



Warhammer: Invasion Das Kartenspiel Offizielle Errata und Häufig gestellte Fragen (HgF) 3d

Dieses Dokument enthält die Kartenklarstellungen und Errata, Regelklarstellungen, Feinheiten des zeitlichen Ablaufes und häufig gestellte Fragen für Warhammer: Invasion *Das Kartenspiel*. Für alle offiziellen Spiele und Turniere wird die neuste Version verwendet und ergänzt das Warhammer: Invasion *Das Kartenspiel* Grundregelwerk. **Ebenso sind die eingeschränkten und verbotenen Karten bei Turnieren verzeichnet.**

Bei diesem Dokument handelt es sich um ein lebendiges Dokument, es wird entsprechend immer wieder weiter entwickelt und verbessert, auch können mit der Zeit neue Fragen auftreten, die hier geklärt werden sollen. Neuerungen gegenüber dem letzten Dokument erscheinen deshalb in **ROT**.

Inhaltsverzeichnis

Klarstellungen und Errata	Seite 02
Offizielle Regelklarstellungen	Seite 06
Erweiterter Rundenablauf	Seite 14
Häufig gestellte Fragen (HgF)	Seite 16

Warhammer: Invasion The Card Game © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Invasion The Card Game, die jeweiligen Logos dieser Marken und alle damit in Verbindung stehenden Marken, Logos, Orte, Namen, Kreaturen, Rassen und Rasseninsignien/-gerätschaften/-logos/-symbole, Fahrzeuge, Örtlichkeiten, Waffen, Einheiten und Einheiteninsignien, Charaktere, Produkte und Illustrationen aus der Warhammerwelt und dem Hintergrund zu Warhammer: Invasion The Card Game sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2009, eingetragen in Großbritannien und anderen Ländern weltweit.

Kartenklarstellungen und Errata

Aktuelle Auflage

Sollte eine Karte (mit einem geänderten Regeltext) neu aufgelegt sein, zählt die aktuellste Karte (erkennbar an der Jahreszahl des Copyrights). Alle älteren Karten zählen, als hätten sie den aktuellen Text, das aktuelle Errata hat aber immer Vorrang. Bei geänderten Kartentiteln zählen sie für den Deckbau als Karte mit gleichem Titel (also nur 3 Stück pro Deck).

Grundset

GS 08 Zwergenkanoniere

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „**Erzwungen:** Wenn diese Einheit ins Spiel kommt, suche in den obersten 5 Karten deines Decks nach einer Hilfskarte, die maximal 2 Ressourcen kostet. Du kannst diese Karte in diese Zone legen. Mische dann dein Deck.

GS 14 Schlussteinschmiede

Der Kartentext „*Königreich*. **Erzwungen:** Repariere zu Beginn..“ wird durch „*Königreich*. **Erzwungen:** Heile zu Beginn..“ ersetzt.

GS 30 Bihandkämpfer

Der erzwungene Effekt wird auch ausgelöst, wenn die Bihandkämpfer selber eine Zone betreten, d.h. sie geben sich selbst bis zum Ende der Runde +1.

GS 34 Kriegspriester

Der Kartentext „Der erste dieser Einheit zugeteilte Schadenspunkt wird...“ wird durch „1 dieser Einheit in diesem Zug zugeteilte Schadenspunkt wird...“ ersetzt.

GS 39 Sigmarkirche

Der Effekt ist auf alle Einheiten des Spielers, der die Sigmarkirche kontrolliert, anzuwenden. Dies gilt für Einheiten im Spiel, außerhalb des Spiels und die gerade ins Spiel kommen, da die Sigmarkirche den Gegner betrifft und nicht die Einheiten.

GS43 Grenzverteidigung

Der Kartentext „auf eine gegnerische Einheit oder Hauptstadt um..“ wird durch „auf eine Einheit oder Hauptstadt um...“ ersetzt.

GS 45 Zweigeschweifter Komet

Wenn eine Taktikkarte mit den variablen Kosten (X) kopiert wird, wird X als 0 definiert.

Beispiel:

Heiko spielt „Tzeentchs Flammen“ (GS 102), bezahlt 2 Ressourcen und fügt einer Einheit von Olli 2 Schadenspunkte zu. Da Olli nun den „Zweigeschweiften Kometen“ spielt um „Tzeentchs Flammen“ zu kopieren (ohne die Kosten zu bezahlen) wird X als 0 definiert.

Das bedeutet, die kopierten „Tzeentchs Flammen“ machen 0 Schaden.

GS 47 Franz' Dekret

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „**Aktion:** Eine Einheit deiner Wahl kann bis zum Ende des Zuges weder zum Verteidiger noch zum Angreifer bestimmt werden.“ Auf eine Einheit, die bereits angreift oder verteidigt hat Franz' Dekret keine Auswirkungen.

GS 55 Große Heilung

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „**Aktion:** Heile bei allen von dir kontrollierten Einheiten allen Schaden.“

GS 62 Urguck

„In deiner Hauptstadtphase, kannst du Schaden auf dieser Einheit ausgeben, als wären es Ressourcen.“ bedeutet, dass während der Hauptstadtphase jeder Schadensmarker von Urguck entfernt werden kann. Jeder Schadensmarker der so entfernt wurde, wird behandelt als hätte der kontrollierende Spieler 1 Ressource bezahlt.

GS 75 Köpfe ab!

Wenn die aufgedeckte Entwicklung eine Einheit ist, zählt sie nicht als: „Kommt ins Spiel“. (Die Karte war bereits im Spiel als Entwicklung)

Wenn die aufgedeckte Entwicklung eine Einheit ist, die nicht im Spiel sein kann (z.B. eine Karte mit der Eigenschaft „Nur 1 Held pro Zone“ und bereits ein Held in der Zone liegt), wird die illegale Einheit (der Held, der das Spiel zuletzt betreten hat/aufgedeckt wurde) augenblicklich geopfert.

GS87 Valkia die Blutige

Der Kartentext „auf eine verderbte gegnerische Einheit zu..“ wird durch „auf eine verderbte Einheit zu...“ ersetzt.

GS 98 Nurgleschrein

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „Königreich. Erzwungen: Wenn einer gegnerischen Einheit Kampfschaden zugefügt wird, verdirb diese.“

GS 105 Slaaneshs Herrschaft

Wird eine aufgedeckte Taktikkarte mit variablen Kosten (X) gratis gespielt, wird X als 0 definiert.

Beispiel:

Heiko spielt „Slaaneshs Herrschaft“ auf Olli und deckt „Tzeentchs Flammen“ auf, die er beschließt gratis zu spielen. Dies bedeutet, dass die Karte einer Einheit 0 Schaden zufügt. Da die Karte „Tzeentchs Flammen“ gerade gespielt wurde, geht sie auf Ollis Ablagestapel.

Zyklus der Verderbnis

ZdV 17 Warpblitzkanone

Die Karte kann auf eine bereits verderbte Einheit gespielt werden. Der Effekt „Diese (Einheit) wird verderbt.“ wird hierbei ignoriert.

ZdV 27 Repetier-Speerschleuder

Der Kartentext wird durch folgenden Text ergänzt: (nur einmal pro Zug)

ZdV 34 Blutruf

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt:

„**Aktion:** Vernichte eine Einheit, auf der Schaden liegt.“

ZdV 37 Fanatischer Jäger

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt:

„**Erzwungen:** Wenn diese Einheit ins Spiel kommt, vernichte eine Einheit, die nicht das gleiche Loyalitätssymbol wie die Hauptstadt des sie kontrollierenden Spielers hat.“

ZdV 43 Valayas Segen

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: **Aktion:** „Wähle eine Einheit bis zum Ende der Runde. Die nächsten 2 dieser Einheit zugefügten Schadenspunkte werden auf eine andere Einheit umgelenkt.“

ZdV 55 Rattenoger

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt:

„Nur Zerstörung. **Aktion:** Am Anfang deiner Runde werden alle Einheiten mit der Eigenschaft Skaven geläutert.“

ZdV 64 Wachsender Kurfürst

Wird wie folgt ergänzt: „...Sie zählt dann als **Verstärkung / Hilfskarte** mit dem..“

ZdV 65 Flagellanten

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „**Aktion:** Opfere diese Einheit, um die 2 nächsten deiner Hauptstadt verursachten Schadenspunkte in dieser Runde zu verhindern“

Erklärung: statt „zugewiesen“ zählt „verursacher“ Schaden.

