

Apfelernte – Ein mythisches Kartenspiel für zwei bis sechs Spielerinnen

Spielregeln

Version 1.1

Spielaufbau:

1. Jede Spielerin benötigt ein Deck aus zwanzig Karten.
2. Jede Spielerin mischt ihr Deck.
3. Jede Spielerin legt drei Karten vom eigenen Deck verdeckt als Lebenskarten vor sich, ohne sie anzuschauen.
4. Jede Spielerin zieht fünf Handkarten vom eigenen Deck.
5. Eine zufällig bestimmte Spielerin beginnt das Spiel.

Spielablauf:

Die Spielerin, die am Zug ist, darf eine Aktion ausführen oder darauf verzichten. Es gibt zwei Arten von Aktionen:

"Eine Karte spielen" und *"Mit einem Wesen angreifen"*. Dann endet ihr Zug und sie zieht so viele Karten, bis sie fünf Handkarten hat. Hat sie zu diesem Zeitpunkt bereits fünf oder mehr Karten auf der Hand oder sind keine Karten in ihrem Deck übrig, zieht sie keine Karten. Danach ist die nächste Spielerin am Zug.

Um die Aktion *"Eine Karte spielen"* auszuführen, wählt man eine Karte auf der eigenen Hand und legt sie in den Spielbereich.

Ist die gespielte Karte ein Wesen, so kommt sie ins Spiel und liegt nun so lange im Spielbereich, bis sie durch Kampf oder durch eine Fähigkeit vernichtet und damit auf den Abwurfstapel ihrer Besitzerin gelegt wird. Wesen verfügen über Fähigkeiten, die auf der unteren Hälfte der Karte angegeben sind und beachtet werden müssen, wenn sie ins Spiel kommen, kämpfen oder vernichtet werden.

Ist die gespielte Karte ein Zauber, so wird ihre Fähigkeit ausgeführt und danach wird sie auf den Abwurfstapel ihrer Besitzerin gelegt. Zauber vom Typ Augmentation können an ein eigenes Wesen, das gerade im Spiel ist, angelegt werden und werden dann nicht auf den Abwurfstapel gelegt, solange sie oder das Wesen nicht vernichtet werden.

Um die Aktion *"Mit einem Wesen angreifen"* auszuführen, wählt man eines seiner eigenen Wesen, das gerade im Spiel ist, das angreifen soll, und eine gegnerische Spielerin, die angegriffen werden soll.

Danach darf die Spielerin, die angegriffen wird, eines ihrer Wesen, das gerade im Spiel ist, wählen, um damit den Angriff zu blocken.

Falls ein Wesen zum Blocken gewählt wurde, kämpfen das angreifende und das blockende Wesen gegeneinander. Kämpfen zwei Wesen gegeneinander, werden ihre Stärkewerte, die in der oberen rechten Ecke einer Karte angegeben sind, verglichen. Das Wesen mit dem höheren Wert bleibt im Spiel, während das Wesen mit dem niedrigeren Wert vernichtet wird. Bei Gleichstand werden beide Wesen vernichtet.

Falls kein Wesen zum Blocken gewählt wurde, vernichtet die Spielerin, die angegriffen wurde, eine ihrer Lebenskarten. Vernichtete Lebenskarten werden auf die Hand genommen, statt auf den Abwurfstapel gelegt zu werden.

Eine Spielerin, die keine Lebenskarten mehr vor sich liegen hat, scheidet aus dem Spiel aus.

Es wird so lange gespielt, bis nur noch eine einzige Spielerin übrig ist, die somit das Spiel gewinnt.

Formate:

Wie Decks zusammengestellt werden, bestimmt das Format.

Zwanzig Zufällige:

Dies ist das einfachste Format. Alle Karten (für Anfängerinnen wird empfohlen, in den ersten Spielen nur die Karten 001 bis 060 zu verwenden) werden gemischt und jeder Spielerin werden daraus zwanzig zufällige Karten ausgeteilt, die dann die Decks der Spielerinnen sind. Decks in diesem Format sind im Vergleich zu anderen Formaten die spielschwächsten.

Draft-Formate:

Bei den Draft-Formaten werden die Decks als Teil des Spiels zusammengestellt. Hierbei sind Kenntnisse der Karten und Anpassungsfähigkeit besonders gefragt. Es gibt zwei verschiedene Draft-Formate: Eines für zwei Spielerinnen und eines für drei oder mehr Spielerinnen. Decks in Draft-Formaten sind spielstärker als Zwanzig-Zufällige-Decks, aber nicht so stark wie Vorbereitete-Decks.

