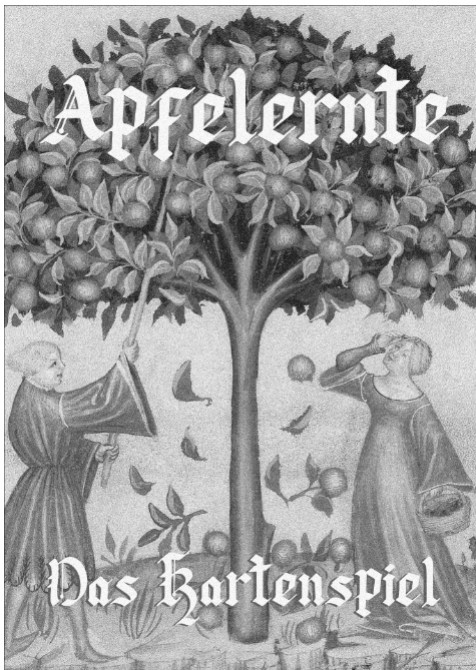




Spielaufbau:

1. Jeder Spieler benötigt ein Deck aus zwanzig Karten.
2. Jeder Spieler mischt sein Deck.
3. Jeder Spieler legt drei Karten vom eigenen Deck verdeckt als Lebenskarten vor sich, ohne sie anzuschauen.
4. Jeder Spieler zieht fünf Handkarten vom eigenen Deck.
5. Ein zufällig bestimmter Spieler beginnt das Spiel.

Spielablauf:

Der Spieler, der 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 sein Zug und er zieht so viele Karten, bis er fünf Handkarten hat. Hat er zu diesem Zeitpunkt bereits fünf oder mehr Karten auf der Hand oder sind keine Karten in seinem Deck übrig, zieht er keine Karten. Danach ist der nächste Spieler 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 ihres Besitzers 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 ihres Besitzers 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 einen gegnerischen Spieler, der angegriffen werden soll. Danach darf der Spieler, der angegriffen wird, eines seiner 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 der Spieler, der angegriffen wurde, eine seiner Lebenskarten. Vernichtete Lebenskarten werden auf die Hand genommen, statt auf den Abwurfstapel gelegt zu werden. Ein Spieler, der keine Lebenskarten mehr vor sich liegen hat, scheidet aus dem Spiel aus. Es wird so lange gespielt, bis nur noch ein einziger Spieler übrig ist, der somit das Spiel gewinnt.

Wie Decks zusammengestellt werden, bestimmt das Format. **Zwanzig Zufällige:** Dies ist das einfachste Format. Alle Karten (für Anfänger wird empfohlen, in den ersten Spielen nur die Karten 001 bis 060 zu verwenden) werden gemischt und jedem Spieler werden daraus zwanzig zufällige Karten ausgeteilt, die dann die Decks der Spieler 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 Spieler und eines für drei oder mehr Spieler. 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. Spieler A wählt eine der vier Karten für sein Deck. Dann wählt Spieler B zwei der übrigen Karten für sein Deck. Die letzte übrige Karte erhält Spieler A für sein Deck. Dann werden vier neue zufällige Karten aufgedeckt und der Prozess wird wiederholt, nur dass nun Spieler B zuerst eine Karte wählt, dann Spieler A zwei, und dann erhält B die letzte. Wiederhole so lange, bis beide Spieler ein Deck aus zwanzig Karten haben, wobei der Spieler, der zuerst wählt, nach jedem Durchlauf wechselt.

Drei-oder-mehr-Spieler-Draft: Alle Karten werden gemischt und jedem Spieler werden daraus zehn zufällige Karten ausgeteilt. Jeder Spieler wählt aus seinen zehn Karten eine Karte für das eigene Deck. Die restlichen neun Karten werden reihum an den nächsten Spieler weitergegeben. Dann wählt jeder Spieler aus seinen neun so erhaltenen Karten eine Karte für das eigene Deck und gibt die restlichen acht Karten weiter. Das wird so lange wiederholt, bis jeder Spieler zehn Karten für sein eigenes Deck gewählt hat. Danach wird der ganze Prozess noch einmal mit zehn neuen zufälligen Karten pro Spieler wiederholt, wobei nun in die andere Richtung weitergegeben wird, als beim ersten Durchlauf.

Vorbereitet: Für dieses Format benötigt jeder Spieler ein eigenes vollständiges Apfelernte-Spiel. Vor dem Spiel erstellt sich jeder Spieler 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 Spieler wird empfohlen, Matches zu spielen. Dabei spielt man mehrere Spiele mit den selben Decks und der Spieler, der zuerst zwei Spiele gewinnt, gewinnt das Match. Für drei oder mehr Spieler werden Einzelspiele empfohlen.

Jedes Jahr treffen sich die mächtigsten Zauberinnen und Zauberer in Gailingen, um dort Äpfel zu sammeln und aus der Ernte magischen Most und Apfelmöwen herzustellen. Du bist einer dieser Zaubernden und musst bei deiner Ankunft in Gelag feststellen, dass einige der anderen heimkehrenden Magienutzer die besten Bäume und Wiesen bereits für sich allein beanspruchen. Ein großer Streit um das Obst ist ausgebrochen und alle möglichen Beschwörungsformeln und fiese Hexereien werden aufeinander gewirkt. Es ist nun an dir, deine Kameraden und Kameradinnen im Magieduell zu besiegen, um den Streitereien ein Ende zu bereiten. Die Äpfel gehören allen! Apfelernte ist ein Kartenspiel für zwei oder mehr Spieler von Etienne und Joshua Gramlich.

Sensenmann 9



Wesen, Zwischenwesen

Der Tod ist durch unsere Fenster gestiegen, eingedrungen in unsere Paläste. Die Leichen liegen wie Dünger auf dem Feld, wie Garben hinter dem Schmitter. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, musst du eine deiner Lebenskarten vernichten.

Æ001/120

Apfelfresser 8



Wesen, Biest

Eine im Rhein lebende Seeschlange, die Schiffe rammt und alles frisst, was ins Wasser fällt. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, musst du eines deiner Wesen vernichten.

Æ002/120

Waldteufel 7

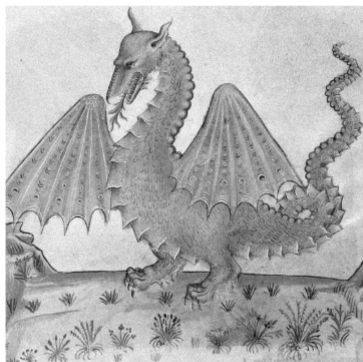


Wesen, Zwischenwesen

Eine Manifestation der Bösartigkeit, die im Wald zu Hause ist und alles angreift, was sich ihr nähert. Sein Gebrüll klingt wie das Trommeln eines Brummtopfes. Diese Karte kann nicht blocken.

