



LEGENDS OF SIGNUM

SPIELREGEL

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG.....	4
GRUNDPRINZIPIEN DES SPIELS.....	5
SPIELELEMENTE.....	6
SPIELZONEN.....	7
ARTEN VON KARTEN.....	9
-Heldenkarte.....	10
-Schlachtsatzkarten.....	11
-Gebäudekarten.....	15
-Geländekarten.....	16
BEGINNDESSPIELS.....	17
SPIELZUGPHASEN UND SPIELMECHANIK.....	18
-Spielzugbeginnphase.....	18
-Errichtungsphase.....	18
-Kreaturaktivierungsphase.....	19
- Abspiel Der Geländekarten.....	21
KREATURAKTIVIERUNG.....	23
-Bewegung.....	23
-Nahkampf.....	34
-Fernangriff.....	27
-Spezielle Eigenschaften.....	29
DAS ENDE DES SPIELS UND DIE SIEGESBEDINGUNGEN.....	32
ZUSÄTZLICHE SPIELVARIANTEN.....	33
-„Erfahrener Baumeister“.....	33
-Spielvariante Für Drei Spieler.....	33
-Spielvariante Für Vier Spieler.....	34
-„Schulter An Schulter“.....	34
DRACHEREGELN FÜR „LEGENDS OF SIGNUM“.....	35
GLOSSAR.....	36
ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN.....	39

Die Geschichte der magischen Signum-Welt beginnt an den alten Mauern der Freien Stadt Vallor. Die in den Kerkern seit jeher verborgenen unzähligen Schätze zogen sowohl gierige Götter als auch Eroberer an, die sich nach Größe und Gold sehnten.

Vallor ist ein echter Stadtstaat. Vertreter verschiedener Völker aus jeder Ecke von Signum haben sich hier vermischt wie in einem riesigen Kessel. Irgendwelche Allianzen, sogar zwischen den unerbittlichsten Feinden, sind hier möglich. Aber seien Sie vorsichtig: jeder Mensch ist in den engen Gassen der Stadt für sich.

In letzter Zeit erreichen die Gerüchte über die Wiederherstellung des Grypharim-Reiches Vallor immer häufiger. Besuchshändler und Schiffsführer, die von den südlichen Meeren zurückkehren, erzählen von unbesiegbaren Legionen, die nach dem Willen von Kaiser Demian und Roland der Stolze, seinem ersten Marschall-Beschützer, geschmiedet wurden. Sie sprechen auch von einigen ungewöhnlichen Kreaturen – geflügelten Grypharims, mächtigen und schönen himmlischen Bewohnern, – die in einer Allianz mit dem Reich kämpfen.

Niemand betrachtete das Grypharim-Reich als Bedrohung für die Freie Stadt. Das war vorher, aber jetzt hat sich alles geändert. Der junge Kaiser Demian sehnt sich wirklich danach, der Herrscher des ganzen Signum zu werden. Er ist der Auffassung, dass Vallor der Grund aller Leiden ist, die die Welt erlitten hat, deshalb sollte die Stadt von Schmutz gereinigt werden.

Jedoch kam die junge Kriegerin Brissa de Molforn zur Verteidigung der Stadt. Sie sammelte die ungewöhnlichste Armee in Signum, einschließlich Vertreter aller Klassen und Zünfte. Ihre Weigerung, Demians Anforderungen gerecht zu werden und seinem Willen zu gehorchen, könnte nur eines bedeuten: Krieg...

So wartet die unschlagbare Armee des Grypharim-Reiches auf Sie an den Mauern der Freien Stadt Vallor.

Ob Sie sich den Fahnen des Herzogs oder des Kaisers anschließen möchten, liegt es ganz bei Ihnen.

Kämpfen Sie so gut wie Sie können!

Und vor allem – gewinnen Sie!

„Legends of Signum“ ist eine einzigartige Kombination aus einem strategischen Brettspiel mit Miniaturen und einem Sammelkartenspiel. Hier kämpfen Kreatureinheiten unter Anführung der Helden. Zudem erstellen Sie Ihre eigene Stadt, rekrutieren Spielfiguren, verwenden Zaubersprüche und Reliquien und setzen taktische Tricks ein. In „Legends of Signum“ schaffen Sie eine einzigartige Siegstrategie, indem Sie Ihren Schlachtsatz und Miniaturen sammeln. Dank dem Team von hervorragenden Künstlern und Bildhauern verfügt jede Miniatur im Spiel über ein ungewöhnliches Aussehen und einen eigenen Charakter.





„Legends of Signum“ weist zwei Spieler auf. Vor Beginn des Spiels stellen die Spieler Ihre Helden auf das Schlachtfeld.



Durch Errichtung der notwendigen Gebäude in Ihrer Stadt lassen sich die verbleibenden Kreaturen ausbringen.



Das Ziel des Spiels ist es, den Helden des Gegners zu vernichten oder einen siegreichen Prosperitätsgrad zu erreichen. Die Partie dauert 30 bis 90 Minuten.



Im Startsatz von „Legends of Signum“ finden Sie alle notwendigen Spielelemente:

Heldenkarte;



Spielefiguren und ihre Karten



Zauberspruch-, Reliquien- und Taktikenkarten

Gebäude- und Geländekarten



Unterstützungskarten

Geländevorlagen





- Effektmarker (Rüstung, Wunden, Kraft, usw.);



- Spezielle Würfel mit den „Ziel“-
„Axt“-
„Schild/Axt“-Bezeichnungen.

Wenn Sie mit dem üblichen D6-Würfel spielen, dann ist die
„Ziel“-Bezeichnung gleich 1, 2;
„Axt“-Bezeichnung – 3, 4; und
„Schild/Axt“-Bezeichnung – 5, 6;

- Spiellineale vorgegebener Länge:



S (kurz, 8 cm),
M (mittellang, 10 cm),
L (lang, 15 cm),
XL (sehr lang, 25 cm);



- Regelbuch.

SPIELZONEN

Es gibt fünf Hauptspielzonen in „Legends of Signum“: das Schlachtfeld, die Stadt, der Friedhof, der Schlachtsatz und die Hand.

Jeder Spieler muss einen Platz für seinen Schlachtsatz, seine Heldenkarte und abgespielte Spielfigur-, Gebäude- und Geländekarten sowie einen Stellplatz für Marken vorsehen.

SCHLACHTFELD

SCHLACHTSATZ

FRIEDHOF



HAND

STADT

Das Schlachtfeld ist eine gemeinsame Spielzone für beide Spieler. Hier kämpfen Einheiten ausgebrachter Kreaturen unter Anführung der Helden. Gemäß den Standardregeln, beträgt die Größe des Schlachtfeldes 60 cm x 60 cm. Messen Sie es mit einem Lineal oder verwenden das ungewöhnliche Feld von „Legends of Signum“. Die Spieler wählen ihre eigene Seite des Feldes einander gegenüber. Alle ausgebrachten Kreaturen werden das Schlachtfeld nah dran betreten. Die Seiten kann man im Laufe des Spiels nicht ändern.

Die Stadt stellt eine Spielzone für Gebäude- und Geländekarten dar. Die Stelle für seine Stadt bestimmt der Spieler außerhalb des Schlachtfeldes. Dorthin werden sowohl die Karten der vom Spieler errichteten Gebäude als auch die von ihm auf dem Schlachtfeld gespielten Landkarten ausgelegt. Dies ist eine offene Zone, d. h. der Gegner kann sehen, welche Karten der Spieler in der Stadt gespielt hat.

Der Friedhof stellt eine Zone für die gespielten Karten von Zaubersprüchen, gefallenen Spielfiguren, zerstörten Reliquien und aktivierten Taktiken dar. Dies ist eine offene Zone, d. h. der Spieler kann jederzeit sehen, was auf dem Friedhof bei ihm oder seinem Gegner liegt. Auf dem Friedhof werden die Karten in der Reihenfolge abgelegt, in der sie dort gelangen. Die Karte reicht immer den Friedhof ihres Spielers und verliert dabei alle Effekte und erworbenen Eigenschaften.

Der Schlachtsatz ist eine Spielzone, in der sich Unterstützungs- und Spielfigurkarten des Spielers befinden. Dies ist eine geschlossene Zone, d. h. die Karten müssen mit der Rückseite nach oben liegen und dürfen nicht angesehen oder bewegt werden. Wenn irgendeine Karte an den Satz zurückgegeben wird, wird der Satz gemischt.



Die Hand bedeutet dem Schlachtsatz entnommene Karten, die der Spieler in seinem Spielzug abspielen kann. Die Karten in seiner Hand darf der Spieler zu jeder Zeit ansehen, sein Gegner aber darf nicht. Hinweis: wenn die Karte eine der Spielzonen aufweist, bedeutet dies standardmäßig, dass es sich um Ihre Spielzone handelt. Der Spieler kann erst dann mit Spielzonen des Gegners interagieren, wenn dies in den Karteneigenschaften festgelegt ist.

In „Legends of Signum“ ist die Art jeder Karte in der unteren linken Ecke angegeben. Im Spiel werden folgende Arten von Karten verwendet: der Held, die Spielfigur, die Reliquie, der Zauberspruch und die Taktik. Darüber hinaus werden Sie Gebäude- und Geländekarten benutzen.

Die Heldenkarte stellt die Schlüsselkarte im Spiel dar. Die Spielfigur-, Zauberspruch-, Reliquien- und Taktikenkarten bilden den Schlachtsatz. Damit kämpfen Sie auf dem Schlachtfeld.

Die Gebäude- und Geländekarten werden für Errichtung von Gebäuden im Stadtbereich und Ausbringen vom Gelände auf das Schlachtfeld eingesetzt.

Im Spiel enthalten die meisten Karten die folgenden Informationen: Hauptparameter, Eigenschaften und zusätzliche Informationen.

Die Hauptparameter sind die Kosten, Kraft, Trefferpunkte und Entfernung der Bewegung. Beachten Sie, dass sich die Parameter bei verschiedenen Arten von Karten unterscheiden können. Die Unterstützungskarten z. B. verfügen über keine Bewegung und Kraft. Sie haben nur die Kosten.

Die Karteneigenschaften sind auf ihrem Textfeld unter der Abbildung und dem Titel angegeben. Im Laufe des Spiels können sich die Kreaturen sowohl neue Eigenschaften verschaffen, als auch die ursprünglichen Eigenschaften verlieren.

Zusätzliche Informationen sind die Symbole auf der Karte, die ihre Zuordnung zu einer bestimmten Fraktion, einem bestimmten Typ (einer Kreatur, Reliquie, einem Zauberspruch usw.) und der Ausgabeserie feststellen. Zusätzliche Informationen beinhalten auch die Rasse einer Spielfigur und den künstlerischen Text.

WESENTLICHE PARAMETER



- **Kraft**



- **Bewegung**



- **Trefferpunkte**

KOSTENSYMBOLS





HELDENKARTE



Der Held ist die Schlüsselminiatur auf dem Schlachtfeld. Wenn Ihr Held vernichtet wird, bedeutet dies automatisch Ihre Niederlage. Der Held ist der Erste, der das Schlachtfeld betritt.

Jeder Spieler kann nur über einen Helden verfügen. Seine Wahl bestimmt die Fraktion der Einheit, das Prinzip der Bildung des Schlachtsatzes und letztlich die Spielart. Die Heldenkarte wird durch ein spezielles Symbol angezeigt.

Jeder Held verfügt über seine eigenen einzigartigen Schlachtsatzkarten, in deren Eigenschaften der Name des Helden angegeben ist. Sie können erst abgespielt werden, wenn die Einheit von diesem Helden angeführt wird.

In den meisten Situationen verhält sich der Held auf dem Schlachtfeld nach den gleichen Regeln wie die Spielfiguren.

Hinweis: in den Beschreibungen der Karteneffekte sind die Begriffe „Held“ (♁) und „Spielfigur“ (♂) nicht gleichwertig. Wenn der Zauberspruch z. B. sagt: „Fügen Sie einer beliebigen Spielfigur auf dem Schlachtfeld 2 Wunden zu“, wird dieser Zauberspruch keinen Einfluss auf den Helden ausüben. Und umgekehrt wirken sich die Effekte, die nur Helden betreffen, nicht auf gewöhnliche Spielfiguren aus. In der Beschreibung universeller Effekte, die sowohl Helden als auch Spielfiguren beeinflussen, wird der Begriff „Kreatur“ verwendet.

Jeder Held verfügt über seine eigenen einzigartigen Schlachtsatzkarten, in deren Eigenschaften der Name des Helden angegeben ist. Sie können erst abgespielt werden, wenn die Einheit von diesem Helden angeführt wird.

In den meisten Situationen verhält sich der Held auf dem Schlachtfeld nach den gleichen Regeln wie die Spielfiguren.



HELDENKARTE

Art von Karte – Held



Persönliche Fähigkeiten des Helden

Beschreibungstext

Name und Hauptmerkmale des Helden

Fraktion, wird auch mit der Kartenhintergrundfarbe angezeigt

Arten von Heldenreliquien

SCHLACHTSATZKARTEN

Der Schlachtsatz enthält Spielfigur-, Zauberspruch-, Reliquien- und Taktikenkarten. Basierend auf seiner eigenen Gewinnstrategie wählt der Spieler die richtigen Karten aus.

