

ALTERNATIVES REGELWERK FÜR BLUE MOON

Gerrit Ansmann

[CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

letzte Änderung: 22. Januar 2022

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Vorwort | 2 |
| 2 | Einleitung | 2 |
| 2.1 | Definierte Ausdrücke | 2 |
| 2.1.1 | <i>ich</i> und <i>du</i> | 2 |
| 2.1.2 | Zeitangaben | 2 |
| 2.1.3 | <i>ignoriert</i> und <i>Karten mit</i> | 3 |
| 2.1.4 | <i>Sonderfunktion</i> , <i>aufgedruckter Wert</i> , <i>Wert</i> und <i>Stärke</i> | 3 |
| 2.2 | Stapel und Bereiche | 4 |
| 3 | Spielablauf | 4 |
| 3.1 | Vor dem ersten Kampf | 4 |
| 3.2 | Ablaufplan | 5 |
| 3.3 | Zugablauf | 6 |
| 3.3.1 | Auslegen und Aktivieren von Karten und Interventionen | 6 |
| 3.3.2 | Aktionsphase | 6 |
| 3.3.3 | Rückzug vom Kampf oder Verzicht auf den Kampfbeginn? | 7 |
| 3.3.4 | Charakterphase | 7 |
| 3.3.5 | Verstärkungs- und Unterstützungsphase | 7 |
| 3.3.6 | Stärke Ansagen | 7 |
| 3.3.7 | Ende des Zuges | 8 |
| 3.3.8 | Kampfende | 8 |
| 3.4 | Spielende | 8 |

| | | |
|----------|---|-----------|
| 4 | Symbole | 8 |
| 4.1 | ABGEWEHRT | 8 |
| 4.2 | STOPP | 8 |
| 4.3 | WIEDERAUFNEHMEN | 9 |
| 4.4 | GESCHÜTZT | 9 |
| 4.5 | FREI | 9 |
| 4.6 | PAAR | 10 |
| 4.7 | GANG | 10 |
| 4.8 | ERSETZEN | 10 |
| 4.9 | BLUFF | 10 |
| 5 | Sonderfunktionen | 11 |
| 5.1 | Hierarchie | 11 |
| 5.2 | Erfüllen von Sonderfunktionen | 11 |
| 5.3 | Regeln und Korrekturen zu Sonderfunktionen polyglotter Kartengruppen | 11 |
| 5.3.1 | X 32: Auserwählte | 11 |
| 5.3.2 | Aqua 28: Unwiderstehliche Sirenen und Pillar 16–20: Raupen | 11 |
| 5.3.3 | Aqua 30: Ertränke den Widerstand, Buka 19: Steuermann Mora Marn, Flit 13: Mad Mike, Flit 32: Auserwählter der Lüfte, Khind 06: Top Dog, Terrah 29: Erzeuge ein Erdbeben | 12 |
| 5.3.4 | Pillar 32: Auserwählter der Weite, Terrah 30: Imponiere dem heiligen Drachen, Vulca 29: Bezaubere den heiligen Drachen | 12 |
| 5.3.5 | Hoax 30: Vertreibe die Gefolgsleute und Mutant 110: Man-Shu-Ran | 12 |
| 5.3.6 | Mutanten und Buka 23: Geist des alten Goo Laa | 12 |
| 5.4 | Regeln und Korrekturen zu individuellen Sonderfunktionen | 12 |

| | | |
|--------|--|----|
| 5.4.1 | Aqua 12: Yang und Aqua 13: Yin | 12 |
| 5.4.2 | Buka 31: Seemond | 12 |
| 5.4.3 | Flit 06: Pluster | 13 |
| 5.4.4 | Flit 28: Nervtötendes Gezwitscher | 13 |
| 5.4.5 | Hoax 28: Banne den Gegner | 13 |
| 5.4.6 | Inter 403: Weg damit! | 13 |
| 5.4.7 | Inq 412: Argusauge | 13 |
| 5.4.8 | Khind 06: Top Dog | 13 |
| 5.4.9 | Khind 25: Klebriger Staub | 13 |
| 5.4.10 | Khind 27: Lachgas | 13 |
| 5.4.11 | Khind 31: Lass' die Fäuste tanzen | 13 |
| 5.4.12 | Mimix 18: Schamane des heiligen Opfers | 13 |
| 5.4.13 | Mimix 19: Schamane der künftigen Heldentaten . . | 14 |
| 5.4.14 | Pillar 14: Crysalus Frendus | 14 |
| 5.4.15 | Pillar 27: Späher-Falter und Pillar 30: Entsende den Aufklärer-Falter | 14 |
| 5.4.16 | Pillar 31: Versuche den Heiligen Drachen | 14 |
| 5.4.17 | Terrah 21–24: Stürme | 14 |
| 5.4.18 | Vulca 26: Feuerwall | 14 |

1 Vorwort

Das Ziel dieses Regelwerks ist es, alle Regeln, die zum Spielen von Blue Moon nötig sind, möglichst knapp und unmissverständlich zusammenzufassen. Es geht nicht darum eine FAQ zu ersetzen und auf jede Frage eine direkte Antwort zu haben, sondern den Minimalmenge an nötigem Wissen zu sammeln, mit dem man alle Regelfragen beantworten kann. Es handelt sich auch nicht um eine Spielanleitung, weswegen es sich nicht empfiehlt, Blue Moon mit ihr zu lernen.