Æ003/120

Drache 7



Wesen, Biest

Nur wagemutige Heilige wagten es, sich diesem böartigen Monstrum entgegenzustellen. **Wenn diese Karte ins Spiel kommt, musst du eines deiner Wesen im Spiel auf die Hand nehmen.**

Æ004/120

Riese 6

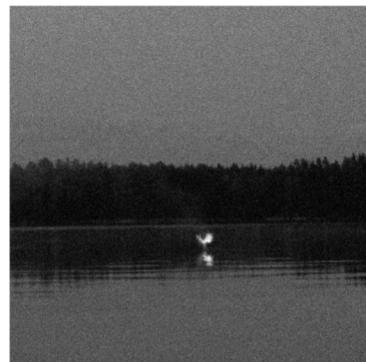


Wesen, Zwischenwesen

Sein Anblick jagt Furcht in die Herzen der Menschen. Das laute Stampfen kündigt seine Anwesenheit schon im nächsten Dorf an. **Diese Karte kann von Wesen mit Stärke 3 oder niedriger nicht geblockt werden.**

Æ005/120

Irrwisch 6



Wesen, Untoter

Irrlichter allein sind eigentlich harmlos. Finstere Kreaturen nutzen sie jedoch aus, um Reisende ins Unheil zu schicken. **Wenn diese Karte angreift, muss der angegriffene Gegner mit einem Wesen blocken, das die niedrigste Stärke unter seinen Wesen hat.**

Æ006/120

Elefant 6



Wesen, Biest

Der Elefant hat keine Beingelenke und verkörpert Keuschheit, Reinheit und Jungfräulichkeit. Er liegt im ständigen Kampf mit dem Drachen. **Wenn diese Karte ins Spiel kommt, muss jeder Gegner die oberste Karte seines Decks abwerfen.**

Æ007/120

Bär 6



Wesen, Biest

An vielen Burgen werden Bären gehalten. Tanzbären ziehen mit Gauklern übers Land und können Hexen am Geruch erkennen. **Wenn diese Karte angreift, muss der angegriffene Gegner eine Handkarte seiner Wahl abwerfen.**

Æ008/120

Tatzelwurm 6



Wesen, Biest

Sie leben in Stollen und Höhlen, die sie selbst in den Felsen graben. Tatzelwürmer sind im Allgemeinen relativ scheu, können aber auch gefährlich und aggressiv sein und haben Menschen und Tiere angefallen. **Wenn diese Karte angreift, darfst du eine Karte ziehen.**

Æ009/120

Hakemann 5



Wesen, Zwischenwesen

Er ist halb Fisch und halb Mann. Wenn er Hunger auf Menschen hat, lauert er im Wasser, bis jemand an das Ufer kommt, und zieht ihn mit seinem Hakenstock in die Tiefe. **Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du ein Wesen mit Stärke 2 oder niedriger vernichten.**

Æ010/120

Nixer 5



Wesen, Zwischenwesen

Soviele Gewässer es gibt, so viele Nixe existieren auch. Intelligente aber blutrünstige Kreaturen. **Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du ein Wesen vom Typ Mensch vernichten.**

Æ011/120

Hundertauge 5



Wesen, Zwischenwesen

Der Hundertäugige kann von Zaubern und Illusionen nicht getäuscht werden. Vor seinen Augen wird die wahre Gestalt aller Dinge erkennbar. **Wenn diese Karte ins Spiel kommt, vernichte alle Zauber vom Typ Augmentation.**

Æ012/120

Harpyie

5



Wesen, Zwischenwesen

Harpyien werden für ihre Aggressivität gefürchtet. Nicht selten töten sie Bauern und stehlen ihr Vieh. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du sofort mit ihr angreifen.

Æ013/120

Doppelgänger

5



Wesen, Zwischenwesen

Der Geist eines Lebenden, der dieselben Erinnerungen und Gefühle hat wie die Person, zu der er gehört. Doppelgänger sind ein finsternes Omen. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du sofort ein weiteres Wesen spielen.

Æ014/120

Marktgoblin

5



Wesen, Zwischenwesen

Macht man ihnen keinen Ärger, wirkt das Goblinvolk wie dumme Menschenkinder. Doch wer sie provoziert, erfährt dass sie übernatürliche Stärke besitzen. Wenn diese Karte angreift, muss jeder Gegner eine zufällige Handkarte abwerfen.

Æ015/120

Basilisk

5



Wesen, Biest

Atem und Anblick dieses Ungetüms haben eine versteinende Wirkung. Es schlüpfte aus einem dotterlosen Hahnenei, das von einer Kröte ausgebrütet wurde. Wenn diese Karte angreift, darfst du ein gegnerisches Wesen wählen, das dann in diesem Zug nicht blocken kann.

Æ016/120

Löwe

5



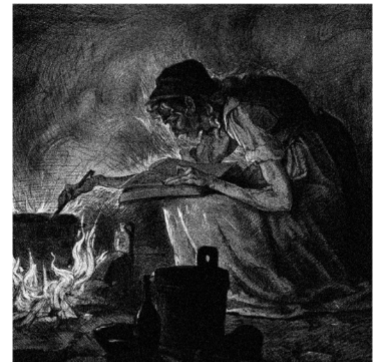
Wesen, Biest

Der Löwe verwischt seine Fährte mit dem Schweif und schläft mit offenen Augen. Löwenjunge werden tot geboren und erst durch den Atem ihres Vaters belebt. Diese Karte kann von Wesen mit Stärke 7 oder höher nicht geblockt werden.

Æ017/120

Hexe

5



Wesen, Mensch

Das Leugnen des Glaubens und ein Vertrag mit dem Teufel sind die Grundlagen der Hexerei. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du sofort einen Zauber spielen.

Æ018/120

Priester

5



Wesen, Mensch

Nicht nur die Kinder im Dorf fürchten sich vor diesem eifrigen Vertreter Gottes. Jede Freude ist für ihn ein Sakrileg. Solange diese Karte im Spiel ist, können keine Zauber vom Typ Maleficium gespielt werden.

Æ019/120

Weiser Alter

5



Wesen, Mensch

Ein mächtiger und wohlwollender Magier. Es heißt er lebte hier schon bevor das Dorf gegründet wurde. Solange diese Karte im Spiel ist, können keine Zauber vom Typ Urmacht gespielt werden.

Æ020/120

Aufhocker

4

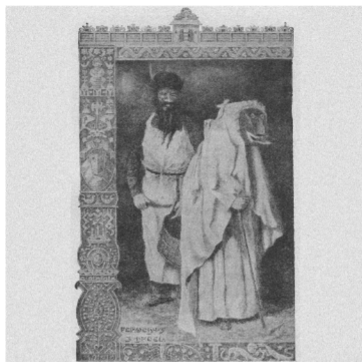


Wesen, Zwischenwesen

Ein koboldartiger Druckgeist, der Wanderern, die nachts noch unterwegs sind, auf die Schultern oder den Rücken springt und mit jedem Schritt schwerer wird. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du ein anderes Wesen im Spiel auf die Hand seines Besitzers geben.

Æ021/120

Eisenberta 4

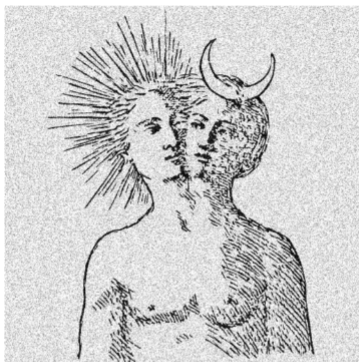


Wesen, Zwischenwesen

Jedes Jahr zur Mittwinterzeit ist diese Gestalt unterwegs. Um Dämonen fernzuhalten, bieten die Menschen ihr Opfergaben dar. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du sofort eine weitere Karte spielen.

Æ022/120

Formwandler 4

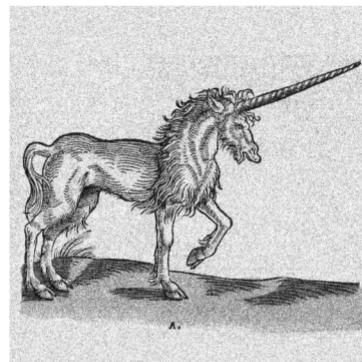


Wesen, Zwischenwesen

Der Formwandler kann in allen möglichen Gestalten erscheinen. Nur magische Wesen können seine Illusionen durchschauen. Diese Karte kann nicht geblockt werden, außer von Wesen vom Typ Zwischenwesen.