Einige Unterstützungskarten erhalten zusätzliche Eigenschaften, wenn ihre Stadt einzigartige Klassengebäude aufweist. In der Freien Stadt Vallor z. B. werden diese Gebäude als Gilden und im Heiligen Grypharim-Reich als Orden bezeichnet. Solche Karten heißen Klassenkarten und werden in den Eigenschaften anderer Karten als „Spielfigur des Ordens“, „Gildenkarte“ usw. bezeichnet. Die nach dem Namen des Klassengebäudes gestellten zusätzlichen Eigenschaften erhält die Karte nur wenn Ihre Stadt das angegebene Gebäude aufweist. Die Spielfigur des Ordens oder der Gilde erhält einen Bonus, der auf der Karte des Gebäudes eines entsprechenden Ordens oder einer Gilde beschrieben wird.

Weiterhin werden Zauberspruch-, Reliquien- und Taktikenkarten als Unterstützungskarten bezeichnet. Auf allen Karten ist ihre Seltenheit angegeben:

-  - Gewöhnliche ;
-  - Seltene;
-  - Legendäre;
-  - Sagenhafte.



SPIELFIGURKARTEN

Einberufungskosten

Bild in einem ovalen Rahmen

Wesentliche Parameter

Name

Fähigkeiten

Rasse

Fraktionssymbol

Beschreibungstext

Art von Karte – Spielfigur

Die Spielfigurkarten werden für das Ausbringen der Miniaturen der Spielfiguren auf das Schlachtfeld verwendet. In „Legends of Signum“ entspricht jeder solchen Karte eine eigene Miniatur. Hier ist jede Spielfigur einzigartig.

♣ Die Kraft der Spielfigur zeigt, wie viele Würfel sie im Nahkampf verwenden kann.

♣ Die Trefferpunkte bedeuten die Anzahl der Wunden, die eine Spielfigur erhalten kann, bevor ihre Karte auf den Friedhof abgelegt wird

♣ Die Bewegung stellt die Entfernung dar, bis zu der sich die Spielfigur so weit wie möglich auf dem Schlachtfeld bewegen kann.

Wenn die Spielfigur über eine der Standardeigenschaften verfügt, zeigt die Karte den Namen der Eigenschaft oder ein Symbol, das darauf hinweist. Eine vollständige Beschreibung aller Standardeigenschaften finden Sie im „Glossar“-Abschnitt der Regeln. Wenn eine Kreatur über eine einzigartige oder seltene Eigenschaft verfügt, zeigt ihre Karte eine vollständige Beschreibung dieser Eigenschaft.

Ein durch Kursiv hervorgehobener künstlerischer Text übt keinen Einfluss auf den Spielablauf aus. Es kann ein Zitat einer Kreatur sein, ihr Motto oder ein Schlachtruf.



ZAUBERSPRUCHKARTE

Diese Karten werden benötigt, um Zaubersprüche im Laufe des Spiels abzuspielen.

Die Zaubersprüche können unterschiedlichste Effekte haben – Schaden zufügen, Kreaturparameter erhöhen oder senken und einen Einfluss auf Spielzonen ausüben. Die Wirkung des Zauberspruchs wird sofort nach dem Abspiel seiner Karte ausgelöst.

Nach dem Abspiel wird die Zauberkarte auf den Friedhof abgelegt.

Spielkosten

Bild in einem rechteckigen Rahmen

Name

Fähigkeiten

Fraktionssymbol

Art von Karte – Zauberspruch



RELIQUIENKARTEN

Diese Karten werden verwendet, um den Helden zu verbessern oder ihm zusätzliche Eigenschaften hinzuzufügen. Diese Art von Karten kann nur von Ihrem Helden benutzt werden. Die gewöhnlichen Sterblichen dürfen solche mächtigen Artefakte nicht besitzen.

Reliquien verschiedener Arten können einem einzelnen Helden zur Verfügung stehen. Die abgespielte Reliquienkarte wird neben die Heldenkarte gelegt und gilt als aktiv – „angezogen“ auf den Helden. Ein Held kann so viele Reliquien dieser Art tragen, wie die Symbolen dieser Art auf seiner Karte erscheinen. Einigen Helden stehen zwei oder mehr Reliquien dieser Art zur Verfügung.

Im Laufe des Spiels kann man dem Helden nicht einfach die bereits benutzte Reliquie „ausziehen“, aber man kann die durch eine neue Reliquie derselben Klasse ersetzen. In diesem Fall wird die alte Reliquie sofort auf den Friedhof abgelegt.

Die Eigenschaften der Karten dieser Art zeigen an, ob die Reliquie wiederverwendbar ist oder eine gewisse Haltbarkeit hat.

Die Reliquien sind in sechs Arten unterteilt, deren Symbol oben auf der Karte steht:



Nahwaffen



Fernwaffen



Schild/Fahne



Rüstung/Mantel



Helm



Schmuckstück

Spielkosten



Art

Name

Fähigkeiten

Fraktionssymbol

Art von Karte – Reliquie

Zum Beispiel:

Der Held besitzt bereits eine „Schwere Rüstung“-Reliquie mit der Klasse „Rüstung“. Der Spieler möchte die „Illusionkürass“-Karte abspielen. „Schwere Rüstung“ wird durch „Illusionkürass“ ersetzt, der Held erhält neue Effekte und die „Schwere Rüstung“-Reliquie wird auf den Friedhof abgelegt.

Zum Beispiel:

Der „Kampfspeer“ hat den Typ „Nahwaffen“ und die Eigenschaft „Wiederverwendbarkeit 2 (2♣): bekommen Sie +2 (♣♣)“. Der mit dem „Kampfspeer“ bewaffnete Held greift die Kreatur des Gegners an. Er erhält +2 ♣♣ diesem Gefecht für die Reliquie, die Wiederverwendbarkeit des „Kampfspeers“ wird um 1 reduziert. Im Spielzug des Gegners wird der Held angegriffen und erhält im Laufe des Gefechts erneut +2 ♣♣, und die Wiederverwendbarkeit des Speers wird um 1 mehr reduziert und wird gleich 0. Die Reliquie gilt als zerstört, ihre Karte wird auf den Friedhof abgelegt und alle Eigenschaften der Reliquie verlieren ihre Gültigkeit.

Einige Reliquien haben die Eigenschaft „Wiederverwendbarkeit“ (1X). Sie können vom Helden für die Benutzung ihrer Eigenschaften so oft verwendet werden, wie auf dem Symbol angegeben. Nachdem die Eigenschaft der Reliquie benutzt wurde, müssen Sie dies auf ihrer Karte markieren. Die Reliquie wird sofort zerstört, nachdem der Held sie eine bestimmte Anzahl von Malen benutzt hat und alle Eigenschaften, die sie erteilt, verlieren ihre Gültigkeit.

Die Reliquien anderer Arten haben die Eigenschaft „Kraft“ (3V). Nach dem Abspiel einer solchen Karte wird die derer Haltbarkeit entsprechende Anzahl der Rüstungsmarken darauf gelegt. Wenn der Held, der über eine ähnliche Reliquie verfügt, einem nicht-magischen Angriff ausgesetzt wird, wird der Schaden vor allem den darauf aufgezogenen Reliquien mit den Rüstungsmarken zugefügt.

Der Spieler bestimmt selbst, welcher Reliquie die Rüstungsmarken entnommen werden sollen – eine für jeden Schadenpunkt. Der Schaden von einem Angriff kann auf verschiedene Reliquien nicht „verteilt“ werden. Der Spieler muss zuerst einer Reliquie alle Haltbarkeit entnehmen und dann, wenn der Schaden noch besteht, mit der nächsten Reliquie beginnen. Wenn eine Reliquie mit der Eigenschaft „Haltbarkeit“ keine Rüstungsmarken mehr aufweist, gilt sie als zerstört. Wenn der Held mindestens eine Reliquie mit der Eigenschaft „Haltbarkeit“ „trägt“, kann der Spieler den Schaden, der die Reliquie einwirken soll, nicht direkt auf den Helden richten, um ihm Wundenmarker zuzuführen. Zwar schützt die Rüstung den Helden vor physischen Angriffen, doch nicht vor magischen Angriffen und Einwirkungen.

Die Karte der zerstörten Reliquie wird auf den Friedhof abgelegt und der Held verliert alle Eigenschaften, die sie ihm erteilt hat.



TAKTIKENKARTEN

Sie ermöglichen es Ihnen, taktische Tricks im Spiel zu verwenden, die während des auf der Karte angegebenen Ereignisses ausgelöst werden. Nur diese Art von Karten kann im Spielzug des Gegners aktiviert werden.

Die abgespielte Taktikenkarte wird mit der Rückseite nach oben gelegt und dem Gegner nicht gezeigt. Im Gegensatz zum Zauberspruch löst sich die Taktik nicht sofort aus, sondern erst nachdem die auf der Karte angegebene spezifische Bedingung erfüllt ist. Sobald die Bedingung erfüllt ist, wird die Taktik aktiviert, die darauf angegebene Eigenschaft wird ausgelöst und die Taktikenkarte wird auf den Friedhof abgelegt. Auslösen kann sich die Taktik nur im Spielzug des Gegners. Die Seite, die eine Taktik abspielt, muss diese offen legen, sobald die Bedingung erfüllt ist. Wenn dies nicht geschieht (der Spieler vergaß oder beschloss, auf günstigere Bedingungen zu warten), wird der Effekt als ungültig betrachtet und die Karte wird auf den Friedhof gelegt.

Zum Beispiel:

„Schwere Rüstung“ hat die Art „Rüstung“ und die „Haltbarkeit 4“-Eigenschaft. Beim Abspiel dieser Karte werden 4 Rüstungsmarken darauf gelegt. Bis dem Helden mit dieser Reliquie insgesamt 4 Schadenpunkte zugefügt sind, bleibt „Schwere Rüstung“ im Spiel.

Spielkosten



Secret bribery

Name

Brissa de Molfor.
Cancel summoning an opponent's , its card is returned to the deck. Buildings used for playing the card remain tapped, the spent  is not returned.

Fähigkeiten



#187 SignumGame.com 2017



Fraktionssymbol

Art von Karte – Taktik

Zum Beispiel:

Die „Geheime Bestechung“-Taktikenkarte verfügt über folgende Eigenschaften: „Das Ausbringen einer Spielfigur des Gegners absetzen: seine Karte wird in den Schlachtsatz zurückgelegt; die zum Abspiel dieser Karte benutzten Gebäude bleiben geschlossen, und die Prosperitätspunkte werden nicht zurückgegeben“. Wenn ein Spieler in seinem Spielzug diese Taktikenkarte abspielte und sein Gegner im nächsten Spielzug keine Spielfigur auf das Schlachtfeld ausbrachte, bleibt die Karte im Spiel, bis der Gegner die erste Spielfigur abspielt.

GEBÄUDEKARTEN

Spielkosten



Gebäudesymbol

Smithy

Name

: your  gains +1  this turn.

Fähigkeiten



Fraktionssymbol

Art von Karte – Gebäude

Die Gebäude- und Geländekarten werden nicht im Schlachtsatz enthalten. Die Spieler bestimmen selbst, welche Karten sie im Laufe des Spiels verwenden werden.

Die Gebäudekarten werden für das Abspiel der Schlachtsatzkarten benutzt, d. h. für das Ausbringen von Spielfiguren, die Verwendung von Taktiken und Zaubersprüchen und das Abspiel von Relikten.

Es gibt neun grundlegende Gebäudearten in „Legends of Signum“:



Der	Die	Die	Die	Die
Schießplatz	Schule der Magie	Taverne	Kaserne	einzigartigen Gebäudes



Darüber hinaus verfügt jede Fraktion über ihre eigenen einzigartigen Gebäude.

Einige Karten erlauben es, Gebäude in der Stadt zu zerstören. In diesem Fall kann ein Spieler eines der neun Hauptgebäude neu errichten. Jedes einzigartige Gebäude kann nur einmal pro Spiel gebaut werden.

Zum Beispiel:
Der „Münzhof“ für die Fraktion „Die Freie Stadt Vallor“ oder „Kloster“ für „Das Heilige Grypharim-Reich“.

GELÄNDEKARTEN

Diese Karten werden benötigt, um spezielle Geländevorlagen auf dem Schlachtfeld zu stellen. Die Vorlagen haben unterschiedliche Formen und Größen. Jeder Karte kann nur eine Vorlage auf dem Schlachtfeld entsprechen.

Das auf dem Schlachtfeld ausgesetzte Gelände kann die Bewegung von Kreaturen behindern, vollständig unpassierbar sein, Fernangriffen verhindern oder andere besondere Eigenschaften haben.

Das auf dem Schlachtfeld ausgesetzte Gelände kann die Bewegung von Kreaturen behindern, vollständig unpassierbar sein, Fernangriffen verhindern oder andere besondere Eigenschaften haben.

