben Bezeichnung **HALT**).
- 22 Nimm dir 1 roten Holzwürfel (**Lebensanzeiger**) und lege ihn auf die rote „8“ deiner Gesundheitsleiste. Nimm dir 1 türkisen Holzwürfel (**Verderbnisanzeiger**) und lege ihn auf die türkise „0“ deiner Gesundheitsleiste.
- 23 Nimm dir 1 **Fokusplättchen** und lege es verdeckt (kein Symbol) auf das runde Feld unter **FÄHIGKEIT**.
- 24 Zieh die obersten 3 Karten deines Hüterstapels und nimm sie auf die Hand.

ÜBERSICHTSKARTEN



CHARAKTER-KARTENSET

ERGEBEN DEINEN HÜTERSTAPEL

KLASSEN-KARTENSET



21



17

FOKUSPLÄTTCHEN

19

23

WEITSICHT-PLÄTTCHEN (VON RIRI)



18

AUFBAU: Lege WEITSICHT mit der aktiven Seite nach oben in deinen Spielbereich.



20



3 ENERGIEPLÄTTCHEN (VOM HEXER)

18

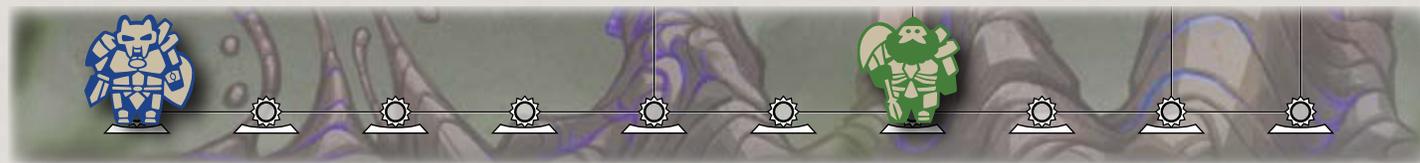
AUFBAU: Lege die 3 ENERGIE mit der aktiven Seite nach oben in deinen Spielbereich.

AUFBAU:-ANWEISUNG VON RIRI (RÜCKSEITE) UND HEXER

6 HÜTERFIGUREN AUFSTELLEN

Wer von euch war zuletzt klettern? Du bist **Startspieler**.

Im Uhrzeigersinn platziert jeder Spieler seine Hüterfigur – der Startspieler beginnt: Nimm dir dazu die zu deinem Charakter zugehörige Figur. Das ist deine **Hüterfigur**. Platziere sie auf 1 Feld deiner Wahl in der Startreihe. Die **Startreihe** ist - wenn nicht anders angegeben - die unterste Reihe im Buch.

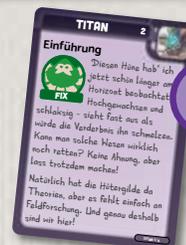


STARTREIHE

7 EINFÜHRUNG VORLESEN UND LOS GEHT'S!

Lest die **Einführung** auf der Protokollkarte des Leviathans laut vor. Sie gibt euch eine thematische Einstimmung auf den anstehenden Kampf.

Dann beginnt der Startspieler mit seinem 1. Zug.



6 PROTOKOLLKARTE (EINFÜHRUNG AUF DER VORDERSEITE, ABSCHLUSS AUF DER RÜCKSEITE)

GRUNDKONZEPTE

KRISTALLE

Jeder Leviathan ist mit Kristallen bedeckt. Sie sind die Ursache für seine Krankheit und sein zerstörerisches Verhalten und müssen zerschlagen werden.

Jeder Würfel auf dem Buch steht für einen Kristall, den ihr zerschlagen müsst. Die **Farbe** des Würfels steht dabei für die **Art von Kristall** (Lila für normal, Türkis für verderbt), die **Augenzahl** für seine **Widerstandsfähigkeit**.



LEBEN UND VERDERBNIS

Viele Effekte verursachen, dass Hüter  (Leben) verlieren oder  (Verderbnis) erhalten.



Bei -X , schiebe deinen Lebensanzeiger auf deinem Spielertableau um X Felder nach rechts.

Bei +X , schiebe deinen Verderbnisanzeiger auf deinem Spielertableau um X Felder nach links.

Die Anzeiger für Leben und Verderbnis bewegen sich dabei auf der selben Leiste: Sobald sie das selbe Feld belegen oder sich kreuzen würden, wirst du **besiegt**.

Seid vorsichtig:  lässt sich leicht heilen, aber Möglichkeiten  wieder zu verringern sind sehr selten!

FELDER UND BEWEGUNG

Ihr bewegt euch auf den Feldern eines Leviathan hin und her. Dabei gibt es 2 Grundarten von Feldern im Buch:



NORMALES FELD

Hier kletterst du auf dem Leviathan. Normale Felder darfst du betreten, dort stehen bleiben und dich von dort aus normal weiterbewegen.



OFFENES FELD

Hier trittst du ins Leere. Offene Felder dürfen betreten werden, aber beim Betreten beginnst du sofort zu **FALLEN** (siehe Seite 13).

TERRAIN

Es gibt unterschiedliche Arten von Terrain. Du wendest den Terrain-Effekt eines Feldes immer dann an, wenn du dieses betrittst:



SCHÄDLICH

Wenn du schädliches Terrain betrittst: -1  (Schiebe deinen Lebensanzeiger um 1 Feld nach rechts).



RUTSCHIG

Wenn du rutschiges Terrain betrittst: -1  (Lege die oberste Karte deines Hüterstapels auf deinen Ablagestapel).



VORSPRUNG

Kein zusätzlicher Effekt beim Betreten. Wenn du aber beim **FALLEN** einen **VORSPRUNG** betrittst, darfst du dort dein **FALLEN** beenden.

HÜTERKARTEN

Deine Hüterkarten kannst du auf unterschiedliche Arten nutzen:

- **Aktionspunkte:** Während deines Zuges spielst du zuerst genau 1 Karte von deiner Hand aus, um damit Aktionspunkte (AP) zu generieren. Durch diese sogenannte **AP-Karte** erhältst so viele AP, wie die Zahl in ihrer linken oberen Ecke angibt. Du wirst diese AP nutzen um dich in deinem Zug über den Leviathan zu bewegen, Kristalle zu zerschlagen, dich zu heilen und vieles mehr. Somit gilt: Je höher der Aktionspunktwert deiner AP-Karte, desto mehr kannst du mit ihr machen.
- **Schutzsymbole:** Unterhalb des Aktionspunktwerts haben manche Hüterkarten Schutzsymbole, die dich gegen gewisse Effekte immun machen. Diese sind aber nur aktiv, wenn die Karte als AP-Karte genutzt wird.
- **Fähigkeit:** Die untere Hälfte jeder Hüterkarte zeigt eine einzigartige **FÄHIGKEIT**. Du darfst jede Karte von deiner Hand für ihre **FÄHIGKEIT** ausspielen (deine AP-Karte aber nicht). **FÄHIGKEITEN** bieten verschiedene Effekte, einschließlich Bewegung, kristallzerschmetternden Schlägen und Möglichkeiten, anderen Hüttern zu helfen. Du darfst **FÄHIGKEITEN** nicht nur in deinem eigenen Zug sondern auch im Zug der anderen Hüter oder sogar noch kurz vor der Ausführung der Bedrohung ausspielen.
- **Halt:** Die Karten in deinem Hüterstapel (nicht die in deiner Hand!) repräsentieren deinen **HALT** . Sobald du keine Karte mehr in deinem Hüterstapel hast, hast du auch keinen **HALT** mehr und beginnst sofort zu **FALLEN**.

AKTIONSPUNKTEWERT, WENN ALS AP-KARTE AUSGESPIELT

SCHUTZSYMBOL, WENN ALS AP-KARTE AUSGESPIELT

FÄHIGKEITSNAME

FÄHIGKEIT (MIT 1 ODER MEHR EFFEKTEN)



ILLUSTRATION (NICHT SPIELRELEVANT, GIBT ABER EIN GEFÜHL FÜR DIE KARTE)

CHARAKTER-/KLASSEN-SYMBOL

CHARAKTER-/KLASSEN-SETNAME UND NUMMER IN DIESEM SET

SPIELBEREICH

Alle Plättchen, die du bei dir hast, legst du unterhalb deines Tableaus ab. Zusammen mit deinem Tableau und deinen Karten bildet das deinen Spielbereich. Jeder Hüter sammelt dort zum Beispiel **PILZE**, aber manche Charaktere, Klassen und selbst manche Sonderregeln von Leviathanen führen weitere Plättchen ein, die du in deinen Spielbereich legst.

- Immer wenn du dir im Spielablauf ein Plättchen nimmst, lege es in deinen Spielbereich.
- Wenn du ein Plättchen aus deinem Spielbereich abwirfst, lege es zurück in den entsprechenden Vorrat.
- Wenn sich etwas auf „deine“ Plättchen bezieht (zum Beispiel dein **RELIKT** beim Leviathan **SAMMLER**), bezieht sich das auf Plättchen in deinem Spielbereich.



PLÄTTCHEN IN DEINEM SPIELBEREICH



SPIELABLAUF

Ihr seid – beginnend beim Startspieler – nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

Ein Zug besteht immer aus den folgenden aufeinanderfolgenden 4 Schritten:

SCHRITT 1: BEDROHUNG AUFDECKEN

SCHRITT 2: HÜTER AKTIVIEREN

SCHRITT 3: BEDROHUNG AUSFÜHREN

SCHRITT 4: AUF 3 HANDKARTEN AUFZIEHEN

1. BEDROHUNG AUFDECKEN

Deckt die **am weitesten links liegende, verdeckte Bedrohung** in der Bedrohungs-Reihe auf.