In sämtlichen Beispielen wird davon ausgegangen, dass es keine unerwähnten zu berücksichtigenden Karten und Effekte gibt. Es werden nur

die für ein Beispiel relevanten Eigenschaften von Charakteren aufgelistet.

Es wird vom Spiel mit Inquisitoren ausgegangen. Diese Regeln erheben nur den Anspruch, für die offiziellen Karten dasselbe Ergebnis zu liefern wie die offiziellen Regeln (samt FAQ). Diese Regeln sind nicht in einer pädagogisch oder definitionstechnisch sinnvollen Reihenfolge aufgebaut. Offensichtliches wird manchmal nicht erwähnt.

2 Einleitung

2.1 Definierte Ausdrücke

Die folgenden Ausdrücke haben in Blue Moon feste Bedeutungen, die nicht mit dem allgemeinen Sprachgebrauch übereinstimmen.

2.1.1 *ich* und *du*

Ich bezieht sich bei Sonderfunktionen immer auf den Spieler, der eine Karte ausgelegt hat. In dieser Anleitung bezieht es auf einen beliebigen, aber einen Absatz lang festen Spieler. *Du* bezieht sich immer auf den Gegner von *ich* oder einfach *meinen* Gegner.

2.1.2 Zeitangaben

Jetzt bezieht sich auf den Zeitpunkt, zu dem die Karte aktiv wird. *In diesem Zug* bezieht sich immer auf den Zug, in dem die Karte ausgespielt wurde. *Vor* und *nach* sind als »unmittelbar bevor« und »direkt im Anschluss« zu verstehen. Folgen zwei ausgewählte Zeitpunkte oder Phasen A und B des Spiels aufeinander, so gilt folgender Ablauf:

vor A → Anfang von A → A → Ende von A → *wenn jemand A beendet* → sofort nach A → nach A → vor B → ...

2.1.3 *ignoriert* und *Karten mit*

Wird eine Sonderfunktion oder ein Symbol *ignoriert*, so entfaltet es seine im Sonderfunktionstext bzw. im Kapitel Symbole beschriebene Wirkung nicht.

Wird eine Karte *ignoriert*, so werden ihre Sonderfunktionen und Symbole *ignoriert*, ihre *aufgedruckten Werte* (s. u.) zählen 0 und ihre *Werte* (s. u.) sind 0, ungeachtet anderer Sonderfunktionen, die diese Karte beeinflussen.

Mehr Auswirkungen hat das Wort *ignoriert* im Weiteren und im Spiel nicht. Ob eine Karte z. B. als *Karte mit Sonderfunktion* zählt, ist also nicht durch andere Sonderfunktionen änderbar, da nicht im Sonderfunktionstext steht, dass es sich um eine Karte mit Sonderfunktion handelt.

Beispiel:

- Mad Mike: *Deine Karten mit Symbolen werden ignoriert ...*
- Top Star (Charakter, 2 Monde, TOP-GANG)
- Monduntergangsraupe: *... musst du Karten mit wenigstens 2 Monden aus deiner Hand abwerfen ...*
- Unwiderstehliche Sirenen: *... musst du 1 Charakter aus deiner Hand abwerfen ...*

Wenn du Mike und die Monduntergangsraupe sowie die unwiderstehlichen Sirenen ausliegen hast, kann ich Top Star zur Bedienung der Sirenen **oder** der Raupe einsetzen, da weder ihr Kartentyp noch ihre Monde ignoriert werden. Ziehst du dich daraufhin zurück und ich habe genau 6 Karten in meinem Kampf- und Unterstützungsbereich, die alle Symbole haben, gewinne ich 2 Drachen.

2.1.4 *Sonderfunktion, aufgedruckter Wert, Wert* und *Stärke*

Der Text unter dem oder den Balken einer Karte, mit Ausnahme der Deckbauangaben auf Anführern wird als *Sonderfunktion* bezeichnet. Schiffskapazitäten sind keine Sonderfunktionen. Die *aufgedruckten Werte* sind die Werte oben links auf einer Karte, sofern nicht ignoriert oder durch Charaktere der Cool-Gang modifiziert. Der *Wert* (in einem Element) einer Karte ist ihr *aufgedruckter Wert*, sofern nicht durch Sonderfunktionen beeinflusst oder ignoriert. Die Summe der Werte aller Karten eines Spielers im aktuellen Element ist die *Stärke* eines Spielers, sofern nicht durch Sonderfunktionen modifiziert.