Es gibt grundlegende Geländearten wie z. B. der „Wald“ oder „Felsen“.

Außerdem verfügt „Legends of Signum“ über einzigartige Geländearten, die nur bestimmte Fraktionen aufweisen und spezielle Regeln diktieren.

Zum Beispiel:
Nur die Fraktion „Die Freie Stadt Vallor“ weist die Geländekarten „Verlassene Schatzkammer“ oder „Bodenloser Brunnen“ auf.

Spielkosten



Name

Fähigkeiten

Fraktionssymbol

Art von Karte – Gelände

Geländevorlage



Vor Beginn des Spiels wählt jeder Spieler, für welche Fraktion er kämpfen wird. Die Gegner können die gleiche Fraktion und sogar die gleichen Helden wählen.

Das Spiel läuft fort, bis einer der Helden getötet wurde oder einer der Spieler 51 Prosperitätspunkte gesammelt hat.

Die Spieler erstellen selbst ihre Schlachtsätze und jeder Schlachtsatz kann 30 bis 40 Karten enthalten (optional). Im Startsatz des Spiels für Anfänger können Sie mit einem Schlachtsatz aus 20 Karten spielen.

Sie können nur Schlachtsatz-, Gebäude- und Geländekarten Ihrer Fraktion verwenden. Darüber hinaus kann Ihr Schlachtsatz Söldnerkarten enthalten.

Mindestens die Hälfte des Schlachtsatzes muss aus den Spielfigurkarten bestehen und die Söldnerkarten dürfen nicht mehr als die Hälfte davon ausmachen. Andere Arten von Karten können in jedem Verhältnis im Schlachtsatz enthalten oder überhaupt nicht enthalten sein.

Ein Satz kann nicht gleichzeitig zwei Spielfigurkarten mit demselben Namen aufweisen. Die Zauberspruch-, Reliquien- und Taktikenkarten können doppelt wiederholt werden.

Bei Spielern kann die Anzahl der Karten in Schlachtsätzen unterschiedlich sein, muss jedoch den allgemeinen Regeln für das Erstellen eines Schlachtsatzes entsprechen. Die Schlachtsätze sind mit der Rückseite nach oben zu legen, so dass die oberste Karte für beide Spieler nicht sichtbar ist.

Nach dem Erstellen der Schlachtsätze sind die Hauptspielzonen zu feststellen und eine Stelle für Marken und Miniaturen zu wählen. Stellen Sie den Stadtbereich zum Auslegen von Gebäude- und Geländekarten fest. Die Spieler wählen selbst aus, welche Gebäude- und Geländekarten ihrer Heldenfraktionen im Laufe des Spiels benötigt werden.

Die Reihenfolge des Spielzugs wird durch das Werfen des Würfels bestimmt. Der Spieler, der einen höheren Wert auswirft, entscheidet, wer das Recht auf den ersten Spielzug erhält. Weiterhin bleibt die Reihenfolge der Spielzüge unverändert. Der Spieler, der den ersten Spielzug erhält, stellt als erster die Miniatur seines Helden auf das Schlachtfeld, so dass die Kante des Gestells die eigene Seite des Feldes berührt. Danach stellt der Spieler, der den zweiten Spielzug erhält, auch die Figur seines Helden an eine beliebige Stelle nahe seiner eigenen Seite des Feldes.

Wenn beide Spieler ihre Helden auf das Schlachtfeld stellten, bedeutet dies, dass der Konflikt nicht zu vermeiden ist und der Kampf beginnt!

Die Spieler erhalten drei Prosperitätspunkte und entnehmen ihrem Schlachtsatz die obersten vier Karten, d. h. ihre Starthand. Einmal vor Beginn des Spiels kann jeder Spieler bis zu vier Karten seiner Hand an den Schlachtsatz zurückgeben und stattdessen die gleiche Anzahl der Karten nehmen oder eine beliebige Anzahl der Karten aus der Hand auf den Friedhof ablegen und 1 Prosperitätspunkt für jede abgelegte Karte erhalten. Danach gilt die Vorbereitungsphase des Spiels als abgeschlossen, gefolgt vom Spielzug des ersten Spielers.

Einberufungskosten



Wesentliche Parameter

Name

Fähigkeiten

Rasse

Art von Karte –
Spielfigur

Symbol des Söldners –
Kriegshunde

Zum Beispiel:
Der Schlachtsatz mit 20 Karten muss mindestens 10 Spielfigurkarten enthalten und der Schlachtsatz mit 35 Karten muss mindestens 18 Spielfigurkarten enthalten usw.



TURN STRUCTURE

Das Spiel besteht aus einer Reihe von Spielzügen, die die Spieler der Reihe nach ausführen. Der Spielzug besteht aus drei Pflichtphasen:

- die Spielzugbeginnphase;
- die Errichtungsphase;
- die Kreaturaktivierungsphase.

Der Spieler, der gerade einen Spielzug ausführt, wird als Aktivspieler bezeichnet.

SPIELZUGBEGINNPHASE

Dies ist die erste Phase, ab der der Spielzug eines der beiden Spieler beginnt. Der Aktivspieler öffnet alle geschlossenen Gebäudekarten im Bereich seiner Stadt, wenn er darüber verfügt. Alle Kreaturen bekommen die Möglichkeit, sich erneut aktivieren zu lassen. Außerdem entnimmt der Spieler den Karten seiner Kreaturen alle temporären Effektmarken, die ihre Gültigkeit vor Beginn des Spielzugs verloren.

Der Aktivspieler entnimmt dem Schlachtsatz eine Karte in die Hand und erhält einen Prosperitätspunkt. Er darf nicht mehr als zehn Schlachtsatzkarten in seiner Hand haben. Wenn ein Spieler bereits zehn Karten in der Hand hat und eine weitere Karte nehmen möchte, muss er zuerst eine vom Gegner zufällig gewählte Karte auf den Friedhof ablegen.

Wenn der Schlachtsatz des Spielers zu einem Ende kommt, wird der Gegner jedes Mal, wenn er dem Schlachtsatz eine Karte entnehmen muss, Prosperitätspunkte erhalten. Zum ersten Mal erhält der Gegner einen Prosperitätspunkt, jedes nächstes Mal verdoppelt sich die Menge an Prosperität, die er erhält.

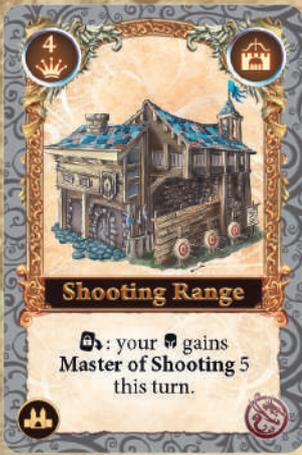
ERRICHTUNGSPHASE

Zu Beginn dieser Phase entscheidet der Spieler, ob er in diesem Spielzug etwas errichten oder lieber Prosperität sammeln wird. Wenn er beschließt, die Errichtungsphase zu überspringen, erhält er zwei zusätzliche Prosperitätspunkte.

Der Aktivspieler wählt selbst, welche Gebäude und in welcher Reihenfolge er diese errichten wird. In dieser Phase können Sie nicht mehr als ein Gebäude errichten.

Um ein Gebäude errichten zu können, benötigen Sie eine Karte davon. Das Gebäude gilt als errichtet, wenn Sie seine Kosten mit Prosperität bezahlen und dann seine Karte im Stadtbereich stellen. Sowohl die Reihenfolge der Stellung von Gebäudekarten in der Stadt, als auch die Reihenfolge der Errichtung spielen keine Rolle.

Das im aktuellen Spielzug errichtete Gebäude kann verwendet werden. Die noch nicht verwendeten Gebäude werden als offen und die bereits im aktuellen Spielzug verwendeten Gebäude werden als geschlossen bezeichnet. Die Karten geschlossener Gebäude werden umgedreht. Sie dürfen im aktuellen Spielzug nicht wiederverwendet werden.



Geschlossene Gebäude



Erschlossene Gebäude

Die maximale Anzahl der Gebäude in Ihrer Stadt beträgt 12. Die bereits errichteten Gebäude können Sie nicht auf eigenen Wunsch aus dem Stadtbereich entfernen.

Buildings constructed in your City can be used for:

Die in Ihrer Stadt errichteten Gebäude können verwendet werden:

- Um Schlachtsatzkarten von der Hand oder Geländekarten abzuspielen;
- Um die auf der Gebäudekarte angegebene Eigenschaft zu benutzen.

In der Stadt können keine Gebäude mit den gleichen Namen errichtet werden. Beispielsweise dürfen Sie nicht zwei „Rathäuser“ oder zwei „Tavernen“ haben. Es ist auch nicht erlaubt, ein zweites Klassegebäude zu errichten, wenn das erste bereits errichtet wurde. Beispielsweise zwei Gilden oder zwei Orden.

KREATURAKTIVIERUNGSPHASE

In dieser Phase kann der Spieler:

- Spielfigur-, Zauberspruch-, Reliquien- und Taktikenkarten von der Hand abspielen;
- Kreaturen auf dem Schlachtfeld aktivieren;
- Nicht mehr als eine Geländekarte abspielen.

Diese Handlungen kann der Spieler in beliebiger Reihenfolge auf eigenen Wunsch ausüben. In der Aktivierungsphase können Sie keine Gebäudekarten abspielen. Sie können eine beliebige Anzahl der Schlachtsatzkarten von der Hand abspielen. Bevor Sie die Karte abspielen, müssen Sie ankündigen, welche Karte abgespielt wird. Dies wird als „Ankündigung Ihrer Handlung“ bezeichnet.

Auf allen Schlachtsatzkarten in der oberen linken Ecke sind die für das Abspiel dieser Karte notwendigen Kosten angegeben. Sie können eine Karte von der Hand abspielen, wenn bereits im Stadtbereich die notwendigen Gebäude errichtet und als offen bezeichnet werden, d. h. waren im aktuellen Spielzug noch nicht im Abspiel anderer Karten oder Eigenschaften eingesetzt. Sie müssen die Kosten für das Abspiel der Karte bezahlen, indem Sie alle notwendigen Gebäude in der Stadt schließen (umdrehen) und ggf. die Kosten mit Prosperität bezahlen.

Ein „beliebiges Gebäude“ (🏰) kann in den Kosten einer Schlachtsatzkarte angegeben werden. Das bedeutet, dass Sie ein beliebiges Gebäude in Ihrer Stadt schließen müssen, um diese Karte abspielen zu können.

FZur Beispiel:

Sie möchten eine „Rowena, Tochter des Herzogs“-Spielfigurkarte abspielen. In Bedingungen für das Ausbringen der Spielfigur wird folgendes angegeben: „Tempel, 2 beliebige Gebäude“. Bevor der Spieler Rowena auf das Schlachtfeld ausbringt, muss er in seiner Stadt den Tempel und zwei beliebige Gebäude schließen.

Die abgespielte Spielfigurkarte wird neben der Heldenkarte gelegt, und die Miniatur der Spielfigur wird auf das Schlachtfeld gestellt, so dass die Kante ihres Gestells die eigene Seite des Feldes berührt. Wenn die Spielfigur auf das Schlachtfeld ausgebracht wird, darf sie nicht näher als in einer Entfernung S (8 cm) von den Kreaturen des Gegners gestellt werden.

Wenn dies nicht möglich ist, kann die Spielfigur näher als in einer Entfernung S von der Miniatur des Gegners oder in Kontakt damit ausgebracht werden, erhält aber gleichzeitig einen „Tritt in den Rücken“ von jeder Miniatur des Gegners in einer Entfernung S oder weniger.

Die gerade auf das Schlachtfeld ausgebrachte Spielfigur gilt als aktiviert und kann im aktuellen Spielzug keine Handlungen mehr ausüben. Wenn der Gegner mit dieser Spielfigur einen Nahkampf aufnimmt oder einen Fernangriff ankündigt, kann sich diese Spielfigur nach allgemeinen Regeln verteidigen. Wenn die Spielfigur über irgendeine passive Eigenschaften verfügt, die andere Spielfiguren beeinflussen und nicht aktiviert werden müssen, lösen sich diese Eigenschaften gleich nach dem Ausbringen der Spielfigur auf das Schlachtfeld aus.

Die Karte der Kreatur und ihre Miniatur auf dem Schlachtfeld bleiben im Spiel, bis die Kreatur vernichtet ist, d. h. bis die Anzahl der Wundenmarker ihren Trefferpunkten gleich ist. Danach wird die Karte der Kreatur auf den Friedhof abgelegt.

Auf dem Schlachtfeld darf ein Spieler gleichzeitig nicht mehr als 7 Spielfiguren haben.

Wenn ein Spieler eine Zauberkarte abspielte (zum Beispiel „Feuerball“ oder „Allgemeines Heilen“), wird ihr Effekt sofort ausgelöst und die Karte wird auf den Friedhof abgelegt.

Die Reliquienkarten darf der Spieler nur auf seinen Helden anwenden. Die im aktuellen Spielzug abgespielten Reliquien kann der Held sofort benutzen. Die Reliquie bleibt im Spiel, bis sie zerstört oder durch eine andere Reliquie derselben Art ersetzt wird. Anschließend wird die Karte auf den Friedhof abgelegt.