Zwei-Spieler-Draft:

Alle Karten werden gemischt. Danach werden vier zufällige Karten aufgedeckt. Spielerin A wählt eine der vier Karten für ihr Deck. Dann wählt Spielerin B zwei der übrigen Karten für ihr Deck. Die letzte übrige Karte erhält Spielerin A für ihr Deck. Dann werden vier neue zufällige Karten aufgedeckt und der Prozess wird wiederholt, nur dass nun Spielerin B zuerst eine Karte wählt, dann Spielerin A zwei, und dann erhält B die letzte. Wiederhole so lange, bis beide Spielerinnen ein Deck aus zwanzig Karten haben, wobei die Spielerin, die zuerst wählt, nach jedem Durchlauf wechselt.

Drei-oder-mehr-Spieler-Draft:

Alle Karten werden gemischt und jeder Spielerin werden daraus zehn zufällige Karten ausgeteilt. Jede Spielerin wählt aus ihren zehn Karten eine Karte für das eigene Deck. Die restlichen neun Karten werden reihum an die nächste Spielerin weitergegeben. Dann wählt jede Spielerin aus ihren neun so erhaltenen Karten eine Karte für das eigene Deck und gibt die restlichen acht Karten weiter. Das wird so lange wiederholt, bis jede Spielerin zehn Karten für ihr eigenes Deck gewählt hat. Danach wird der ganze Prozess noch einmal mit zehn neuen zufälligen Karten pro Spielerin wiederholt, wobei nun in die andere Richtung weitergegeben wird, als beim ersten Durchlauf.

Vorbereitet:

Für dieses Format benötigt jede Spielerin ein eigenes vollständiges Apfelernte-Spiel. Vor dem Spiel erstellt sich jede Spielerin ein Deck aus genau zwanzig verschiedenen Karten. Ein Deck darf keine doppelten Karten und nicht mehr oder weniger als zwanzig Karten enthalten. Decks in diesem Format sind im Vergleich zu anderen Formaten die spielstärksten.

Match:

Für zwei Spielerinnen wird empfohlen, Matches zu spielen. Dabei spielt man mehrere Spiele mit den selben Decks und die Spielerin, die zuerst zwei Spiele gewinnt, gewinnt das Match. Für drei oder mehr Spielerinnen werden Einzelspiele empfohlen.

Varianten:

Die folgenden Varianten sind alternative Arten zu spielen. Sie verändern das Spiel teilweise stark und sind geeignet für erfahrene Spielerinnen, die eine Herausforderung suchen. Einsteigerinnen sollten zuerst das reguläre Spiel spielen.

Vorbereitet mit Kartenverboten:

Wie reguläres Vorbereitet, nur dass nach jedem Match die Verliererin (bzw. die Spielerin, die zuerst ausgeschieden ist) eine Karte verbieten oder ein Kartenverbot aufheben darf. Decks dürfen keine verbotenen Karten enthalten und müssen zwischen Matches entsprechend angepasst werden.

Pai-Gow-Apfelernte:

Jede Spielerin erhält zwanzig zufällige Karten und muss daraus fünf Decks erstellen, die jeweils vier Karten enthalten. Danach wählt jede Spielerin zufällig eines ihrer eigenen erstellten Decks und damit wird ein Spiel gespielt. Zu Beginn eines Spiels wählt jede Spielerin eine der vier Karten des Decks und legt sie als Lebenskarte vor sich. Die anderen drei Karten sind die Starthand. Karten zum Nachziehen gibt es keine. Ein Deck kann nur für ein einziges Spiel verwendet werden. Nach jedem Spiel legen die Spielerinnen die gerade verwendeten Decks beiseite. Dann wählt jede Spielerin für das nächste Spiel zufällig eines der selbst erstellten Decks, mit dem noch nicht gespielt wurde. Die Spielerin, die zuerst drei Spiele gewinnt, gewinnt das Match.

Anti-Draft:

Wie reguläre Draft-Formate, nur dass man nicht mit dem Deck spielt, das man selbst erstellt hat. Stattdessen gibt jede Spielerin das Deck, das sie selbst erstellt hat, an die nächste Spielerin weiter und spielt mit dem Deck, das sie so von einer anderen Spielerin erhält. Man will also ein möglichst spielschwaches Deck zusammenstellen.