Bedrohungen haben sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite eine **RUHIGE** Hälfte (lila) und eine **WILDE** Hälfte (türkis):

RUHIGE Hälfte



WILDE Hälfte

Deckt Bedrohungen immer über ihre lange Seite auf, so dass die Hälfte der Vorderseite auch nach dem Aufdecken oben ist.

Wichtig: Es ist immer nur die obere Hälfte relevant (die, deren Schrift richtig rum gedreht ist).

ZIELE UND EFFEKTE

Fast jede Bedrohung hat 1 oder mehrere Ziele. Ziele stehen immer ganz oben auf der Vorderseite. Ein Ziel kann zum Beispiel der „Aktive Hüter“ (der, der gerade am Zug ist) oder der „Höchste“ Hüter (der, dessen Hüterfigur auf einem Feld in der am weitesten oben liegenden Reihe steht) sein.

Bei Gleichständen entscheidet ihr, wer von den am Gleichstand beteiligten Hütern zum Ziel wird.

ANGRIFFE

Einige Bedrohungen enthalten Angriffe, ihr erkennt sie am **Angriffsdiagramm**.

Wenn ihr eine Bedrohung mit Angriff aufdeckt (und nur dann!), platziert sofort 1 **Angriffsmarker** auf jedem Hüter, der zum **Ziel** wird.



Der Angriffsmarker wird auf **Fix** platziert, da er am Zug ist und somit der **AKTIVE HÜTER** ist.

Einmal platziert, bleiben Angriffsmarker für diesen Zug auf ihrem Feld liegen und bewegen sich nicht mit dem Ziel mit.

Angriffsmarker dienen als Orientierungspunkt für ihre Angriffsdiagramme: Der rote Stern (☀) auf dem Angriffsdiagramm entspricht der Position des Angriffsmarkers und jeder weiße Kreis des Diagramms entspricht 1 Feld, das bei der Ausführung des Angriffs getroffen wird. **Jeder Hüter**, der bei der Ausführung des Angriffs auf einem Feld innerhalb des Angriffsdiagramms steht, wird getroffen und erleidet den Effekt des Angriffs.

Hat ein Angriff mehrere Ziele, so wird das Angriffsdiagramm auf jedes dieser Ziele einzeln angewandt: Jede Kopie orientiert sich immer an je 1 Ziel des Angriffs.

Bei einer Bedrohung ohne Angriff wird kein Angriffsmarker platziert. Das konkrete Ziel wird somit erst zur Ausführung (in **SCHRITT 3**) festgelegt. Der „Höchste“ Hüter zu Beginn des Zugs beim Aufdecken ist möglicherweise nicht mehr der höchste Hüter, wenn ihr die Bedrohung auch tatsächlich ausführt.

SCHNELLE UND VERZÖGERTE ANGRIFFE

Im Normalfall werden in **SCHRITT 1** die Angriffsmarker platziert und in **SCHRITT 3** wird der Angriff dann ausgeführt. **So könnt ihr in SCHRITT 2 noch auf den kommenden Angriff reagieren. Doch es gibt Ausnahmen:**

SCHNELLE ANGRIFFE

Steht bei dem Ziel das Wort **SCHNELL**, wird die Bedrohung – anstatt erst in **SCHRITT 3** – noch in **SCHRITT 1** (direkt nach ihrem Aufdecken) ausgeführt.

VERZÖGERTE ANGRIFFE

Steht bei dem Ziel das Wort **VERZÖGERT**, wird der Angriffsmarker nicht in **SCHRITT 1** sondern erst „**VERZÖGERT**“ zu Beginn von **SCHRITT 3** (direkt vor der Ausführung des Angriffs), platziert.

Sowohl bei **SCHNELLEN** als auch bei **VERZÖGERTEN** Angriffen gilt: Ihr dürft auch zwischen **dem Platzieren der Angriffsmarker und der Ausführung** der Bedrohung noch Jederzeit-Aktionen ausführen (siehe Seite 12).

ANDERE ANGRIFFSZIELE

Manche Angriffe zielen auch auf bestimmte Felder anstatt auf Hüter (Kristalle oder spezielle Felder des Leviathans).

Da diese bereits mit Symbolen oder Plättchen definiert sind, legt ihr darauf keine Angriffsmarker.



2. HÜTER AKTIVIEREN

Deine Aktivierung beginnt damit, dass du 1 Karte als AP-Karte ausspielst. Dann führst du Aktionen aus, bis du deine Aktivierung beendest.

AP-KARTE AUSWÄHLEN

Wähle 1 Karte von deiner Hand und schiebe sie von oben in den Schlitz unter der Aufschrift „AP-Karte“ auf deinem Spielertableau, so dass nur noch ihre obere Hälfte sichtbar ist:

Diese Karte ist für diese Aktivierung deine **AP-Karte**.

Sie gibt dir ...

- ... die **Anzahl an Aktionspunkten (AP)** an, die du innerhalb deiner Aktivierung nutzen darfst
- ... gegebenenfalls **Schutzsymbole**, die innerhalb deiner Aktivierung für dich gelten.

Bedenke, dass du die **FÄHIGKEIT** einer AP-Karte nicht verwenden darfst. Planst du die **FÄHIGKEIT** einer Karte also für deine Aktivierung ein, solltest du sie nicht als AP-Karte auswählen.

SCHUTZSYMBOLE

Hat deine AP-Karte unter ihrem AP-Wert ein -, - und/oder -Symbol, darfst du den entsprechenden Effekt (siehe Seite 24) innerhalb dieser Aktivierung ignorieren.

Wichtig: Dies gilt nur während deiner Aktivierung und ist bei **SCHRITT 3: BEDROHUNG AUSFÜHREN** nicht mehr aktiv!



KEINE KARTE AUF DER HAND?

Hast du zu Beginn deiner Aktivierung keine Handkarte mehr, um sie als AP-Karte zu spielen, spielst du in dieser Aktivierung auch keine AP-Karte aus.

In diesem Falle Du generierst für diese Aktivierung aber trotzdem automatisch 2 AP (ohne Schutzsymbol).

AKTIONEN AUSFÜHREN

Es gibt verschiedene Arten von Aktionen. Manche Aktionen kosten dich AP, andere nicht. Manche Leviathane haben sogar ihre eigenen Aktionen, die ihr im Kampf gegen sie ausführen könnt. Du darfst Aktionen in deiner Aktivierung frei kombinieren und aneinanderhängen, solange du dafür genug AP hast. Mehr über **AKTIONEN** erfahrt ihr auf Seite 10.

ENDE DEINER AKTIVIERUNG

Wenn du keine Aktionen mehr ausführen willst oder kannst, endet deine Aktivierung. Lege dann deine AP-Karte offen auf deinen Ablagestapel.

Noch nicht genutzte AP verfallen jetzt.

3. BEDROHUNG AUSFÜHREN

Löst jetzt alle Effekte auf der oberen Hälfte der in **SCHRITT 1** aufgedeckten Bedrohung aus. Weitere Erläuterungen und **DEFINITIONEN** von **SCHLÜSSELWÖRTERN** findet ihr ab Seite 19.

Wichtig: Effekte auf Bedrohungen werden immer von **oben nach unten** und **von links nach rechts** ausgeführt.

4. AUF 3 HANDKARTEN AUFZIEHEN

Du (und nur du!) darfst jetzt so viele Karten aus deiner Hand abwerfen, wie du möchtest.

Bedenke, dass jetzt noch ein guter Moment ist, um weitere Karten aus deiner Hand für ihre **FÄHIGKEIT** auszuspielen, da du danach sowieso wieder auf 3 Handkarten aufziehst.

Dann ziehe von deinem Hüterstapel so viele Karten nach, bis du wieder 3 Karten auf der Hand hast (siehe **Mit LETZTER KRAFT** unten).

Achtung: Ziehst du die letzte Karte deines Hüterstapels, mischst du ihn **nicht** neu! Stattdessen beginnst du sofort zu **FALLEN** (mehr dazu auf Seite 13).

MIT LETZTER KRAFT

Wenn du in **SCHRITT 4** (und nur dann!) die letzte Karte deines Hüterstapels ziehen würdest, darfst du dich entscheiden, diese (und nur diese!) nicht zu ziehen. Dann hast du zwar weniger Karten auf der Hand, aber du beginnst nicht zu **FALLEN**.

ZUG DES NÄCHSTEN SPIELERS

Nachdem die Bedrohung ausgeführt wurde, endet dein Zug.

Jetzt beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug mit **SCHRITT 1: BEDROHUNG AUFDECKEN**.

Aber: Liegen nach einem Zug alle Bedrohungen offen aus? Dann führt **stattdessen zuerst das RUNDENENDE** aus. Danach beginnt der nächste Spieler seinen Zug.

RUNDENENDE

Eine Runde endet, wenn nach einem Zug alle 5 Bedrohungen in der Bedrohungs-Reihe offen ausliegen (unabhängig davon ob **RUHIG** oder **WILD**). Dann führt Folgendes aus:

1. BEDROHUNGEN MISCHEN UND VERDECKT NEU AUSLEGEN

Nehmt alle 5 Bedrohungen aus der Bedrohungs-Reihe und mischt sie.

Dann legt sie verdeckt als neue Bedrohungs-Reihe unterhalb des Bedrohungstableaus aus. Legt die Karten dabei immer mit der **RUHIGEN** Hälfte nach oben aus.

2. ZORN ERHÖHEN & BEDROHUNGEN WILD MACHEN

Rückt den Zornanzeiger auf dem Bedrohungstableau um 1 Feld nach rechts.

Dann macht – immer von links nach rechts – so viele Bedrohungen **WILD**, wie es der Zahl unter dem Zornanzeiger entspricht. Ihr macht Bedrohungen Wild, indem ihr sie um 180° dreht, so dass ihre türkise Hälfte oben liegt.

AKTIONEN

Ihr führt Aktionen aus, um euch über den Leviathan zu bewegen, Kristalle zu zerschlagen, und vieles mehr.