Mit der Rückseite nach oben wird die abgespielte Taktikenkarte neben die Heldenkarte gelegt. Sie wird dem Gegner nicht angezeigt, aber der Spieler muss ankündigen, dass er eine Taktikenkarte abspielte, und die notwendigen Gebäude schließen. Wir empfehlen den Spielern, die Kosten der abgespielten Taktikenkarte zu notieren.



Zum Beispiel:

Die Spielfigur verfügt über die Eigenschaft „Aura S: Ihre erhalten +1 , was bedeutet, dass „alle Ihre Spielfiguren in Radius S +1 \spadesuit erhalten“. Einen Einfluss wird diese Eigenschaft auf andere Spielfiguren ausüben, sobald diese Spielfigur auf das Schlachtfeld ausgebracht wird.

Die Taktikenkarte bleibt im Spiel in einer geschlossenen Form, bis die Bedingung für ihre Aktivierung erfüllt ist.

Sobald diese Bedingung erfüllt ist, dreht der Spieler die Karte um und zeigt sie dem Gegner an. Der taktische Effekt wird ausgelöst und die Karte selbst wird auf den Friedhof abgelegt.

Mit ihrem Spielzug darf die nächste Spielfigur erst nach dem Abschluss aller Handlungen der vorherigen Spielfigur beginnen. Es ist nicht erlaubt, die Aktivierung einer Spielfigur zu unterbrechen, d. h. mit dem Spielzug einer ersten Spielfigur beginnen, dann die zweite Spielfigur bewegen, und dann den Spielzug der ersten Spielfigur abschließen. Eine Kreatur darf nicht zweimal in einem Spielzug aktiviert werden.

Nachdem der Spieler alle seine Kreaturen auf dem Schlachtfeld aktiviert hat, kann er das Ende Ihres Spielzugs erklären. Alle Eigenschaften und Effekte, die bis zum Ende des Spielzugs gültig bleiben oder Eigenschaften, die am Ende des Spielzugs wirken, werden in der Reihenfolge angekündigt, in der der Spieler, der die Karten mit dieser Eigenschaft oder diesem Effekt kontrolliert, erklärt. Dann übernimmt der nächste Spieler den Spielzug.

ABSPIEL DER GELÄNDEKARTEN

Sie können nur eine Geländekarte pro Spielzug abspielen. Dazu werden bereits in der Stadt errichtete beliebige Gebäude benötigt. Ein Spieler darf nur eine Geländekarte abspielen, die zu seiner Fraktion gehört.

Beim Abspiel des Geländes legen Sie die entsprechende Karte in den Stadtbereich ab und stellen eine Vorlage mit dieser Geländeart auf das Schlachtfeld. Die Vorlage ist an eine freie Stelle, nicht in Kontakt mit den Miniaturen, in einer Entfernung von mindestens S (8 cm) von eigener Seite des Feldes und anderen Geländeelementen und in einer Entfernung von mindestens M (10 cm) von der Seite des Gegners zu stellen. Wenn es auf dem Schlachtfeld nicht genügend freien Platz für das Ausbringen eines neuen Geländeelements gibt, kann die Geländekarte nicht abgespielt werden.

Einer beliebigen Fraktion stehen die Geländekarten wie z. B. der „Wald“ oder „Felsen“ zur Verfügung. Die Spieler können sie beliebig oft pro Spiel abspielen, aber nicht mehr als einmal pro Spielzug.

Einzigartige Geländearten für jede Fraktion mit eigenen Namen (z. B. „Makabere Katakomben“, „Altar der Heilung“ usw.) können vom Spieler nur einmal pro Spiel abgespielt werden.

Einige Karten erlauben es Ihnen, Gelände auf dem Schlachtfeld zu zerstören. Jedes grundlegende Gelände kann ein Spieler neu abspielen.



Die Geländeeigenschaften bleiben gültig, bis sich das Gelände auf dem Schlachtfeld befindet. Das Gelände kann folgende Eigenschaften aufweisen:

-**Unpassierbar** – die nicht flugfähigen Kreaturen können diese Geländeart nicht überqueren, wenn sie sich bewegen. Mit dieser Eigenschaft kann keine Kreatur ihre Bewegung auf dem Gelände abschließen;

-**Schwerpassierbar** – wenn im Bewegungsprozess das Gestell einer nicht flugfähigen Kreatur mit einem bestimmten Geländeelement in Kontakt tritt, wird die Bewegung der Kreatur gleich **S**. Die Kreaturen, deren Bewegung gleich **S** ist, werden auf dem schwerpassierbaren Gelände nicht verlangsamt. Wenn die Spielfigur vor dem Kontakt mit dem schwerpassierbaren Gelände bereits eine Entfernung von mehr als **S** zurückgelegt hat, hält sie sofort bei Kontakt damit an;

-**Behindert die Sichtlinie** – es ist unmöglich, durch dieses Gelände eine Sichtlinie zu ziehen;

„Vom Schießen schützen“ – wenn das Ziel eines Fernangriffs eine in Kontakt mit diesem Geländeelement stehende Miniatur ist, oder wenn das Gelände auf Sichtlinie ist, kann der Spieler alle erfolglosen Würfe einmal für den Schutz vom „Schuss“ oder „Werfen“ neu werfen. Beim „Magischen Schuss“ erhält die Miniatur einen Verteidigungswurf wie beim üblichen „Schuss“, gemäß den Standardregeln für Fernangriffe.

Sichtlinie zu ziehen;

„Vom Schießen schützen“ – wenn das Ziel eines Fernangriffs eine in Kontakt mit diesem Geländeelement stehende Miniatur ist, oder wenn das Gelände auf Sichtlinie ist, kann der Spieler alle erfolglosen Würfe einmal für den Schutz vom „Schuss“ oder „Werfen“ neu werfen. Beim „Magischen Schuss“ erhält die Miniatur einen Verteidigungswurf wie beim üblichen „Schuss“, gemäß den Standardregeln für Fernangriffe.

Wenn die Spielfigur in Kontakt mit einem „Ruinen“-Geländeelement steht oder damit in Kontakt trat, kann sie die durchsuchen und Schätze sammeln. Sofern nicht anders angegeben, wird der Effekt der Untersuchung der Ruinen durch das Werfen des Würfels bestimmt und erstreckt sich auf die Spielfigur, die die Durchsuchung durchgeführt hat. Sie können die Ruinen nicht durchsuchen, während Sie in Kontakt mit der Spielfigur des Gegners stehen. Nachdem die Spielfigur die Ruinen durchsucht hat, erlischt sein Spielzug sofort. Die Helden können die Ruinen nicht durchsuchen. Unabhängig vom Ergebnis können einige Ruinen nur einmal pro Spiel durchsucht werden. Die Spielfigur kann den Geheimgang nehmen und sich über die bereits untersuchten Ruinen hinweg versetzen. Um dies zu tun, müssen Sie den Würfel werfen, während Sie in Kontakt mit den untersuchten Ruinen stehen.

Wenn das  herausgefallen ist, wurde keinen Geheimgang erkannt – die Miniatur bleibt an ihrer Stelle und schließt ihren Spielzug ab. Wenn eine  oder  herausgefallen ist, haben Sie Glück, denn Sie haben einen Geheimgang gefunden – der Spieler kann die Miniatur in Kontakt mit anderen, bereits untersuchten Ruinen auf dem Schlachtfeld bringen, nicht aber in Kontakt mit den Kreaturen des Gegners. Danach schließt die Spielfigur auch seinen Spielzug ab. In diesem Fall kann die Spielfigur mit der „Kann einen Würfel während einer Durchsuchung der Ruinen neu werfen“-Eigenschaft den Würfel neu werfen, während die nach einem Geheimgang sucht.

Die versteckten Spielfiguren durchsuchen die Ruinen und benutzen den Geheimgang, ohne die Verstecktheitsmarke zu verlieren.



RUINEN



Wenn eine Kreatur mit ihren Spielzug beginnt, wird dies als die Kreaturaktivierung bezeichnet. In „Legends of Signum“ kann jede Kreatur bei ihrer Aktivierung folgende Handlungen ausüben:

- Sich in die auf ihrer Karte angegebene Entfernung der Bewegung oder weniger bewegen, oder die „Laufen“-Regel anwenden;
- Sich in die Entfernung ihrer Bewegung oder weniger bewegen und einen Nahkampf aufnehmen;
- Einen Nahkampf aufnehmen, wenn die Spielfigur in Kontakt mit der Miniatur des Gegners steht;
- Einen Schuss oder einen anderen Fernangriff auslösen, wenn sie über diese Eigenschaft verfügt;
- Die auf der Karte angegebene Eigenschaft benutzen.

BEWEGUNG

Während seines Spielzugs muss der Spieler alle seine Kreaturen auf dem Schlachtfeld aktivieren. Der Spieler kann den Spielzug seiner Kreatur überspringen. Dabei wird die Kreatur aktiviert

Die Entfernung der Bewegung ist auf der Spielfigurkarte angegeben und wird durch eine Buchstabenabkürzung auf blauem Hintergrund angezeigt. Bequemlichkeitshalber sind alle Entfernungen der Bewegung im Spiel in vier Hauptentfernungen unterteilt:

- Kurze S (8 cm);
- Mittellange M (10 cm);
- Lange L (15 cm);
- Sehr lange XL (25 cm).

Ein Spieler kann die Miniatur einer Kreatur entlang des Schlachtfelds auf eine Entfernung bewegen, die kleiner oder gleich der auf ihrer Karte angegebenen Entfernung ist. Jede Miniatur verfügt über ein eigenes Gestell, dessen Durchmesser je nach Größe der Miniatur 32 mm, 50 mm oder 60 mm betragen kann. Beim Bewegen muss keine Miniatur aufgrund der Größe ihres Gestells einen Vorteil erhalten.

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt in Ihrer Bewegung Ihre Miniatur das Gestell der Miniatur des Gegners berührt, müssen Sie die Bewegung sofort einstellen, auch wenn sie sich nicht über die gesamte Strecke bewegte. Ihre Miniatur gilt als in Kontakt gekommen. Wenn sie ihre Bewegung in Kontakt mit zwei oder mehr Miniaturen des Gegners eingestellt hat, kann sie einen Nahkampf mit einem von beiden aufnehmen.

Wenn die Kreatur in ihrem Spielzug eine Bewegung ausübte, kann sie außer einem Nahkampf keine anderen Angriffsarten im selben Spielzug benutzen.

Wenn sich die Miniatur während ihrer Aktivierung bewegt, während sie sich auf dem schwerpassierbaren Gelände befindet, die Bewegung dort abschließt oder es durch den schwerpassierbaren Gelände schafft, nimmt die Entfernung der Bewegung auf S ab.

Die Miniatur kann nicht durch andere Miniaturen gehen oder sich durch unpassierbare Geländebereiche bewegen. Darüber hinaus kann die Miniatur die Bewegung auf anderen Miniaturen oder unpassierbaren Geländen nicht abschließen. Diese sollte sie umkreisen, indem sie sich auf einem indirekten Weg bewegt. In diesem Fall ist es notwendig, die für Kurven ausgegebene Bewegung zu berücksichtigen.



„LAUFEN“-REGE

Vor Beginn der Bewegung kann der Spieler ankündigen, dass diese Miniatur im aktuellen Spielzug laufen wird. In diesem Fall erhöht sich die Entfernung der Bewegung auf den Wert wie folgt: Entfernung S steigt auf M, Entfernung M steigt auf L, Entfernung L steigt auf XL. Eine Miniatur mit Entfernung XL kann die „Laufen“-Regel nicht anwenden. Eine Miniatur, die mit einer oder mehreren Miniaturen des Gegners in Kontakt steht, kann die „Laufen“-Regel nicht anwenden. Wenn die Miniatur die „Laufen“-Regel anwendet, wird ihr Spielzug gleich nach der Bewegung eingestellt. Nach dem Laufen kann Miniatur weder Eigenschaften verwenden noch einen Nahkampf aufnehmen.

Wenn infolge des Laufens Ihre Miniatur in Kontakt mit der Miniatur des Gegners kommt, muss sie sofort anhalten und erhält vom Gegner einen „Tritt in den Rücken“.



„TRITT IN DEN RÜCKEN“-REGEL

Die „Tritt in den Rücken“-Regel wird in zwei Fällen angekündigt:

- Wenn die Miniatur außer Kontakt mit der des Gegners kommt;
- Wenn die Miniatur in Kontakt mit der des Gegners tritt, indem sie die „Laufen“-Regel verwendet.

Dabei muss jede Miniatur des Gegners, mit der sie in Kontakt stand oder mit der sie in Kontakt treten wird, 1 Würfel werfen, um diese Regel geltend zu machen. Der „Tritt in den Rücken“ ist kein Angriff, gilt aber als erfolgreich mit der - bzw. -Bezeichnung. Wenn die Miniatur Wunden aufweist, kann sie nur Schaden zufügen, wenn auf den Würfel herausgefallen ist. Eine Ausnahme stellen die Miniaturen mit der „Standhaftigkeit“-Eigenschaft dar. Gegen einen „Tritt in den Rücken“ kann sich die Miniatur nicht wehren, so dass jeder erfolgreiche Wurf automatisch zum Treffer wird. Eine Spielfigur mit der Verstecktheitsmarke kann einen „Tritt in den Rücken“ ankündigen. In diesem Fall gilt die Verstecktheitsmarke als verloren.