Kartenlose Apfelernte:

Es wird ein reguläres Spiel gespielt, nur dass keine Karten verwendet werden, sondern alle Spielaktionen nur gesprochen ausgeführt werden. Spielerinnen müssen sich merken, welche Karten sich im Spiel, im Abwurf, etc. befinden. Welche Karten eine Spielerin auf der eigenen Hand und im eigenen Deck hat, darf die Spielerin frei erfinden, jedoch darf dabei keine der normalen Regeln verletzt werden. (Ein Deck besteht aus genau zwanzig Karten, die Anzahl der Handkarten, Karten im Spiel und im Abwurfstapel muss zu jedem Zeitpunkt stimmen, ein Deck darf keine Karte doppelt enthalten, etc.) Wenn eine Spielerin einen Fehler macht oder sich nicht mehr an ein relevantes Detail des Spielzustands erinnern kann, verliert sie das Spiel.

Viele weitere Varianten sind möglich. Probiert eigene Hausregeln oder Variationen aus!

Turnierregeln:

- Immer wenn eine Spielerin ihr Deck mischt, dürfen ihre Gegnerinnen direkt danach ihr Deck abheben oder mischen.
- Wenn alle Spielerinnen hintereinander in ihren Zügen keine Aktionen ausführen und stattdessen nur passen, und direkt darauf noch einmal gepasst wird, endet das Spiel in einem Unentschieden.
- Am Ende eines Matches dürfen Spielerinnen die Decks ihrer Gegnerinnen überprüfen. Decks, die nicht regelkonform sind, führen nachträglich zu einem Spielverlust.
- In Zwei-Spieler-Matches wird die Startspielerin für das erste Spiel zufällig bestimmt. In den zweiten und dritten Spielen darf die Spielerin, die das vorige Spiel verloren hat, bestimmen, wer die Startspielerin ist. Die Startspielerin muss bestimmt werden, bevor die Handkarten gezogen werden.
- Karten in Abwurfstapeln, sowie Anzahl der Karten auf der Hand und im Deck sind offene Informationen und müssen auf Nachfrage Gegnerinnen mitgeteilt werden. Auch Nachfragen über Karten im Spiel oder deren Eigenschaften (wie Fähigkeiten oder aktuelle Stärke) müssen wahrheitsgetreu beantwortet werden.

Strategie-Tipps:

- Wenn du die Möglichkeit hast, ohne Nachteil anzugreifen, tu es! Du zwingst die Gegnerin, Ressourcen auszugeben, um den Angriff abzuwehren oder sie verliert eine Lebenskarte.
- Wenn du mehrere Möglichkeiten hast, die Bedrohung einer Gegnerin zu beseitigen, wähle besser eine Möglichkeit, die nur in bestimmten Situationen hilft, damit du auch auf weitere Bedrohungen vorbereitet bleibst!
- Um zu entscheiden, wer führt, sind Lebenspunkte nicht das einzige Kriterium! Je mehr Karten eine Spielerin noch im Deck übrig hat, desto stärker ist sie aufgestellt.
- Oft kann es besser sein, einen Angriff nicht zu blocken, wenn du nur schwache Wesen im Spiel hast. Die Lebenskarte, die du dann auf die Hand nimmst, kann dir aus der Patsche helfen und die Wesen können auch später noch blocken.
- In Spielen mit drei oder mehr Spielerinnen ist es oft am Besten, gar nicht selbst die Bedrohungen einer Gegnerin zu entfernen. Wenn eine andere Gegnerin ihre eigenen Ressourcen nutzt, um sie zu beseitigen, nützt das dir doppelt!

Regel-Erklärungen:

Regelwörter:

- Ein Wesen oder eine Augmentation zu **VERNICHTEN** bedeutet eine entsprechende Karte, die im Spiel ist, auf den Abwurfstapel zu legen.
- Eine Lebenskarte zu **VERNICHTEN** bedeutet, eine Lebenskarte auf die Hand ihrer Besitzerin zu geben. Die Spielerin, die die Karte auf die Hand nimmt, darf entscheiden, welche ihrer Lebenskarten sie auf die Hand nimmt, aber ohne dabei die Vorderseiten der Lebenskarten anzuschauen. Nimmt eine Spielerin ihre letzte Lebenskarte auf die Hand und hat somit keine Lebenskarten mehr vor sich liegen, scheidet sie sofort aus dem Spiel aus.
- Eine Karte zu **ZIEHEN** bedeutet, die oberste Karte des eigenen Decks auf die eigene Hand zu nehmen.
- Eine Karte **ABZUWERFEN** bedeutet, je nach dem entweder die oberste Karte des Decks oder eine Karte von der Hand auf den Abwurfstapel zu legen. Muss oder darf eine Spielerin Handkarten abwerfen, darf sie selbst wählen, welche Handkarte sie abwirft, es sei denn in der Fähigkeit steht, dass **ZUFÄLLIGE** Handkarten abgeworfen werden müssen.
- **IM SPIEL** sind alle Wesen, die gespielt wurden und noch nicht vernichtet (oder zurück auf die Hand oder ins Deck geschickt) wurden. Augmentationen sind auch im Spiel, solange sie an ein Wesen angelegt sind (und werden vernichtet, sobald das Wesen nicht mehr im Spiel ist). Karten im Spiel sind für alle Spielerinnen offen sichtbar. Zauber vom Typ Urmacht und Maleficium sind niemals im Spiel; sie werden gespielt und dabei vorgezeigt und werden, nachdem ihre Fähigkeit ausgeführt wurde, auf den Abwurfstapel gelegt.