Æ023/120

Einhorn 4



Wesen, Biest

Das edelste aller Geschöpfe. Wer ein Einhorn mit eigenen Augen sieht, soll für den Rest seines Lebens Glück haben. Solange diese Karte im Spiel ist, wenn ein anderes deiner Wesen vernichtet würde, darfst du stattdessen diese Karte vernichten.

Æ024/120

Wolf 4



Wesen, Biest

November bis Januar sind die Wolfsmonate: Wölfe schließen sich zu Rudeln zusammen und verängstigen die Landbewohner mit ihrem Geheul. Diese Karte kann von Wesen mit Stärke 5 oder niedriger nicht geblockt werden.

Æ025/120

Salamander 4



Wesen, Biest

Salamander können unversehrt im Feuer leben. Ihre Kälte löscht selbst die heißesten Flammen. Diese Karte kann von Wesen vom Typ Zwischenwesen nicht geblockt werden.

Æ026/120

Vogt 4



Wesen, Mensch

Er regiert und richtet im Namen des Landesherrn. Mit dem Vogt will man besser keinen Ärger haben. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du drei Karten ziehen.

Æ027/120

Scharfrichter 4



Wesen, Mensch

Verachtet vom Volk, verrichtet er liebend gerne die blutige Arbeit, die keiner sonst tun will. Wenn diese Karte angreift, darfst du ein Wesen des angegriffenen Gegners auswählen, mit dem er dann blocken muss.

Æ028/120

Schutzengel 3



Wesen, Zwischenwesen

Schutzengel gehören dem untersten Stand der Engelshierarchien an. Sie werden jeweils einem Menschen zu Leitung und Hilfe zugeteilt. Solange du nur noch eine Lebenskarte übrig hast, hat diese Karte +5 Stärke.

Æ029/120

Waldschrat 3



Wesen, Zwischenwesen

Man sagt, er lebe schon seit hundert Jahren im Wald. Wenn er spricht, bewegt sein Mund sich nicht und man hört seine Worte im Kopf wie die eigenen Gedanken. Solange diese Karte im Spiel ist, haben deine anderen Wesen während deiner Züge +3 Stärke.

Æ030/120

Kobold

3



Wesen, Zwischenwesen

Kobolde zählen zu den Haus- und Schutzgeistern. Zwar spielen sie häufig Streiche, sind aber eigentlich gutartig. **Diese Karte kann nicht geblockt werden, außer von Wesen mit Stärke 3 oder niedriger.**

Æ031/120

Schlurfer

3



Wesen, Untoter

Der reanimierte Leichnam eines Dorfbewohners. Übel stinkend kriecht er umher und hofft erneut zu sterben. **Solange diese Karte im Spiel ist, wird sie das erste Mal wenn sie vernichtet würde nicht vernichtet.**

Æ032/120

Pestratten

3



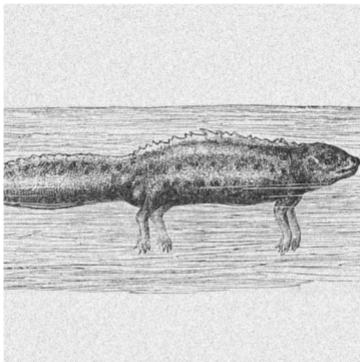
Wesen, Biest

Sie fressen alles weg und hinterlassen Krankheit und Tod. Ratten gelten als vom Teufel oder von Hexen beherrscht. **Wenn diese Karte gegen ein anderes Wesen kämpft, wird das andere Wesen vernichtet, egal wie hoch dessen Stärke ist.**

Æ033/120

Biermolch

3



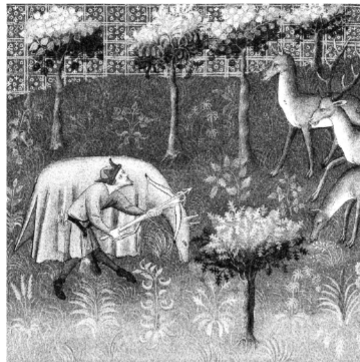
Wesen, Biest

Er trinkt Bier und scheidet es danach wieder mit seinem Gift versehen aus, welches eine berauschende Wirkung hat. **Wenn diese Karte vernichtet wird, muss jeder Gegner drei zufällige Handkarten abwerfen.**

Æ034/120

Jäger

3



Wesen, Mensch

Die Jagd ist ein Privileg des Adels. Bevorzugt wird die Pirschjagd, da Hetzjagden vom Kirchenrecht verboten sind. **Wenn diese Karte angreift, darfst du ein Wesen vom Typ Biest vernichten.**

Æ035/120

Undine

2



Wesen, Zwischenwesen

Sie lebt im Fluss und schützt ihn vor Gefahren. Es heißt ihr Gesang klingt wunderschön. **Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du die oberste Karte deines Decks verdeckt als Lebenskarte vor dich legen.**

Æ036/120

Moosweiblein

2



Wesen, Zwischenwesen

Sie erlauben das Sammeln von Holz im Wald nur, wenn sie zuvor ein Brotstück oder einen Kloß als Gabe erhalten haben. **Wenn diese Karte einen Spieler angreift, der weniger Wesen im Spiel hat als du, kann diese Karte nicht geblockt werden.**

Æ037/120

Winselmutter

2



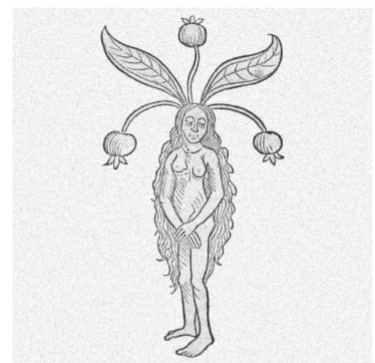
Wesen, Zwischenwesen

Sie erscheint häufig als weiße Gestalt an unheimlichen Orten. Das Vernehmen ihrer klagenden Laute ist ein böses Omen. **Solange diese Karte im Spiel ist, können Wesen mit Stärke 7 oder höher weder angreifen noch blocken.**

Æ038/120

Alraune

2



Wesen, Zwischenwesen

Eine magische Heilpflanze, deren Gestalt der eines Menschen ähnelt. **Solange diese Karte im Spiel ist, darfst du am Ende deines Zuges eine zusätzliche Karte ziehen.**

Æ039/120

Höhlenasket 2



Wesen, Zwischenwesen

In völliger Einsamkeit wächst die Stärke dieses Magiers ins Unermessliche. Geselligkeit empfindet er als unangenehm. Solange diese Karte dein einziges Wesen im Spiel ist, hat sie +5 Stärke.

Æ040/120

Bauer 2



Wesen, Mensch

Freie Bauern sind nur noch in kleinen Zahlen übrig. Die meisten Bauern sind hörig oder befinden sich in Leibeigenschaft des Fürsten. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du in diesem Zug eine zusätzliche Aktion ausführen.

Æ041/120

Lykanthrop 2

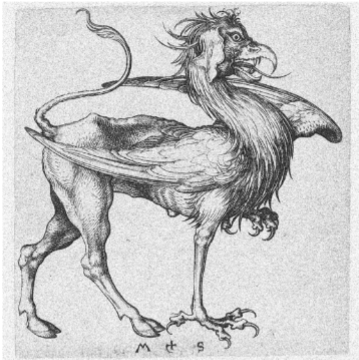


Wesen, Mensch

In Vollmondnächten, besessen von Mordlust und übernatürlicher Stärke, greift diese unglückliche Seele alles und jeden an. Am nächsten Tag erst bemerkt der Zurückverwandelte, was er angerichtet hat. Während deiner Züge hat diese Karte +5 Stärke.