Viele der Aktionen sind gefolgt von einer Zahl, die die Stärke der Aktion angibt. Wie die einzelnen Aktionen genau funktionieren und wie sich deren Stärke jeweils auswirkt, erfahrt ihr bei **AKTIONEN IM DETAIL** auf Seite 11.

Es gibt auch andere Schlüsselwörter (zum Beispiel **ANKERN** oder **BEHALTEN**), die nicht auf die hier beschriebenen Aktionen zurückzuführen sind. Mehr Informationen dazu ab Seite 20.

STANDARD-AKTIONEN

Auf euren Spielertableaus findet ihr einige Aktionen mit vorangestellten AP-Kosten: Das sind eure **Standard-Aktionen**. Sie dürfen **nur mit AP** ausgeführt werden und dürfen daher nur vom aktiven Hüter innerhalb seiner Aktivierung genutzt werden – das aber so oft er will, solange er diese noch mit AP bezahlen kann. Die folgenden Aktionen stehen dem aktiven Hüter zur Verfügung:

1 AP: KLETTERN 1

Für 1 AP darf dein Hüter auf ein (orthogonal) angrenzendes Feld **KLETTERN**.

3 AP: SPRINGEN 2

Für 3 AP darf dein Hüter auf ein Feld innerhalb von 2 Feldern Entfernung **SPRINGEN**.

X AP: GLEITEN X

Du darfst selbst entscheiden, wieviel AP du für diese Aktion bezahlen möchtest: Für X AP darf dein Hüter auf ein Feld in X Feldern Entfernung **GLEITEN**.

X AP: SCHLAGEN X

Du darfst selbst entscheiden, wieviel AP du für diese Aktion bezahlen möchtest: Für X AP darfst du die Augenzahl des Würfels auf deinem Feld um die Zahl X reduzieren.

2 AP: AUSRUHEN

Für 2 AP darf sich dein Hüter **AUSRUHEN** (aber nur wenn er sich auf einem Feld mit **VORSPRUNG** befindet).

1 AP: HEILEN 1

Für 1 AP darf sich dein Hüter um +1  **HEILEN**.



AKTIONEN IM DETAIL

Du kannst Aktionen aus verschiedenen Quellen erhalten – zum Beispiel als **STANDARD-AKTIONEN** innerhalb deiner Aktivierung oder durch Effekte von **FÄHIGKEITEN** und **PILZEN**.

Aus welcher Quelle sie auch stammen, ihre Ausführung erfolgt immer gleich und richtet sich nach ihrem Schlüsselwort, sowie deren Stärke. Wenn keine AP-Kosten davor stehen, hat die Aktion keine weiteren Kosten.

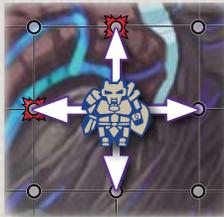
Die unterschiedlichen Aktionen funktionieren entsprechend der folgenden Beschreibungen:

KLETTERN X

Klettern ist die einfachste Art der Bewegung.

Bewege deinen Hüter auf ein Feld innerhalb von X Feldern Entfernung. Zähle die Entfernung dabei immer orthogonal (hoch, runter, links, rechts), nie diagonal.

Du betrittst beim **KLETTERN** dein Startfeld, dein Zielfeld und jedes Feld auf dem Weg.

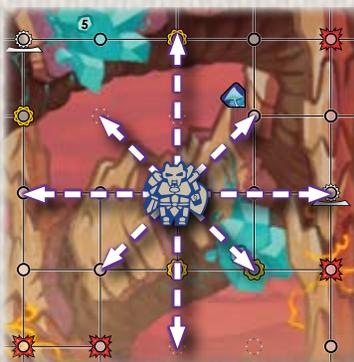


SPRINGEN X

Hiermit lassen sich kleine Lücken sowie unliebsames Terrain überspringen.

Bewege deinen Hüter auf ein Feld innerhalb von X Feldern Entfernung. Zähle die Entfernung dabei immer orthogonal (hoch, runter, links, rechts), nie diagonal.

Du betrittst beim **SPRINGEN** nur dein Startfeld und dein Zielfeld.



Beispiel für **SPRINGEN 2**

GLEITEN X

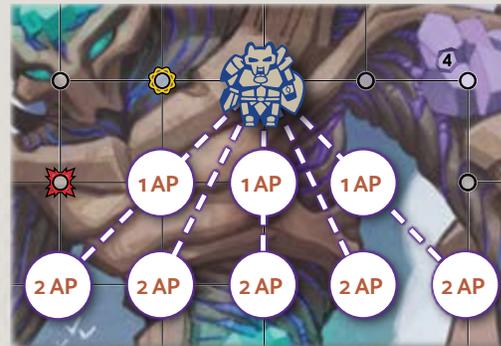
Mit Gleiten kannst du weite Strecken überbrücken, aber die Schwerkraft spielt mit!

Bewege deinen Hüter 1 Feld orthogonal nach unten oder diagonal nach unten links oder unten rechts.

Tu dies insgesamt bis zu X mal.



Unabhängig von der zurückgelegten Entfernung ist dies immer noch nur 1 Aktion: Du betrittst beim **GLEITEN** nur dein Startfeld und dein Zielfeld.



Beispiel für **GLEITEN 2**

SCHLAGEN X

Irgendwie muss man ja die Leviathane von den Kristallen befreien! Schlagen bietet sich da an.

Reduziere die Augenzahl des Würfels auf deinem Feld um X. Drehe ihn dazu auf die entsprechende Seite. Würdest du den Würfel dabei auf oder unter 0 bringen, **zerschlägst** du den Kristall: Wirf den Würfel ab.

Immer wenn du **SCHLAGEN** auf einen verderbten Kristall (türkiser Würfel) ausführst, erhältst du (unabhängig von der Stärke des **SCHLAGENS**) +1 .

AUSRUHEN

Ausruhen ist das Beste, um wieder an Karten zu kommen.

Ausruhen hat keine Stärke und funktioniert immer gleich: Wenn du die Aktion **AUSRUHEN** ausführst, mische alle Karten in deinem Ablagestapel und schiebe sie **unter** deinen Hüterstapel.

Wichtig: Du darfst dich nur **AUSRUHEN**, wenn du dich auf einem Feld mit **VORSPRUNG** befindest.

Achtung: Beim **AUSRUHEN** innerhalb deiner Aktivierung wird deine aktuelle AP-Karte nicht mit eingemischt. Sie steckt noch bis zum Ende deiner Aktivierung im Schlitz unter deinem Spielertableau.

HEILEN X

Es gibt nichts Besseres, wenn Leben und Verderbnis sich schon fast die Hand geben können!

+X  (Schiebe deinen Lebensanzeiger um X Felder nach links).

HEILEN kann auf jedem nicht-offenen Feld ausgeführt werden (nicht nur auf Feldern mit **VORSPRUNG**).

JEDERZEIT-AKTIONEN

Auch Jederzeit-Aktionen findet ihr auf euren Spielertableaus. Sie benötigen keine AP und dürfen jederzeit und unbegrenzt ausgeführt werden: Zum Beispiel zwischen den Aktionen eines Spielers (einschließlich deiner eigenen), direkt bevor ein Bedrohungseffekt ausgeführt wird oder direkt bevor du auf 3 Handkarten aufziehst.

Die unterschiedlichen Jederzeit-Aktionen werden im Folgenden erklärt:

PILZ-AKTIONEN

Jeder Leviathan hat mehrere Felder mit **PILZEN**. Jeder **PILZ** hat – wenn durch **PILZ ESSEN** genutzt – einen einmaligen Effekt.

Es gibt 3 verschiedene Pilz-Aktionen, die alle jederzeit ausgeführt werden können.

Es gilt als Jederzeit-Aktion, 1 **PILZ** zu ...

➤ ... SAMMELN:

Nimm dir 1 Pilz von deinem Feld und lege ihn offen in deinen Spielbereich. Du darfst beliebig viele Pilze in deinem Spielbereich haben.



➤ ... ESSEN:

Wirf 1 Pilz aus deinem Spielbereich ab, um seine **FÄHIGKEIT** auszuführen. Abgeworfene Pilze sammelt ihr in einer offenen Ablage.

➤ ... WERFEN: Gib 1 anderen Hüter innerhalb von 3 (orthogonalen) Feldern Entfernung zu dir 1 deiner **PILZE**.

FALLEN LASSEN

Klingt nicht schlau, ist aber manchmal einfach die beste Idee!

Du kannst dich jederzeit **FALLEN LASSEN**. Tust du das, beginnst du sofort zu **FALLEN**.



FÄHIGKEITEN

Jede Hüterkarte, Charakter-Übersichtskarte und selbst jeder eingesammelte Pilz hat eine einzigartige **FÄHIGKEIT**, die als Jederzeit-Aktion ausgeführt werden kann.

HÜTERKARTEN

Jede Hüterkarte hat auf ihrer unteren Hälfte eine einzigartige **FÄHIGKEIT**. Spielst du eine Karte für ihre **FÄHIGKEIT** aus, führst du deren Effekt(e) aus (ignoriere dabei ihren AP-Wert, sowie Schutzsymbole).

Hast du eine Hüterkarte für ihre **FÄHIGKEIT** ausgespielt, lege sie danach deren Ausführung auf deinen Ablagestapel.

Sofern nicht anders angegeben, gilt der Effekt von einer **FÄHIGKEIT** nur für deinen eigenen Hüter.

Gilt ein Effekt aber für „einen Hüter deiner Wahl“, darfst du entscheiden, für welchen Hüter er gelten soll (du darfst dafür trotzdem auch dich selbst wählen).

Wenn eine **FÄHIGKEIT** eine Aktion modifiziert (zum Beispiel +1 auf **SCHLAGEN**), gilt das immer nur für genau 1 Aktion.