Zusammenfassend sind die Effekte von Karten auf die Werte in der folgenden Reihenfolge zu berücksichtigen:

1. Cool-Gang- und *ignoriert*-Sonderfunktionen
2. Sonderfunktionen, die sich auf den aufgedruckten Wert beziehen
3. Sonderfunktionen, die sich nur auf den Wert beziehen
4. *ignoriert*-Sonderfunktionen (erneut)
5. Sonderfunktionen, die sich auf die Stärke beziehen

Es ist meine Wahl, auf welche andere Karte ich die Sonderfunktion einer meiner Karten anwende – es sei denn, es gibt **mehrere** Sonderfunktionen, die die Werte meiner Karten beeinflussen. In diesem Fall muss ich die Sonderfunktionen so anwenden, dass die Stärke maximal wirkt.

Ich treffe diese Wahl bei jedem Ansagen meiner Stärke und darf sie nur ändern, falls sich die Ignoriertheit der Karte, auf die die Sonderfunktion angewendet wird, ändert oder sie abgeworfen wird oder falls sich die Ignoriertheit der Sonderfunktion selbst ändert. (Nur diese letzte Regel vermag zu Situationen führen, bei denen ich mich in der Phase *Rückzug vom Kampf* nicht entscheiden kann, ob ich mich zurückziehen muss.)

Beispiel:

- Yin (Charakter, 0F, 2E)
- Brandar (Charakter, 4F, 1E)
- PamPam (Charakter, 5F, 5E, FREI)
- Trunk der Vereinigung: *Die Werte eines meiner Charaktere erhöhen sich auf die Summe der aufgedruckten Erde- und Feuer-Werte.*
- Trunk der Verwandlung: *Die Werte eines meiner Charaktere erhöhen sich auf den höheren der aufgedruckten Erde- und Feuer-Werte.*
- Urgewaltiger Zauber: *Meine Stärke erhöht sich auf 6.*
- Mad Mike: *Deine Karten mit Symbolen werden ignoriert ...*

Ich habe Yin, Brandar, PamPam, Trunk der Vereinigung, Trunk der Verwandlung und den urgewaltigen Zauber ausliegen; du hast Mike ausliegen. Das Element ist Feuer.

PamPam trägt nichts zu meiner Stärke bei, da ihre Werte wegen Mike auch mit Trünken 0 sind. Yins Feuerwert würde sich durch eine beliebige Kombination der Trünke auf 2 erhöhen, da die Tränke auf Summe bzw. Maximum der aufgedruckten Werte erhöhen und zusammen also nicht mehr bringen, da sie die aufgedruckten Werte selbst nicht verändern. Aus denselben Gründen hat der Trunk der Verwandlung keine Auswirkung auf Brandars Feuerwert, selbst wenn der Trunk der Vereinigung auf ihn wirkt.

Die maximale erreichbare Summe der Feuerwerte ist also 7 (2 durch Yin mit dem Trunk der Verwandlung und 5 durch Brandar mit dem Trunk der Vereinigung). Da 7 größer als 6 ist, gibt es für den urgewaltigen Zauber nichts zu erhöhen und meine Stärke in Feuer ist 7.

2.2 Stapel und Bereiche

Jeder Spieler hat einen Anführeraktionenstapel, einen Abwurfstapel und einen Nachziehstapel. Nur die Karten des letzteren dürfen gezählt werden. Keiner der Stapel darf durchsucht werden. Meine Karten können niemals auf einen deiner Stapel gelangen. Meine Karten können sich sonst nur auf meiner Hand, in meinem Kampf- oder Unterstützungs-, Einfluss-, Errungenschaftsbereich befinden, oder gerade angelandet sein. *Abgeworfene* Karten landen auf dem Abwurfstapel (Überraschung!) und werden dabei deaktiviert.

3 Spielablauf**3.1 Vor dem ersten Kampf**

1. Wir beide legen unsere Anführer und Inquisitoren auf die dafür vorgesehenen Plätze und decken sie auf (Beginn des Spiels).
2. Der Startspieler wird ermittelt.
3. Wir beide mischen unsere übrigen Karten (Nachziehstapel) und ziehen 6 davon.
4. Wir beide mischen 0 bis 6 unserer Handkarten in unsere Nachziehstapel und ziehen auf 6 Karten nach.

3.3 Zugablauf

3.3.1 Auslegen und Aktivieren von Karten und Interventionen

Spiele ich eine Karte aus, geschehen Ereignisse in der folgenden Reihenfolge:

1. Ich lege die Karte aus.
2. Du kannst eine Intervention spielen, sofern es die Sonderfunktion der Intervention gestattet. Bist du damit erfolgreich, wandert die ausgespielte Karte auf den Ablagestapel und es wird ab 1. weitergespielt, als hätte ich meine erste Karte nie ausgelegt (mit Ausnahme der besonderen Rückzugsmöglichkeit nach *Schande über Euch!*).
3. Ist meine Karte der erste Charakter meines Zuges, werden die alten Karten im Kampfbereich deaktiviert.
4. Meine Karte wird aktiviert.