ZdV 76 Kriegshydra

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „Lege 5 Ressourcenmarker auf diese Einheit, wenn sie ins Spiel kommt.“

Aktion: Entferne 1 Ressourcenmarker von dieser Einheit, um 1 ihr zugewiesenen Schaden zu verhindern. Erhöhe dann deinen Ressourcenvorrat um 1.

ZdV 77 Repetier-Speerschleuder

Der Kartentext wird durch folgenden Text ergänzt: (nur einmal pro Zug)

ZdV 79 Meisterassasine Snietch

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „Nur 1 **Held** pro Zone. Nur Zerstörung.“

Aktion: Verdirb diese Einheit um eine Einheit mit weniger Trefferpunkten als **Skaven**-Karten im Spiel zu vernichten“

Erklärung: Das Wort „verbleibende“ wurde entfernt.

ZdV 115 Tzeentchs Segen

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: **Aktion:** Opfere eine Einheit.

Dann mische die anderen Karten wieder in dein Deck.“

Dann darfst du die oberen 5 Karten deines Decks aufdecken. Wähle zufällig eine der aufgedeckten Einheiten und bringe sie ins Spiel (du bestimmst in welcher Zone).

ZdV 120 Seuchenmönch

Der Kartentext: „Nur Vernichtung.“ wird ersetzt durch: „Nur Zerstörung“

Angriff auf Ulthuan

AaU 2 Schattenkrieger

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt:

„**Erzwungen:** Zu Beginn deines Zuges muss jeder Gegner einer Einheit auf seinem Schlachtfeld 1 Schaden zufügen.“

AaU 3 Schwermeister von Hoeth

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt:

„*Schlachtfeld.* Verhindere allen dieser Einheit zugefügten Kampfschaden.“

AaU 13 Der gleissende Turm

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „*Königreich:* Füge, wann immer du eine Einheit heilst, einer Einheit oder einer Zone einer gegnerischen Hauptstadt 1 Schaden zu.“

AaU 19 Asuryans Läuterung

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: **Aktion:** Verhindere das Ausspielen einer Einheiten- oder Hilfskarte und lege sie ab, es sei denn, der sie kontrollierende Spieler bezahlt seinen gesamten Ressourcenvorrat. (*Hat er keine Ressourcen mehr, kann er 0 Ressourcen ausgeben, um „alle“ einzusetze*)“

AaU 20 Geschenk des Lebens

Der Kartentext „...Nimm einen Hochelfen-Charakter...“ wird durch „Nimm eine Hochelfen Einheit...“ ersetzt.

AaU 36 Altar des Khaine

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „*Königreich:* Würde eine deiner Einheiten vernichtet, kannst du sie stattdessen 1 Ressource ausgeben um sie auf die Hand zurück zu nehmen.“

AaU 46 Akolyth der Goldmagie

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „*Schlachtfeld.* **Aktion:** Wenn du diese Einheit als Angreifer deklariert...“

AaU 47 Kampfstandarte

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „...**Aktion:** Zu Beginn deiner Schlachtfeldphase kannst du diese Einheit in eine andere Zone verschieben“

Zyklus der Feinde

ZdF 25 Wilhelm von Osterknacht

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: "... **Aktion:** Wenn diese Einheit angreift, ziehe 1 Einheit aus der angegriffenen Zone in eine andere, die derselbe Spieler kontrolliert."

ZdF 81 Duregan Thorgrimson

Duregan und die ausgewählte Einheit fügen sich gleichzeitig Schaden zu. Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: "...**Aktion:** Zu Beginn deines Zuges, fügt diese und eine ausgewählte Einheit sich so viel Schaden zu, wie ihre Macht entspricht."

Zug der Verdammten

ZdV 9 Mörrgarten

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „Diese Karte erhält für jede Ressourcenmarker auf ihr ein Machtsymbol.

Aktion: Werden eine oder mehrere Einheiten vernichtet, lege einen Ressourcenmarker auf diese Karte.“

Morrslieb-Zyklus

MZ 11 Hafen von Eataine

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: "Einheiten in einer Zone ohne Entwicklung verlieren alle Aktionen und ausgelösten Fähigkeiten."

MZ 49 Befehlsgehörnte Stimme

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „**Aktion:** Bis zum Ende des Zuges darfst du, wenn du eine Taktik spielst, 1 Ressource ausgeben, um sie am Ende des Zuges auf die Hand ihres Besitzers zurückzugeben.

MZ 51 Wahre Magierin

Ergänze: (Der Spieler bestimmt selbst, wie dieser Schaden verteilt wird).

Legenden

51 Schützende Feen

Schützende Feen verhindern den gesamten Schaden, der der ausgerüsteten Einheit zugefügt wird, für das Entfernen von nur einem Ressourcenmarker. Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: ...Nimmt die betreffende Einheit Schaden, entferne stattdessen 1 Ressourcenmarker von dieser Karte.

Eingeschränkte Karten

Die folgenden Karten dürfen nur eingeschränkt auf einem Turnier verwendet werden

Ein Spieler darf nur eine der Karten für sein Deck aussuchen und kann in diesem Deck keine der anderen beschränkten Karten haben. Der Spieler darf die gewählte Karte bis zum erlaubten Maximum im Deck haben:

- Warpsteinausgrabungen
- Innovation
- Stollen
- Wilhelm von Osterknacht
- Bergung der Toten
- Seelenräuber

Verbotene Karten

Die folgende Karte darf ein Spieler nicht in seinem Deck haben:

- Besuch der Geisterstadt

Offizielle Regelklarstellungen

Grundset Regelbuch Errata

Auf Seite 8 wird folgendes geändert:

„...die 24 neutralen Karten, die keine Allianzkarten sind (Karten 111– 119)...“ **wird durch folgendes ersetzt:** „...die 24 neutralen Karten, die keine Allianzkarten sind (Karten 111–121)...“

Auf Seite 12 wird der zweite Paragraph unter Punkt 4 „Schaden zuteilen“ wie folgt geändert:

Der angreifende Spieler teilt seinem Gegner zuerst Schaden zu. Schaden muss verteidigenden Einheiten zugeteilt werden, ehe er der Hauptstadt des angegriffenen Spielers zugeteilt werden darf. Mit anderen Worten, der angreifende Spieler muss jeder Einheit genug Schaden zuteilen um sie zu zerstören, ehe er dem angegriffenen Bereich der Hauptstadt des angegriffenen Spielers Schaden zuteilen kann. Der Angreifer kann, wenn er will, einer Einheit mehr Schaden zuteilen, um schadensverhindernden Effekten vorzubeugen, aber ehe er der Hauptstadt des angegriffenen Spielers Schaden zuteilen kann, muss er jeder verteidigenden Einheit mindestens genug Schadenspunkte zuteilen um sie zu zerstören. Schadensmarker werden neben die Karten gelegt, die Schaden nehmen, und wenn die Hauptstadt Schaden nimmt, werden Schadensmarker neben den angegriffenen Bereich gelegt, aber noch nicht angewandt.

Auf Seite 14 wird der Rundenablauf wie folgt geändert:

0. Zu Beginn des Zuges

- Beide Spieler können Aktionen nutzen

4. Schlachtfeldphase

- Aktiver Spieler bestimmt, welche gegnerische Zone angegriffen wird.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- Aktiver Spieler bestimmt Angreifer.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- Verteidigender Spieler bestimmt Verteidiger.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- Schaden wird bestimmt und verteilt, aber noch nicht zugefügt.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- Schaden wird zugefügt. Charaktere mit Schaden in Höhe ihrer Trefferpunkte verlassen das Spiel.
- Brandmarker werden wenn nötig in die Hauptstadt gesetzt.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.

5. Rundenende. Nun ist der andere Spieler aktiv. Es geht mit dem Beginn seines Zuges weiter.

Auf Seite 17 & 18 wird der Text unter „Schaden außerhalb des Kampfes“ wie folgt geändert:

Auch außerhalb des Kampfes, können Einheiten oder der Hauptstadt eines Spielers durch manche Karteneffekte Schaden zugefügt werden. Wenn diese Effekte abgearbeitet werden, wird der

Schaden dem Ziel zugefügt, sobald er zugewiesen wurde und bevor andere Aktionen getätigt werden können.