Meistens wird die „Tritt in den Rücken“-Regel angewendet, wenn Ihre Miniatur außer Kontakt kommt. Aber wenn sie sich bewegt, während sie in Kontakt mit der Miniatur des Gegners bleibt (um z. B. dahinter zu stehen und dann den Kampf fortzusetzen), unterliegt die Miniatur sowieso der „Tritt in den Rücken“-Regel und erhält einen Schlag vom Gegner.

Einen „Tritt in den Rücken“ erhält Ihre Miniatur auch von Gegnern, deren Kraft Null ist, und die können nicht unter normalen Bedingungen im Nahkampf kämpfen.

NAHKAMPF

Wenn sich Ihre Miniatur beim Bewegen in Kontakt mit der Miniatur des Gegners tritt oder ihren Spielzug bereits in Kontakt mit der Miniatur des Gegners begann, kann sie einen Nahkampf aufnehmen. Den Nahkampf kann nur einmal pro Aktivierung jeder Kreatur angekündigt werden, sofern nicht anders angegeben auf ihrer Karte.

Eine angreifende Miniatur stellt die Miniatur dar, die vom Aktivspieler kontrolliert wird. Dementsprechend wird die Miniatur des zweiten Spielers als sich wehrende angesehen. Wenn die Miniatur des Aktivspielers gleichzeitig mit mehreren Miniaturen des Gegners in Kontakt steht, wählt dieser Spieler nur eine davon, mit dem der Nahkampf im aktuellen Spielzug ausgeführt wird. Die Miniatur kann nicht gleichzeitig mit mehreren Miniaturen des Gegners kämpfen. Aber mehrere Miniaturen können abwechselnd die gleiche Miniatur im Laufe eines Spielzugs angreifen, wenn sie damit in Kontakt treten können.

Wenn die Miniatur abwechselnd mehrere Miniaturen des Gegners in dessen Spielzug kämpft, muss sie nach dem ersten Angriff alle ihre Kraftwürfel in Verteidigung setzen. Es gilt, dass ein einziger Angriff ausreicht, um die Kreatur während des Kampfes fertig ist und mit dem nächsten Gegner kämpft, indem sie sich nur verteidigt.

Für die in Kontakt mit der Miniatur des Gegners stehende Miniatur ist es nicht notwendig, im Nahkampf einen Angriff anzukündigen. Die Miniatur kann einfach in Kontakt mit dem Gegner stehen bleiben, indem sie z. B. verhindert, dass er sich bewegt oder schießt.

Der Nahkampf zwischen den Miniaturen ist wie folgt. Der Kraftparameter einer Miniatur zeigt an, wie viele Würfel ihr im Nahkampf zur Verfügung stehen. Die Würfel können sowohl für Angriff als auch für Verteidigung verwendet werden. Bei Treffer verursacht jeder Angriffswürfel 1 Punkt Schaden. Der Verteidigungswürfel ermöglicht es Ihrer Miniatur, 1 Treffer zu blockieren.

Ein Spieler, dessen Miniatur angegriffen wird, muss als erster ankündigen, wie genau er seine Kraftwürfel verteilen wird – auf Angriff bzw. Verteidigung. Danach kündigt der Aktivspieler an, dessen Miniatur angegriffen hat, wie genau er die Würfel unter Berücksichtigung der Entscheidung des Gegners verteilen wird. Auf eigenen Wunsch kann der Spieler alle Würfel in einen Angriff oder eine Verteidigung setzen. Wenn eine Miniatur einen Null-Kraftparameter hat, kann sie im Nahkampf weder angreifen noch verteidigen.



ANGRIFF

Zum Beispiel:

Die Miniatur hat 3 Kraft, was bedeutet, dass ihr im Kampf 3 Würfel zur Verfügung stehen. Der Spieler kann alle 3 Würfel für den Angriff oder 2 für den Angriff und 1 für die Verteidigung usw. benutzen.

Wenn beide Spieler ihre Kraftwürfel auf den Angriff und die Verteidigung verteilt haben, werfen sie gleichzeitig alle auf den Angriff verteilten Würfel. Wenn eine Miniatur über keine Wundenmarker verfügt, trifft sie den Gegner, wenn bzw. -Bezeichnungen auf den Würfel herausgefallen ist.

Wenn die Miniatur Wunden aufweist, kann sie nur Schaden zufügen, wenn auf den Würfel herausgefallen ist. Eine Ausnahme stellen die Miniaturen mit der „Standhaftigkeit“-Eigenschaft dar, die dem Gegner immer Schaden mit der - oder -Bezeichnung zufügen, unabhängig davon, ob sie verletzt sind oder nicht.

Wenn im Nahkampf bei der Bestimmung des Erfolgs eines Angriffs ein für eine Miniatur oder bzw. für eine verwundete Miniatur herausgefallen ist, bedeutet dies, dass der Angriff sein Ziel nicht erreicht hat und kein Schaden zugefügt wird.



VERTEIDIGUNG

Nachdem die Spieler die Würfel auf Angriff verteilt haben, werfen sie die für die Verteidigung vorgesehenen Würfel. Um sich im Nahkampf vor einem erfolgreichen Angriff des Gegners zu schützen, müssen sie auf den Würfel werfen. Diese Bezeichnung ändert sich nicht, wenn die Miniatur verwundet ist. Jede herausgefallene -Bezeichnung verringert die Anzahl der erfolgreichen Treffer des Angreifers um eins.

Wenn alle Angriffe des Gegners erfolglos waren und die für die Verteidigung vorgesehenen Würfel bei einer Miniatur blieben, werden keine Verteidigungswürfel ausgeführt und die zurückgestellten Würfel verschwinden. Sie können die für die Verteidigung bereits zurückgestellten Würfel nicht verwenden. Mit einem ausgelösten Schild verpassen Sie den Moment, dem Gegner eine tödliche Wunde zuzufügen. So ist die Zahlung für die übergroße Vorsicht.

Im Spiel gibt es eine spezielle Art vom Nahangriff – „Magischer Tritt“. Es ist unmöglich, sich gegen einen solchen Tritt zu verteidigen, deshalb verteilt der Spieler keine Würfel auf die Verteidigung, und alle herausgefallenen Treffer erreichen automatisch ihr Ziel.



ZUFÜGUNG VON SCHADEN

Zum Beispiel:

Wenn Sie eine Zauberspruchkarte mit der „3 Punkte Schaden zufügen“-Eigenschaft gegen eine Spielfigur mit 3 ♥ und 2 ♠ abspielen, verliert diese Spielfigur zuerst zwei Rüstungen und erhält dann einen Wundenmarker.

Der Schaden ist die Menge an Verletzungen, damit eine Kreatur als Folge eines Angriffs oder unter dem Einfluss der Karteneigenschaften zu rechnen muss. Der zugefügte Schaden wird durch Wundenmarker auf der Karte der Kreatur markiert. Wenn sie über Rüstungsmarken verfügt, werden sie bei Zufügung von Schaden in erster Linie abgenommen (eine Rüstungsmarke absorbiert einen Schadenpunkt). Wenn keine Rüstungsmarken mehr übrig bleiben, werden die

Wundenmarker überlagert.

Wenn die Anzahl der Wundenmarker dem Trefferpunkte-Indikator gleich ist, stirbt die Kreatur. Die wird sofort vom Schlachtfeld entfernt und ihre Karte wird auf den Friedhof abgelegt, wobei alle Wundenmarker, erworbenen Effekten und Eigenschaften verloren gehen. Da die Angriffswürfel gleichzeitig ausgeführt werden, kann es vorkommen, dass beide Kreaturen im Nahkampf sterben. Dies waren mutige Kämpfer – und niemand wollte sich zurückziehen...

Wunde-Beispiel:

Wenn Sie eine Zauberspruchkarte mit dem „3 Wunden“-Effekt gegen eine Spielfigur mit 3 ♥ und 2 ♠ abspielen, erhält sie 3 Wundenmarker und stirbt sofort.

Außerdem kann eine Kreatur durch die Verwendung von Eigenschaften der Kreatur, Zauberspruch- und Taktikerkarten Schaden erhalten.

Obwohl es sich in den Regeln darum handelt, dass beide Spieler die Würfel zuerst für den Angriff und dann für die Verteidigung gleichzeitig ausführen, spielt es für die Spielmechanik keine Rolle. Wenn Sie über wenige Würfel verfügen oder es Ihnen einfach bequemer ist, Würfel abwechselnd zu machen, können Sie die Würfel in beliebiger Reihenfolge ausführen. Aber erst nachdem beide Spieler die Würfel auf den Angriff und die Verteidigung verteilt haben.



Beispiel für einen Kampf

Der erste Spieler spielt an. Er bewegt die Miniatur seiner Spielfigur Grier der Sture nahe an die Miniatur des Gegners Cordelia die Kreuzfahrerin. Grier verfügt über 3  und 4 . Cordelia verfügt über 2  und 2 . Grier kündigt einen Angriff auf Cordelia an. Der zweite Spieler muss dem ersten Spieler sagen, wie er die Angriffs- und Verteidigungswürfel verteilt. Da Cordelia 2 Kraft hat, kann der zweite Spieler 2 Würfel benutzen. Unter Berücksichtigung der „Angriffslust 2“-Eigenschaft Cordelias muss der zweite Spieler alle 2 Würfel auf den Angriff verteilen.

Der erste Spieler hat auch 3 Würfel. Unter Berücksichtigung der Entscheidung des Gegners möchte er 2 Würfel auf Angriff und 1 auf Verteidigung verteilen. Die Spieler werfen gleichzeitig ihre Angriffswürfel. Beide führen einen erfolgreichen Angriff auf die - und -Bezeichnungen durch. Die Spieler benutzen die üblichen sechseckigen Würfel. Beim ersten Spieler sind 5 und 3 herausgefallen, was den - und -Bezeichnungen entspricht. Beim zweiten Spieler sind 1 und 6 herausgefallen, was den - und -Bezeichnungen entspricht. Dies bedeutet, dass beide Angriffe Griers erfolgreich waren und Cordelia einen erfolgreichen Angriff und einen erfolglosen Angriff hatte. Dadurch sollten Grier und Cordelia jeweils 1 und 2 Wunden bekommen.

Jetzt müssen die Spieler die Würfel für die Verteidigung werfen. Beim ersten Spieler wird 1 Würfel zurückgestellt, und dem zweiten Spieler fehlen Verteidigungswürfel. Beim ersten Spieler ist 5 herausgefallen, was einem erfolgreichen Verteidigungswurf entspricht. Dies bedeutet, dass Grier die Schlacht unbeschadet überstanden hat und Cordelia 2 Wunden hatte. Da Cordelia nur 2 Trefferpunkte hat, stirbt sie und ihre Miniatur wird vom Schlachtfeld entfernt. Die Karte von Grier der Sture bleibt unverändert.



FERNANGRIFF

Um einen Fernangriff durchführen zu können, muss eine Miniatur die „Schuss X“-, „Werfen X“-, „Magischer Schuss X“-Eigenschaften (X ist die Anzahl der für den Schuss verfügbaren Würfel) aufweisen. Vor einem Fernangriff sollte sich eine Miniatur nicht bewegen, wenn sie über keine speziellen Eigenschaften wie z. B. „Schnellschütze“ verfügt.

Nachdem Sie die „Laufen“-Regel angewendet haben, können Sie keinen Fernangriff durchführen.

In „Legends of Signum“ beträgt die maximale Entfernung von Fernangriffen XL (25 cm).

Bevor Sie einen Fernangriff durchführen, müssen Sie in der Lage sein, eine Sichtlinie (SL) zwischen dem Schießende und seinem Ziel zu ziehen. Die SL ist eine gerade Linie, die vom Gestell Ihrer Miniatur bis zum Gestell der Miniatur des Gegners läuft und von nichts blockiert wird. Es spielt keine Rolle, ob Sie nur einen Teil des Miniaturgestells oder die Hälfte davon „sehen“: wenn Sie die SL zu einem beliebigen Punkt des Miniaturgestells ziehen können, können Sie einen Fernangriff durchführen. Wenn keine SL gezogen werden kann, kann der Schütze keinen Fernangriff ausführen, auch wenn sich das Ziel auf Schußnähe befindet.

Beachten Sie, dass in Legends of Signum die Miniaturen über ein Sichtfeld von 360 Grad verfügen und dass ihre Ausrichtung beim Zeichnen der SL keine Rolle spielt.

Die SL kann blockiert werden:

- Durch Ihre Miniatur;
- Durch Miniatur des Gegners;
- Durch eine Geländevorlage mit der „Behindert die Sichtlinie“-Eigenschaft.