Fähigkeiten:

- Fähigkeiten sind die Regeltexte, die unten auf Karten aufgeführt sind. Jede Karte (Wesen sowie Zauber) hat eine Fähigkeit.
- Wenn eine Fähigkeit sagt, dass man etwas tun DARF, kann man den entsprechenden Effekt ausführen oder entscheiden, das nicht zu tun. (Beispiel: Wenn eine Spielerin Æ022 Eisenberta spielt, kann sie direkt danach eine weitere Karte von der Hand spielen, oder das nicht tun und ihren Zug beenden. Æ054 Blitzschlag und auch die meisten anderen Zauber dürfen auch ohne Wirkung gespielt werden.)
- Wenn eine Fähigkeit ein Ziel wählt (z.B. wenn sie einer Spielerin erlaubt ein Wesen zu vernichten), dann wählt die Spielerin, die die Fähigkeit ausführt, ein passendes Ziel. Wenn eine andere Spielerin als die Ausführende der Fähigkeit etwas wählen darf oder muss, dann ist das im Fähigkeitstext angegeben (Beispiele: Æ008 Bär, Æ049 Sündenbock).
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Wesen angreift, werden sofort ausgelöst, wenn eine Spielerin einen Angriff mit dem entsprechenden Wesen deklariert. Erst nachdem die Fähigkeit ausgeführt wurde, kann die angegriffene Spielerin ihren Blocker wählen. (Beispiel: Wenn eine Spielerin mit Æ035 Jäger angreift, darf sie zuerst ein Wesen vom Typ Biest vernichten. Erst danach entscheidet die angegriffene Spielerin, ob sie blockt oder nicht.)
- Fähigkeiten, die etwas verbieten, haben immer Priorität über Fähigkeiten, die etwas erlauben. (Beispiel: Wenn eine Æ074 Weiße Frau im Spiel ist und ihre Fähigkeit nicht ignoriert wird, hat die Fähigkeit von Æ041 Bauer keine Wirkung.)
- Wenn eine Fähigkeit eine Spielerin auffordert, eine bestimmte Anzahl Karten zu ziehen, abzuwerfen, zu vernichten, etc., obwohl nicht genügend Karten vorhanden sind, um den Effekt in voller Zahl auszuführen, wird so viel vom Effekt ausgeführt, wie möglich. (Beispiel: Wenn eine Spielerin nur noch zwei Karten im Deck hat, Æ027 Vogt spielt und dessen Fähigkeit nutzt, zieht sie die letzten zwei Karten ihres Decks.)
- Fähigkeiten, die es erlauben, etwas zu tun, UM etwas anderes tun zu können, können NICHT genutzt werden, wenn der erste Teil der Fähigkeit nicht erfüllt werden kann. (Beispiel: Wenn eine Spielerin Æ047 Blutmagie spielt, aber kein eigenes Wesen im Spiel hat, das sie vernichten kann, darf sie auch kein gegnerisches Wesen vernichten.)
- Solange die Stärke eines Wesens erhöht wird, wird für Kämpfe und Fähigkeiten immer der neue erhöhte Wert verwendet. Ausnahmen sind Fähigkeiten, die explizit AUFGEDRUCKTE STÄRKE nennen. (Beispiel: Ein Æ100 Eichelklauber, an den Æ059 Riesenwuchs angelegt ist, hat Stärke 4 und wird im Kampf und von Fähigkeiten wie ein Wesen der Stärke 4 behandelt. Trotzdem verhindert er, dass die Fähigkeit von Æ104 Nachtmahr die Fähigkeiten aller anderen Wesen ignoriert, da seine aufgedruckte Stärke immer noch 1 ist.)
- Wenn mehrere Fähigkeiten gleichzeitig ausgelöst werden (etwa weil mehrere Wesen zur selben Zeit ins Spiel kommen), wählt die Spielerin, die gerade am Zug ist, die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten ausgeführt werden.