Auf Seite 18 des Regelbuches wird unter „Die Draft-Variante“ folgendes geändert:

„...die neutralen Karten (111-119)...“ **wird durch** „...die neutralen Karten (111-121)...“ **ersetzt.**

Karten ausspielen

Das Ausspielen einer Einheit-, Hilfs-, Questkarten oder Entwicklung von der Hand ist eine Aktion mit folgenden Beschränkungen:

- Sie können nicht als Reaktion auf irgendetwas gespielt werden.
- Sie müssen während der Hauptstadtphase des Besitzers gespielt werden.

Aktion

Aktionen sind gewöhnlich mit einem fettgedruckten „**Aktion:**“ auf der Karte gekennzeichnet. Andere Aktionen sind das Ausspielen von Einheit-, Hilfs-, Questkarten oder Entwicklungen von der Hand.

Eine Einheit-, Hilfe-, Questkarte oder Entwicklung von der Hand zu spielen ist eine Aktion mit folgenden automatischen Beschränkungen:

- Sie können nicht als Reaktion auf irgendwas gespielt werden.
- Sie müssen in der Hauptstadtphase des Besitzers gespielt werden

Reaktionen sind eine Untergruppe der Aktionen und können nur durch die aufgeführten Auslöser ausgelöst werden. Jede Reaktion kann nur einmal pro Kopie der Reaktion und nur einmal durch den Auslöser ausgelöst werden.

Ausgelöste Aktionen

Ausgelöste Aktionen sind eine bestimmte Art von Aktionen, die an eine bestimmte Bedingung geknüpft sind. Jede ausgelöste Aktion kann nur einmal pro Kopie der ausgelösten Fähigkeit und nur einmal pro auslösende Bedingung, gespielt werden. Tritt die auslösende Bedingung während eines anderen Effekts auf (oder außerhalb eines Aktionsfensters) dann muss die ausgelöste Aktion sobald gespielt werden, so wie sich dazu die Möglichkeit bietet oder sie kann nicht gespielt werden.

Beispiel:

ZdV 55 „Rattenoger“ „Aktion: Am Anfang deiner Runde werden alle Einheiten mit der Eigenschaft **Skaven** geläutert“

Der Auslöser ist der Anfang der Runde und diese Aktion kann nur einmal pro Kopie dieser Karte ausgelöst werden.

Bedingte Aktionen

Einige Aktionen erzeugen permanente Effekte, die an eine bestimmte Bedingung geknüpft sind, um ausgelöst zu werden. Diese Aktionen nennt man bedingte Aktionen.

Bedingte Aktionen halten bis zum Ende des Zuges an oder bis ihre Bedingungen eintreten, je nachdem was zuerst eintritt.

Beispiel: Valayas Segen (ZdV 43) „Aktion: „Wähle eine Einheit bis zum Ende der Runde. Die nächsten 2 dieser Einheit zugefügten Schadenspunkte werden auf eine andere Einheit umgelenkt.“

Wenn diese Karte gespielt wird, erzeugt sie einen anhaltenden Effekt, der auf die nächsten 2 Schaden, die einer Einheit zugewiesen werden oder bis zum Ende des Zuges je nachdem was zuerst eintritt.

Anhaltende Effekte

Solange nichts anderes aufgeführt ist, betreffen konstante Effekte nur Karten im Spiel.

Mehrere Effekte

Wenn eine Karte mehrere Effekte hat, werden alle unabhängig von einander ausgelöst, wenn möglich. Wichtige Ausnahme:

Wenn eine Karte das Wort „dann“ benutzt, müssen alle vorherigen Effekte erfolgreich ausgeführt werden, bevor die nachfolgenden Effekte ausgeführt werden können.

Beispiel:

„Zwergenkannoniere“ (GS 8) „Erzwungen: Wenn diese Einheit ins Spiel kommt, suche in den obersten 5 Karten deines Decks nach einer Hilfskarte, die maximal 2 Ressourcen kostet. Du kannst diese Karte in diese Zone legen. Mische dann dein Deck..“

Das Mischen findet nur dann statt, wenn der vorherige Effekt des Durchsuchens der obersten 5 Karten des Decks nach einer Hilfskarte, erfolgreich ausgeführt wurde.

Gleichzeitige Effekte

Wenn zwei Karteneffekte zur gleichen Zeit eintreten, wählt der aktive Spieler zuerst die Reihenfolge seiner Effekte, dann bestimmt der Gegner die Reihenfolge seiner Effekte.

Beachte das Aktionen, erzwungene Effekte und bedingte Effekte in einer festen Reihenfolge abgehandelt werden und zwei Karteneffekte nur dann als gleichzeitig zählen, wenn sie den selben Effektyb angehören. Schlüsselwörter werden wie anhaltende Effekte, während ihrer Verrechnung, behandelt.

Beispiel: Troll Den und Hohe Baukunst haben beide einen Effekt der am Anfang des eigenen Zuges benutzt werden können. Da aber Troll Den ein erzwungenen Effekt hat und Hohe Baukunst eine Aktion ist, treten diese beiden Effekte nicht gleichzeitig ein.

Zwei oder mehr anhaltende Effekte, die nicht über eine auslösende Bedingung verfügen, werden nicht als gleichzeitige Effekte behandelt. Spieler sollten immer das Ergebnis eines anhaltenden Effekts anwenden die keinen Auslöser haben.

Legenden

Legenden können keine Hauptstadt Zonen verteidigen.

Terminologie Klarstellungen

Auslösen von Karteneffekten

Um einen ausgelösten Karteneffekt erfolgreich zu nutzen, muss der Spieler ansagen, dass er die Karte aktivieren möchte, dann die Ziele wählen und dann müssen ggf. Zusatzkosten bezahlt werden, die auf der Karte aufgeführt sind. Kann ein Spieler eines dieser Dinge nicht, kann er den Effekt der Karte nicht nutzen.

Karteneffekte

Einige Karten beziehen sich auf Effekte. Karteneffekte sind ein Spieldruck der Aktionen, erzwungen Effekte, bedingte Effekte und Schlüsselwörter beinhaltet.

Nachdem ein Karteneffekt eintritt (im Allgemeinen ausgelöst durch das Bezahlen von Kosten oder durch das Eintreten einer Bedingung und die Aktivierung der Karte) existiert er unabhängig von seiner Quelle. Die Zerstörung oder das Entfernen der Quelle hat nach dem Eintreten des Effektes keine Auswirkung auf den Effekt. Dies gilt auch für bedingte Effekte und Schlüsselwörter die eine ausgelöste Bedingung haben, genauso wie Erzwungene Effekte und Aktionen.

Beispiel: Eine Einheit mit Schreckliche Mutation greift eine Zone mit einer Einheit an, die das Schlüsselwort Ausfall hat und noch über 1 Leben verfügt. Die Einheit mit Ausfall wird als Verteidiger benannt, wodurch er -1 Leben erhält, dass dazu führt, dass die Einheit zerstört wird. Da aber der Effekt des Ausfalls unabhängig von seiner Quelle existiert, nachdem die Einheit als Verteidiger bestimmt wurde, so fügt die Einheit ihren Schaden aus dem Ausfall noch zu.

Kosten

Das Wort Kosten bezieht sich immer auf die aufgedruckte Nummer oben links auf einer Karte. Die Kosten einer Karte mit Kosten 0 kann nicht reduziert werden.

Beispiel:

„Zwergenkannoniere“ (GS 8) „Erzwungen: Kommt diese Einheit ins Spiel, such in den obersten 5 Karten deines Decks nach einer Hilfskarte, die maximal 2 Ressourcen kostet und lege sie wenn möglich in die Zone. Mische dann dein Deck.“ Der Effekt bezieht sich auf Karten mit aufgedruckten Kosten (Zahl oben links in der Ecke) von maximal 2, die Loyalitätssymbole zählen hier **nicht**. (Andere Beschränkungen auf der Karte zählen aber weiterhin)

Wenn eine Karte für „keine Kosten“ gespielt wird, dann sind die Kosten der Karte 0 und können nicht durch andere Effekte (wie Loyalität) weiter modifiziert werden. Alle Kosten die im Text auf der Karte aufgeführt werden, müssen immer bezahlt werden.