Bei Miniaturen mit der „Fliegen“-Eigenschaft erfolgt das Zeichnen der SL genauso wie bei allen anderen. Es gilt, dass sich die flugfähigen Kreaturen nicht ständig in der Luft befinden und nur beim Bewegen auffliegen, so dass sie bei Abwesenheit von Bewegung durch andere Miniaturen und Gelände nach allgemeinen Regeln abgedeckt werden.

Solange Sie mit einer Miniatur des Gegners in Kontakt stehen, können Sie keinen Fernangriff ankündigen.

Sie können eine Miniatur des Gegners als Ihr Ziel wählen, auch wenn sie in Kontakt mit Ihrer anderen Miniatur steht.

Beachten Sie, dass in „Legends of Signum“ Miniaturen über eine Rundumsicht verfügen. Dadurch spielt die Position der Vorderseite der Miniatur keine Rolle.

Nachdem Sie Ihre Miniatur für einen Fernangriff aktiviert haben, sollten Sie folgendes tun:

- Die Entfernung des Fernangriffs bis zum Ziel überprüfen;
- Eine bedingte SL ziehen;
- X Würfel werfen, wobei X Ihr aktueller Fernangriff-Wert unter Berücksichtigung aller Modifikatoren ist.

Der „Schuss“ oder „Magischen Schuss“ gilt als erfolgreich, wenn ein  auf den Würfel herausgefallen ist. Für jedes  erhält das Ziel 1 Punkt Schaden und eine Wunde jeweils beim „Schuss“ und „Magischen Schuss“. „Werfen“ gilt als erfolgreich, wenn eine  oder  herausgefallen ist. Jeder erfolgreiche Würfelwurf verursacht 1 Punkt Schaden.

Ein Spieler, dessen Miniatur zum Ziel von „Schuss“ oder „Werfen“ geworden ist, kann versuchen sich zu verteidigen. Dafür wirft er die Anzahl der Würfel, die der Anzahl der erfolgreichen Treffer entspricht. Dabei wird keinen Kraftparameter des Ziels berücksichtigt. Jede herausgefallene -Bezeichnung verringert die Anzahl der erfolgreichen Treffer um eins.

„Magischer Schuss“ erfolgt genauso wie einen üblichen Schuss, mit dem einzigen Unterschied, dass sich sein Ziel nicht vor Treffern verteidigen kann. Daher werden keine Verteidigungswürfe vorgenommen.

Einige Eigenschaften der Geländeelemente wie „Vom Schießen schützen“ oder „Behindert die Sichtlinie“ können Fernangriffe beeinflussen.



Beispiel für einen Fernangriff

Spieler 1 hat eine Spielfigur Garrus der Scharfschütze mit der „Schuss 3“-Eigenschaft, und Spieler 2 hat eine Miniatur Sewerus, einen erfahrenen Legionär mit 1 ♣ und 2 ♥. Zwischen Garrus und Sewerus gibt es keine anderen Miniaturen oder Geländeelementen, so dass man eine Sichtlinie ziehen kann. Die Entfernung dazwischen ist weniger als 25 cm (XL). Spieler 1 kündigt einen Schuss auf Sewerus an und wirft 3 Sechseckwürfel. Auf die Würfel sind ❸, ❷, ❸ herausgefallen (1,4, 2 auf D6). Dies bedeutet, dass 2 Schüsse von Garrus das Ziel getroffen haben. Trotz der Tatsache, dass Sewerus nur über 1 Kraft verfügt, kann Spieler 2 zwei Würfel werfen, um zu versuchen, sich gegen einen Fernangriff zu verteidigen – ein Würfel für jeden Treffer. Beim Spieler 2 sind Werte 3 und 5 herausgefallen, was der ❸ und ❷ entspricht. Dies bedeutet, dass er sich gegen einen von zwei Treffern verteidigen konnte. Sewerus, ein erfahrenen Legionär erhält 1 Punkt



SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN

Die Karte zeigt die Eigenschaften an, die sie besitzt. Wenn die auf der Karte angegebene Eigenschaft den allgemeinen Regeln für das Spiel widerspricht, muss man so handeln, wie es auf der Karte steht.

Wenn eine Kreatur eine der grundlegenden Eigenschaften besitzt, wird nur der Name dieser Eigenschaft auf der Karte angezeigt. Wenn sie über eine einzigartige Eigenschaft verfügt, wird eine vollständige Beschreibung dieser Eigenschaft auf ihrer Karte angezeigt.

Wenn irgendeine Eigenschaft erfordert, dass Sie Ihr Handlungsziel auswählen (z. B. die Rufus-Eigenschaft: „Ihre ♣ erhält +1 ♣ oder +2 ♥“), dann wird diese Wahl vom Spieler getroffen, der diese Karte oder Kreatur kontrolliert.

Zum Beispiel:

Die „Schwieriges Ziel“-Eigenschaft zwingt den Gegner, alle bei Fernangriff erfolgreichen Würfe auf die Kreatur mit dieser Eigenschaft neu zu werfen. Es ist dauerhaft und benötigt keine zusätzlichen Bedingungen für die Aktivierung.

Zum Beispiel:

Die „Heiler“-Eigenschaft, mit der man andere Kreaturen heilen kann, muss aktiviert werden. Eine Kreatur, die diese Eigenschaft besitzt, muss sie entweder in ihren Spielzug benutzen und sich nicht mehr bewegen oder nach allgemeinen Regeln handeln, ohne die „Heiler“-Eigenschaft zu benutzen.

Einige Eigenschaften erfordern möglicherweise die Kreaturaktivierung. Diese Eigenschaft ist angegeben ♣ und bedeutet, dass die Kreatur ihren gesamten Spielzug vollständig ausgibt, damit sie verwendet werden kann. Wenn sich die Kreatur bereits bewegte oder mit einer Miniatur des Gegners in Kontakt steht, kann sie keine spezielle Eigenschaft benutzen, die eine Aktivierung erfordert.

Wenn in der Beschreibung der Eigenschaft nicht angegeben wird, dass sie eine Aktivierung erfordert, dann handelt es sich um eine dauerhafte Eigenschaft.

Für einige Eigenschaften kann eine spezielle Auslösebedingung angegeben werden. Dies kann die Zufügung von Schaden, die Tötung einer Spielfigur des Gegners sein usw.

Die Eigenschaften mit dem gleichen Namen werden nicht summiert, sondern folgen das Substitutionsprinzip – der größte Wert ersetzt den kleineren. Wenn aber der Wert einer Eigenschaft „+“ aufweist, wird sie ggf. der gleichen Eigenschaft des Ziels hinzugefügt. Die Ausnahme ist die , obwohl sie ursprünglich abwesend sein kann. Aber sobald die Spielfigur zum Ziel der „+2 “-Eigenschaft geworden ist, erhält sie zwei Rüstungsmarker.

Zum Beispiel:

Eine Miniatur besitzt die „Angriffsmeister 1“-Eigenschaft, mit der sie im Nahkampf einen erfolglosen Würfel neu werfen kann. Der Zauberspruch, der für diese Miniatur ausgelöst wurde, fügt ihr die „Angriffsmeister 2“-Eigenschaft hinzu. Nachdem der Zauberspruch angewendet wurde, kann der Spieler im Nahkampf nur zwei erfolglose Würfel neu werfen.

Die „Erstes Wort“- und „Letztes Wort“-Eigenschaft  werden nur einmal pro Spiel ausgelöst. Die „Erstes Wort“-Eigenschaft  wird ausgelöst, wenn die Karte von der Hand abgespielt wird. Die „Letztes Wort“-Eigenschaft  wird ausgelöst, wenn die Karte auf den Friedhof abgelegt wird.

Zum Beispiel:

Die „Versammlung“-Eigenschaft erlaubt es einer Spielfigur nicht, die „Laufen“-Regel anzuwenden.

Es wird davon ausgegangen, dass die Karteneigenschaften irgendeinen Effekt bis zum Ende des Spiels auferlegen. Wenn die Eigenschaft jedoch andere Einschränkungen aufweist, werden sie nach der Beschreibung der Eigenschaft angegeben.

Zum Beispiel:

Die „Verfolgung“-Eigenschaft erlaubt es der Kreatur, im einen Spielzug einen Angriff auf die zweite Miniatur des Gegners anzukündigen. Aber nur für den Fall, dass Sie die Miniatur des Gegners, mit der Sie einen Nahkampf aufnahmen, bereits vernichteten.

Zum Beispiel:

Der Spieler bringt Rufus der Knappe auf das Schlachtfeld. Und benutzt sein „Erstes Wort“, indem er Herrick „+2 <Rüstung>“ gibt. Obwohl Herrick ursprünglich nicht über diese Eigenschaft verfügte, erhält er so oder so 2 Rüstungsmarker.

Die Karteneigenschaften sind auf ihrem Textfeld unter der Abbildung und dem Titel angegeben. Im Laufe des Spiels können sich die Kreaturen sowohl neue Eigenschaften verschaffen, als auch die ursprünglichen Eigenschaften verlieren. Manchmal haben die Eigenschaften einen negativen Effekt und erlauben es einer Spielfigur nicht, die allgemeinen Regeln anzuwenden.





VERSTECKTHEIT

Eine Spielfigur mit der „Verstecktheit“-Eigenschaft , die eine Verstecktheitsmarke trägt, kann nicht als Ziel für die Angriffe und Einwirkungen der Kreaturen des Gegners gewählt werden. Wenn solch eine Spielfigur auf das Schlachtfeld ausgebracht wird, muss der Spieler auf ihre Karte eine Verstecktheitsmarke legen, die entfernt wird, wenn die Spielfigur entdeckt wird.

Die Spielfigur mit einer Verstecktheitsmarke gilt als versteckt.

Die versteckte Spielfigur verliert die Verstecktheitsmarke, wenn sie einen Angriff ankündigt, wird für die Bezahlung einer Eigenschaft aktiviert, die „Tritt in den Rücken“-Regel anwendet, oder wenn sie durch die Miniatur des Gegners erkannt wird. Dafür muss die Miniatur des Gegners in Kontakt mit der versteckten Spielfigur treten, ohne die „Tritt in den Rücken“-Regel anzuwenden, und den Würfel für die Erkennung werfen. Wenn einen  auf den Würfel herausgefallen ist, gilt die versteckte Spielfigur als gefunden und verliert die Verstecktheitsmarke. Die Miniatur, die eine Erkennung durchgeführt hat, kann die erkannte Spielfigur sofort angreifen. Wenn die versteckte Spielfigur nicht gefunden wird, muss die Miniatur des Gegners sofort seinen Spielzug abschließen.

Eine versteckte Spielfigur kann auch die Kreatur mit einem „Magischen Schuss“ in einer Entfernung XL oder weniger erkennen. Dafür muss sie die SL bis zur versteckten Spielfigur ziehen und den Würfel für die Erkennung werfen. Wenn einen  auf den Würfel herausgefallen ist, kann die Kreatur sofort einen „Magischen Schuss“ auf die erkannte Spielfigur ankündigen.

Die Spielfigur mit einer Verstecktheitsmarke:

- Behindert keiner SL bei Fernangriff;
- Bis eine Karte die Verstecktheitsmarke aufweist, kann sie nicht zum Ziel eines „Tritt in den Rücken“ werden, sondern kann sie selbst benutzen, indem sie die Verstecktheitsmarke verliert;
- Kann die „Laufen“-Regel anwenden;
- Kann die Ruinen durchsuchen, ohne die Verstecktheitsmarke zu verlieren, und kann dies in Kontakt mit der Miniatur des Gegners tun.

Die Miniatur des Gegners, die in Kontakt steht mit der Spielfigur, die über eine Verstecktheitsmarke verfügt, kann einen Fernangriff ankündigen und für ihre anderen Eigenschaften aktiviert werden und erhält keinen „Tritt in den Rücken“, wenn sie versucht, damit außer Kontakt zu kommen.

Die Miniatur des Gegners, die in Kontakt steht mit der Spielfigur, die über eine Verstecktheitsmarke verfügt, kann einen Fernangriff ankündigen und für ihre anderen Eigenschaften aktiviert werden und erhält keinen „Tritt in den Rücken“, wenn sie versucht, damit außer Kontakt zu kommen.

„Ins Schatten geraten“-Regel

Die Verstecktheitsmarke kann eine Spielfigur mit der „Verstecktheit“-Eigenschaft erhalten, nachdem sie erkannt wurde. Dafür muss sie **aktiviert** werden, ohne in Kontakt mit dem Gegner zu stehen und nicht das Ziel von Fernangriffen im vorherigen Spielzug des Gegners zu sein. Sie können nicht mehr als eine Verstecktheitsmarke haben



Wenn die Schlachtsatzkarten eines der Spieler zu einem Ende kommen, bedeutet dies nicht, dass das Spiel zu Ende ist. Jedes Mal, wenn ein Spieler, dessen Schlachtsatz weg ist, eine Karte zu ziehen hat, erhält sein Gegner Prosperität. Zum ersten Mal wird der Gegner einen Prosperitätspunkt erhalten, zum zweiten Mal – zwei Prosperitätspunkte, dann vier, acht usw. Die Menge an Prosperität, die der Gegner erhalten muss, wird sich jedes Mal verdoppeln, bis er ein für den Sieg ausreichendes Prosperitätsniveau erreicht.