Wichtig: Effekte von **FÄHIGKEITEN** sind immer optional.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN

Nicht nur jede Hüterkarte, sondern auch jede Charakter-Übersichtskarte enthält eine einzigartige **FÄHIGKEIT**.

Falls vorhanden, musst du allerdings ihre Bedingungen erfüllen und ihre Kosten (zum Beispiel „-1 🍀.“) bezahlen, um sie ausführen zu dürfen.

PILZ ESSEN

Das Ausführen von **PILZ ESSEN** führt die **FÄHIGKEIT** des entsprechenden **PILZES** in deinem Spielbereich aus.



FALLEN

Du beginnst sofort zu **FALLEN**, wenn du ...

- ... ein offenes Feld betrittst.
- ... keinen **HALT**  mehr hast (Keine Hüterkarte in deinem Hüterstapel, egal wann).
- ... die Aktion **FALLEN LASSEN** ausführst.

Beim **FALLEN** bewegst du dich Feld für Feld orthogonal nach unten.

- Du betrittst jedes Feld, an dem du vorbei **FÄLLST** und erleidest somit auch die Terrain-Effekte all dieser Felder.
- Das Fallen und das Beenden des **FALLENS** haben ansonsten keinen negativen Effekt.
- Du darfst während des **FALLENS** keine AP nutzen, darfst aber während du **FÄLLST** immer und auf jedem Feld jederzeit-Aktionen ausführen (auch auf dem Feld, wo dein **FALLEN** beginnt).
- Du darfst dich entscheiden, **VORSPRÜNGE ZU** ignorieren und weiter zu fallen (außer **VORSPRÜNGE** in der Startreihe).

Selbst wenn du dich während deines **FALLENS** durch eine **FÄHIGKEIT** auf ein anderes Feld bewegst, endet dein **FALLEN** erst durch das Betreten eines Feldes mit **VORSPRUNG** oder durch **ANKERN** (siehe Seite 20).

SPRUNG-DIAGRAMME

Manche **FÄHIGKEITEN** enthalten Sprung-Diagramme.

Die Position von  stellt dabei immer das eigene Feld dar, weiße Felder mögliche Zielfelder und ausgegraute Felder die Felder dazwischen, um den Abstand zu verdeutlichen.



Auch hier gelten nur Start- und Zielfeld als betreten.

Einige Sprung-Diagramme enthalten zudem farblich hervorgehobene Felder.

Diese haben meist andere Bedingungen oder Kosten, die immer auf der entsprechenden Karte angegeben sind.



FOKUS

Mit deinem **Fokus** darfst du deine (und nur deine!) **FÄHIGKEITEN** verbessern.

Immer wenn du eine **FÄHIGKEIT** ausführst, darfst du deinen **Fokus** nutzen (nur wenn bereit), um einen **numerischen Wert (0,1,2,...) innerhalb dieser FÄHIGKEIT um 1 zu erhöhen**.

Wenn du deinen Fokus nutzt, musst du ihn danach erschöpfen: Drehe ihn auf seine Rückseite (ohne Symbol).



FOKUS ERSCHÖPFEN

Zu Beginn der Partie ist dein Fokus erschöpft. Du darfst ihn also noch nicht nutzen.

Wenn ein Effekt besagt, dass du deinen **Fokus bereit machen** darfst, drehe dein Fokus-Plättchen auf seine Vorderseite (sichtbares Symbol): Dein Fokus ist jetzt bereit und kann benutzt werden.



FOKUS BEREIT MACHEN

Erinnerung: Du darfst deinen Fokus auf **FÄHIGKEITEN** deiner Handkarten, deiner Charakter-Übersichtskarte und sogar auf **PILZE** anwenden!

Wichtig: Fokus kann nicht die Kosten von **FÄHIGKEITEN** verändern, wie zum Beispiel „-1 “ oder „+1 “.

EINFACHER ZUG

Schauen wir uns mal an, wie ein recht einfacher Zug ablaufen könnte:

Du spielst den Hüter **Fix** und wir beginnen mit **SCHRITT 1: BEDROHUNG AUFDECKEN** deines Zuges:

- 1** Ihr deckt die Bedrohung **ABKRATZEN** auf. Diese enthält einen Angriff und sie hat **Fix** als Ziel. Ihr platziert den Angriffsmarker also über **Fix**.

Der rote Kasten im Bild zeigt alle Felder, die vom Angriff betroffen sein werden, wenn dieser ausgeführt wird.



Aber das passiert erst nach **Fix**' Aktivierung, du hast also noch Zeit!

- 2** Dann beginnt **SCHRITT 2: HÜTER AKTIVIEREN**. Du hast **ABSTOSSEN**, **DYNO** und **GUTE ALTE ROSI** auf der Hand.



- 3** Du wählst **DYNO** als AP-Karte und schiebst sie von der Hand in den Schlitz unter deinem Spielertableau. Du hast diesen Zug somit 4 AP sowie ein -Schutzsymbol.

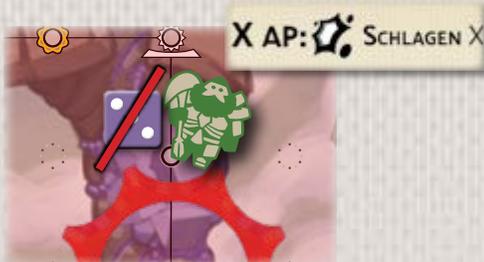


- 4** Direkt in der Nähe gibt es einen Kristall. Du verwendest 1 AP, um 1 Feld weit zum Feld mit dem Kristall zu **KLETTERN**.



1 AP: KLETTERN 1

- 5** Dann nutzt du deine verbleibenden 3 AP, um eine **SCHLAGEN**-Aktion auszuführen. Du **SCHLÄGST** den Kristall also mit Stärke 3 und zerschlägst ihn damit.



Du hast jetzt all deine 4 AP verbraucht und entscheidest dich, deine Aktivierung damit zu beenden. Du legst **DYNO** auf deinen Ablagestapel.

- 6** **SCHRITT 3 - BEDROHUNG AUSFÜHREN** beginnt. Leider befindest du dich noch immer im Bereich des Angriffs: Die Bedrohung **ABKRATZEN** wird ausgeführt und du erleidest den Effekt: -2 und 1 Feld nach rechts **SCHIEBEN**.

Das schiebt dich allerdings auf ein offenes Feld. Dadurch beginnst du sofort zu **FALLEN**. Du **FÄLLST** bis zum Feld mit **VORSPRUNG** auf der Startreihe.



Am Ende führst du noch **SCHRITT 4: AUF 3 HANDKARTEN AUFZIEHEN** aus. Du hast noch 2 Karten auf der Hand, ziehst daher nur 1 Karte von deinem Hüterstapel, so dass du wieder 3 Handkarten hast.



FORTGESCHRITTENER ZUG

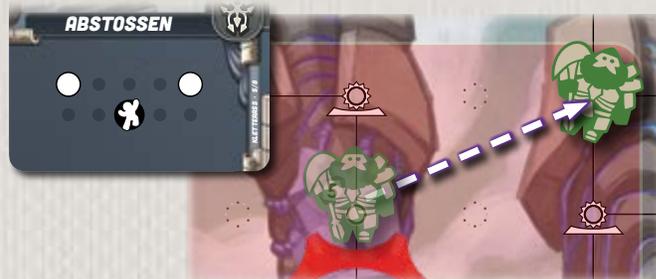
Das war ok, aber wir machen das gleiche nochmal, diesmal versuchen wir aber unser Potential voll auszuschöpfen!
Folgendes ist (genau wie links) bereits passiert:

- 1 Du bist **Fix** und deine Aktivierung beginnt. Die Bedrohung **ABKRATZEN** wurde aufgedeckt.
- 2 Du hast **ABSTOSSEN**, **DYNO** und **GUTE ALTE ROSI** auf der Hand.
- 3 Du hast **DYNO** als AP-Karte mit 4 AP und -Schutz.
- 4 Du gibst 1 AP aus, um zum Kristall zu **KLETTERN**.

- 5 Du führst deine **SCHLAGEN**-Aktion mit 1 AP aus, spielst dazu aber deine Handkarte **GUTE ALTE ROSI** für ihre **FÄHIGKEIT** aus. Diese gibt dir +2 auf dein **SCHLAGEN**. Dadurch reicht es aus, um den Kristall zu zerschlagen. Du hast noch 2 AP übrig.



- 6 Dann spielst du deine Hüterkarte **ABSTOSSEN** für ihre **FÄHIGKEIT** aus, um damit den Abgrund zu überwinden. Du hast jetzt keine Handkarte mehr, hast aber immer noch 2 AP übrig.



- 7 Du führst die Jederzeit-Aktion **FALLEN LASSEN** aus.

Nach 1 Feld **FÄLLST** du auf ein Feld mit **VORSPRUNG** und dürftest hier dein **FALLEN** beenden. Du entscheidest dich aber, weiter zu **FALLEN**.

Du erleidest -1 , als du das Feld mit -Terrain betrittst.
Du **FÄLLST** weiter.

FALLEN LASSEN



- 8 Ein anderer Hüter sieht, dass du beim **FALLEN** ein Feld mit Kristall betrittst und spielt eine **FÄHIGKEIT** aus: **GIB'S IHM!** lässt dich **SCHLAGEN 2** ausführen.

Du nutzt zudem **HAU RICHTIG ZU** (die **FÄHIGKEIT** deiner Charakter-Übersichtskarte), um auf dieses **SCHLAGEN** +1 anzuwenden. Das reicht aus, um auch diesen Kristall mit Wert 3 zu zerschlagen.

Es ist aber ein verderbter Kristall und leider hast du keinen -Schutz. Somit erhältst du durch dein **SCHLAGEN** +1 . Aber da der Kristall mit einem einzigen **SCHLAGEN** zerschlagen wurde, hat es sich gelohnt!