Heilen

Heilen ist ein Schlüsselwort für das Entfernen von Schadensmarkern von einer Einheit. Um eine Einheit zu heilen müssen Schadensmarker auf dieser Einheit liegen, die entfernt werden können.

“gerade gespielt”

Manche Karteneffekte beziehen sich auf Karten die “gerade gespielt” wurden.” Diese Karten müssen als Reaktion auf die „gerade gespielt(e)” Karte gespielt werden, bevor die Karte abgewickelt wird.

Beispiel: Verachtung der Hochelfen sagt: „Aktion: Verhindere eine Taktik, die gerade gespielt wird.“ Um die Taktik zu verhindern, muss Verachtung der Hochelfen als Reaktion auf die Taktik, die gerade gespielt wird, gespielt werden, bevor sie verrechnet wird.

Reduzierung

Kein Karteneffekt kann irgendeine Zahl (Kosten, Trefferpunkte etc.) auf unter Null reduzieren.

Der Buchstabe X

Der Buchstabe X zählt generell als Wert 0, es sei denn der Wert wird durch eine Karte, einen Karteneffekt oder die gewährte Wahlmöglichkeit eines Spielers bestimmt.

“Suchen”

Suche ist ein Spielmechanik, die einem Spieler erlaubt, sich die oberste Karte seines Decks an zu schauen. Es gibt Karten im Spiel, die diese Regel genauer beschreiben. Es ist wichtig, dass man eine Unterscheidung macht, zwischen „suchen“ und „anschauen“. Dies sind unterschiedliche Spielmechaniken. Karten die das „suchen“ erlauben, schließen nicht das „anschauen“ mit ein und umgekehrt.

Beispiel: Kundschafterlager sagt: „Königreich. Wenn du Karten deines Decks durchsuchst, darfst du jeweils eine Karte mehr anschauen.“ Diese Karte funktioniert mit Karten, die dein Deck durchsuchen wie z.B. Runenschmiedenlehrling, der sagt: „Aktion: Kommt diese Einheit ins Spiel, durchsuche die obersten 5 Karten deines Decks nach Runen-Karten, decke sie auf und nimm sie auf die Hand. Mische die verbleibenden Karten in dein Deck.“ Wenn du den Runenschmiedenlehrling spielst, während du ein Kundschafterlager im Spiel hast, kannst du die obersten 6 Karten durchsuchen, anstelle der obersten 5 Karten.

Loyalität

Loyalität ist ein variabler Faktor, der zu den Kosten einer Karte dazugezählt wird. Er zählt allerdings nicht als Kosten der Karte im Bezug auf andere Karteneffekte.

Spielzonen

Eine Spielzone ist ein Bereich, in dem Karten während des Spieles sein können.

Die „Im Spiel“ Zonen sind Königreich, Quest und Schlachtfeld.

Die „Außerhalb dem Spieles“ Zonen sind Deck, Ablagestapel und Hand.

Im Spiel Zonen

Im Spiel sind die Königreichzone, Questzone und Schlachtfeldzone

Solange nicht eine Karte anderes besagt (wie z.B. zerstören oder opfern) können Karten nur durch Karteneffekte von einer „Im Spiel“-Zone in eine andere „Im Spiel“ Zone bewegt werden.

Beispiel:

„Pistoliere“ (GS 36) „Aktion: Gib 1 Ressource aus, um diese Einheit aus ihrer gegenwärtigen Zone in eine andere deiner Zonen zu verlegen“ Dieser Karteneffekt kann nicht benutzt werden um diese Karte in eine „Außerhalb des Spieles“ Zone wie z.B. den Ablagestapel zu verlegen.

„Außerhalb des Spieles“ Zonen

Als „Außerhalb des Spieles“ Zonen zählen Deck, Hand und Ablagestapel.

Wenn eine Karte in eine „Außerhalb des Spieles“ Zone geht, geht sie in die entsprechende Zone ihres Besitzers. Eine Karte, die von einer „Im Spiel“ Zone in eine „Außerhalb des Spieles“ Zone wechselt, gilt als neue Karte. Jeder Effekt, der sich auf diese Karte bezieht gilt nicht mehr. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel sind Effekte, die sich darauf beziehen, wenn eine Karte von einer „Im Spiel“ Zone zu einer „Außerhalb des Spieles“ Zone wechselt.

Ausspielen/Spielen

Ausspielen/Spielen bezieht sich auf das Spielen aus der Hand, nachdem alle Kosten bezahlt wurden, unter Beachtung aller Beschränkungen.

Ins Spiel gebracht

„Ins Spiel gebracht“ bedeutet, dass eine Karte durch einen Karteneffekt ins Spiel gebracht wird, anstatt durch das Ausspielen mithilfe der normalen Kosten und Beschränkungen.

Ein wichtiger Unterschied ist, dass „ins Spiel bringen“ allerdings nicht die Beschränkungen der Karte, bzw. den Text im Textfeld der Karte umgeht.

Beispiel:

Eine Einheit, die ins Spiel gebracht wird umgeht nicht die „Ein Held pro Zone“ Beschränkung.

Wenn ein Spieler versucht „Köpfe ab!“ (GS 75) auf eine Entwicklung zu spielen, die ein Held ist und bereits ein Held in der gleichen Zone ist, wird der Effekt nicht ausgeführt.

Ins Spiel kommen

Jede Karte, die ausgespielt wurde oder ins Spiel gebracht wurde, zählt als ins Spiel gekommen.

Karten können von der Hand, dem Deck oder dem Ablagestapel ins Spiel kommen.

Opfern

Opfern bedeutet, dass ein Spieler eine Karte, die er kontrolliert in den Ablagestapel ihres Besitzers legt. Es kann nicht durch andere Effekte aufgehoben oder verhindert werden.

Zerstören

Zerstören bedeutet, dass eine Karte, die sich im Spiel befindet in den Ablagestapel des Besitzers gelegt wird. Wichtig ist, dass das Opfern einer Einheit nicht als Zerstören gilt und umgekehrt.

Das Spiel verlassen

Das Spiel verlassen ist wenn eine Karte von einer „Im Spiel“ Zone in eine „Aus dem Spiel“ Zone gelangt, wie z.B. zurück auf die Hand, ins Deck oder auf den Ablagestapel.

Das Wort „oder“

Manche Karten erlauben dem Spieler die Wahl zwischen zwei verschiedenen Karteneffekten.

Diese Wahl wird in den Kartentexten mit dem Wort „oder“ angezeigt. Der Spieler darf sich aussuchen, welcher Effekt ausgelöst wird. Er darf aber nur solche Effekte auswählen, die komplett ausgelöst werden können.

Beispiel:

„Warpsteinmeteor“ (GS 96) „Erzungen: Zu Beginn deines Zuges muss jeder Spieler eine seiner Einheiten in der entsprechenden Zone verderben oder seiner Hauptstadt 1 Schaden zufügen. (Der jeweilige Spieler entscheidet, welche Zone den Schaden erhält) Jeder Spieler muß nun eine der zwei Optionen wählen (eine eigene Einheit in der Entsprechenden Zone verderben oder Schaden seiner Hauptstadt zuweisen). Sollte ein Spieler einen Effekt nicht komplett auslösen können, muß er einen anderen Effekt wählen. In diesem Beispiel muß er seiner Hauptstadt einen Schaden zuweisen, wenn er keine Einheiten hat, die er verderben kann.

Auslösende Bedingungen

Eine auslösende Bedingung ist alles, was vor einer Kartenfähigkeit eintreten muss. Das beinhaltet das Spielen einer Karte, um eine andere Karte zu benutzen oder einem anhaltenden Effekts.

Beispiel: Die auslösende Bedingung für das Wandelnde Opfer ist „Wenn diese Einheit das Spiel verläßt...“ die Einheit muss zuerst das Spiel verlassen, bevor der erzwungene Effekt in karft treten kann. Ein weiteres Beispiel ist die Bedingung für „Am Anfang deiner Runde...“ die auf Karten wie Rattenoger und Fliegenschwarm zu finden sind.

Ziel

Ein Ziel wird überprüft, wenn die Karte gespielt wird und wenn der Effekt abgehandelt wird. Ein Karteneffekt gilt als (ge)zielt/zielend, wenn auf der Karte „Ziel“ vermerkt ist.