Diese Regel erlaubt es Ihnen, die Partie abzuschließen, auch wenn der Sieg durch das Töten eines Helden schwierig ist und die Spieler einem Ausgleich nicht zustimmen.

SIEGESBEDINGUNGEN

Den Sieg kann man in „Legends of Signum“ auf zwei Wegen gewinnen.

Der erste Weg – das Töten des gegnerischen Helden. Zum Sieger wird der Spieler, dessen Held überlebt hat.

Wenn das Töten des Helden einen Effekt einiger Taktikenkarten oder Eigenschaften anderer Karten auslöst, die auf das Ergebnis einer Partie einwirken können, wird das Spiel erst beendet, nachdem alle aktivierten Eigenschaften ausgelöst wurden. Die Effekte können z. B. das Prosperitätsniveau eines der Spieler erhöhen oder den Helden des Gegners irgendwie vernichten.

Der zweite Weg – der Sieg durch Prosperität. Ein Spieler kann den Sieg gewinnen, indem er 51 Prosperitätspunkte sammelt.

Die Spielzeit kann nach Absprache oder nach den Turnierregeln beschränkt werden. Wenn nach Ablauf der zugewiesenen Zeit beide Helden auf dem Schlachtfeld am Leben bleiben, gewinnt der Spieler, dessen Held die geringste Anzahl der Wundenmarker aufweist.

Wenn die Anzahl der Wundenmarker bei Helden gleich ist oder beide Helden sich gleichzeitig gegenseitig töten, indem sie im Nahkampf kämpfen, werden die Menge an gesammelte Prosperität und die Kosten der im Stadtbereich errichteten Gebäude verglichen. Wenn die gesammelte Prosperität beider Spieler gleich ist, dann gewinnt der blutrünstigere Spieler – derjenige, der mehr Spielfiguren des Gegners pro Spiel vernichten konnte.



Wir empfehlen Ihnen, zu diesen Varianten erst dann zu wechseln, wenn Sie sich mit den Standardregeln für „Legends of Signum“ ausreichend vertraut gemacht haben.

ERFAHRENER BAUMEISTER

In dieser Variante bilden Sie vor Beginn des Spiels einen separaten Errichtungssatz aus den Gebäudekarten (insgesamt nicht mehr als 12 Gebäudekarten) in beliebiger Reihenfolge. Dieser Satz wird zur gleichen geschlossenen Zone wie der Schlachtsatz. Im Laufe des Spiels können Sie die Reihenfolge der Errichtungssatzkarten nicht ändern.

Während der Errichtungsphase entnehmen Sie dem Errichtungssatz die oberste Karte. Bis Sie dieses Gebäude errichtet haben, können Sie dem Satz die nächste Errichtungskarte nicht entnehmen.

SPIELVARIANTE FÜR DREI SPIELER

Die „Dreikampf“-Variante erlaubt es drei Spielern, gleichzeitig am Spiel teilzunehmen. Das Spiel läuft fort, bis nur ein Held auf dem Schlachtfeld am Leben bleibt oder bis einer der Spieler 51 Prosperitätspunkte gesammelt hat.

Der erste Spieler wird durch Werfen des Würfels ausgewählt, der nächste Spieler ist derjenige, der sich auf der linken Seite befindet. Vor Beginn des Spiels wählen alle drei Spieler ihre eigene Seite des Feldes. Um die eigene Seite des Feldes festzustellen, wählt jeder Spieler eine der Ecken des Feldes und misst die Entfernung, die gleich XL ist, von der Ecke des Feldes entlang der Schlachtfeldseite im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der einen ersten Spielzug hat, wird seine eigene Seite des Feldes als erster wählen.

Beispiel für eine Spieler-Platzierung in der Dreikampf-Variante

Alle Karteneigenschaften, die normalerweise bis zum Ende des Spielzugs des Gegners gültig bleiben oder am Ende des Spielzugs des Gegners wirken, werden in dieser Spielvariante bis zum Ende des letzten Spielzugs des Gegners gültig bleiben oder am Ende des letzten Spielzugs des Gegners wirken. Das heißt, bis beide nächsten Spieler ihre Spielzüge abschließen.

Wenn es einem Spieler irgendeine Eigenschaft erlaubt, auf die Kreaturen bzw. Karten des Gegners einzuwirken, wählt der Spieler selbst, welche Gegner die beeinflussen wird.



SPIELVARIANTE FÜR VIER SPIELER

Beispiel für eine Spieler-Platzierung
in der Jeder-für-Sich-Variante



Diese Variante erlaubt es vier Spielern, gleichzeitig am Spiel nach dem Prinzip „jeder für sich“ teilzunehmen.

Das Spiel läuft fort, bis nur ein Held auf dem Schlachtfeld am Leben bleibt und die anderen drei besiegt werden. Oder bis einer der Spieler 51 Prosperitätspunkte gesammelt hat.

Der erste Spieler wird durch das Werfen des Würfels ausgewählt, gefolgt vom Spieler, der sich auf der linken Seite befindet, usw. im Uhrzeigersinn.

Vor Beginn des Spiels müssen alle vier Spieler ihre eigene Seite des Feldes wählen. Um die eigene Seite des Feldes festzustellen, wählt jeder Spieler eine der Ecken des Feldes und misst die Entfernung, die gleich XL ist, von der Ecke des Feldes im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der einen ersten Spielzug hat, wird seine eigene Seite des Feldes als erster wählen.

Alle Karteneigenschaften, die normalerweise bis zum Ende des Spielzugs des Gegners gültig bleiben oder am Ende des Spielzugs des Gegners wirken, werden in dieser Spielvariante bis

zum Ende des letzten Spielzugs des Gegners gültig bleiben oder am Ende des letzten Spielzugs des Gegners wirken. Das heißt, bis alle drei nächsten Spieler ihre Spielzüge abschließen.

Wenn es einem Spieler irgendeine Eigenschaft erlaubt, auf die Kreaturen bzw. Karten des Gegners einzuwirken, wählt der Spieler selbst, welche Gegner die beeinflussen wird, unter Berücksichtigung aller Bedingungen der Regeln und des Textes der Eigenschaft.

SCHULTER AN SCHULTER

Die „Schulter an Schulter“-Spielvariante erlaubt es Ihnen, einen Verbündeten zu haben. Am Spiel nehmen 4 Spieler nach dem Prinzip „zwei gegen zwei“ teil.

Vor Beginn des Spiels verständigen sich die Spieler über die Zusammensetzung ihrer Mannschaften. Im Laufe des Spiels kann die Zusammensetzung der Mannschaften nicht geändert werden. Um den Sieg zu gewinnen, muss eine Mannschaft die beiden Helden der gegnerischen Mannschaft vernichten. Wenn einer der Helden stirbt, kann sein Verbündeter das Spiel fortsetzen und den Sieg für seine Mannschaft gewinnen. Wenn einer der Spieler 51 Prosperitätspunkte gesammelt hat, wird seine Mannschaft sofort zum Sieger erklärt.

Vor Beginn des Spiels müssen alle vier Spieler ihre eigene Seite des Feldes wählen. Um die eigene Seite des Feldes festzustellen, wählt jeder Spieler eine der Ecken des Feldes und misst Entfernung XL in der Richtung der Ecke des Verbündeten. Der Spieler, der einen ersten Spielzug hat, wird seine eigene Seite des Feldes als erster wählen. Jeder Spieler wählt seine eigene Seite des Feldes, so dass sich auf der gegenüberliegenden Seite des Schlachtfeldes die Seiten der Gegner und die Ecke des Verbündeten rechts oder links befinden. Der Spielzug wird im Uhrzeigersinn übertragen: zunächst gehen zwei Spieler der ersten Mannschaft und dann zwei Spieler der zweiten Mannschaft.

Es ist unmöglich, die eigenen Miniaturen und die des Verbündeten anzugreifen, und der Wortlaut Ihrer Karten „Kreaturen des Gegners“ gilt nicht für die Miniaturen und Karten des Verbündeten.

Alle Karteneigenschaften, die normalerweise bis zum Ende des Spielzugs des Gegners gültig bleiben oder am Ende des Spielzugs des Gegners wirken, werden in dieser Spielvariante bis zum Ende des letzten Spielzugs des Gegners gültig bleiben oder am Ende des letzten Spielzugs des Gegners wirken. Das heißt, bis beide Gegner ihre Spielzüge abschließen.

Wenn es einem Spieler irgendeine Eigenschaft erlaubt, auf die Karten bzw. Miniaturen des Gegners einzuwirken, wählt der Spieler selbst, welche Karten bzw. Miniaturen die beeinflussen wird.

Beispiel für eine Spieler-Platzierung in der Schulter-an-Schulter-Variante



DRACHEREGELN FÜR LEGENDS OF SIGNUM

1. Wenn eine auf der Karte angegebene Eigenschaft den allgemeinen Regeln für das Spiel widerspricht, hat der Kartentext Vorrang.
2. Wenn eine Karte die zweite nominale Eigenschaft mit demselben Namen erhält, werden ihre Werte nicht hinzugefügt. Es wird die Eigenschaft von diesen beiden verwendet, die den größeren Wert hat.
3. Wenn die Angriff, ein Effekt oder die Kraft einer Kreatur nach dem Auferlegen aller Modifikatoren kleiner als 0 ist, wird die als 0 angenommen. Wenn eine Ankündigung aufgrund ihrer Erfüllung einen Effekt auslösen sollte, dessen Zahlenwert Null ist, gilt es, dass keine Kreatur einen solchen Effekt erhalten hat, aber die Ankündigung gilt als erfüllt. Man kann keine Eigenschaft oder keinen Angriff ankündigen, dessen Zahlenwert nach dem Auferlegen aller Modifikatoren 0 ist.
4. Wenn zwei Eigenschaften auf eine Kreatur einwirken, deren Text sich direkt widerspricht, dann gilt die Eigenschaft, die zuletzt auferlegt wurde. Es wird davon ausgegangen, dass die letzte Eigenschaft die vorherige überschreibt.
5. Wenn der Text einer Eigenschaft keine Einschränkungen für das Ziel dieser Eigenschaft aufweist, handelt es sich um alle verfügbaren Ziele für diese Eigenschaft.





„-X von Angriffen“, die Eigenschaft – ein Modifikator, mit einem erfolgreichen Angriff erhält das Ziel um X weniger Schaden.

„Aura X: [Text]“, die Eigenschaft – sofern nicht anders angegeben, erhalten alle Ihre Kreaturen in einer Entfernung X oder weniger eine Eigenschaft oder einen in [Text] angegebenen Effekt. Die „Aura“-Quelle kann ihn nicht bekommen.

„Berserk X“, die Eigenschaft – solange die Kreatur verwundet ist (Wundenmarker sind darauf), erhält sie +X zur Kraft.

„Kampfmagier“, die Eigenschaft – erlaubt es Ihnen, einen „Magischen Schuss“ nach Ihrem Spielzug auszuführen, wenn Sie nicht die „Laufen“-Regel angewendet haben

„Rüstung X“, die Eigenschaft – verhindert die ersten X Wunden von nicht-magischen Angriffen auf die Kreatur mit Rüstung.

„Raschheit“, die Eigenschaft – erlaubt es Ihnen, im Nahkampf anzugreifen, selbst wenn die Kreatur vor dem Angriff die „Laufen“-Regel angewendet hat. Gleichzeitig bekommt sie einen Tritt in den Rücken nach den üblichen Regeln

„Schnellschütze“, die Eigenschaft – erlaubt es Ihnen, einen „Schuss“ oder „Werfen“ nach Ihrem Spielzug auszuführen, wenn Sie nicht die „Laufen“-Regel angewendet haben

„Angriffslust X“, die Eigenschaft – im Nahkampf muss die Kreatur mindestens X Würfel auf den Angriff verteilen, aber nicht mehr als ihre Kraft. Wenn die Kreatur im Spielzug des Gegners erneut kämpft, muss sie nach dem ersten Angriff alle ihre Kraftwürfel in Verteidigung setzen.

„Ausdauer“, die Eigenschaft – kann im Nahkampf seine Würfel für alle Angriffe von Kreaturen des Gegners auf sich selbst auf Angriff verteilen.

„Schuss X“, die Eigenschaft – ein nicht-magischer Fernangriff mit einer Entfernung von nicht mehr als XL auf der Sichtlinie, während dessen Sie X Würfel werfen können. Ein Schuss gilt als erfolgreich, wenn ein „Ziel“ herausgefallen ist. Jeder erfolgreiche Würfelschuss verursacht 1 Punkt Schaden. Das Ziel verteilt die Anzahl der Würfel auf Verteidigung, die der Anzahl der erfolgreichen Treffer entspricht. Jede herausgefallene „Schild/Axt“-Bezeichnung verringert die Anzahl der erfolgreichen Treffer um eins.