Interventionen werden auf den Ablagestapel gespielt und sind nur für die Dauer des obigen Prozess aktiv, unterlaufen aber wiederum denselben Auslegemechanismus (mit *Das habe ich erwartet!* als Intervention).

Ausspielen oder *Spielen* bezeichnet im folgenden immer Auslegen und Aktivieren.

Ist mir das Auslegen einer Karte verboten, kann ich dieses Verbot nicht durch eine Sonderfunktion oder ein GESCHÜTZT-Symbol der Karte selbst beheben, denn diese werden erst nach dem Auslegen aktiviert, zudem es aber nicht kommen kann.

Beispiel:

- *Banne den Gegner (Anführeraktion): In diesem Zug werden deine Sonderfunktionen ignoriert. ...*
- *Wie könnt Ihr es wagen! (Intervention): Ich darf diese Karte auslegen, wenn du eine Aktionskarte auslegst. Deine Aktionskarte ist ungültig und wird abgeworfen.*
- *Das habe ich erwartet! (Intervention): Ich darf diese Karte auslegen, wenn du eine Intervention auslegst. Deine Intervention ist ungültig und wird abgeworfen.*
- *Rufe den Geist der Unterwelt (Anführeraktion): Jetzt darf ich aus meinem Abwurfstapel 1 Karte auswählen, dir zeigen und auf meine Hand nehmen.*

Ich lege *Banne den Gegner* aus. Du darfst *Wie könnt Ihr es wagen!* spielen, da seine Sonderfunktionen noch nicht ignoriert werden. Nun lege ich *Das habe ich erwartet!* aus und würde es aktiviert, würde mein *Banne den Gegner* von nun an wirken und du dürftest keine weiteren Interventionen in diesem Zug spielen (da ihre Sonderfunktion ignoriert wird und diese überhaupt erst erlaubt, sie auszuspielen). Du spielst aber ebenfalls sofort *Das habe ich erwartet!*, was du darfst, da immer noch keine meiner Karten aktiviert wurde. Im Anschluss darf ich *Rufe den Geist der Unterwelt* spielen (da ich noch keine Aktion ausgespielt habe) und mein *Das habe ich erwartet!* vom Ablagestapel auf die Hand zurücknehmen.

3.3.2 Aktionsphase

In dieser Phase darf ich maximal eine Karte der folgenden Typen spielen, die alle als Aktionskarten bezeichnet werden: Anführeraktion, Einfluss, Er-rungenschaft.

Anführeraktionen werden auf den Anführeraktionenstapel gespielt und bleiben bis zum Ende des Zuges aktiv. Wann immer eine Anführeraktion auf den Abwurfstapel gelangen würde, gelangt sie stattdessen auf diesen Stapel.

Hyla werden in einen Einflussbereich gespielt. Ist beim Ausspielen eines Hyla ein anderer unsererer Hyla aktiv, wird er abgeworfen.

Errungenschaften werden in den dafür vorgesehenen Bereich gespielt. Haben wir beide eine aktive Errungenschaft, werfen wir beide eine ab.

Schiffe spiele ich in meinen Einflussbereich. Am Anfang des Zuges kann ich beliebig viele davon samt Ladung aus dem Einflussbereich entfernen und *anlanden*. In diesem Zug kann ich Charaktere, Verstärkungen und Unterstützungen von Schiffen wie aus meiner Hand **ausspielen**, dafür aber nicht aus meiner Hand. Vor dem Ansagen meiner Stärke werfe ich das Schiff ab. Werfe ich ein Schiff ab oder nehme es auf die Hand zurück, so werden alle darauf geladenen Karten abgeworfen.

3.3.3 Rückzug vom Kampf oder Verzicht auf den Kampfbeginn?

Ich darf mich *vom Kampf zurückziehen*, worauf es mit dem Kampfe weitergeht. Im ersten Zug eines Kampfes darf ich mich nicht zurückziehen, aber *auf den Kampfbeginn verzichten*. In diesem Fall muss ich 1 bis 3 Karten von der Hand abwerfen und auf 6 Karten nachziehen. Danach beginnst Du einen Zug, der wiederum als erster Zug eines Kampfes behandelt wird.

3.3.4 Charakterphase

In der Charakterphase darf ich Charaktere in den Kampfbereich spielen. In der Charakterphase muss genau ein Charakter gespielt werden.

3.3.5 Verstärkungs- und Unterstützungsphase

In der Verstärkungs- und Unterstützungsphase darf ich Verstärkungen in den Kampfbereich spielen oder Unterstützungen in den Unterstützungsbe- reich. Im ersten Zug eines Kampfes darf ich keine solchen Karten in dieser Phase spielen, sonst höchstens eine. Wenn ich eine Unterstützung spielen darf, darf ich **stattdessen** eine Charakter-, Verstärkungs- oder Unterstützungs- karte auf ein Schiff laden. Dies zählt nicht als Ausspielen oder Aus- legen dieser Karte, wohl aber als Ausspielen einer Unterstützung.