Beispiel:

„Trollkotze“ (GS 80) „Aktion: Vernichte alle Einheiten im Spiel“ Dieser Effekt zielt nicht auf die Einheiten, die er zerstört, so das Karten wie „König Kazador“ (GS 7) „Gegner können nur Karteneffekte auf diese Einheit anwenden, wenn sie pro Effekt 3 zusätzliche Ressourcen aufwenden.“ nicht mit Trollkotze interagieren.

Illegales Ziel

Ein Ziel wird überprüft, wenn die Karte gespielt wird und wenn der Effekt abgehandelt wird. Ein Ziel kann illegal werden, wenn es aus dem Spiel entfernt wurde, wenn es die Zone verlässt, die der Effekt betrifft oder wenn bestimmte Merkmale auf der Zielkarte verändert werden. Wenn das Ziel des Karteneffektes illegal wird, wird der Karteneffekt verhindert. Solange noch eines der Ziele weiterhin legal ist, wenn der Effekt abgehandelt wird, wird der Karteneffekt normal ausgeführt, betrifft aber nur die legalen Ziele.

Beispiel:

„Tzeentchs Flammen“ (GS 102) „Aktion: Füge einer Einheit X Schaden zu“
Christoph spielt „Tzeentchs Flammen“ bezahlt 1 Ressource und zielt auf Haralds „Schleudamannschaft“ (GS 66) Daraufhin beschließt Harald als Reaktion, die Fähigkeit der „Schleudamannschaft“ zu benutzen „Aktion: Opfere diese Einheit, um einen Gegner zu zwingen, ebenfalls eine Einheit zu opfern, die er kontrolliert, wenn er kann“ Da Harald die Aktion als Reaktion auf Christophs „Tzeentchs Flammen“ spielt, wird es als erstes abgehandelt. Haralds „Schleudamannschaft“ wird als Teil der Kosten für ihren eigenen Effekt geopfert und der Effekt wird komplett abgehandelt, bevor „Tzeentchs Flammen“ abgehandelt wird. Wenn es an der Zeit ist, den Effekt von Christophs „Tzeentchs Flammen“ abzuhandeln, ist das Ziel illegal (da es ja geopfert wurde und somit aus dem Spiel ist) und der Karteneffekt wird verhindert. „Tzeentchs Flammen“ werden auf den Ablagestapel gelegt.

Schaden im Kampf verursachen

Eine Einheit zählt im Kampf als Schaden verursachend solange sie mindestens einen Schaden zu der Schadensmenge beiträgt, die auf den Gegner während des Kampfes verteilt wird und mindestens ein Schaden der gegnerischen Hauptstadt oder einer Einheit zugefügt wird.

Beispiel:

„Sadistische Mutation“ (GS 95) „Erzwungen: Wenn die betroffene Einheit im Kampf Schaden zugefügt hat, füge einer Einheit oder Hauptstadt 1 Schaden zu.“ Das heißt, die Einheit, an der diese Hilfefkarte angehängt ist, muss mindestens einen Schaden zur Schadensmenge beitragen und mindestens ein Schadenspunkt muss gegnerischen Einheiten oder der Hauptstadt zugefügt werden, bevor der erzwungene Effekt ausgelöst werden kann.

Sollten mehrere Karten am Kampf teilnehmen, die Schaden verursachen als Auslöser haben, reicht es auch wenn nur ein Schadenspunkt den gegnerischen Einheiten oder der Hauptstadt zugefügt wird, damit alle Einheiten als Schaden verursachend gelten.

Beispiel:

Christoph hat „Wilde Chaosbarbaren“ (GS 82) und „Wilde Gors“ (GS 90) jeweils mit einer angehängten „Sadistischen Mutatuion“ (GS 95) in seinem Schlachtfeld. Während seiner Schlachtfeldphase greift er die gegnerische Königreichzone mit seinen beiden Einheiten an. Solange auch nur ein Punkt Schaden den gegnerischen Einheiten oder der Hauptstadt zugefügt wird, zählen sowohl die „Wilden Chaosbarbaren“ als auch die „Wilden Gors“ als Schaden verursachend und beide lösen den Effekt ihrer „Sadistischen Mutation“ aus.

Schaden zufügen

Eine Einheit zählt als hätte sie Schaden zugefügt, wenn mindestens 1 Schaden nach Schadensverhindernden Effekten übrig ist.

Nicht-Kampf-Schaden

Als Abgrenzung zum Kampfschaden bezeichnet Nicht-Kampf-Schaden jeden Schaden, der nicht direkt im Kampf verursacht wird. Nicht-Kampf-Schaden wird sofort nach dem Verteilen zugefügt, noch bevor irgendwelche anderen Aktionen ausgeführt werden können

Beispiel:

„Nurgels Pestilenz“ (GS 101) „Aktion: Füge jeder Einheit im Spiel 1 Schaden zu. Verderbte

Einheiten nehmen einen zusätzlichen Schaden“ Wenn diese Karte gespielt und ausgelöst wird, wird der Schaden zugeteilt, noch bevor irgendwelche anderen Aktionen ausgeführt werden können
Jede Karte, die Schaden bei einer Einheit verhindert, wie „Stahlbann“ (ZdV 55) „**Aktion:** Die nächsten 10 Schadenspunkte, die eine Hochelfen-Einheit diese Runde erhalten würde, werden verhindert.“ müsste als Reaktion auf „Nurgles Pestilenz“ gespielt werden, um den Schaden zu verhindern.

Ausfall

Ausfall ist ein Schlüsselwort, das der verteidigenden Einheit erlaubt augenblicklich einem Angreifer Schaden zuzufügen, sobald die Einheit als Verteidiger benannt wird. Ausfallschaden ist Kampfschaden der nicht unter den verschiedenen Angreifern verteilt werden kann, nicht negiert werden kann und sofort nach dem Zuteilen zugefügt wird, noch bevor irgendwelche anderen Aktionen ausgeführt werden können.

Indirekter Schaden

Indirekter Schaden ist kein Kampfschaden, der einem Spieler zugefügt wird. Der Spieler, dem indirekter Schaden zugefügt wird, muss diesen Schaden seinen Einheiten, Legenden und/oder seiner Hauptstadt zufügen.

Indirekter Schaden kann nicht einer brennenden Zone zugewiesen werden und ein Spieler kann einer Einheit nicht mehr indirekten Schaden zuweisen als nötig ist, sie zu zerstören (inklusive Widerstand). Das gleiche gilt für jeden Bereich der Hauptstadt (Es kann nicht mehr indirekter Schaden zugeteilt werden als nötig ist damit eine Zone brennt)

Fügen mehrere Spieler indirekten Schaden zur gleichen Zeit zu, muss der aktive Spieler seinen Schaden zuerst zuweisen.

Schaden verschieben

Schaden verschieben zählt nicht als Schaden verursachen oder Schaden zuteilen. Schaden der von einer Einheit auf eine andere verschoben wird umgeht jede Schadensverhinderung (wie z.B. Widerstand und andere Schadensverhindernde Effekte)

Schaden umleiten

Einige Karten können Schaden von einem Ziel auf ein anderes Ziel umleiten. Schaden wird immer nach dem zuweisen und bevor der Schaden zugefügt wird umgeleitet (dies geschieht zur gleichen Zeit wie Widerstand verrechnet wird). Es ist wichtig, dass Spieler keine Karteneffekte nutzen können, die Schaden umleiten, während Schaden den Verteidern im Kampf zugefügt wird. Dies ist so, weil umgeleitet Schaden, kein Schaden verhindert.

Einheiten bewegen

Wenn eine angreifende Einheit aus dem Schlachtfeld bewegt wird, zählt sie nicht länger als angreifend. Wenn eine verteidigende Einheit aus der Zone bewegt wird, die sie verteidigt, zählt sie nicht länger als verteidigend. Jeder Effekt, der einer Einheit erlaubt von der neuen Zone aus anzugreifen/zu verteidigen erschafft eine Ausnahme zu dieser Regel, wie z. B. „Der graue Prophet Thanquol“ – „Diese Einheit kann aus jeder Zone angreifen“.

Wenn eine questende Einheit aus der Questzone bewegt wird, zählt sie nicht länger als questend und alle Ressourcenmarker auf der Quest werden entfernt.