Æ042/120

Greif 0



Wesen, Biest

Eine gutmütige Kreatur, die edlen und frommen Menschen als Wächter beisteht. Diese Karte hat +2 Stärke für jedes deiner Wesen im Spiel.

Æ043/120

Welthund 0



Wesen, Biest

Geht es den Menschen gut, ist er dünn und mager. Geht es den Menschen gut, ist er dünn und mager. Plagen Seuchen und Armut das Land, ist er gut genährt. Diese Karte hat +1 Stärke für jedes Wesen in deinem Abwurfstapel.

Æ044/120

Hexenschuss 0



Zauber, Maleficium

Ein weit bekannter Fluch. Er wird oft angewandt von eifersüchtigen Hexen und deren Schülerinnen. Wenn du diese Karte spielst, darfst du eine Lebenskarte eines Gegners vernichten, es sei denn er hat nur noch eine Lebenskarte übrig.

Æ045/120

Regizid 0



Zauber, Maleficium

Der unverzeihliche Akt des Hochverrats. Wenn du diese Karte spielst, darfst du ein Wesen mit Stärke 7 oder höher vernichten.

Æ046/120

Blutmagie 0



Zauber, Maleficium

Im Blut eines Unschuldigen stecken erstaunliche Kräfte. Wenn es doch nur nicht so lästig wäre, an sie zu gelangen. Wenn du diese Karte spielst, darfst du eines deiner Wesen vernichten, um ein gegnerisches Wesen zu vernichten.

Æ047/120

Teufelspakt 0

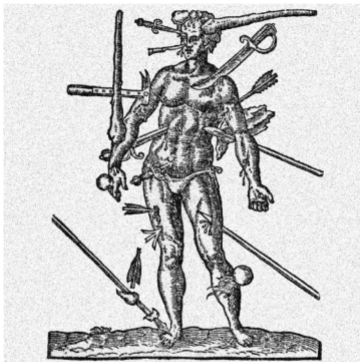


Zauber, Maleficium

Alles ist möglich, solange man nur bereit ist, den nötigen Preis zu zahlen. Wenn du diese Karte spielst, darfst du eine deiner Lebenskarten vernichten, um ein Wesen zu vernichten.

Æ048/120

Sündenbock



Zauber, Maleficium

Waren die Ursachen eines Unheils unbekannt, suchte man oft Schuldige unter den Außenseitern der Gesellschaft. Wenn du diese Karte spielst, darfst du einen Gegner zwingen, eines seiner eigenen Wesen seiner Wahl zu vernichten.

Æ049/120

Beschwörungsritual

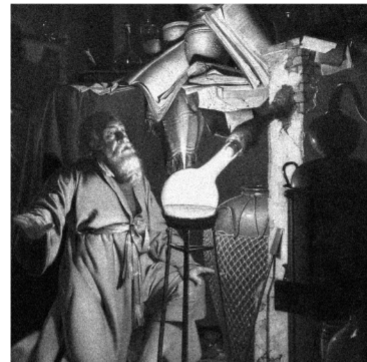


Zauber, Maleficium

Die Gabe des Rufens wird meist zur Teufelsbeschwörung verwendet. Eines der unverzeihlichsten Hexenwerke. Wenn du diese Karte spielst, darfst du dein Deck nach einem Wesen durchsuchen, es ins Spiel bringen und dann dein Deck mischen.

Æ050/120

Chrysopoeia



Zauber, Maleficium

Alles, was oben, ist auch unten. Solches nimm und sei glücklich. Wenn du diese Karte spielst, darfst du eine Karte von deinem Abwurfstapel auf die Hand nehmen.

Æ051/120

Erdbeben



Zauber, Urmacht

Unter tosendem Lärm erhebt sich die Erde, Häuser fallen zusammen, man wird lebendig begraben. Eine Strafe Gottes für die Sünden der Menschen. Wenn du diese Karte spielst, vernichte alle Wesen.

Æ052/120

Hungersnot

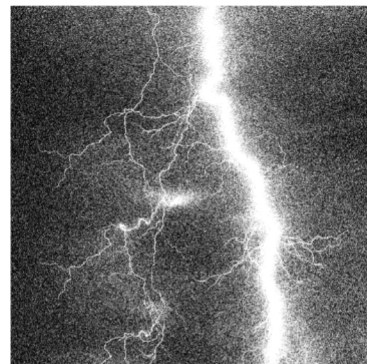


Zauber, Urmacht

Eine schlechte Ernte durch einen verregneten Sommer kann genügen, um zahllose Menschen dahinzuraffen. Wenn du diese Karte spielst, vernichte alle Wesen mit einer Stärke von 3 oder niedriger.

Æ053/120

Blitzschlag



Zauber, Urmacht

Auch das mächtigste Wesen findet sein Ende, wenn der Blitz es trifft. Wenn du diese Karte spielst, darfst du eine Handkarte abwerfen, um ein Wesen zu vernichten, das die höchste Stärke unter Wesen im Spiel hat.

Æ054/120

Kerker



Zauber, Urmacht

Lasst, die ihr eingeht, alle Hoffnung schwinden! Wenn du diese Karte spielst, darfst du ein Wesen im Spiel in das Deck seines Besitzers mischen.

Æ055/120

Ständeordnung

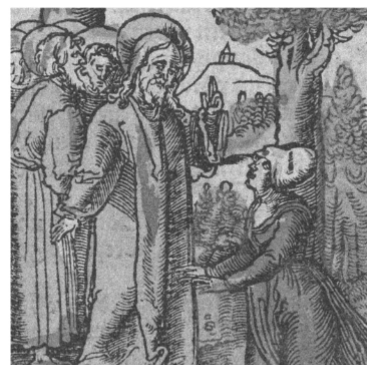


Zauber, Urmacht

Dass die einen Menschen über den anderen stehen, mag ungerecht aussehen, aber es ist unabänderlich und von Gott so bestimmt. Wenn du diese Karte spielst, ziehst du drei Karten und jeder Gegner wirft drei zufällige Handkarten ab.

Æ056/120

Erhörtes Gebet

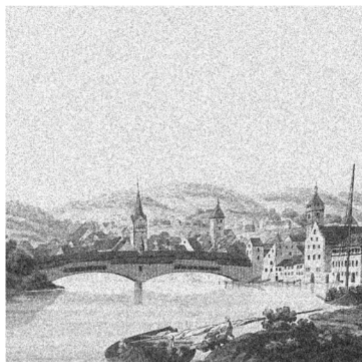


Zauber, Urmacht

Te Deum laudamus. Te Dominum confitemur. Te aeternum Patrem omnis terra veneratur. Wenn du diese Karte spielst, darfst du dein Deck nach bis zu zwei Karten durchsuchen, sie auf die Hand nehmen und dann dein Deck mischen.