Erklärungen zu einzelnen Karten:

Æ001 Sensenmann:

Wenn diese Karte bei mir ins Spiel kommt, ihre Fähigkeit nicht ignoriert wird und ich nur noch eine einzige Lebenskarte übrig habe, scheide ich durch die Fähigkeit dieser Karte aus dem Spiel aus.

Æ002 Apfelfresser:

Wenn diese Karte bei mir ins Spiel kommt, ihre Fähigkeit nicht ignoriert wird und ich kein anderes Wesen im Spiel habe, das ich vernichten kann, muss ich diese Karte vernichten.

Æ004 Drache:

Wenn diese Karte bei mir ins Spiel kommt, ihre Fähigkeit nicht ignoriert wird und ich kein anderes Wesen im Spiel habe, das ich auf die Hand nehmen kann, muss ich diese Karte zurück auf die Hand nehmen.

Æ006 Irrwisch:

Wird ein Wesen zum Blocken gezwungen, das aufgrund einer anderen Fähigkeit nicht blocken kann (beispielsweise durch Æ038 Winselmutter), kann die angegriffene Spielerin frei einen Blocker wählen und muss auch nicht unbedingt blocken.

Æ016 Basilisk:

Greift man mehrmals in einem Zug mit dieser Karte an (nur durch die Fähigkeiten anderer Karten möglich) und ihre Fähigkeit wird nicht ignoriert, darf man bei jedem Angriff ein neues Wesen wählen, wobei jedes bis zum Ende des Zuges nicht mehr blocken kann.

Æ021 Aufhocker:

Wenn die Fähigkeit dieser Karte ein Wesen aus dem Spiel entfernt, an das eine Augmentation (oder mehrere) gelegt ist, wird die Augmentation (oder die Augmentationen) dadurch vernichtet.

Æ024 Einhorn:

Wenn Æ052 Erdbeben aktiviert wird und dadurch alle Wesen vernichtet werden, kann die Fähigkeit dieser Karte NICHT genutzt werden, um eines der anderen Wesen davor zu bewahren vernichtet zu werden (da diese Karte gleichzeitig auch vernichtet wird). Wenn du die Fähigkeit dieser Karte nutzt, um ein anderes Wesen davor zu bewahren vernichtet zu werden, und das Wesen eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird wenn es vernichtet wird (Beispiel: Æ034 Biermolch oder Æ097 Grabwicht), wird die entsprechende Fähigkeit NICHT ausgelöst.

Wenn eine Spielerin die Fähigkeit von Æ091 Eber, Æ095 Teufelchen oder Æ098 Hund nutzt und die entsprechende Karte vernichtet, um dadurch einen Effekt zu erhalten, darf die Vernichtung der Karte durch die Fähigkeit von Æ024 Einhorn verhindert werden. Der Effekt von Æ091 Eber bzw. Æ095 Teufelchen oder Æ098 Hund passiert trotzdem.

Æ028 Scharfrichter:

(siehe Æ006 Irrwisch)

Æ032 Schlurfer:

Um anzuzeigen, dass das "Extraleben" dieser Karte verbraucht wurde, kann man sie beispielsweise um 90 Grad rotieren.

Wird diese Karte aus dem Spiel entfernt und kommt dann wieder ins Spiel, hat sie ihr "Extraleben" wieder.

Diese Karte darf vernichtet werden, um Fähigkeiten wie die von Æ002 Apfelfresser, Æ047 Blutmagie, Æ106 Opfermagie oder Æ108 Tanz der Toten erfolgreich zu erfüllen, auch wenn diese Karte dabei nicht auf den Abwurfstapel gelegt wird.

Æ033 Pestratten:

Wenn diese Karte gegen ein Wesen mit höherer Stärke kämpft und die Fähigkeit dieser Karte nicht ignoriert wird, werden diese Karte und das andere Wesen beide vernichtet.

Die Fähigkeit dieser Karte wird von einem Æ077 Heckenreiter ignoriert, den sie blockt oder von dem sie geblockt wird und dessen Fähigkeit nicht ignoriert wird.

Æ036 Undine:

Du darfst die Vorderseite der Karte, die du oben vom Deck als Lebenskarte vor dich legst, NICHT anschauen.

Æ039 Alraune:

Falls man am Ende des Zuges weniger als fünf Karten auf der Hand hat, zieht man so viele Karten, bis man fünf Handkarten hat. Hat man diese Karte im Spiel und ihre Fähigkeit wird nicht ignoriert, darf man danach eine weitere Karte ziehen (egal wie viele Karten man auf der Hand hat).