3.3.6 Stärke Ansagen

In der Phase *Stärke Ansagen* sage ich meine aktuelle Stärke an. Diese muss mindestens gleich deiner aktuellen Stärke im aktuellen Element sein. Ist sie dies nicht (oder konnte ich gewisse Sonderfunktionen nicht bedienen), hätte ich mich in der Phase *Rückzug vom Kampf* zurückziehen müssen.

Sind seit dieser Phase keine neuen Informationen ins Spiel gekommen, kann das Spiel bis dahin rückgängig gemacht werden und ab da regulär fortgesetzt werden (in den meisten Fällen kommt jedoch die Information ins Spiel, dass du nicht *Schande über Euch!* gespielt hast). Anderenfalls gewinnst du das Spiel mit 4 Kristallen zuzüglich der Anzahl der Kristalle in deinem Deck.

Das aktuelle Element entscheidet der erste Ansager einer Stärke eines Kampfes. In späteren Zügen hat das Ansagen der Stärke nur die Funkti- on der Markierung dieses Punkts im Zugablauf.

Nur sehr wenige Situationen, welche alle die letzte Regel des Ab- schnitts 2.1.4 bemühen, können dazu führen, dass ich in der Phase *Rückzug vom Kampf* nicht entscheiden kann, ob ich mich zurückziehen muss (siehe Beispiel).

Beispiel:

- Crysalus Friendus (Charakter): *Die Wirkung einer meiner Raupen-Verstärkungen verdoppelt sich.*
- Feuerfresser-/Erdaushöhler-Raupe: *Bis zum Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase musst du Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 3 Feuer/Erde abwerfen oder dich zurückziehen.*
- Hacker Hank (Charakter): *Deine Charaktere ... werden ignoriert.*

Du hast Crysalus Friendus, die Feuerfresser- und Erdaushöhler-Raupe ausliegen, deren Sonderfunktionen durch meinen Hacker Hank ignoriert werden. Erst, wenn ich Hacker Hank in meiner Charakterphase nach Ausspielen eines neuen Charakters deaktiviere, musst du dich entscheiden, auf welche Raupe die Sonderfunktionen von Crysalus Friendus wirkt (da das Deaktivieren des Charakters die Raupen beeinflusst hat). Kann ich nun nur in einem der beiden Fälle die Sonderfunktion der Raupen bedienen, erfahre ich erst nach der Phase *Rückzug vom Kampf*, ob ich mich zurückziehen musste.

3.3.7 Ende des Zuges

Am Ende des Zuges ziehe ich auf 6 Karten nach. Einige Karten erlauben es, in dieser Phase zusätzliche Karten nachzuziehen. All dieses tritt nur ein, wenn diese Phase regulär erreicht wurde. Darauf folgt dein Zugbeginn.

3.3.8 Kampfende

Habe ich mich zurückgezogen, gewinnst du 1 Drachen. Falls Du mehr als 5 Karten in Deinem Kampf- und Unterstützungsbereich ausliegen hast, ge-

winnst du 2 Drachen. Danach werfen wir alle Karten aus unseren Kampf- und Unterstützungsbereichen ab und ziehen auf 6 Karten nach. Dann folgt mein Zugbeginn.

3.4 Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler einen vierten Drachen gewinnen würde, oder wenn zu Beginn des ersten Zugs eines Kampfes ein Spieler keine Handkarten hat. Stehen im zweiten Fall alle Drachen in der Mitte, gewinnt der Spieler, der zuletzt Handkarten hatte. Die Anzahl der Kristalle die ich gewinne, ist 1 zuzüglich der Anzahl meiner Drachen und aktiven Kristallkarten, abzüglich deiner aktiven Kristallkarten, aber mindestens 1.

4 Symbole

Die Regeln für Symbole haben Vorrang vor den vorangegangenen Spielregeln.

4.1 ABGEWEHRT

Wirkung: Habe ich während des Ansagens der Stärke eine aktive Karte mit ABGEWEHRT-Symbol, so brauche ich deine Stärke nicht zu erreichen.

4.2 STOPP

Wirkung: Lege ich eine Karte mit STOPP-Symbol aus, so darf ich in diesem Zug keine weiteren Karten auslegen.

(Das STOPP-Symbol kann nur von Sonderfunktionen ignoriert werden, die auch die ganze Karte ignorieren.)

4.3 WIEDERAUFNEHMEN

Wirkung: Aktive Karten mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol darf ich zu Beginn meines Zuges auf die Hand nehmen. Hast du aktive Charaktere mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol, wirkt das WIEDERAUFNEHMEN-Symbol auf meinen eigenen Charakteren nicht.