Æ057/120

Güte des Rheins

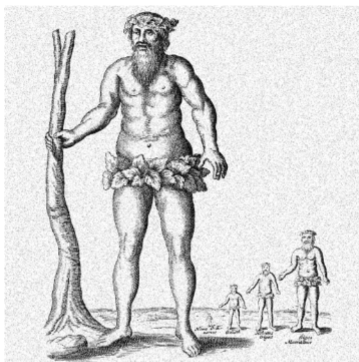


Zauber, Urmacht

Der heilige Segen des Leben spendenden Flusses. Nutze ihn weise. **Wenn du diese Karte spielst und jeder Gegner mehr Lebenskarten hat als du, darfst du in diesem Zug bis zu zwei zusätzliche Aktionen ausführen.**

Æ058/120

Riesenwuchs

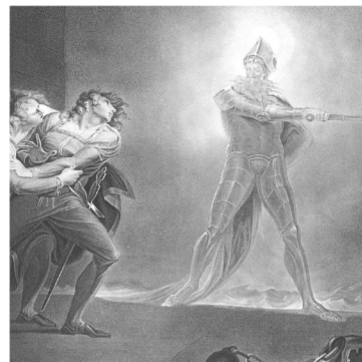


Zauber, Augmentation

Lässt eine Kreatur auf ein Vielfaches ihrer Größe anwachsen. **Wenn du diese Karte spielst, darfst du eines deiner Wesen wählen. Solange das Wesen im Spiel ist, bleibt diese Karte an es angelegt und verleiht ihm +3 Stärke.**

Æ059/120

Astralgestalt



Zauber, Augmentation

Versetzt ein Geschöpf von der physischen Welt in die Astralebene. **Wenn du diese Karte spielst, darfst du eines deiner Wesen wählen. Solange das Wesen im Spiel ist, bleibt diese Karte an es angelegt. Es kann weder blocken noch geblockt werden.**

Æ060/120

Höllenfürst 9



Wesen, Zwischenwesen

Der Mörder von Anfang an, Prinz der Dunkelheit, der gefallene Morgenstern, der Verführer... Er trägt diese und unzählige weitere Namen. **Solange diese Karte im Spiel ist, kannst du keine Karten spielen.**

Æ061/120

Endzeitmonster 8



Wesen, Biest

Der Behemoth und der Leviathan sind die mächtigsten aller irdischen Wesen. Erst am Ende aller Tage wird Gott vom Himmel fahren und sie erschlagen. **Wenn diese Karte vernichtet wird, musst du eine deiner Lebenskarten vernichten.**

Æ062/120

Stüpp 7

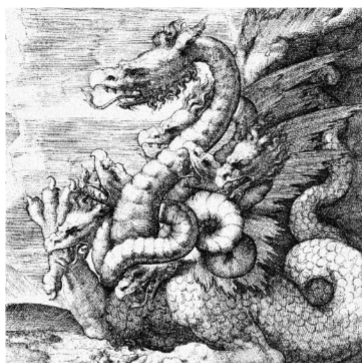


Wesen, Zwischenwesen

Im Gegensatz zum Werwolf verfällt der Stüpp nicht in blinde Raserei. Stattdessen lauert er seinen Opfern auf und springt sie von hinten an. **Solange diese Karte im Spiel ist, ziehst du am Ende deiner Züge nur bis zu drei Handkarten hast anstelle von fünf.**

Æ063/120

Hydra 7



Wesen, Biest

Schlägt man dieser bösen Schlange einen Kopf ab, so wachsen an dessen Stelle zwei neue Köpfe nach. **Wenn diese Karte vernichtet wird, musst du die obersten drei Karten deines Decks abwerfen.**

Æ064/120

Kentaur 6



Wesen, Zwischenwesen

Die Mischwesen vom Volk der Kentauern sind Meister der Jagd und der Heilkunde. **Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du sofort mit einem anderen deiner Wesen im Spiel angreifen.**

Æ065/120

Fee 6



Wesen, Zwischenwesen

Eine Macht des Guten unter all den finsternen Gestalten des Waldes. **Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du die obersten drei Karten deines Decks anschauen und in beliebiger Reihenfolge auf und/oder unter das Deck zurücklegen.**

Æ066/120

Todesengel 6



Wesen, Zwischenwesen

Jedes Einwirken Gottes auf die Welt, und damit auch der Tod, wird durch einen Engel vermittelt. Wenn diese Karte angreift und nicht geblockt wird, vernichtet sie eine zusätzliche Lebenskarte.

Æ067/120

Nachzehrer 6



Wesen, Untoter

Nachzehrer liegen unter der Erde und saugen den Lebenden die Lebenskraft ab. Wenn diese Karte von einem gegnerischen Wesen im Kampf vernichtet wird, wirft der Gegner, der das Wesen besitzt, zwei zufällige Handkarten ab.

Æ068/120

Krokodil 6



Wesen, Biest

Krokodile weinen immer, nachdem sie einen Menschen gefressen haben. Ihre Haut ist hart wie Stein. Wenn diese Karte angreift, muss der angegriffene Gegner mit einem Wesen blocken, das die höchste Stärke unter seinen Wesen hat.

Æ069/120

Phönix 6



Wesen, Biest

Dieser seltene Vogel verbrennt am Ende seines Lebens zu feiner Asche, aus der er dann als Küken wiederaufersteht. Wenn diese Karte vom Deck oder von der Hand abgeworfen wird, darfst du sie vom Abwurfstapel auf die Hand nehmen.

Æ070/120

Gnom 5

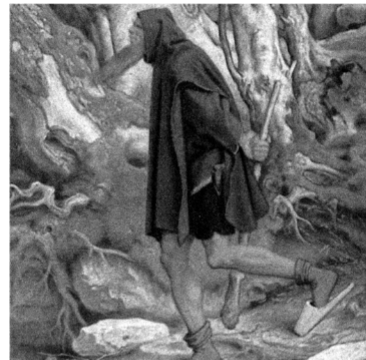


Wesen, Zwischenwesen

Gnome sind meist freundlich zu anderen Wesen und erzählen gerne Witze. Es heißt jeder Gnom hütet einen wertvollen Schatz. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du beliebig viele deiner Handkarten in dein Deck mischen.

Æ071/120

Rübezahl 5



Wesen, Zwischenwesen

Zahlreiche Sagen ranken sich um diesen Berggeist, der in verschiedenen Gestalten erscheinen kann. Solange mindestens einer deiner Gegner drei oder mehr Wesen im Spiel hat, hat diese Karte +3 Stärke.

Æ072/120

Troll 5



Wesen, Zwischenwesen

Trolle sind eins mit dem Wald und den Hügeln. Flüche prallen an ihrer felsartigen Haut einfach ab. Solange diese Karte im Spiel ist, kann sie von Zaubern und Fähigkeiten weder beeinflusst noch als Ziel gewählt werden.

Æ073/120

Weißer Frau 5

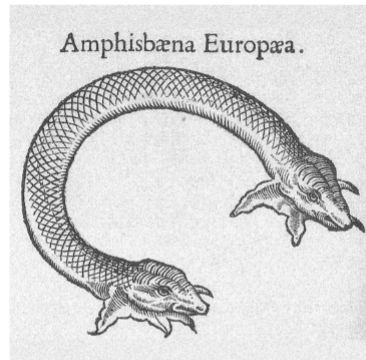


Wesen, Untoter

Eine verstorbene Ahnherrin, die umgeht und den Tod ankündigt. Solange diese Karte im Spiel ist, können keine zusätzlichen Aktionen ausgeführt werden. (Auch Fähigkeiten, die es erlauben anzugreifen oder eine Karte zu spielen, können nicht genutzt werden.)