Æ043 Greif:

Die Fähigkeit dieser Karte zählt jedes eigene Wesen im Spiel. Die Karte zählt sich also selbst mit. (Hat man beispielsweise diese Karte und drei weitere Wesen im Spiel und die Fähigkeit dieser Karte wird nicht ignoriert, hat diese Karte durch ihre Fähigkeit also +8 Stärke.)

Æ051 Chrysopoeia:

Der Abwurfstapel ist eine für alle Spielerinnen offen sichtbare Zone und deshalb müssen Karten, die aus dem Abwurfstapel entfernt und einer anderen Zone hinzugefügt werden, allen Spielerinnen gezeigt werden.

Æ057 Erhörtes Gebet:

Die Karten, die durch die Fähigkeit dieser Karte gesucht und der Hand hinzugefügt werden, müssen den anderen Spielerinnen NICHT gezeigt werden.

Æ069 Krokodil:

(siehe Æ006 Irrwisch)

Æ073 Troll:

Diese Karte wird von allen anderen Fähigkeiten NICHT beeinflusst, allerdings nur solange sie im Spiel ist. Sie kann immer noch durch eine Fähigkeit von der Hand oder vom Deck abgeworfen oder aus dem Abwurfstapel oder dem Deck ins Spiel gebracht werden.

Wenn die Fähigkeit einer Karte ein Ziel wählt (Beispiel: Æ055 Kerker), kann diese Karte, solange sie im Spiel ist, NICHT als Ziel gewählt werden. Bei Fähigkeiten, bei denen ein Ziel gewählt werden muss (Beispiel: Æ002 Apfelfresser), kann diese Karte, solange sie im Spiel ist, NICHT gewählt werden und es muss ein anderes Ziel gewählt werden.

Die Fähigkeit dieser Karte kann von der Fähigkeit von Æ104 Nachtmahr NICHT ignoriert werden.

Die Fähigkeit dieser Karte kann von der Fähigkeit von Æ077 Heckenreiter NICHT ignoriert werden.

Diese Karte kann NICHT durch die Fähigkeit von Æ049 Sündenbock gewählt werden.

Diese Karte kann NICHT als Ziel gewählt werden, um Fähigkeiten von Karten wie Æ002 Apfelfresser oder Æ047 Blutmagie zu verwenden.

Diese Karte kann NICHT durch die Fähigkeit von Æ052 Erdbeben vernichtet werden. (Und auch nicht durch andere Fähigkeiten.)

Der Stärkewert dieser Karte kann NICHT verändert werden.

Diese Karte kann NICHT durch die Fähigkeit von Æ065 Kentaur angreifen. (Sie kann jedoch angreifen, wenn man zusätzliche Aktionen ausführen darf und diese dazu verwendet, um mit dieser Karte anzugreifen.)

An diese Karte können KEINE Augmentationen angelegt werden.

Diese Karte kann NICHT durch die Fähigkeiten von Æ006 Irrwisch, Æ028 Scharfrichter oder Æ069 Krokodil zum Blocken gezwungen werden. (Ist diese Karte im Fall von Æ006 Irrwisch das Wesen mit der niedrigsten bzw. im Fall von Æ069 Krokodil das Wesen mit der höchsten Stärke, kann ein Blocker frei gewählt werden und in diesem Fall muss auch nicht geblockt werden.)

Die Vernichtung dieser Karte kann NICHT durch die Fähigkeit von Æ024 Einhorn verhindert werden.

Diese Karte DARF durch die Fähigkeit von Æ014 Doppelgänger und Æ022 Eisenberta gespielt werden.

Diese Karte zählt weiterhin, wenn die Anzahl von Wesen im Spiel bestimmt wird. (Für die Fähigkeiten von: Æ037 Moosweiblein, Æ043 Greif, Æ072 Rübezahl und Æ114 Überbevölkerung)

Diese Karte zählt als ein Wesen vom Typ Zwischenwesen für die Fähigkeit von Æ082 Mittagsdämon und unterliegt den selben Beschränkungen durch diese Fähigkeit wie andere Karten.