Du **FÄLLST** immer noch und hast noch immer 2 AP übrig.



- 9 Du **FÄLLST** an -Terrain vorbei.

Der -Schutz deiner AP-Karte ist immer noch aktiv und verhindert das -1 .

Du beendest dein **FALLEN**, als du das Feld mit **VORSPRUNG** in der Startreihe betrittst.



- 10 Du hast noch immer 2 AP und nutzt diese für **AUSRUHEN**:

2 AP: AUSRUHEN

Du mischt deinen ganzen Ablagestapel (inklusive **GUTE ALTE ROSI** und **ABSTOSSEN**) und schiebst ihn unter deinen Hüterstapel. Dann beendest du deine Aktivierung und legst **DYNO** auf deinen Ablagestapel.

- 11 Als nächstes kommt **SCHRITT 3: BEDROHUNG AUSFÜHREN**. Du hast das Angriffsdiagramm in deiner Aktivierung verlassen und somit trifft der Angriff von **ABKRATZEN** niemand.

Dann führst du **SCHRITT 4: ZIEHE AUF 3 HANDKARTEN AUF** aus: Du hast keine Karten mehr auf der Hand und ziehst 3 Karten nach.

Das lief sehr gut: Du hast 2 Kristalle zerschlagen, bist dem Leviathan ausgewichen, hast alle deine Handkarten genutzt und am Ende noch **AUSRUHEN** ausgeführt!

BESIEGT

Sobald dein Lebens- und dein Verderbnisanzeiger auf dem gleichen Feld liegen würden, wirst du **besiegt**. Wenn das passiert, endet deine Aktivierung (falls gerade aktiv) sofort.

Lege dann alle deine Hüterkarten auf deinen Ablagestapel und deine Hüterfigur sowie alle anderen Charakter- und Klassenkomponenten auf dein Spielertableau. Du bist aus der Partie ausgeschieden. **Dies leitet das Ende der Partie ein.**

Die anderen Hüter haben jetzt noch die **Letzte Chance**:

LETZTE CHANCE

Nachdem der erste Hüter besiegt wurde, haben die verbliebenen Hüter nur noch wenig Zeit, die Partie erfolgreich abzuschließen:

Führt den Spielablauf wie gewohnt fort, aber jeder unbesiegte Hüter ist nur noch genau 1x am Zug. Danach endet die Partie.

Habt ihr bis dahin nicht alle Kristalle zerschlagen, verliert ihr die Partie.

ENDE DER PARTIE

SIEG:

ALLE KRISTALLE ZERSCHLAGEN

Sobald ihr den letzten Kristall des Leviathans zerschlagt (und mögliche weitere Gewinnbedingungen auf den Karten mit **SONDERREGELN** des Leviathans erfüllt habt), rettet ihr den Leviathan:

Ihr habt die Partie gewonnen! Dreht jetzt die Protokollkarte um und lest laut den **Abschluss** vor.

NIEDERLAGE:

LETZTE CHANCE VORBEI

Wenn nach Ablauf der **LETZTEN CHANCE** noch Kristalle oder nicht erfüllte Gewinnbedingungen vorhanden sind, besiegt euch der Leviathan:

Ihr habt die Partie verloren!

SONDERREGELN DER LEVIATHANE

SCHLÜSSELWÖRTER & JEDERZEIT-AKTIONEN

Die meisten Leviathane haben ihre eigenen Schlüsselwörter und/oder Jederzeit-Aktionen. Diese sind (wenn vorhanden) immer auf seinen Karten mit **SONDERREGELN** beschreiben.

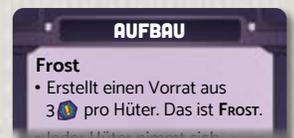
• FROST X: Nimm dir X FROST.

• Jederzeit in deiner Aktivierung:
Nimm dir 1 RELIKT von deinem Feld.

LEVIATHANPLÄTTCHEN

Die meisten Leviathane nutzen Leviathanplättchen.

Sie stellen bei jedem Leviathan etwas anderes dar: Mal nutzt ihr sie als aufdeckbares Terrain im Buch, mal sammelt ihr sie in euren Spielbereichen.



RÜCKSEITE

4 VERSCHIEDENE VORDERSEITEN

Wie genau ihr sie nutzen sollt, steht immer auf den **AUFBAU**- sowie **SONDERREGEL**-Anweisungen der Karten des Leviathans beschrieben.

KARTEN MIT FELDERN

Einige Leviathane haben weitere Karten mit Illustrationen und mit Feldern. Meist gibt es für diese dann eigene Regeln: Sie verändern das dortige Terrain oder bewegen sich sogar hin und her.



Wo und wie ihr diese zum Aufbau anlegt steht immer auf bei der **AUFBAU**-Anweisung des entsprechenden Leviathans: Sie werden meist direkt auf oder neben das Buch gelegt.

Liegt eine solche Karte mit Feldern auf dem Buch, überdeckt sie Felder und Terrain darunter. Effekte von überdeckten Feldern sind nicht länger gültig.

Bewegt sich eine solche Karte, bewegt sich alles darauf mit (sofern nicht anders angegeben) und bleibt auf der jeweiligen Position auf der Karte liegen (aber erreicht somit einen anderen Ort auf dem Buch).

SOLO-MODUS

Du kannst **Leviathan Wilds** auch Solo spielen: Dabei steuerst du 2 Hüter mit 1 gemeinsamen Hüterstapel.

AUFBAU

Baue das Spiel für 2 Hüter auf, aber erstelle deinen Hüterstapel aus allen Karten von insgesamt 2 Charakteren und 1 Klasse (anstelle von 1 Charakter und 1 Klasse):

Wähle also 2 Charaktere und 1 Klasse, lege deren Übersichtskarten beiseite und mische alle ihre Hüterkarten zu 1 großen Hüterstapel zusammen.

SPIELABLAUF

Das Spiel hat den gleichen Ablauf wie im Spiel mit mehreren Spielern, mit folgenden Änderungen:

- Deine 2 Hüter sind abwechselnd am Zug, deine Handkarten ziehst du aber vom gemeinsamen Hüterstapel.
- Verwende die Spielertableaus beider Hüter, um deren Charakter-Übersichtskarten (mit **FÄHIGKEIT**), Werte für **HEIL** und **WÄRENDE**, **FOKUS**, **SCHWÄCHEN** und **PILZE** nachzuhalten.
- Charakter-Übersichtskarte, **FOKUS**, gesammelte **PILZE** sowie **SCHWÄCHEN** gehören immer zu ihrem jeweiligen Hüter und dürfen nur von diesem genutzt werden.
- Jede Karte vom Hüterstapel darf für beide Charaktere genutzt werden (selbst wenn sie eigentlich zum anderen Charakter gehört).
- Beim **AUSRUHEN** führst du anstatt deinen gesamten Ablagestapel zu mischen nur **+7** **GOLD** aus.
- Sobald dein Hüterstapel keine Karten mehr hat, verlieren beide Hüter (in einer Reihenfolge deiner Wahl) sofort den **HALT** und **FALLEN**.
- Ziehst du die **SCHWÄCHE PARANOID**, wirf sie ab und ziehe die nächste **SCHWÄCHE**. Sie hat im Solo-Modus keinen Effekt.

STRATEGIE-TIPPS

Im Folgenden findet ihr Denkanstöße, wie ihr das volle Potential aus euren Zügen herausholen könnt.

ANSTIEGENDE SCHWIERIGKEIT

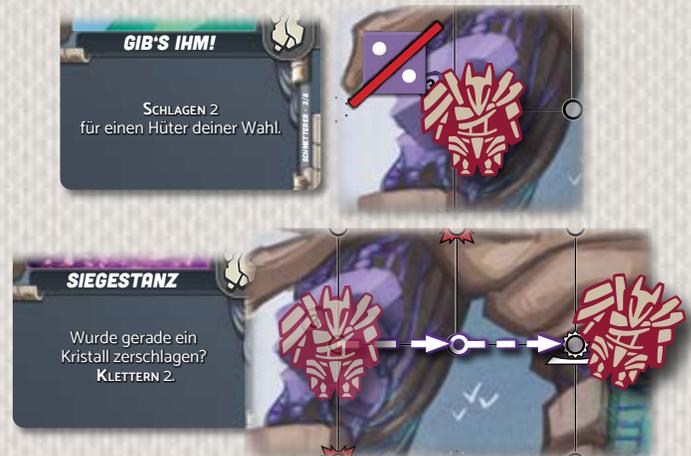
Der Leviathan wird im Laufe der Partie immer zorniger und seine Bedrohungen dadurch – Runde für Runde – **WILDER**.

Werdet **SCHWÄCHEN** besser schnell wieder los und achtet darauf, dass ihr eure **HEIL** im Blick behaltet: **HEIL** ist schwer zu verringern, somit bringt euch jedes **SCHLAGEN** auf einen verderbten Kristall näher an den Sieg UND an die Niederlage!

NUTZE DEINE FÄHIGKEITEN

Alle Effekte auf der unteren Hälfte der Karten in deiner Hand, auf deiner Charakter-Übersichtskarte und auf **PILZEN** sind **FÄHIGKEITEN**. Sie sind stark und äußerst effizient. Versucht sie so oft wie möglich sinnvoll einzusetzen!

Sei aggressiv! Du ziehst zum Ende deines Zuges immer wieder auf 3 Handkarten auf, also nutze deine Handkarten bestmöglich aus!



Wenn du dir Sorgen machst, dass du deinen **HALT** verlieren könntest, guck dich nach dem nächsten **VORSPRUNG** um und nutze deine Möglichkeiten clever aus, um dorthin zu kommen!

Hilf den Anderen!

Achte darauf, wann du einem anderen Hüter helfen kannst! Viele FÄHIGKEITEN lassen sich auch für andere Hüter einsetzen.