Eine Einheit, die von einer Zone in eine andere bewegt wird, zählt als ob sie eine neue Zone betreten hat, allerdings nicht, als ob sie das Spiel betreten hat. Zusätzlich wird aller Schaden, der dieser Einheit zugeteilt wurde auch zugefügt.

Verstärkungen

Verstärkungen sind Hilfskarten die an ein Ziel angehängt werden müssen, dass sich im Spiel befindet, wenn die Karte ins Spiel kommt. Das Ziel der Verstärkung wird auf der Karte angegeben. Wird auf der Karte nicht extra aufgeführt, dass sie an eine deiner Karten anhängt werden muss, kann die Verstärkung auch an eine Karte des Gegners angehängt werden. Der Spieler der die Verstärkung ins Spiel bringt, hat die Kontrolle über diese Karte, solange sie im Spiel verbleibt. Die Verstärkung erzeugt Loyalität für den, der die Karte kontrolliert. Wechselt die Kontrolle über die Karte, an der die Verstärkung angehängt ist, wechselt die Kontrolle über die Verstärkung nicht mit. Hat die Verstärkung eine bestimmte Zonenanforderung (z.B. Wird an eine Einheit auf deinem Schlachtfeld angehängt) muss die Anforderung nur zum Zeitpunkt das Ausspielens bestehen. Verläßt die Einheit ihre Zone, so

hat die Bewegung keinen Einfluss auf die Verstärkung. Verläßt die Karte, an die die Verstärkung gehängt ist, das Spiel, so wird die Verstärkung auch auf den Ablagestapel gelegt.

Ablagestapel

Wenn mehrere Karten zur selben Zeit auf den Ablagestapel eines Spielers gelangen, darf der Besitzer der Karten bestimmen, in welcher Reihenfolge sie auf den Ablagestapel gelegt werden.

“Nur 1 Held pro Zone”

Wenn ein Spieler einen Helden in einer Zone hat, kann er keinen anderen Helden in diese Zone spielen (sei es durch Kontrolle übernehmen, durch einen Karteneffekt bewegen oder ins Spiel bringen) Sein Gegner kann ebenso wenig einen anderen Helden in die Zone des Spielers bringen.

Entwicklungen

Ein Spieler kann eine Karte nur als Entwicklung kontrollieren, wenn er auch der Besitzer der Karte ist. Erlangt ein Spieler zu irgend einem Zeitpunkt die Kontrolle über eine Entwicklung, die ihm nicht gehört, wird sie sofort aus dem Spiel auf den Ablagestapel gelegt.

Beispiel: Rodriks Plünderer sagen: „Aktion: Kommt diese Einheit ins Spiel, so drehe eine Hilfskarte um, dass sie nun eine verdeckt liegende Entwicklung ist. Wenn diese Karte eine Verstärkung anwählt, die der Gegner kontrolliert und die an einer Einheit anhängt, die der Spieler der Rodriks Plünderer kontrolliert, wird die Verstärkung auf den Ablagestapel gelegt, weil es nicht regelkonform wäre, auf diesen Weg, eine Entwicklung ins Spiel zu bringen.

Ein weiteres Beispiel ist das spielen der Seelenräuber auf eine Entwicklung, die zu einer Einheit wurde, z.B. durch Verwandlungsstrahl. In diesem Fall wird der Seelenräuber an die Einheit angehängt und wenn dann die Entwicklung in die gegnerische Zone bewegt wird, wird sie mit dem Seelenräuber auf den Ablagestapel gelegt.

Einige Karten können aufgedeckte Entwicklungen werden. Wenn eine Karte zu einer aufgedeckten Entwicklung wird (und nur eine Entwicklung ist) entferne alle Schadens- und Resourcenmarker von dieser Karte. Aufgedeckte Entwicklungen haben keine Textbox, keine Macht, keine Kosten, keine Loyalität, keine Merkmale und keine Trefferpunkte. Sie behalten ihren Namen und ihre Einzigartigkeit und zählen weiterhin als im Spiel.

Beispiel: Wenn die Fähigkeit vom Baumschrat gespielt wird und es liegen 3 Schadensmarker auf dem Baumschrat, werden die 3 Schadensmarker entfernt. Die Karte Baumschrat bleibt weiterhin im Spiel und die Aktion vom Essenzdieb kann nicht als reaktion darauf angewand werden.

Kundschafter

Die Fähigkeit des Schlüsselwortes Kundschafter tritt auch in Kraft, wenn im Kampf kein Schaden zugefügt wurde, sofern die Einheit mit dem Schlüsselwort am Kampf beteiligt war und überlebt hat.

Weiter Anmerkungen:

GS 111 „Umkämpftes Dorf“

Wurde nicht von Ilich Henriquez illustriert.

ZdV 63 Rückeroberung der Trutzburg

hat sowohl das Setsymbol des Grundsetz (im Vordergrund) als auch das Setsymbol des ersten Zyklus(es)(im Hintergrund). Richtig ist 1. Zyklus.

Erweiterter Rundenablauf

0. Zu Beginn des Zuges

- Beide Spieler können handeln.

1. Königreichphase

- Aktiver Spieler setzt seine Ressourcen zurück.
- Aktiver Spieler hat Gelegenheit eine verderbte Karte zu läutern.
- Aktiver Spieler zählt Macht in seinem Königreich und nimmt entsprechend Ressourcen aus dem Vorrat.

Am Anfang der Phase (Siehe Punkt D der detaillierte Zeitregelungen auf Seite 15).

- Beide Spieler können handeln.

2. Questphase

- Aktiver Spieler zählt Macht in seiner Questzone und zieht entsprechend viele Karten von seinem Deck.

Am Anfang der Phase (Siehe Punkt D der detaillierte Zeitregelungen auf Seite 15).

- Beide Spieler können handeln.

3. Hauptstadtphase

Am Anfang der Phase (Siehe Punkt D der detaillierte Zeitregelungen auf Seite 15).

- Aktiver Spieler darf Einheiten-, Hilfs- und Questkarten aus der Hand in seine drei Zonen spielen.
- Er kann außerdem eine Karte verdeckt als Entwicklung spielen.
- Beide Spieler können jederzeit handeln.

4. Schlachtfeldphase

Am Anfang der Phase (Siehe Punkt D der detaillierte Zeitregelungen auf Seite 15).

- Aktiver Spieler bestimmt welche gegnerische Zone **angegriffen** wird , **wenn eine bestimmt werden kann**.
- Beide Spieler können handeln.
- Aktiver Spieler benennt Angreifer.
- Beide Spieler können handeln.
- Verteidigender Spieler benennt Verteidiger.
- Beide Spieler können handeln.
- Schaden wird bestimmt und verteilt, aber noch nicht zugefügt.
- Beide Spieler können handeln.
- Schaden wird zugefügt. Einheiten mit Schaden in Höhe (oder mehr) ihrer Trefferpunkte verlassen das Spiel. Brandmarker werden wenn nötig in die Hauptstadt gesetzt.
- Beide Spieler können handeln.
- Wenn der aktive Spieler keine Angreifer bestimmt, haben beide Spieler trotzdem die Möglichkeit während der Schlachtfeldphase zu handeln.

Dies wird als "Ende des Zuges" bezeichnet. (Siehe Punkt E der detaillierte Zeitregelungen auf Seite 15).

Hat der aktive Spieler keine Angreifer bestimmt oder hat er keine Angreifer, muss der Spieler zur Rundenend Phase wechseln. Wurde mindestens ein Angreifer bestimmt, wird die gesamte Schlachtfeld Phase abgehandelt, auch wenn es keine beteiligten Einheiten mehr gibt.

5. Rundenende

Nun ist der andere Spieler aktiv. Es geht mit dem Beginn seines Zuges weiter.

Detalierte Zeitregelung

A. Nach einer ausgelösten Bedingung

1. Ausführen von ausgelösten bedingten Effekten (alle Effekte existieren unabhängig von ihrer Quelle)
 - Aktiver Spieler führt seine Effekte in der Reifolge seiner Wahl durch, gehe dazu zu C.
 - Der nächste Spieler führt alle seine Effekte in der Reifolge seiner Wahl durch, usw., gehe dazu zu C.