Wenn ein Wesen nicht geblockt werden kann, kann auch diese Karte das Wesen NICHT blocken. (Beispiel: Diese Karte kann einen Æ100 Eichelklauber, der angreift, dessen Fähigkeit nicht ignoriert wird und der eine Handkarte für seine Fähigkeit abwirft, oder auch ein Wesen, an das die Augmentation Æ060 Astralgestalt angelegt ist, NICHT blocken. Andere Wesen, die diese Karte nicht blocken kann, sofern die Fähigkeiten der Wesen nicht ignoriert werden: Æ025 Wolf, Æ026 Salamander und Æ031 Kobold)

Das Angreifen und Blocken kann dieser Karte durch Fähigkeiten NICHT verboten werden. (Beispiel: Die Fähigkeiten von Karten wie Æ087 Sandmann oder Æ090 Ilwedritsch können keine Wirkung auf diese Karte haben.)

Æ074 Weiße Frau:

Die Fähigkeit dieser Karte verhindert Fähigkeiten, die es erlauben, Karten zu spielen. (Beispiel: Æ014 Doppelgänger) Sie verhindert NICHT Fähigkeiten, die es erlauben Karten ins Spiel zu bringen. (Beispiel: Æ108 Tanz der Toten)

Wird die Fähigkeit von Æ085 Wilder Mann ausgelöst, darf die Spielerin, die die Fähigkeit auslöst, dadurch eine Karte vorzeigen und auf die Hand nehmen, aber diese NICHT spielen.

Die Fähigkeit dieser Karte verhindert außerdem Fähigkeiten, die es erlauben anzugreifen oder generell zusätzliche Aktionen auszuführen. Andere Fähigkeiten, die es erlauben zum Beispiel Wesen zu vernichten oder Karten zu ziehen, sind von der Fähigkeit dieser Karte NICHT betroffen.

Æ075 Amphisbaene:

Auch wenn diese Karte bei ihrem ersten Angriff in einem Zug geblockt und dadurch im Kampf vernichtet wird, darf die Spielerin, die mit ihr angegriffen hat, trotzdem eine zusätzliche Aktion in diesem Zug ausführen, sofern die Fähigkeit dieser Karte nicht ignoriert wird.

Wenn Æ120 Tobsucht an diese Karte angelegt ist und die Fähigkeit dieser Karte nicht ignoriert wird, darf die Spielerin, die mit dieser Karte angreift, zwei zusätzliche Aktionen in dem Zug ausführen - eine für die Fähigkeit dieser Karte und eine für die Fähigkeit von Tobsucht (sofern Æ074 Weiße Frau nicht im Spiel ist.)

Æ076 Wal:

Wenn diese Karte im Spiel ist und ihre Fähigkeit nicht ignoriert wird, darf eine Spielerin ihren Æ091 Eber NICHT als Teil seiner Fähigkeit vernichten, um die Stärke eines anderen Wesens zu erhöhen.

Æ077 Heckenreiter:

Wenn die Fähigkeit dieser Karte nicht ignoriert wird und sie Æ033 Pestratten blockt oder von Æ033 Pestratten geblockt wird, wird die Fähigkeit von Æ033 Pestratten ignoriert bevor die zwei Karten gegeneinander kämpfen. Auch die Fähigkeiten von Wesen, die ihre eigene Stärke erhöhen, werden ignoriert, BEVOR sie gegen diese Karte kämpfen (wenn sie sie blocken oder von ihr geblockt werden und wenn die Fähigkeit dieser Karte nicht ignoriert wird).

Wenn die Fähigkeit dieser Karte nicht ignoriert wird und sie ein Wesen blockt oder von einem Wesen geblockt wird, das eine Fähigkeit hat, die ausgelöst würde, wenn das Wesen vernichtet wird, dann wird die Fähigkeit des Wesens NICHT ausgelöst, selbst wenn das Wesen in diesem Zug vernichtet wird.

Wenn Æ075 Amphisbaene angreift und von dieser Karte geblockt wird, dann wird die Fähigkeit von Æ075 Amphisbaene durch die Fähigkeit dieser Karte ignoriert.

Æ078 Feldherr:

Wenn diese Karte im Spiel ist und ihre Fähigkeit nicht ignoriert wird, darf eine Spielerin, die mit einem Æ100 Eichelklauber angreift, NICHT eine Handkarte als Teil dessen Fähigkeit abwerfen.

Æ081 Arimasp:

Wenn die Lebenskarte einer Spielerin vernichtet wird, darf die Spielerin selbst entscheiden, welche ihrer Lebenskarten sie auf die Hand nimmt. (Dadurch kann eine Spielerin, die die Vorderseiten ihrer Lebenskarten durch die Fähigkeit von Æ081 Arimasp gesehen hat, entscheiden, welche Lebenskarte sie auf die Hand nehmen will.)