(Beachte, dass im zweiten Satz nicht »mit **wirkendem** WIEDERAUFNEHMEN-Symbol« steht. Wird also das WIEDERAUFNEHMEN-Symbol eines deiner Charaktere also ignoriert, darf ich dennoch meinen eigenen Charakter nicht wiederaufnehmen.)

4.4 GESCHÜTZT

Wirkung: Deine Sonderfunktionen beeinträchtigen meine aktiven Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol nicht, mit Ausnahme der Sonderfunktion Mekarthas' des Scharfsinnigen.

4.5 FREI

Wirkung: Karten mit dem FREI-Symbol darf ich auslegen, ohne dass sie für die Beschränkung zählen, nur einen Charakter bzw. nur eine Verstärkung oder Unterstützung zu legen, oder die Beschränkung, keine Verstärkung oder Unterstützung im ersten Zug eines Kampfes auszulegen.

(Karten mit dem FREI-Symbol sind weiterhin von allen anderen Auslegebeschränkungen betroffen, z. B. durch das STOPP-Symbol oder den tückischen Gedankenblocker.)

Beispiel:

- Mekarthas der Scharfsinnige: *Deine Symbole werden ignoriert, ...*
- Hacker Hank (Charakter): *Deine Charaktere ... werden ignoriert.*
- HukHuk (Charakter, FREI)
- Yin (Charakter): *Die nächste Charakter...karte, die ich in diesem Zug auslege, wird **ausgelegt**, als hätte sie das FREI-Symbol.*

Hast du Mekarthas ausliegen und ich Hank (aus der vorherigen Runde), darf ich HukHuk und dann Yin spielen. Denn erst nach HukHuks Auslegen wird Hank deaktiviert und damit Mekarthas' Sonderfunktion aktiviert, wodurch wiederum HukHuks FREI-Symbol ignoriert wird. Dann ist aber HukHuk schon frei ausgelegt worden, sodass der »Zähler der regulär ausspielbaren Charaktere« für diesen Zug noch auf 1 steht, und ich Yin spielen darf. Umgekehrt dürfte ich meine beiden Charaktere nicht spielen, da sowohl HukHuks eigenes, als auch durch Yin verliehenes FREI-Symbol von Mekarthas ignoriert werden.

Beispiel:

- Piplox: *In meinem Zug darf ich 1 zusätzliche ... Unterstützung auslegen.*
- Chu-nan-Chi (Charakter, STOPP)
- Untergehende Sonne (Charakter, FREI)

Habe ich Piplox liegen und spiele Chu-nan-Chi, darf ich in diesem Zug keine weiteren Charaktere ausspielen, auch nicht Untergehende Sonne. Ich darf aber durch Piplox genau eine Unterstützung auslegen, ob mit oder ohne FREI-Symbol.

4.6 PAAR

Wirkung: Karten mit dem PAAR-Symbol und identischem ersten Wort des Namens werden als Paar bezeichnet. Wenn ich eine Karte eines Paares nicht bereits als zweite Karte eines Paares ausgelegt habe, darf ich direkt im Anschluss eine zweite Karte desselben Paares auslegen, ohne dass sie für die Auslegebeschränkungen zählt, die explizit ihre Kartenart (Verstärkung, Charakter) betreffen.

4.7 GANG

Wirkung: Wenn **alle** aktiven Karten in meinem Kampfbereich Charaktere mit demselben GANG-Symbol sind, darf ich einen weiteren Charakter mit demselben GANG-Symbol auslegen, ohne alte Karten im Kampfbereich deaktivieren zu müssen oder Auslegebeschränkungen beachten zu müssen, die explizit Charaktere betreffen.

4.8 ERSETZEN

Wirkung: Statt eine Aktionskarte zu spielen, darf ich in der Aktionsphase eine Karte aus meiner Hand mit dem ERSETZEN-Symbol abwerfen. Habe ich dies getan, darf ich eine Karte nachziehen. Ersetzen gilt weder als Auslegen noch Ausspielen.

(Das erste »darf« erzwingt nicht das zweite. Ich darf also eine Karte mit dem ERSETZEN-Symbol abwerfen ohne eine neue nachzuziehen, nicht aber umgekehrt.)

4.9 BLUFF

Das BLUFF-Symbol als Symbol des Charakters bewirkt, dass ich den Charakter umgedreht als BLUFF-Unterstützung ausspielen kann. Dieses zählt

als Ausspielen einer Unterstützung, die ansonsten alle Eigenschaften der eigentlichen Karte trägt.

Beispiel:

- Hitzeschleier: *Du darfst keine Charaktere mit Sonderfunktionen ... auslegen.*
- Ferro Fos: *Du darfst keine Karten auslegen, die Sonderfunktionen haben.*
- Pulvermeister Yina Ko (Charakter, BLUFF, Sonderfunktion)

Ich Yina Ko als BLUFF-Unterstützung ausspielen, wenn Du den Hitzeschleier ausliegen hast, aber nicht wenn Du Ferro Fos ausliegen hast.