Wenn ein +1 auf SCHLAGEN den Kristall zerschlägt oder das 1 fehlende GLEITEN jemand aus dem Angriffsbereich rausholt, lohnt sich das oft!

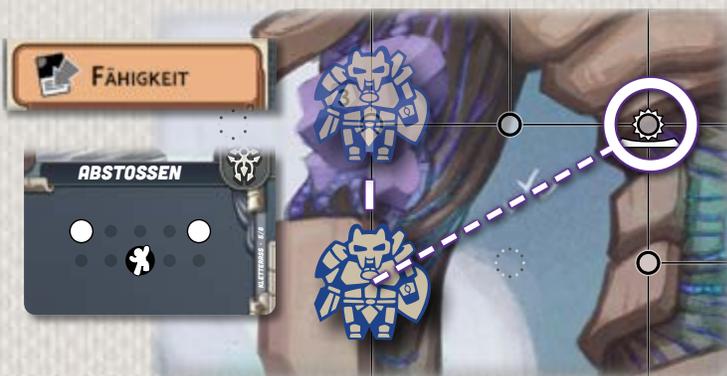


Du FÄLLST weiter und ein anderer Hüter spielt eine FÄHIGKEIT aus, die dir SCHLAGEN 2 gibt.



Mach sinnvolle Pausen! VORSPRÜNGE gibt es reichlich und die AUSRUHEN-Aktion bringt dir für nur 2 AP alle deine abgeworfenen Karten zurück. Das beinhaltet auch alle Karten mit FÄHIGKEITEN, die du noch genau vor diesem AUSRUHEN ausgespielt hast!

Du FÄLLST immer noch weiter und führst eine FÄHIGKEIT mit SPRUNG-Diagramm aus. Du SPRINGST damit auf ein Feld mit VORSPRUNG und beendest dort endlich dein FALLEN.



DIE SCHWERKRAFT IST DEIN FREUND.

FALLEN LASSEN oder ein gut geplantes FALLEN kann von Vorteil sein:

Nutze Jederzeit-Aktionen: Während deines FALLENS darfst du - in beliebiger Kombination und von jedem Feld aus - so viele Jederzeit-Aktionen ausführen, wie du möchtest.

Beispiel:

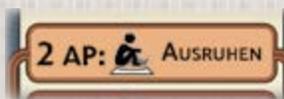
Du SAMMELST im FALLEN 1 PILZ ein.



Angriffen ausweichen: Wenn du dich gut positionierst, kannst du dich ohne große Anstrengung aus einem Angriffsdiagramm heraus FALLEN LASSEN.

Ruhe finden:

Unabhängig davon, was du tust oder wie viele FÄHIGKEITEN du nutzt: Beim FALLEN LASSEN oder FALLEN wirst du immer irgendwann auf einen Vorsprung treffen, auf dem du dich für 2AP AUSRUHEN kannst.



Schutz ausnutzen: Die Schutzsymbole auf deiner AP-Karte gelten für deine gesamte Aktivierung, unabhängig davon, wie oft du KLETTERST, SPRINGST, GLEITEST oder SCHLÄGST.

ERLÄUTERUNGEN

WIDERSPRÜCHE

Wenn die Regeln auf einer Komponente der Anleitung widersprechen, haben die Regeln auf den spezifischeren Komponenten Vorrang:
Leviathan-Sonderregel trumpft Spielerkomponente
trumpft Anleitung.

GLEICHSTÄNDE

Immer wenn ein Effekt auf unterschiedliche Weise ausgeführt werden könnte, entscheidet ihr, wie er ausgeführt wird.

Beispiel: **Fix** und **Juno** stehen auf Feldern in der gleichen Reihe und gelten für eine Bedrohung beide als „höchster“ Hüter. Ihr entscheidet als Gruppe, wer von den beiden zum Ziel wird.

EFFEKTE

Alles gilt als Effekt, das den aktuellen Zustand des Spiels verändert: Aktionen von Hütern, das Ausspielen von **FÄHIGKEITEN**, das Anwenden von Terrain, das Ausführen von Bedrohungen sowie das Ausführen einer Sonderregel des Leviathans.

Effekte mit mehreren Bestandteilen: Karten (zum Beispiel Bedrohungen oder **FÄHIGKEITEN**) haben oft Effekte mit mehreren Teilen:

Beispiele: „-1  und **SCHIEBEN**“ oder „**KLETTERN** und **SCHLAGEN**“.

Fallen: **FALLEN** ist kein einziger kontinuierlicher Effekt. Stattdessen besteht 1 **FALLEN**-Effekt aus vielen einzelnen aufeinanderfolgenden „Wenn du nicht auf einem Feld mit **VORSPRUNG** stehst, bewege dich 1 Feld nach unten“-Untereffekten.

Modifikatoren: Diese verändern im Normalfall 1 anderen Effekt. Beispiele sind „+X auf **SCHLAGEN**“, „das Reduzieren von -Verlust“ oder auch eine Sonderregel des Leviathans, die auf eine Aktion eine direkte Reaktion auslöst (zum Beispiel „**SCHLAGEN** auf das **AUGE** des **WÄCHTERS** sorgt sowohl dafür, dass dieses auf die **GESCHLOSSENE** Seite gedreht wird sowie, dass sich dessen Riesenkristall verringert“).

ZEITLICHE ABFOLGEN

Wenn ein Effekt einen anderen unterbricht oder diese sogar gleichzeitig ausgeführt werden sollen, führt sie in der Reihenfolge eurer Wahl aus.
Wenn du einen mehrteiligen Effekt ausführst, musst du ihn an 1 Stück ausführen und er darf nicht von anderen Effekten unterbrochen werden:

Beispiel 1:

Wenn du **ZWILLINGSHAKEN** für seine **FÄHIGKEIT AUSSPIELST**:
*Du darfst sie zu einem Zeitpunkt deiner Wahl ausspielen, selbst während du **FÄLLST**.
Du darfst aber nicht **SCHLAGEN 1**, danach weitere Felder **FALLEN**, und dann nochmal **SCHLAGEN 1** und **ANKERN**.*



Du darfst aber weitere **FÄHIGKEITEN** ausspielen, die 1 oder mehr dieser **SCHLÄGE** modifizieren.



Beispiel 2: Du darfst zwischen dem -2  und dem **SCHIEBEN 1** keine **FÄHIGKEIT** ausspielen, um dich rechtzeitig auf das Diagramm zu bewegen, so dass du den -Verlust vermeidest, aber das **SCHIEBEN**  erhältst.



Wollt/Sollt ihr gleichzeitig mehrere Jederzeit-Aktionen oder Effekte ausführen, entscheidet selbst gemeinsam über die Reihenfolge.

FÄHIGKEITEN

Wenn eine **FÄHIGKEIT** aus mehreren Einzeleffekten besteht, wie zum Beispiel „**KLETTERN 2** und **SCHLAGEN 2**“, darfst du entscheiden, in welcher Reihenfolge du sie ausführen willst.

Aber: Absätze und das Wort „dann“ geben eine Reihenfolge vor!

Effekte von **FÄHIGKEITEN** sind immer optional und dürfen auch nur zum Teil ausgeführt werden. Natürlich ist damit aber der Effekt trotzdem vollständig genutzt.

Beispiel: Wenn du **KLETTERN 2** ausführen darfst, darfst du stattdessen auch 0 oder 1 Felder weit **KLETTERN**.

Wenn eine **FÄHIGKEIT** Kosten hat (zum Beispiel „-1 “), müssen diese zuvor vollständig bezahlt werden, um den Effekt ausführen zu dürfen.

ANGRIFFS-EFFEKT MAXIMAL 1 MAL

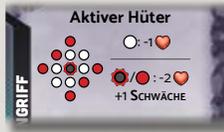
Solltest du dich auf einem Feld befinden, das durch den Überlappungsbereich mehrerer Angriffsdiagramme mehrfach getroffen wird, erleidest du trotzdem nur 1x den Effekt des Angriffs.

EFFEKTE VON ANGRIFFEN

Manche Bedrohungen und **FÄHIGKEITEN** zeigen in ihren Diagrammen Felder mit weiteren Farben oder Pfeile.

FARBEN:

Verschiedene Farben stehen für verschiedene Effekte (siehe Legende daneben). Somit ist der Effekt des Angriffs abhängig vom Feld im Angriffsdiagramm.



PFEILE:

Zeigt ein Angriff Pfeile in 1 oder mehrere Richtungen, gilt der Effekt auch für alle Felder der Reihe/Spalte.



RIESENKRISTALLE

Einige Leviathane haben **Riesenkristalle**. Diese bestehen aus mehreren Würfeln der gleichen Farbe und gelten als 1 großer Kristall, den ihr ebenfalls zerschlagen müsst, um die Partie zu gewinnen.

Von welchem Feld (manchmal sogar „von welchen Feldern“) aus, ihr den Riesenkristall **SCHLAGEN** dürft, erfahrt ihr auf der Karte mit **SONDERREGELN** des Leviathans.

Immer wenn ihr einen Würfel eines Riesenkristalls unter den Wert 1 drehen würdet, werft ihn stattdessen ab. Sobald ihr den letzten Würfel eines Riesenkristalls abwerft, gilt der Riesenkristall als zerschlagen.

Schaden geht innerhalb eines Riesenkristall nicht verloren!

*Beispiel: Mit **SCHLAGEN 3** auf einen Riesenkristall (2 Würfel: Werte 2 und 6), zerschlägst du den Würfel mit Wert 2 und drehst zudem den Würfel mit Wert 6 auf die 5.*

Ein Riesenkristall aus türkisen Würfeln, gilt als verderbter Riesenkristall. Du erhältst auch hier bei jedem **SCHLAGEN** (unabhängig von dessen Stärke) +1 .