Æ082 Mittagsdämon:

Diese Karte kann auch gespielt werden, wenn man bereits ein Zwischenwesen im Spiel hat, da die Fähigkeit erst wirkt, wenn diese Karte bereits im Spiel ist. (Es sei denn, eine andere Spielerin hat bereits einen Æ082 Mittagsdämon im Spiel, dessen Fähigkeit nicht ignoriert wird.)

Wenn diese Karte im Spiel ist und ihre Fähigkeit nicht ignoriert wird, können mit den Fähigkeiten von Æ109 Hexensabbat und Æ110 Zauberbestiarium immer noch Wesen ins Spiel gebracht werden, sofern die Spielerin, die sie ins Spiel bringt, noch kein Wesen desselben Typs im Spiel hat und maximal ein Wesen des Typs auf einmal ins Spiel bringt.

Æ083 Sylphen:

Bleibt die zusätzliche Aktion, die die Sylphen verleihen, in einem Zug ungenutzt (bzw. eine zusätzliche Aktion, wenn man mehrere zusätzliche Aktionen ausführen darf) bevor die Sylphen das Spielfeld verlassen, kann diese zusätzliche Aktion NICHT mehr genutzt werden. Wird die zusätzliche Aktion, die die Sylphen verleihen, in einem Zug genutzt (bzw. alle zusätzliche Aktionen, wenn man mehrere zusätzliche Aktionen ausführen durfte) bevor die Sylphen das Spielfeld verlassen und danach im selben Zug noch einmal ins Spiel kommen, geben die Sylphen KEINE zweite zusätzliche Aktion in diesem Zug.

Æ089 Wiedergänger:

Um die Fähigkeit dieser Karte auszulösen, muss diese Karte lediglich im eigenen Abwurfstapel sein, direkt nachdem man einen Zauber gespielt und dessen Fähigkeit ausgeführt hat. Das heißt, dass diese Karte auch erst durch den Zauber im Abwurfstapel gelandet sein und dann direkt ins Spiel gebracht werden kann.

Æ095 Teufelchen:

Wenn eine Gegnerin einen Zauber spielt, muss ich zuerst entscheiden, ob ich die Fähigkeit dieser Karte nutze, um den Zauber zu verhindern. Erst wenn ich gesagt habe, dass ich mich entscheide, die Fähigkeit nicht zu nutzen und der Zauber darauf ausgeführt wird, muss die Gegnerin deklarieren, welche Ziele sie mit dem Zauber wählt.

Æ097 Grabwicht:

(siehe Æ051 Chrysopoeia)

Wenn diese Karte durch die Fähigkeit von Æ108 Tanz der Toten (oder Æ109 Hexensabbat) vernichtet wird, kann Æ108 Tanz der Toten (oder Æ109 Hexensabbat) NICHT durch die Fähigkeit dieser Karte auf die Hand genommen werden. Das liegt daran, dass erst die ganze Fähigkeit des Zaubers ausgeführt werden muss - Wesen vernichten und damit auch gegebenenfalls das Ausführen der Fähigkeit dieser Karte eingeschlossen - bevor der Zauber auf den Abwurfstapel gelegt wird.

Æ098 Hund:

Nutzt man die Fähigkeit dieser Karte, um das Spielen eines Wesens zu verhindern, so kommt das Wesen NICHT ins Spiel und eine entsprechende Fähigkeit, die ausgelöst würde, wenn es ins Spiel kommt, wird NICHT ausgelöst.

Æ099 Hofnarr:

(siehe Æ021 Aufhocker)

Æ103 Alb:

Solange diese Karte im Spiel ist, werden alle Fähigkeiten ignoriert, die beginnen mit „Wenn diese Karte ins Spiel kommt ...“
Alle anderen Fähigkeiten von Wesen und auch Zauber sind von dieser Fähigkeit NICHT betroffen.

Æ107 Entfachte Jähzorn:

Fähigkeiten von Wesen, die ausgelöst werden, wenn sie angreifen, werden von dieser Karte NICHT ausgelöst, da die Wesen nicht angreifen oder blocken, sondern nur gegeneinander kämpfen.

Æ108 Tanz der Toten:

Man kann auch das Wesen, das durch die Fähigkeit dieser Karte ins Spiel gebracht wurde, direkt wieder durch die Fähigkeit dieser Karte vernichten. Fähigkeiten des Wesens, die ausgelöst werden, wenn es ins Spiel kommt oder vernichtet wird, werden dabei wie gewohnt ausgelöst.

Æ116 Pause am Latschari:

(siehe Æ051 Chrysopoeia)

Æ120 Tobsucht:

(siehe Æ075 Amphisbaene)