„Zuschlag [Text 1]: [Text 2]“, die Eigenschaft – beim Ausbringen der Spielfigur kann der Spieler das angegebene Gebäude schließen oder [Text 1] ausführen und die in [Text 2] angegebenen zusätzlichen Eigenschaften erhalten.

„Vom Schießen schützen“, die Eigenschaft – wenn das Ziel eines Fernangriffs eine in Kontakt mit diesem Geländeelement stehende Miniatur ist, oder wenn das Gelände auf Sichtlinie ist, kann der Spieler alle erfolglosen Würfe einmal für den Schutz vom „Schuss“ oder „Werfen“ neu werfen. Beim „Magischen Schuss“ erhält die Miniatur einen Verteidigungswurf wie beim üblichen „Schuss“, gemäß den Standardregeln für Fernangriffe.

„Verteidiger“, die Eigenschaft – wenn die mit dem Verteidiger in Kontakt stehende Kreatur des Gegners einen Angriff im Nahkampf ankündigt, muss sie nur ihn als Ziel wählen. Wenn mehrere Verteidiger in Kontakt mit dem Angreifer stehen, wählt der Angreifer einen von ihnen.

„Münzenklang: [Text]“ – eine auszulösende Eigenschaft. Wenn Sie zu Beginn des Spielzugs einer Kreatur mit dem Münzenklang 1 Prosperität bezahlen, erhält diese Kreatur [Text] bis zum Ende Ihres Zuges.

„Initiative“, die Eigenschaft – Spieler verteilen ihre Kraftwürfel nach den üblichen Regeln. Die Kreatur mit Initiative ist die erste, die ihren Angriff durchführt. Nach den üblichen Regeln kann sich die Kreatur des Gegners verteidigen, greift aber als zweite an. Wenn beide Kreaturen über eine Initiative verfügen, erfolgt ein Nahkampf nach den üblichen Regeln.

Heilung (Heilen) um X – eine aktivierbare oder auszulösende Eigenschaft. Einwirkung. X Wunden vom Heilungsziel entfernen. Wenn es weniger Wunden gibt, als bei Verwendung der Eigenschaft angegeben wird, werden alle Wunden entfernt und die Kreatur gilt als vollständig geheilt. Wenn das Ziel keine Wundenmarker aufweist, kann Heilung ohnehin durchgeführt werden, wobei alle auszulösenden Eigenschaften ausgeführt werden.

„Kartätsche“ – eine auszulösende Eigenschaft. Beim erfolgreichen Schuss in einer Entfernung M oder weniger bewegt sich das Ziel auf S in der Richtung der vom Schütze gezogenen SL (Sichtlinie). Wenn es den Kontakt dann verlässt, erhält es keinen „Tritt in den Rücken“. Wenn die Zielminiatur nicht auf die volle Distanz bewegt werden kann, erhält die Kreatur 1 weiteren Punkt Schaden.

„Kontrolle X“ – eine aktivierbare Eigenschaft, eine Einwirkung. Sie können die Kontrolle über die sich auf der Sichtlinie befindende Spielfigur übernehmen. Werfen Sie X Würfel. Wenn mindestens ein „Ziel“ herausgefallen ist, übernehmen Sie die Kontrolle über die gewählte Spielfigur des Gegners in einer Entfernung XL oder weniger, und damit bekommt die Spielfigur eine Möglichkeit, sich bis zum Ende des Spielzugs zu aktivieren.

„Konzentration X“ – eine aktivierbare Eigenschaft. Sie können Ihre Kreatur aktivieren lassen und X Chips erhalten.

„Magischer Schuss X“, die Eigenschaft – ein magischer Fernangriff mit einer Entfernung von nicht mehr als XL, während dessen Sie X Würfel werfen können. Ein „Magischer Schuss“ gilt als erfolgreich, wenn ein „Ziel“ herausgefallen ist. Jeder erfolgreiche „Magische Schuss“ verursacht 1 Wunde.

„Magischer Tritt X“, die Eigenschaft – ein magischer Nahangriff, der nur gegen die in Kontakt stehende Kreatur angekündigt werden kann. Sie können X Angriffswürfel werfen. Jeder erfolgreiche Würfel verursacht 1 Wunde.

„Angriffsmeister X“, die Eigenschaft – die Kreatur kann X oder weniger Würfel neu werfen, die sie vorher im Nahkampf auf Angriff verteilt hat.

„Verteidigungsmeister X“, die Eigenschaft – die Kreatur kann X oder weniger Würfel neu werfen, die sie vorher im Nahkampf auf Verteidigung verteilt hat.

„Magiemeister X“, die Eigenschaft – die Kreatur kann X oder weniger Würfel neu werfen, die sie beim „Magischen Schuss“ benutzt.

„Schießmeister X“, die Eigenschaft – die Kreatur kann X oder weniger Würfel neu werfen, die sie beim „Schuss“ oder „Werfen“ benutzt.

„Heilmeister X“, die Eigenschaft – die Kreatur kann X oder weniger Würfel neu werfen, die sie bei Heilung benutzt.

„Versammlung“, die Eigenschaft – die Kreatur kann „Laufen“ nicht verwenden.

„Werfen X“, die Eigenschaft – ein nicht-magischer Fernangriff mit einer Entfernung von nicht mehr als L auf der Sichtlinie, während dessen Sie X Würfel werfen können. „Werfen“ gilt als erfolgreich, wenn eine „Axt“ oder „Schild/Axt“ herausgefallen ist. Jeder erfolgreiche Würfelwurf verursacht 1 Punkt Schaden.

„Wiederverwendbarkeit X: [Text]“, die Eigenschaft – die in [Text] angegebene Eigenschaft der Reliquie kann X-mal verwendet werden. Die Reliquie wird sofort zerstört, nachdem der Held sie eine bestimmte Anzahl von Malen benutzt hat und alle Eigenschaften, die sie erteilt, verlieren ihre Gültigkeit.

„Erfahrener Kämpfer“, die Eigenschaft – bei Nahangriff auf die Kreatur mit dieser Eigenschaft muss der Gegner alle erfolgreichen Würfel neu werfen.

„Bedächtigkeit X“, die Eigenschaft – im Nahkampf muss die Kreatur mindestens X Würfel auf die Verteidigung verteilen, aber nicht mehr als ihre Kraft.

„Haltbarkeit X“, die Eigenschaft – eine Eigenschaft der Reliquie, bei deren Abspiel sie X Rüstung erhält. Jeder nicht-magische Angriff auf den Helden verursacht hauptsächlich Schaden an Reliquien mit dieser Eigenschaft. Wenn eine Reliquie keine Rüstungsmarken mehr hat, gilt sie als zerstört – diese Reliquie wird zerstört und der Held verliert alle Eigenschaften, die sie erteilt.

„Dampfkessel: [Text]“, die Eigenschaft – wird ausgelöst, wenn die Spielfigur einmal pro Spielzug die in [Text] erwähnte Eigenschaft oder Wirkung ankündigt. Den Würfel muss der Spieler für die Wirkung des „Dampfkessels“ werfen und [Text] ausführen, bevor er die Eigenschaft ausführt.

„Erstes Wort“ – eine auszulösende Eigenschaft. Es wird beim Abspiel der Karte von der Hand ausgeführt.

„Fliegen“, die Eigenschaft – eine Miniatur, die Hindernisse, einschließlich anderer Miniaturen und Gelände, ignorieren kann, während sie sich auf dem Schlachtfeld bewegt. Allerdings kann die Miniatur die Bewegung auf anderen Miniaturen oder unpassierbaren Geländen nicht beenden.

„Letztes Wort“ – eine auszulösende Eigenschaft. Es wird beim Ablegen der Spielfigur- bzw. Unterstützungskarte auf den Friedhof ausgeführt.

„Verfolgung X“ – eine auszulösende Eigenschaft. Wenn eine Kreatur mit „Verfolgung“ eine Spielfigur des Gegners in einem Nahkampf tötet, kann sie X-mal pro ihren Spielzug eine Bewegung auf S oder weniger in Kontakt mit einer anderen Kreatur des Gegners und noch einen weiteren Nahkampfangriff ankündigen.

„Flinkheit“, die Eigenschaft – die Kreatur erhält keinen „Tritt in den Rücken“.

„Sprung“, die Eigenschaft – eine Miniatur, die andere Miniaturen ignorieren kann, während sie sich auf dem Schlachtfeld bewegt. Der Sprung kann jedoch nur entlang einer geraden Linie ausgeführt werden, nicht unbedingt über die gesamte Strecke. Man kann Gelände nicht durchqueren. Die Miniatur kann die Bewegung auf anderen Miniaturen oder Geländen nicht beenden.

„Anlauf: [Text]“ – eine auszulösende Eigenschaft. Einmal pro Spielzug erhält die Kreatur [Text] bis zum Ende des aktuellen Spielzugs, wenn sie sich vor dem Nahkampfangriff bewegte.

„Antritt“ – eine auszulösende Eigenschaft. Die Spielfigur kann gleich nach dem Ausbringen auf das Schlachtfeld aktiviert werden.

„Verstecktheit“, die Eigenschaft – die Spielfigur mit der Eigenschaft „Verstecktheit“, die eine Verstecktheitsmarke trägt, kann nicht als Ziel für die Angriffe und Einflüsse der Kreaturen des Gegners gewählt werden.

„Scharfschütze“ – eine auszulösende Eigenschaft. Eine Kreatur mit dieser Eigenschaft kann alle ihre Würfel beim „Schuss“ mit einer Entfernung L und mehr neu werfen. Dabei verursacht jeder erfolgreiche „Schuss“-Würfel in dieser Entfernung 2 Schaden.

„Standhaftigkeit“, die Eigenschaft – eine Eigenschaft. Dem Gegner fügen die Kreaturen mit dieser Eigenschaft immer Schaden mit der „Axt“- oder „Schild/Axt“-Bezeichnung zu, unabhängig davon, ob sie verletzt sind oder nicht.

„Schwieriges Ziel“, die Eigenschaft – bei Fernangriff auf die Kreatur mit dieser Eigenschaft muss der Gegner alle erfolgreichen Trefferwürfel neu werfen.

„Schwerpassierbarkeit“, die Eigenschaft des Geländes – wenn im Bewegungsprozess eine nicht flugfähige Kreatur mit einem bestimmten Geländeelement in Kontakt kommt, wird ihre Bewegung gleich S. Die Kreaturen, deren Bewegung so oder so gleich S ist, werden auf dem schwerpassierbaren Gelände nicht verlangsamt. Es ist unmöglich, es zu durchlaufen. Wenn die Spielfigur vor dem Kontakt mit dem schwerpassierbaren Gelände bereits eine Entfernung von mehr als S zurückgelegt hat, hält sie sofort bei Kontakt damit an. Wenn die Kreatur ihren Spielzug auf dem schwerpassierbaren Gelände beginnt, wird ihre Bewegung bis zum Ende ihres Spielzugs gleich S.

„Schwere Hand“, die Eigenschaft – im Nahkampf verursacht jeder auf den Angriff erfolgreich verteilte Würfel 2 Schaden.

„Heiler X“ – eine aktivierbare Eigenschaft, eine Einwirkung. Beim Aktivieren wählen Sie das Ziel aus und werfen X Würfel, entfernen so viele Wundenmarker wie die Anzahl der erfolgreich herausgefallenen Würfelbezeichnungen. Wenn sich das Ziel im Basiskontakt befindet, gelten die „Axt“ und der „Schild“ als erfolgreich. Wenn sich das Ziel in einer Entfernung von bis zu XL befindet, gilt nur der „Schild“ als erfolgreich.

„Schild gegen [Text]“, die Eigenschaft – eine Kreatur kann kein Ziel [Text] werden.

„Angriffsexperte X“ – eine auszulösende Eigenschaft. Wenn eine Kreatur im Nahkampf alle Würfel auf den Angriff verteilt, erhält sie X zusätzliche Würfel zum Angriff.

„Verteidigungsexperte X“ – eine auszulösende Eigenschaft. Wenn eine Kreatur im Nahkampf alle Würfel auf die Verteidigung verteilt, erhält sie X zusätzliche Würfel zur Verteidigung.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN



Kartensymbolen:

Held	Prosperität
Spielfigur	Gebäude
Aktivieren	Rüstung
Schuss	Standhaftigkeit
Magischer Schuss	Wiederverwendbarkeit
Werfen	Erstes Wort
Verstecktheit	Letztes Wort
Healer	

Würfel

1-2 D6
3-4 D6
5-6 D6

Basisattribute

Kraft
Bewegung
Trefferpunkte

Developers team:

KONSTANTIN GLEBOV;	ALEXANDER ZHURBENKO;
SERGEY SHESTIPEROV;	GRIGORY KRASNOPEROV;
OLEH NEKHAIEV;	EVGENY KUDRYAVTSEV;
DIANA REKUNOVA;	YURIY KULIKOV;
DMITRY ZAMULIN;	ROMAN KOZLOV;
ANDREY GYMNASI;	DENIS PAMPUHA;
KONSTANTIN PORUBOV;	TATIANA MIROSHNIKOVA;
ALEXEY KOVALEV;	CALLI WELSCH.

Besonderer Dank an alle, die unserem Projekt geholfen haben!