ODER

Bei manchen Bedrohungen sowie Sonderregeln des Leviathans musst du dich zwischen mehreren Effekten entscheiden. Du darfst einen Effekt nur wählen, wenn du ihn auch ausführen kannst.

*Beispiel: Du hast keinen **HALT** und ein Effekt stellt dich vor die Entscheidung: -1  oder -1 .*
Hier musst du dich für -1  entscheiden.

OFFENE INFORMATION

Eure Handkarten sowie Ablagestapel sind offene Informationen. Ihr dürft jederzeit darüber sprechen und diese einsehen.

DER RAND DES BUCHS

Ihr könnt euch weder über den Rand des Buches hinwegbewegen, noch kann euch ein Effekt vom Buch runter **SCHIEBEN**.

AUF DEM GLEICHEN FELD STEHEN

Hüter dürfen Felder mit anderen Hütern überspringen, betreten und auf ihnen stehen bleiben.

SCHLÜSSELWÖRTER

AKTIVER HÜTER

Der Hüter, der grade am Zug ist.

ANKERN

Wenn ein Effekt dich **ANKERN** lässt, darfst du dein **FALLEN** beenden, auch ohne dass du ein Feld mit **VORSPRUNG** betrittst.

Voraussetzungen: Dein Hüterstapel darf nicht leer sein. Du darfst nicht auf einem offenen Feld **ANKERN**.

ANGRENZEND

Die 4 Felder direkt orthogonal links, rechts, über und unter deinem Feld sind dazu angrenzend. Sie sind 1 Feld von deinem Feld entfernt.

ABWEHREN X

Wenn du  oder  verlieren würdest oder **SCHIEBEN** ausführen sollst, reduziere die Zahl des Effekts um X (auf ein Minimum von 0).

- Nutzt du **ABWEHREN** bei einem mehrteiligen Effekt, darfst du den **ABWEHREN**-Wert sogar frei zwischen dessen Teileffekten aufteilen.

*Beispiel: **ABWEHREN 2** kann „-2  und **SCHIEBEN 1**“ zu „-1  und **SCHIEBEN 0**“ verändern.*

- **ABWEHREN** darf auch auf Terrain-Effekte ( - und  -Verlust) angewendet werden.
- **ABWEHREN** darf nicht auf das Erhalten von  / **SCHWÄCHE** oder Leviathan-Sonderregeln (zum Beispiel das Erhalten von **FROST**) angewendet werden.

BEHALTEN

Wenn du eine Hüterkarte mit **BEHALTEN** durch einen „-X “-Effekt (und nur dadurch!) auf deinen Ablagestapel legen müsstest, nimm sie stattdessen auf deine Hand.

EIN HÜTER DEINER WAHL

Wähle 1 Hüter auf einem Feld im Buch (oder auf einer Karte mit Feldern). Du darfst auch deinen eigenen Hüter dafür wählen. Falls relevant, entscheidet der ausgewählte Hüter selbst, wie der Effekt ausgeführt wird.

ENTFERNUNG

Die Anzahl an Feldern von einem Feld zu einem anderen. Entfernung und Reichweite werden immer orthogonal gezählt (nie diagonal).

ERSCHÖPFEN / BEREIT MACHEN

Es gibt Plättchen, die bei ihrer Nutzung erschöpft werden. Sie müssen erst wieder bereit gemacht werden, um erneut genutzt werden zu können.

Erschöpfen: Drehe das Plättchen auf seine Rückseite.
Bereit machen: Drehe das Plättchen auf seine Vorderseite.

HÖCHSTER, NIEDRIGSTER, LINKSTER ODER RECHTESTER

Bezieht sich auf die Position innerhalb des Buches. Der „höchste“ Hüter“ ist zum Beispiel der Hüter, der sich auf einem Feld befindet, das – im Vergleich zu allen anderen Hütern auf dem Buch – in der am weitesten oben liegenden Reihe steht. Bei Gleichstand entscheidet ihr selbst wer der Beteiligten zum Ziel wird.

NAHESTER

Die Komponente, die von allen Komponenten dieser Art am wenigsten Felder von dir entfernt ist, gilt als die dir nahesten.

NÄCHSTER

Der Hüter, der als nächstes im Uhrzeigersinn am Zug ist, ist der „nächste“ Hüter.

NIEMAND GETROFFEN?

Dieser Effekt löst nur aus, wenn der dazugehörige Angriff keinen Hüter getroffen hat, unabhängig davon wieviele Hüter zum Ziel wurden.
Sollte der Angriff dich treffen, du seinen Effekt aber teilweise oder vollständig **ABWEHREN**, giltst du trotzdem als getroffen und der Effekt von „Niemand getroffen?“ wird nicht ausgelöst.

REICHWEITE

Wenn es nicht anders dabei steht, hat **SCHLAGEN** eine Reichweite von 0 Feldern, was heißt, dass man damit nur etwas auf dem eigenen Feld **SCHLAGEN** kann.
Bestimmte Effekte geben „Reichweite +X“ auf **SCHLAGEN**. Dies lässt sich auf jedes **SCHLAGEN** anwenden.

SCHLAGEN +X

Du darfst **+X** zu einem **SCHLAGEN** hinzu rechnen. Dies hat nur einen Effekt, wenn es zu einer **SCHLAGEN**-Aktion dazu gespielt wird (unabhängig davon ob durch AP oder eine **FÄHIGKEIT**). Der Wert kann nicht auf mehrere **SCHLAGEN**-Aktionen verteilt werden.

SCHIEBEN X

Bewege deine Hüterfigur X Felder weit in die durch den Pfeil angezeigte Richtung. Dabei betrittst du jedes Feld, über/auf das du dabei **GESCHOBEN** wirst und erleidest nach dem **SCHIEBEN** die Terrain-Effekte aller so betretenen Felder.

SCHWÄCHE

Schwächen sind Karten, die einem Hüter ein Handicap verpassen. Wenn du „+1 **SCHWÄCHE**“ ausführen sollst, ziehe die oberste Karte vom Schwächestapel und lege sie in deinen Spielbereich.



Jede **SCHWÄCHE** hat ihren individuellen Effekt (manche dauerhaft, manche einmalig), sowie eine Möglichkeit, die Schwäche wieder abzuwerfen. Wenn du eine Schwäche abwirfst, mische sie sofort zurück in den Schwächestapel.

WILD X

Drehe die X am weitesten links liegenden verdeckten **RUHIGEN** Bedrohungen in der Bedrohungs-Reihe um 180° so, dass ihre **WILDEN** Hälften nach oben zeigen. Sind bereits alle Bedrohungen **WILD**, wenn ihr **WILD X** ausführen sollst, passiert nichts.



FAQ

CHARAKTERE

KIRA

- Wenn du die **FÄHIGKEIT** deines **RELIKTSCHILDS** ausführst, erleidest du den Effekt der Bedrohung, den ansonsten ein anderer Hüter hätte erleiden müssen. Aber: Würdest du selbst bereits den Effekt der Bedrohung erleiden, erleidest du ihn – entgegen der allgemeinen Regel – in diesem Falle doppelt.

JUNO

- Wenn du einen **PILZ** aus der Schachtel nehmen darfst, dort aber keiner mehr ist, mische alle abgeworfenen offenen **PILZE** verdeckt und lege sie zurück in die Schachtel. Gibt es noch keine Ablage mit abgeworfenen **PILZEN**? Dann darfst du dir keinen **PILZ** nehmen.

RIRI

- Durch **AUSKUNDSCHAFTEN** dürfen Terrain-Effekte auf dem Feld ignoriert werden (nicht die Effekte von verderbten Kristallen).
- Wenn ein Hüter ein offenes Feld mit **WEITSICHT** betritt (über **ERSPÄHEN** dort platziert), darf dieser sich entscheiden, nicht zu **FALLEN**. Sollte sich **WEITSICHT** aber von dort wegbewegen, solange dort ein Hüter steht, beginnt dieser sofort zu **FALLEN**.

SCHATTEN

- Auch durch **SCHLAGEN** mit der **FÄHIGKEIT** von **LANGFINGER** oder **WURFSPEER** auf einen verderbten Kristall erhältst du trotz erhöhter Reichweite +1 .

KLASSEN

ABENTEURER

- **VERGELTUNG** und **TEUFELSKERL** bleiben im Spiel, bis der Effekt, den sie **ABWEHREN** (Bedrohung oder Terrain) vollständig ausgeführt wurde. Danach werden die restlichen Effekte der **FÄHIGKEIT** ausgeführt und erst dann wird die Karte abgeworfen.

BARDE

- **MOTIVATION** hat – wenn außerhalb der eigenen Aktivierung gespielt – keinen Effekt.
 - Wählen die beiden Hüter bei **TEAMARBEIT** den gleichen Effekt und 1 der Hüter verbessert ihn mit seinem **FOKUS**, gilt diese Modifikation nur für diesen Hüter, nicht zusätzlich für den anderen.

HEXER

- Du darfst pro **FÄHIGKEIT** maximal 1 **ENERGIE-Effekt** ausführen.
- Auch durch **SCHLAGEN** mit der **FÄHIGKEIT** von **ENERGIESTOSS** auf einen verderbten Kristall erhältst du trotz erhöhter Reichweite +1 .

SCHMETTERER

- 1 oder mehr Würfel von einem Riesenkristall zu entfernen, gilt auch als „einen Kristall zerschlagen“.

ZOCKER

- **GLÜCK GEHABT!** und **ALLES ODER NICHTS** können **FÄHIGKEITEN** mit **GLÜCK/PECH**-Effekten unterbrechen und das Ergebnis von deren Münzwurf verändern.