Æ074/120

Amphisbaene 5

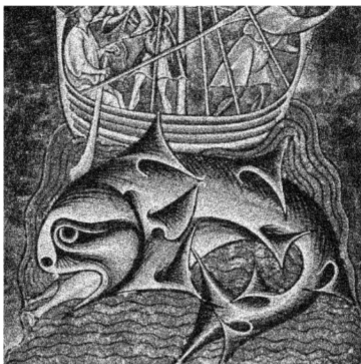


Wesen, Biest

Indem ein Kopf sich am anderen festbiss, kann dieses Tier einen Reifen bilden und sich rollend fortbewegen. Das erste Mal pro Zug wenn diese Karte angreift, darfst du in diesem Zug eine zusätzliche Aktion ausführen.

Æ075/120

Wal 5



Wesen, Biest

Oft halten Seeleute seinen Rücken für eine Insel. Sie machen ihr Schiff fest und wenn er wieder abtaucht, ertrinken sie. Solange diese Karte im Spiel ist, werden alle Fähigkeiten, die die Stärke von Wesen verändern, ignoriert.

Æ076/120

Heckenreiter 5



Wesen, Mensch

Mit Straßenraub und Plünderungszügen bereichert sich dieser berittene Räuber. Wenn diese Karte ein Wesen blockt oder von einem Wesen geblockt wird, wird die Fähigkeit des Wesens bis zum Ende des Zuges ignoriert.

Æ077/120

Feldherr 5



Wesen, Mensch

Ein brillanter Strategie, durch Gottes Gnade. Solange diese Karte im Spiel ist, werden alle Fähigkeiten, die dafür sorgen, dass Wesen nicht blocken oder nicht geblockt werden können, ignoriert. (Fähigkeiten, die Wesen zum blocken zwingen, wirken weiterhin.)

Æ078/120

Nachtwache 5



Wesen, Mensch

Streift nachts umher, um verdächtige Menschen mitzunehmen. Solange diese Karte im Spiel ist, können Karten, die sich in einem Abwurfstapel befinden, nicht ins Spiel gebracht, auf die Hand genommen oder dem Deck hinzugefügt werden.

Æ079/120

Grippianer 4



Wesen, Zwischenwesen

Ein merkwürdig aussehendes, exotisches Volk, das sich durch sein stolzes Verhalten auszeichnet. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du dir die Handkarten eines Gegners anschauen.

Æ080/120

Arimasp 4



Wesen, Zwischenwesen

Ein friedliches Volk von Einäugigen, das auf fernen Kontinenten lebt. Man nennt sie auch Einsterne. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du dir deine Lebenskarten anschauen.

Æ081/120

Mittagsdämon 4



Wesen, Zwischenwesen

Erscheint zur Mittagsstunde und verbreitet Melancholie. Solange diese Karte im Spiel ist, können Spieler keine Wesen von einem Typ, von dem sie bereits ein Wesen im Spiel haben, spielen oder ins Spiel bringen. (Und auch nicht mehrere Wesen eines Typs gleichzeitig.)

Æ082/120

Sylphen 4



Wesen, Zwischenwesen

Anmutig und zart tanzen die Sylphen im Wind. Solange diese Karte im Spiel ist, darf jeder Spieler in seinem Zug eine zusätzliche Aktion ausführen.

Æ083/120

Zwerg 4



Wesen, Zwischenwesen

Ein kleinwüchsiger Heide, geübt in der geheimen Schmiedekunst. Solange diese Karte im Spiel ist, darfst du immer wenn du einen Zauber vom Typ Augmentation spielst, eine zusätzliche Aktion in diesem Zug ausführen.

Æ084/120

Wilder Mann 4



Wesen, Mensch

Nackt und frei streift er durch die Lande. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du einen Typ nennen (Mensch, Biest, Maleficium, etc.) und dann die oberste Karte deines Decks vorzeigen. Hast du richtig vorhergesagt, darfst du die Karte sofort spielen. Andernfalls nimm sie auf die Hand.

Æ085/120

Totengräber 4



Wesen, Mensch

Obwohl die Arbeit getan werden muss, gilt die Totengräberei als unehrlicher Beruf. In kleinen Kirchdörfern übernimmt sie der Freiknecht. Solange diese Karte im Spiel ist, können keine Wesen vom Typ Untoter gespielt oder ins Spiel gebracht werden.

Æ086/120

Sandmann 3



Wesen, Zwischenwesen

Der Sand, den er Kindern abends in die Augen streut, lässt Träume entstehen. Solange diese Karte im Spiel ist, können Wesen, die die niedrigste Stärke unter Wesen im Spiel haben, nicht blocken.

Æ087/120

Satyr 3



Wesen, Zwischenwesen

Eine hakennasige, gehörnte und ziegenfüßige Kreatur, die besessen ist von Unzucht und Sodomie. Solange diese Karte im Spiel ist, haben deine anderen Wesen mit einer aufgedruckten Stärke von 3 oder niedriger +3 Stärke.

Æ088/120

Wiedergänger 3

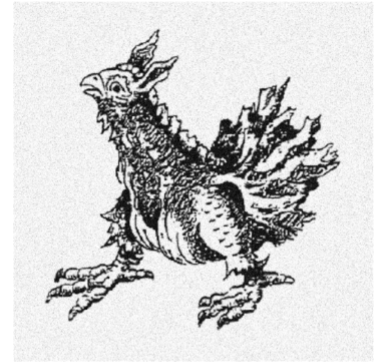


Wesen, Untoter

Einige Tote sind so stark verhext, dass sie bei jeder Kleinigkeit wieder aufstehen und umherlaufen. Direkt nachdem du einen Zauber gespielt hast, darfst du diese Karte von deinem Abwurfstapel ins Spiel bringen.

Æ089/120

Ilwedritsch 3

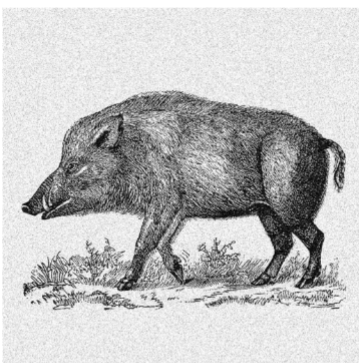


Wesen, Biest

Eine seltene Kreatur, die Hühnern ähnelt. Da Ilwedritsche ihre Flügel kaum gebrauchen können, leben sie im Unterholz. Solange diese Karte im Spiel ist, können Wesen, die die höchste Stärke unter Wesen im Spiel haben, nicht blocken.

Æ090/120

Eber 3



Wesen, Biest

Er gleicht mit seiner Stärke und Kampfeswut Kriegern in ihrer Raserei. Solange diese Karte im Spiel ist, darfst du sie vernichten wenn ein anderes deiner Wesen geblockt wird, um ihm bis zum Ende des Zuges +5 Stärke zu geben.

Æ091/120

Schmied 3



Wesen, Mensch

Schmiede gelten als zauberkundig und beherrschen streng geheim gehaltene Künste. Wenn diese Karte ins Spiel kommt, darfst du sofort einen Zauber vom Typ Augmentation von deiner Hand oder deinem Abwurfstapel spielen.

Æ092/120

Geldeintreiber 3



Wesen, Mensch

Der Schuldeneintreiber wird mit Trompetenstoß angekündigt, damit jeder die Demütigung mitansieht. Wenn diese Karte angreift, darfst du ein Wesen, das die niedrigste Stärke unter Wesen im Spiel hat, vernichten.

Æ093/120

Stadtwache 3



Wesen, Mensch

Die Stadtwache sorgt für Schutz vor Räufern, neidischen Herren und noch Üblerem. Solange diese Karte im Spiel ist, können keine Wesen mit einer aufgedruckten Stärke von 7 oder höher gespielt oder ins Spiel gebracht werden.