2. Ausführen von erzwungenen Effekten (alle Effekte existieren unabhängig von ihrer Quelle)
 - Aktiver Spieler führt seine Effekte in der Reihenfolge seiner Wahl durch, gehe dazu zu C.
 - Der nächste Spieler führt alle seine Effekte in der Reihenfolge seiner Wahl durch, usw., gehe dazu zu C.

B. Aktionsfenster

1. Spieler können abwechselnd ausgelöste Aktionen, die ihre auslösenden Bedingungen, seit dem letzten Aktionsfenster erfüllt haben (die ausgelöste Aktion muss also ihre Bedingung in diesem Zug erfüllt haben), auf die Kette legen. Dies können die Spieler solange machen, bis alle Spieler passen.

- Danach können Spieler nur ausgelöste Aktionen nutzen, wenn ihre Bedingung zu Beginn eines Aktionsfensters erfüllt wurde und dies muss mit der ersten Gelegenheit wahr genommen werden (füge sie einer bestehenden Kette zu oder beginne eine neue Kette)

2. Spieler haben die Möglichkeit Aktionen zu spielen (der aktive Spieler darf zuerst eine Aktion spielen. Dieses startet eine neue Kette oder füge es einer existierenden Kette aus Abschnitt B-1 hinzu)

- Wähle die Ziele und bezahle dann die Kosten. Ist dieser Auslöser ein anhaltender oder erzwungener Effekt, gehe dazu zu A.

- Dies wird solange fortgesetzt, bis beide Spieler passen.

3. Abwicklung der Aktionskette

- Die Kette wird in umgekehrter Reihenfolge abgehandelt. Der zuletzt gespielte Effekt wird zuerst verrechnet (zuletzt gespielt, zuerst verrechnet)

- Effekte existieren unabhängig von ihrer Quelle

- Überprüfe die Ziele eines Effektes. Sind die Ziele nicht mehr legal oder nicht mehr vorhanden, wird der Effekt verhindert.

- Ist der Effekt ein anhaltender oder erzwungener Effekt, stoppe die Kette und gehe dazu zu A.

4. Nachdem B-3 abgehandelt wurde, haben die Spieler eine weitere Möglichkeit, Aktionen zu spielen, gehe dazu zu B-2, beginnend mit dem nächsten Spieler. (Spieler wechseln sich immer ab, wenn sie Aktionen nutzen). Das Aktionsfenster schließt sich, sobald kein Spieler mehr eine Aktion nutzen möchte.

C. Abwicklung eines anhaltenden oder erzwungenen Effekts

1. Wähle die Ziele des Effekts (gibt es keine legalen Ziele, wird der Effekt verhindert)

2. Bezahle die Kosten des Effekts. Handelt es sich dabei um einen anhaltenden oder erzwungenen Effekt, gehe dazu zu A (oder verhindere den Effekt, wenn die Kosten nicht bezahlt werden können)

3. Effekt anwenden. Handelt es sich dabei um einen anhaltenden oder erzwungenen Effekt, gehe dazu zu A.

D. Am Beginn einer Phase/Zug

1. Führe „zu Beginn der Phase/Zug“ anhaltende und/oder erzwungene Effekte aus, gehe zu A.

2. Aktionsfenster, gehe dazu zu B.

E. Am Ende der Phase/Zug

1. Aktionsfenster, gehe zu B.

2. Führe „zum Ende der Phase/Zug“ ausgelöste anhaltende und/oder erzwungene Effekte aus, gehe dazu zu A.

3. Anhaltende Effekte die nur bis zum Ende der Phase/Zug anhalten, verlieren ihre Wirkung (Spieler können keine weiteren Aktionen, erzwungene Effekte oder ausgelöste anhaltende Effekte nutzen.)

Häufig gestellte Fragen (HgF)

F: Kann man, wenn eine Zone brennt immer noch Eigenschaften benutzen / Karten ziehen / Ressourcen nehmen?

A: Ja. Eine brennende Zone funktioniert normal, mit der Ausnahme, dass ihr kein Schaden mehr zugewiesen werden kann.

F: Kann ich eine bereits brennende Zone angreifen?

A: Ja.

F: Gibt es ein Handkartenlimit?

A: Nein.

F: Gibt es so etwas wie Einsatzverzögerung? Darf man mit einer Einheit sofort angreifen / Effekte nutzen?

A: Es gibt keine Einsatzverzögerung, man kann sofort angreifen / Effekte nutzen. (Ausnahme vergleiche Regelheft Seite 10: „Startspielernachteil“)

F: Wenn eine Einheit 0 Trefferpunkte hat und keine Schadensmarken auf ihr liegen, ist sie dann zerstört?

A: Ja, sie ist augenblicklich vernichtet, da so viele Schadensmarker wie Trefferpunkte auf ihr liegen (vergleiche Regelbuch Seite 13)

F: Zählen die Loyalitätssymbole auf Taktikkarten für die Kostenreduzierung allgemein bzw. nur für Taktikkarten die als Reaktion gespielt werden?

A: Weder noch. Die Taktikkarte zählt nicht als im Spiel, es werden aber nur Loyalitätssymbole im Spiel gezählt.

F: Werden Effekte, die „Am Anfang einer Runde“ stattfinden vor der Königsreichphase abgehandelt?

A: Ja. Sie finden „Zu Beginn des Zuges“ (siehe Rundenablauf) statt. Siehe hierzu den abgeänderten Rundenablauf.

F: Wenn eine Entwicklung zerstört wird (und es war eine Zwergen-Einheit), kann ich dann ZdV 2 „Wie angewurzelt“ „**Aktion:** Bringe eine Zwergen-Einheit ins Spiel, die in dieser Runde in deinen Ablagestapel gelegt wurde“ spielen?“

A: Ja. „Wie angewurzelt“ schaut nach einer Zwergeneinheit, die diese Runde den Ablagestapel gelegt wurde, egal, wie sie auf den Ablagestapel gelangte.

F: Wenn mein Gegner eine Verstärkungskarte auf eine Einheit spielt, kann ich dann mit der Karte Eiserne Disziplin (GS 45) reagieren, damit er die extra Ressourcen bezahlen muss und wenn er dies nicht tut, wird dann das Ausspielen der Verstärkungskarte verhindert und muss auf den Ablagestapel gelegt werden?

A: Ja. Das Ausspielen einer Verstärkungskarte auf eine Einheit ist eine Aktion.

F: Was passiert wenn ich die Aktion von Meisterassassine Sniktch aktiviere und es sind 4 Skaven (inklusive ihm selbst) im Spiel und mein Gegner zerstört mit der Karte Tzeentchs Flammen einen Skaven?

A: Tzeentchs Flammen werden zuerst verrechnet und zerstören einen Skaven. Danach tritt erst der Effekt von Meisterassassine Sniktch in Kraft. Dann wird erst überprüft, ob das Ziel legal ist. Hat die gewählte Einheit nun nicht mehr weniger Trefferpunkte als Skaven im Spiel sind, wird der Effekt von Sniktch verhindert.

F: Wenn ich einen Altar des Khaine und 3 Einheiten im Spiel habe und mein Gegner Trollkotze spielt, kann ich den Altar dann 3 mal aktivieren, um die 3 Einheiten zurück auf die Hand zu nehmen?

A: Ja. Solange du die Kosten bezahlen kannst, kannst du die Altar wegen eines einzelnen Karteneffekts nutzen, um mehrere Einheiten zurück auf die Hand zu nehmen.

F: Kann ich Sigmars Brillanz nutzen, um Einheiten in die Questzone meines Gegners zu bewegen?

A: Nein. Ein Spieler darf nicht eigene Einheiten in gegnerische Zonen bewegen oder spielen.

F: Wie genau funktioniert das zufügen von Kampfschaden auf verteidigende Einheiten?

A: Wenn verteidigenden Einheiten Schaden zugewiesen werden soll, muss der angreifende Spieler, den verteidigenden Einheiten mindestens so viel Schaden zuweisen, dass sie zerstört werden, bevor der angreifende Spieler der Hauptstadt des Gegners Schaden zuweisen darf. Dies meint, dass der Angreifer alle Trefferpunkte der Verteidiger zusammen zählen muss und ggf. Effekte die Schaden verhindern und die aktiviert wurden, bevor der Schaden zugewiesen wurde, mit einberechnen muss. Der Angreifer darf einer Einheit mehr Schaden zuweisen, als sie Trefferpunkte hat, um z.B. eine Einheit mit Widerstand zu zerstören, da der Effekt vom Schlüsselwort Widerstand, erst in Kraft tritt, wenn der Einheit Schaden zugeteilt wird.