LEVIATHANE

ALLE

- Hat ein Leviathan als Sonderregel eine eigene **SCHLAGEN**-Aktion, kann diese ganz normal durch AP sowie **FÄHIGKEITEN** ausgeführt werden und darf auch durch „+X Reichweite“ modifiziert werden. Sonderregeln oder Modifikatoren, die durch **SCHLAGEN** ausgelöst werden, werden auch immer **sofort** als Teil dieses **SCHLAGENS** ausgeführt.

1000 SEELN

- Du darfst 1 **SCHLAGEN**-Aktion nicht auf mehrere **KRABBLER** aufteilen.
- Du darfst den Effekt des Schlüsselworts **KRABBELN** nicht unterbrechen. Betritt ein **KRABBLER** dein Feld, wird dieser sofort abgeworfen (führt zu -Verlust), bevor du ihn **SCHLAGEN** kannst. Siehe dazu „Zeitliche Abfolgen“ auf Seite 19.

BOHRER

- Wenn sich der **AUFZUG** bewegt, bewegt sich alles darauf mit (zum Beispiel auch Angriffsmarker).

GLUTHORN

- Wenn es bei **VULKANAUSBRUCH** keine **HITZE** gibt, die **OBEN** liegt, hat die Bedrohung keinen Effekt (nur lila Hälfte).

SAMMLER

- Spieler dürfen unbegrenzt viele **RELIKTE** in ihren jeweiligen Spielbereichen haben.
- Wenn du besiegt wirst, während du ein **RELIKT** hast, bleibt es in deinem Spielbereich. Du kannst dessen Effekt aber nicht mehr nutzen. **RELIKTE** von besieigten Spielern zählen weiterhin für die Siegbedingung.

SCHUPPE

- Nur die Ausrichtung für die Aktion **GLEITEN** sowie von **FALLEN** wird von der Sonderregel **SCHWIMMEN** beeinflusst. Sprung- sowie Angriffsdiagramme haben keine gespiegelte Ausrichtung und funktionieren genau wie abgedruckt.
- Wenn du **LUFT** für **SCHWIMMEN** abwirfst und dann deine Aktivierung auf einem offenen Feld beendest, beginnst du sofort zu **FALLEN**.

TYRANN

- Bedrohung **AUFSPIESEN**: Die **WILDE** Hälfte wird 2x ausgeführt: 1x während **SCHRITT 1** als **SCHNELLER** Effekt und 1x während **SCHRITT 3** als **VERZÖGERTER** Effekt.

VERSCHLINGER

- Die Bedrohung **SPRIESSENDE DORNEN** kann auch Hüter im **MAGEN** zum Ziel haben.
- Bedrohung **RUNTERSCHLUCKEN**: Wenn sich alle Hüter im **MAGEN** befinden, wird der Angriff übersprungen und kein Angriffsmarker platziert. Der 2. Teil der Bedrohung wird trotzdem ausgeführt.
- Bedrohung **VERDAUEN**: Erhöht den Wert des Würfels mit dem aktuell niedrigsten Wert im **MAGEN** oder auf dem Buch. Dreht dazu den Würfel auf die höhere Seite. Bei Gleichstand zwischen Kristallen im **MAGEN** und auf dem Buch gewinnt der **MAGEN**. Gibt es immer noch einen Gleichstand, entscheidet ihr, welchen der am Gleichstand beteiligten Kristalle ihr im Wert erhöht.

VERWESEN

- **FÄULE** mit Terrain-Effekt (alle außer **FÄULE** die durch Würfel ersetzt wird) bleibt bis zum Ende der Partie auf dem Buch liegen.
- Terrain-Effekte von **FÄULE** können wie üblich durch entsprechende Schutz-Symbole verhindert werden.
- Der Angriff von **SCHLEICHENDE FÄULNIS** nimmt nur Kristalle als Ziel, deren Würfel auf dem Buch liegen.

VORTEX

- Wenn ihr **WIND** ausführt, dreht auch immer die Hüterfiguren in Pfeilrichtung (als Hilfestellung).
- Jedes **SCHIEBEN**  wird entsprechend der aktuellen Richtung der Schwerkraft ausgeführt.
- Bewegungsaktionen und **FÄHIGKEITEN** erlauben es dir nicht, auf der anderen Seite des Buches wieder aufzutauchen. Das geht nur durch **FALLEN**.

WÄCHTER

- Wenn der Riesenkristall leer ist, gelten alle **WENN AUGE OFFEN**-Effekte weiterhin und ihr dürft das **AUGE** weiterhin **SCHLAGEN**, um es zu schließen (dabei erhaltet ihr dann nicht mehr +1 ).

ZWILLINGE

- Bedrohung **RAMMKAMPF**: Bei der **WILDEN** Hälfte ist auch der **FLIEHEN**-Effekt **SCHNELL**.
- Bedrohung **AN DEN HÖRNERN PACKEN**: Der gewählte Hüter erleidet den Terrain-Effekt des H/I-Felds, wenn er es betritt, nicht aber wenn er schon dort stand.
- Wenn ein Hüter beim **FLIEHEN** von einem **ZWILLING** auf das Buch gestellt wird, stellt ihn auf das Feld, das genau unter dem Feld liegt, auf dem er auf dem **ZWILLING** stand. Da es ein offenes Feld ist, beginnt er sofort zu **FALLEN**.
- Der verderbte Zwilling **FLIEHT** immer im Kreis D - E - F - und wieder zu D. Der normale Zwilling **FLIEHT** immer im Kreis A - B - C - und wieder zu A.
- Wenn ein **ZWILLING**, auf dem ein Angriffsmarker liegt, **FLIEHT**, bewegt sich dieser mit.

Autoren: Justin Kemppainen & Todd Michlitsch • Illustrationen: Samuel R. Shimota

DEUTSCHE VERSION / V1.0

Grafikdesign: Daniel Müller • Redaktion: Robin Eckert • Verlagsleitung: Benjamin Schönheiter

© 2025 Frosted Games Spielverlag GmbH, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, frostedgames.de/kontakt
2025 FROSTED GAMES SPIELVERLAG GMBH unter der Lizenz von © 2025 Moon Crab Games. Alle Rechte vorbehalten.

Bei der Entwicklung dieses Spiels wurde zu keinem Zeitpunkt KI genutzt.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein Ersatzteil?

Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de/kontakt!

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!



WIR LIEBEN SPIELE



[WWW.FROSTEDGAMES.DE](https://www.frostedgames.de)



discord.frostedgames.de



@FROSTEDGAMES

ÜBERSICHT DER EFFEKTE

SYMBOLE

- +/-X**  (**Leben**): Verschiebe  entsprechend auf deinem Spielertableau.
- +/-X**  (**Verderbnis**): Verschiebe  entsprechend auf deinem Spielertableau.
- X**  **HALT**: Wirf X Karten von deinem Hüterstapel auf deinen Ablagestapel ab.
- +X**  **HALT**: Schiebe X zufällig ausgewählte Karten von deinem Ablagestapel als unterste Karten unter deinen Hüterstapel.
-  **Verderbter Kristall**: Bei **SCHLAGEN X**, +1 .
-  **Schädliches Terrain**: Beim Betreten, -1 .
-  **Rutschiges Terrain**: Beim Betreten, -1 .
-  **Offenes Feld**: Beginne beim Betreten zu **FALLEN**.
-  **Vorsprung**: Du darfst dein **FALLEN** beim Betreten beenden. Du darfst dich nur auf Feldern mit **VORSPRUNG AUSRUHEN**.
-  : Richtung des Effekts (meist **SCHIEBEN**).
-  : Orientierungspunkt für ein Angriffsdiagramm von einer Bedrohung.
-  : Startpunkt für ein Sprung-Diagramm von einer **FÄHIGKEIT**.

WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

- ANKERN**: Du darfst dein **FALLEN** beenden.
Voraussetzungen: Dein Hüterstapel darf nicht leer sein. Du darfst nicht auf einem offenen Feld **ANKERN**.
- ABWEHREN X**: Verringere -Verlust, -Verlust oder **SCHIEBEN** von 1 Effekt insgesamt um X.
- Erschöpfen**: Drehe das entsprechende Plättchen auf seine Rückseite. Es ist dann nicht nutzbar. Du darfst es erst wieder nutzen, wenn es wieder bereit ist.

Bereit machen: Drehe das entsprechende Plättchen auf seine Vorderseite. Es ist bereit und ab jetzt nutzbar. Wenn du es das nächste mal nutzt, erschöpfe es.

BEHALTEN: Wenn du eine Karte mit **BEHALTEN** durch -Verlust abwerfen müsstest, nimm sie stattdessen auf deine Hand.

SCHNELL: Die Bedrohung wird ausgeführt, sobald sie aufgedeckt wird. Nach dem Aufdecken und vor dem Ausführen dürfen aber noch **FÄHIGKEITEN** ausgespielt werden.

VERZÖGERT: Der Angriffsmarker des Angriffs wird erst in **SCHRITT 3** platziert, direkt bevor der Angriff ausgeführt wird. Nach dem Platzieren und vor dem Ausführen dürfen aber noch **FÄHIGKEITEN** ausgespielt werden.

PILZ-EFFEKTE

 X: Führe **SCHLAGEN X** aus.

 X: Führe **KLETTERN X** aus.

 2: Führe **GLEITEN X** aus.

 : 1x -Terrain **ABWEHREN** oder (nur in deiner Aktivierung) deine AP-Karte erhält auch -Schutz.

 : 1x -Terrain **ABWEHREN** oder (nur in deiner Aktivierung) deine AP-Karte erhält auch -Schutz.

 : 1x  bei deinem **SCHLAGEN** ignorieren oder (nur in deiner Aktivierung) deine AP-Karte erhält auch -Schutz.

Fokus bereit: Mache deinen Fokus bereit.

+1 AP (nur in deiner Aktivierung): Erhalte 1 zusätzlichen AP in dieser Aktivierung.

Ziehe 1 Karte: Ziehe 1 Karte von deinem Hüterstapel und nimm sie auf deine Hand.