Æ094/120

Teufelchen 2



Wesen, Zwischenwesen

Ein kleiner, hässlicher Dämon, der gerne Unschuldige quält. Solange diese Karte im Spiel ist, darfst du sie vernichten wenn ein Gegner einen Zauber spielen würde, um den Zauber stattdessen ohne Wirkung abzuwerfen. Falls du das tust, darf der Gegner in diesem Zug eine zusätzliche Aktion ausführen.

Æ095/120

Erscheinung 2



Wesen, Untoter

Oft werden Geister dieser Art für harmlos gehalten. In Wahrheit sind sie äußerst mächtig und reizbar. Wenn diese Karte vernichtet wird, darfst du ein anderes Wesen vernichten, das in diesem Zug weder angegriffen noch geblockt hat.

Æ096/120

Grabwicht 2

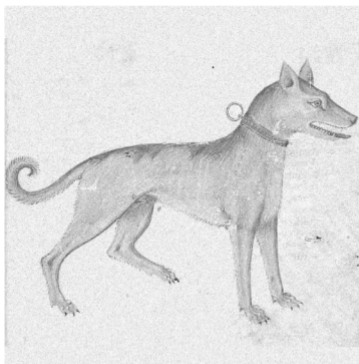


Wesen, Untoter

Ein bössartiger Schatten, der von Grabstätten und Verwesung angezogen wird. Wenn diese Karte vernichtet wird, darfst du einen Zauber von deinem Abwurfstapel auf die Hand nehmen.

Æ097/120

Hund 2



Wesen, Biest

Er tut alles für seine Lieben. Solange diese Karte im Spiel ist, darfst du sie vernichten wenn ein Gegner ein Wesen spielen würde, um das Wesen stattdessen von der Hand abzuwerfen. Falls du das tust, darf der Gegner in diesem Zug eine zusätzliche Aktion ausführen.

Æ098/120

Hofnarr 2



Wesen, Mensch

Der Tor sprach in seinem Herzen: Es gibt keinen Gott. Wenn diese Karte im Kampf vernichtet wird, darfst du ein anderes Wesen im Spiel oben auf das Deck seines Besitzers legen.

Æ099/120

Eichelklauber 1



Wesen, Zwischenwesen

Ein alter und mächtiger Schutzpatron Gailingens. Wenn diese Karte angreift, darfst du eine Handkarte abwerfen. Falls du das tust, kann der Angriff nicht geblockt werden, außer von Wesen mit Stärke 1.

Æ100/120

Schattenkreatur 1



Wesen, Zwischenwesen

Niemand weiß, was diese Kreatur wirklich ist. Sie kann Jahre lang bewegungslos verweilen und beobachten. Solange diese Karte im Spiel ist, können keine Wesen mit einer aufgedruckten Stärke von 3 oder niedriger gespielt oder ins Spiel gebracht werden.

Æ101/120

Butzemann 1



Wesen, Zwischenwesen

Ein vagabundierender Kinderfresser. Frustrierte Eltern geben ihre Sprösslinge gerne bei ihm ab. Solange diese Karte im Spiel ist, können andere Wesen mit einer Stärke von 3 oder niedriger weder angreifen noch blocken.

Æ102/120

Alb

1



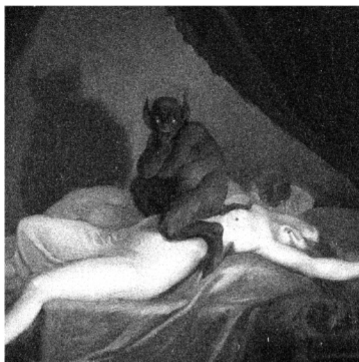
Wesen, Zwischenwesen

Nachts, wenn die Menschen schlafen, verfilzt der Alb ihre Haare. Solange diese Karte im Spiel ist, werden alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden wenn ein Wesen ins Spiel kommt, ignoriert.

Æ103/120

Nachtmahr

1



Wesen, Zwischenwesen

Er dringt durch Schlüssellocher und vergeht sich an schlafenden Menschen. Solange diese Karte das einzige Wesen im Spiel mit einer aufgedruckten Stärke von 1 ist, werden die Fähigkeiten aller anderen Wesen ignoriert.

Æ104/120

Meister des Mosts

1



Wesen, Mensch

Seine Expertise mit der Kelter ist unübertroffen. Er ist der Quell allen Süßmosts und damit auch aller Freude im Dorf. Solange diese Karte im Spiel ist, haben deine anderen Wesen vom Typ Mensch +3 Stärke.

Æ105/120

Opfermagie



Zauber, Maleficium

Wahre Macht erfordert Opfer. Wenn du diese Karte spielst, darfst du eines deiner Wesen vernichten, um beliebig viele gegnerische Wesen zu vernichten, deren gesamte Stärke kleiner oder gleich der Stärke des eigenen vernichteten Wesens ist.

Æ106/120

Entfachte Jähzorn



Zauber, Maleficium

Löst in den Verzauberten eine tosende Raserei aus, die nur mit dem Tode gestillt werden kann. Wenn du diese Karte spielst, darfst du zwei Wesen wählen, die unterschiedlichen Spielern gehören. Die zwei Wesen kämpfen gegeneinander.

Æ107/120

Tanz der Toten



Zauber, Maleficium

Ein schwarzes Werk, das nur durch verbotene Formeln der alten Sprache vollbracht werden kann. Wenn du diese Karte spielst, darfst du ein Wesen von deinem Abwurfstapel ins Spiel bringen. Falls du das tust, musst du danach eines deiner Wesen vernichten.

Æ108/120

Hexensabbat

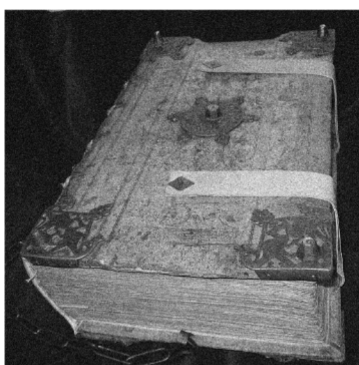


Zauber, Maleficium

Hexentanz, Teufelsbuhlschaft und andere Sünden werden hier begangen. Wenn du diese Karte spielst, darfst du beliebig viele Wesen vom Typ Untoter von deinem Abwurfstapel gleichzeitig ins Spiel bringen. Vernichte danach ebenso viele deiner Wesen.

Æ109/120

Zauberbestiarium



Zauber, Maleficium

Es ruft die Tiere, die seine Seiten beschreiben, aus dem Nichts herbei. Wenn du diese Karte spielst, darfst du beliebig viele Wesen vom Typ Biest von deiner Hand gleichzeitig ins Spiel bringen und danach eine zusätzliche Aktion in diesem Zug ausführen.

Æ110/120

Wilde Jagd



Zauber, Maleficium

Während der Rauh Nächte fährt sie johlend durch den Himmel. Wenn du diese Karte spielst, darfst du beliebig viele Wesen vom Typ Biest von deinem Abwurfstapel auf die Hand nehmen und danach eine zusätzliche Aktion in diesem Zug ausführen.