Eigenschaften von BLUFF-Unterstützungen:

- Sie sind Unterstützungen mit aufgedruckten Werten 2 Feuer und 2 Erde, aber ohne Sonderfunktion.
- Sie haben ein Symbol BLUFF2, das nicht von Sonderfunktionen ignoriert wird, die explizit Symbole ignorieren (Mekarthas und der undurchdringliche Nebel), wohl aber von Sonderfunktionen, die die gesamte Unterstützung ignorieren (Mad Mike und Zwitscher).
- Ich kann zu Beginn meines Zuges beliebige meiner ausliegenden BLUFF-Unterstützungen abwerfen.
- Bevor meine BLUFF-Unterstützungen meinen Unterstützungsbereich verlassen, muss ich Dir ihre Vorderseite zeigen.
- Sie zählen nicht bei der Zählung der Karten im Kampf- und Unterstützungsbereich, die bestimmt, wieviele Drachen ich gewinne, wenn du dich zurückziehst.

Wirkung des BLUFF2-Symbols: Nachdem du deine Stärke ansagst und wenn du Karten mit wirkendem BLUFF2-Symbol hast, kann ich *Farbe bekennen* aussprechen. Darauf musst du alle Karten mit wirkendem BLUFF2-Symbol umdrehen und abwerfen. Hatten sie alle ein wirkendes BLUFF-Symbol des aktuellen Elements (wobei die Karten weiterhin als Unterstützungen behandelt werden), verliere ich einen Drachen. Ansonsten verlierst du einen Drachen und musst dich zurückziehen.

5 Sonderfunktionen

5.1 Hierarchie

In der folgenden Liste haben Einträge mit niedriger Nummer Vorrang vor denen mit höherer Nummer.

1. Vorangegangene Regeln, die sich explizit auf Sonderfunktionen beziehen (wie z. B. die Wirkung des GESCHÜTZT-Symbols)
2. Sonderfunktionen, die mit *Ich muss* beginnen
3. Sonderfunktionen, die *ignoriert* enthalten
4. Sonderfunktionen, die mit *Du darfst keine* beginnen
5. alle anderen Sonderfunktionen
6. die vorherigen Regeln

5.2 Erfüllen von Sonderfunktionen

Sonderfunktionen müssen soweit wie möglich befolgt werden.

Ausführbare Sonderfunktionen müssen separat voneinander ausgeführt werden.

Fordert eine Sonderfunktion das Abwerfen von Handkarten, so darf keine der abgeworfenen Karten behalten werden können, sodass die Forderung erfüllt bleibt.

Durchsuche ich im Rahmen einer Sonderfunktion meinen Nachziehstapel, mische ich ihn danach.

5.3 Regeln und Korrekturen zu Sonderfunktionen polyglotter Kartengruppen

5.3.1 X 32: Auserwählte

Spiele ich einen Auserwählten aus, so führst du die Handlung zuerst aus.

5.3.2 Aqua 28: Unwiderstehliche Sirenen und Pillar 16–20: Raupen

Dein Abwurf muss jede Runde zwischen dem Ende meiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase und dem Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase erfolgen. du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt zwischen meinem Zugbeginn und dem Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase abwerfen. Der Abwurf muss vollständig oder gar nicht ausgeführt werden. Der Drachengewinn durch die Sirenen kann nur durch *Für wen haltet Ihr Euch!* beeinflusst werden.

Beispiel:

Habe ich am Ende meines Zuges beide Fluten und die Sirenen liegen, so gewinne ich einen Drachen durch die Sirenen, weil du sie nicht bedienen kannst, da du dich zurückziehen musst, bevor dein Zug beginnt.

- 5.3.3 **Aqua 30: Ertränke den Widerstand,**
Buka 19: Steuermann Mora Marn,
Flit 13: Mad Mike,
Flit 32: Auserwählter der Lüfte,
Khind 06: Top Dog
Terrah 29: Erzeuge ein Erdbeben

[...] *ausgenommen Karten mit nicht-ignoriertem GESCHÜTZT-Symbol [...]*
 (oder Ähnliches)

Außer bei Mike oder dem Auserwählten der Lüfte kann dieser Teil auch ersatzlos gestrichen werden, da er bereits in der Definition des GESCHÜTZT-Symbols enthalten ist.

Beispiel:

- Argusauge: *Ich darf alle meine Karten ersetzen, als hätten sie das ERSETZEN-Symbol.*
- Mad Mike: *Deine Karten mit Symbolen werden ignoriert, außer [...] Karten mit nicht-ignoriertem GESCHÜTZT-Symbol.*
- Riesenoktopus (GESCHÜTZT)

Habe ich Argusauge und du Mike ausliegen, darf ich den Riesenoktopus ersetzen, da sein GESCHÜTZT-Symbol zwar nicht aktiv ist, aber nicht-ignoriert ist.