F: Wenn ich einen Der gleissende Turm im Spiel habe und mehre Einheiten werden durch einen Effekt geheilt (z.B. durch Adept von Saphery), kann ich die Aktion des Turms einmal oder pro geheilte Einheit benutzen?

A: Der gleissende Turm kann für jede Einheit aktiviert werden.

F: Wenn ich Wilde Gors auf der Questkarte Plünderung von Tor Aendris in der Questzone liegen habe, kann ich dann die Schlachtfeldfähigkeit der Wilden Gors benutzen?

A: Nein. Durch die Questkarte Plünderung von Tor Aendris werden Einheiten nicht ins Schlachtfeld gelegt. Die Schlachtfeldfähigkeit der Wilde Gors kommt nur dann zum tragen, wenn sich die Einheit auch wirklich in der Schlachtfeldzone befindet.

F: Wenn ich Grimgork Eisenpelz als Entwicklung gespielt habe und ihn mit Köpfe ab! Aufdecke, kann ich dann Grimgork Eisenpelz erzungenen Effekt nutzen?

A: Nein. Karten die als Entwicklung gespielt werden und dann durch Karteneffekte aufgedeckt werden, zählen bereits als seine sie im Spiel. Daher kann man von solchen Karten keine Effekte nutzen, die eintreten würden, wenn die Karte ins Spiel kommen würde.

F: Wenn eine Einheit 0 Trefferpunkte hat und keine Schatendsmarker leigen auf ihr, wird diese Einheit dann zerstört?

A: Ja. Die Einheit wird sofort zerstört, da sie so viel Schaden hat, wie ihre Trefferpunkten entspricht.

F: Wenn ich einen Herrscher des Wandels im Spiel habe und mein Gegner 3 Karten zieht, darf ich dann alle Karten sehen?

A: Nein. Wenn man mehrere Karten zieht, zieht man dies Karten immer gleichzeitig und alle zur gleichen Zeit.

F: Wenn die Verstärkung Seelendieb zerstört wird, kehrt dann die Einheit an der der Seelendieb angehängt war, in die Zone des Besitzers zurück?

A: Ja. Der Effekt vom Seelendieb ist ein anhaltender Effekt und beeinflusst das Spiel nur so lange, wie er sich im Spiel befindet. Wenn der Seelendieb das Spiel verläßt, bekommt der ursprüngliche Besitzer die Einheit zurück und die Einheit wird in die entsprechende Zone zurück bewegt.

F: Wenn ich die Vampirklinge im Spiel habe und mein Gegner spielt eine Einheit in eine Zone mit einer Warpsteinausgrabung, darf ich dann einen Ressourcenmarker auf die Vampirklinge legen?

A: Nein. Eine Einheit die in die Zone der Warpsteinausgrabung gespielt wird, kommt bereits verdirbt ins Spiel. Bewegt sich hingegen eine Einheit, die sich bereits im Spiel befindet, in eine Zone mit einer Warpsteinausgrabung, so wied diese Einheit verdirbt und man darf einen Ressourcenmarker auf die Vampirklinge legen.

F: Kann ich eine Aktion nutzen, während eine Aktionskette abgehandelt wird?

A: Nein. Du kannst nur eine Aktion nutzen während einer Aktionskette, bevor alle Spieler gepasst haben. Wenn alle Spieler gepasst haben, wird die Aktionskette abgehandelt, in umgekehrter reifolge, wie die Aktionen gespielt wurden und keine Aktionen können dann mehr der Kette hinzugefügt werden. Beachte aber das ezwangene Effekte und ausgelöste anhaltende Effekte die Kette unterbrechen können, sobald ihre Bedingungen eintreten.

F: Wenn ich mit eine Einheit alleine verteidige, an die Grimgorks Schildstachel angehängt ist, werden dann alle angreifende Einheiten vernichtet, wenn eine angreifende Einheit Schaden nimmt, oder nur die angreifenden Einheiten die selbst Kampfschaden erhalten haben?

A: Grimgorks Schildstachel zerstört nur die angreifenden Einheiten, dessen Kampfschaden zugewissen wurde.

F: Kann ich Auf der Suche nach neuen Sklaven benutzen, um die Kontrolle über eine Einheit zu erlangen, die bereits im Spiel ist oder die gerade das Spiel betritt?

A: Nein. Man kann nur Karten mit Auf der Suche nach neuen Sklaven ins Spiel bringen, die sich in einer außerhalb des Spiels befindlichen Zone befinden. Karten die gerade gespielt werden, befinden sich weder im Spiel noch außerhalb des Spiels und können nur von Effekten betroffen werden, die Karten als Ziel haben, die gerade gespielt werden, sofern sie sich noch auf der Kette befinden.

F: Darf ich meine Entwicklungen in einer Zone mischen, so das mein Gegner nicht mehr weiß, welche Entwicklung welche ist?

A: Ja. Du darfst deine Entwicklungen, in einer Zone, neu anordnen oder mischen, wann immer du möchtest. Wenn eine Entwicklung als Ziel gewählt wird, muss aber sicher gestellt sein, welche Entwicklung nun genau als Ziel bestimmt wurde.

F: Kann ich mehr Schaden auf eine Einheit bewegen als sie Trefferpunkte hat? Als Beispiel, kann der Orcschamane 5 Schadensmarker auf eine Einheit verschieben, die nur noch über 1 Trefferpunkt verfügt?

A: No. Du kannst nur so viel Schaden auf eine Einheit bewegen, bis sie zerstört wird. Also der Orcschamane kann nur 1 Schadensmarker auf eine Einheit verschieben, die nur noch über einen Trefferpunkt verfügt.

F: Wie genau funktioniert Zerfleischer?

A: Der Zerfleischer verdoppelt automatisch jedlichen Schaden, der Einheiten zugewissen wird. Weißt du einer Einheit, einen einzelnen Schaden zu, wird er automatisch verdoppelt. Dies funktioniert auch mit nicht-Kampfschaden, bevor er zugefügt wird. Befinden sich 2 oder mehr Zerfleischer im Spiel, berechnet man das Endergebnis. Das bedeutet, würde man 1 Schaden zufügen und es befinden sich 2 Zerfleischer im Spiel, werden 3 Schaden zugefügt (1 Schaden + 1 Schaden vom ersten Zerfleischer +1 Schaden vom zweiten Zerfleischer = 3 Schaden). Also befinden sich zwei Bloodletter im Spiel, dann verdreifache allen Schaden, befinden sich 3 Zerfleischer im Spiel so vervierfache allen Schaden usw.

F: Was passiert mit überzähliger Schaden, der nach der Zerstörung einer Legende übrig bleibt?

A: Wann immer eine Legende angegriffen wird und zerstört wird, wird überzähliger Schaden niemals irgend wo anders zugewissen. Dieser Schaden wird, wie Schaden der einer brennenden Zone zugefügt wird, ignoriert.

F: Wenn ich die Aktion des Zauberer von Tzeentch nutze, kann mein Gegner dann darauf mit Eiserne Disziplin reagieren und kann ich einen Ressourcenmarker auf den Zauberer legen, wenn ich nicht die 4 Ressourcen bezahle?

A: Das legen des Ressourcenmarkers auf den Zauberer stellen keine Kosten da und will nicht automatisch eintreten, wenn du den Zauberer aktivierst. Wann immer du eine Aktion ausführen möchtest, mußt du alle Ziele wählen, die der Effekt verlangt oder du kannst die Aktion nicht nutzen. Wenn ein Spieler auf die Aktivierung des Zauberers mit Eiserne Disziplin antwortet und du nicht die 4 Ressourcen bezahlst, darfst du auch keinen Ressourcenmarker auf die Karte legen.

F: Was passiert wenn ich Judgement of Loec auf eine Einheit spiele?

A: Die Einheit wird zu einer aufgedeckten Entwicklung, solange Judgement of Loec an der Einheit angehängt ist. Befindet sich die Einheit auf einer Quest, wird sie von der Quest herunter genommen und in die entsprechende Zone gelegt. (siehe auch: Aufgedeckte Entwicklungen)