Æ111/120

Gerechte Strafe

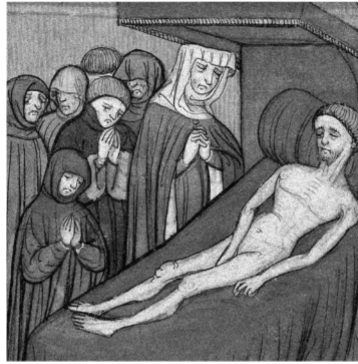


Zauber, Urmacht

Leben um Leben, Auge um Auge, Zahn um Zahn, Hand um Hand, Brandmal um Brandmal, Wunde um Wunde, Strieme um Strieme. Wenn du diese Karte spielst, darfst du bis zu zwei Wesen mit Stärke 2 oder niedriger vernichten.

Æ112/120

Krankheit



Zauber, Urmacht

Selbst Gelehrte, die mit den vier Säften des Körpers vertraut sind, können häufig nichts gegen die zahlreichen Krankheiten ausrichten, die jedes Jahr viele im Dorf befallen. Wenn du diese Karte spielst, darfst du ein Wesen mit Stärke 4 oder niedriger vernichten.

Æ113/120

Überbevölkerung



Zauber, Urmacht

Die Zeiten waren so schwer, dass allgemein angenommen wurde, die Welt stehe am Rand der Apokalypse. Wenn du diese Karte spielst und ein Gegner drei oder mehr Wesen im Spiel hat, darfst du eines seiner Wesen vernichten.

Æ114/120

Vierteilung



Zauber, Urmacht

Strafe für Hochverrat. Die Teile des zerlegten Leichnams werden als mahnende Abschreckung ausgestellt. Wenn du diese Karte spielst, darfst du die obersten vier Karten deines Decks abwerfen, um ein Wesen zu vernichten.

Æ115/120

Pause am Latschari

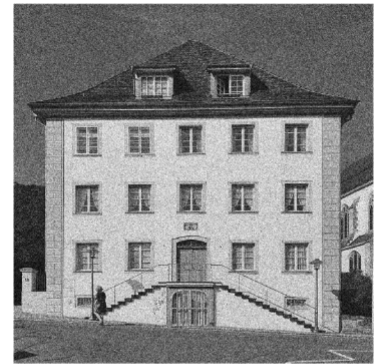


Zauber, Urmacht

Im Zentrum des Dorfes steht der Brunnen und spendet Erfrischung. Faulpelze lügnen hier den ganzen Tag lang herum. Wenn du diese Karte spielst, darfst du bis zu drei Karten aus deinem Abwurfstapel in dein Deck mischen.

Æ116/120

Rat am Schlössle



Zauber, Urmacht

Hier versammelt sich das Bündnis und hält Rat. Unbesetzte Ämter werden vergeben. Wenn du diese Karte spielst, darfst du ein Wesen vom Typ Mensch aus deinem Abwurfstapel ins Spiel bringen.

Æ117/120

Besessenheit



Zauber, Augmentation

Macht den Betroffenen in seiner Raserei unmenschlich stark. Wenn du diese Karte spielst, darfst du eines deiner Wesen wählen. Solange das Wesen im Spiel ist, bleibt diese Karte an es angelegt und verleiht ihm während deiner Züge +5 Stärke.

Æ118/120

Ritterschlag

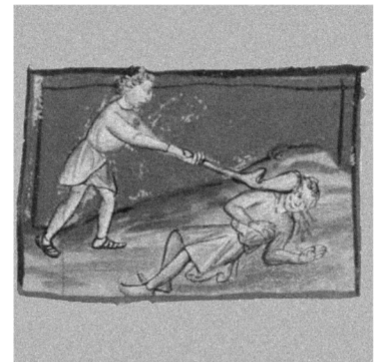


Zauber, Augmentation

Ein heiliges Ritual, das die Erhebung in den Ritterstand bedeutet. Wenn du diese Karte spielst, darfst du eines deiner Wesen vom Typ Mensch wählen. Solange das Wesen im Spiel ist, bleibt diese Karte an es angelegt und verleiht ihm +5 Stärke.

Æ119/120

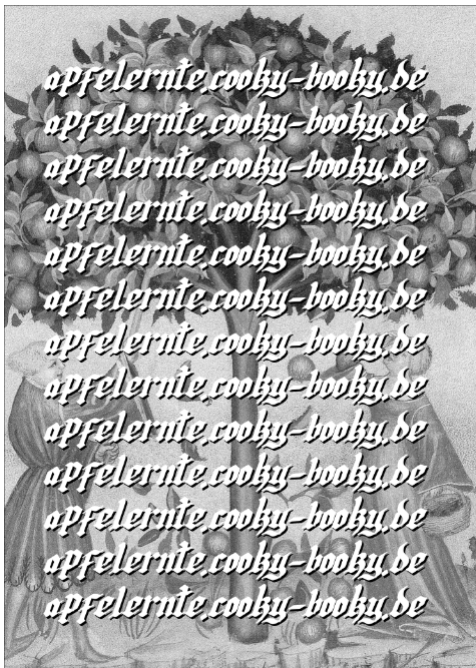
Tobsucht



Zauber, Augmentation

Wilde Raserei, ausgelöst durch Überschuss an schwarzer Galle. Wenn du diese Karte spielst, darfst du eines deiner Wesen wählen. Solange das Wesen im Spiel ist, bleibt diese Karte an es angelegt. Das erste Mal pro Zug wenn es angreift, darfst du in diesem Zug eine zusätzliche Aktion ausführen.

Æ120/120



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

Vorbereitet mit Kartenverboten:

Wie reguläres Vorbereitet, nur dass nach jedem Match der Verlierer (bzw. der Spieler, der 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:

Jeder Spieler erhält zwanzig zufällige Karten und muss daraus fünf Decks erstellen, die jeweils vier Karten enthalten. Danach wählt jeder Spieler zufällig eines seiner eigenen erstellten Decks und damit wird ein Spiel gespielt. Zu Beginn eines Spiels wählt jeder Spieler 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 Spieler die gerade verwendeten Decks beiseite. Dann wählt jeder Spieler für das nächste Spiel zufällig eines der selbst erstellten Decks, mit dem noch nicht gespielt wurde. Der Spieler, der 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 jeder Spieler das Deck, das er selbst erstellt hat, an den nächsten Spieler weiter und spielt mit dem Deck, das er so von einem anderen Spieler 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. Spieler müssen sich merken, welche Karten sich im Spiel, im Abwurf, etc. befinden. Welche Karten ein Spieler auf der eigenen Hand und im eigenen Deck hat, darf der Spieler 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 ein Spieler einen Fehler macht oder sich nicht mehr an ein relevantes Detail des Spielzustands erinnern kann, verliert er das Spiel.

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

Turnierregeln:

- Immer wenn ein Spieler sein Deck mischt, dürfen seine Gegner direkt danach sein Deck abheben oder mischen.
- Wenn alle Spieler 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 Spieler die Decks ihrer Gegner überprüfen. Decks, die nicht regelkonform sind, führen nachträglich zu einem Spielverlust.
- In Zwei-Spieler-Matches wird der Startspieler für das erste Spiel zufällig bestimmt. In den zweiten und dritten Spielen darf der Spieler, der das vorige Spiel verloren hat, bestimmen, wer der Startspieler ist. Der Startspieler 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 Gegnern 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 den Gegner, Ressourcen auszugeben, um den Angriff abzuwehren oder er verliert eine Lebenskarte.
- Wenn du mehrere Möglichkeiten hast, die Bedrohung eines Gegners 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 ein Spieler noch im Deck übrig hat, desto stärker ist er 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 Spielern ist es oft am Besten, gar nicht selbst die Bedrohungen eines Gegners zu entfernen. Wenn ein anderer Gegner seine eigenen Ressourcen nutzt, um sie zu beseitigen, nützt das dir doppelt!