- 5.3.4 **Pillar 32: Auserwählter der Weite,**
Terrah 30: Imponiere dem heiligen Drachen,
Vulca 29: Bezaubere den heiligen Drachen

»Stärke« muss ersetzt werden durch »aufgedruckte Stärke«.

- 5.3.5 **Hoax 30: Vertreibe die Gefolgsleute und**
Mutant 110: Man-Shu-Ran

»mit dem Frei-Symbol« muss ersetzt werden durch »mit wirkendem FREI-Symbol«.

- 5.3.6 **Mutanten und Buka 23: Geist des alten Goo Laa**

[...] *Der Kampf wechselt jetzt [...]*

»wenn ich mit einer Stärke von [...] angegriffen werde« bezieht sich auf deine Stärke zum Zeitpunkt des Auslegens.

5.4 Regeln und Korrekturen zu individuellen Sonderfunktionen

- 5.4.1 **Aqua 12: Yang und Aqua 13: Yin**

Die nächste Charakter-, Verstärkungs- oder Unterstützungskarte, die ich in diesem Zug auslege, wird ausgelegt, als hätte sie das FREI-Symbol.

- 5.4.2 **Buka 31: Seemond**

Jetzt darf ich 1 Karte von meiner Hand auf dieses Schiff laden. In dem Zug, in dem ich mit dem Schiff anlande, darf ich außerdem 1 Charakter/Verstärkung/Unterstützung auslegen.

»1 Charakter/Verstärkung/Unterstützung« bedeutet, dass ich Karten aus seiner Hand auslegen darf, aber dabei die Auslegebedingung beachten muss, dass es sich nur um 1 Charakter, 1 Verstärkung oder 1 Unterstützung handelt. Ich kann also ein Paar oder eine Gang auslegen (vorausgesetzt ich beachte deren normale Auslegebedingungen), da die Bedingung von Seemond sich auf den Kartentyp bezieht (siehe Regeln zu Paaren bzw. Gangs). Karten mit FREI-Symbolen genießen keine gesonderte Behandlung, da die

Wirkung des FREI-Symbols sich nicht auf die Beschränkung durch Seemond bezieht.

5.4.3 Flit 06: Pluster

Wenn du *jetzt* mehr als 1 aktiven Charakter ausliegen hast, darf ich 1 davon abwerfen.

5.4.4 Flit 28: Nervtötendes Gezwitscher

Du darfst keine zusätzlichen Karten am Ende deines Zuges nachziehen.

Es sind genau die Sonderfunktionen von der Art »Am Ende meines Zuges darf ich [...] zusätzliche Karte[n] nachziehen [...]« betroffen.

5.4.5 Hoax 28: Banne den Gegner

In diesem Zug werden deine Sonderfunktionen *außer auf Lachgas und Zirper* ignoriert.

5.4.6 Inter 403: Weg damit!

Ich darf diese Karte auslegen, *sofort* nachdem du deine Stärke angesagt hast. [...]

(Dies ist im Ablaufplan bereits berücksichtigt.)

5.4.7 Inq 412: Argusauge

Ich darf alle meine Karten *ersetzen*, als hätten sie das ERSETZEN-Symbol.

5.4.8 Khind 06: Top Dog

In meinem Zug darf ich 1 deiner aktiven Karten abwerfen, die ein Symbol hat, mit Ausnahme deines letzten *verbleibenden, aktiven* Charakters und Karten mit *nicht-ignoriertem* GESCHÜTZT-Symbol.

5.4.9 Khind 25: Klebriger Staub

Du darfst *deinem Nachziehstapel* in deinem Zug keine weiteren *Karten entnehmen*, nachdem du ihm 1 Karte *entnommen* hast

5.4.10 Khind 27: Lachgas

Deine Sonderfunktionen außer *auf Lachgas* und Flit-Charakteren werden ignoriert, *es sei denn, du hast Lachgas mit nicht-ignorierte* Sonderfunktion liegen.

5.4.11 Khind 31: Lass' die Fäuste tanzen

Ich brauche in diesem Zug keinen Charakter auszulegen und die aktiven Karten in meinem Kampfbereich werden nicht deaktiviert.

5.4.12 Mimix 18: Schamane des heiligen Opfers

Am Ende meines Zuges darf ich (bis zu) 3 Karten *sichtbar auf meine Hand nehmen*. Von diesen werfe ich 1 Karte ab und *verdecke die restlichen*.

»bis zu« bezieht sich auf meine Wahl.

Beispiel:

- Undurchquerbarer Treibsand: *Du darfst keine weiteren Karten auf deine Hand nehmen, wenn du 4 oder mehr Karten auf deiner Hand hast.*

Du hast den undurchquerbaren Treibsand ausliegen und ich habe den Schamanen des heiligen Opfers gespielt und danach nur noch 3 Karten auf meiner Hand. Nutze ich die Sonderfunktion, darf ich nur eine Karte ziehen, die ich dann sofort wieder abwerfen muss. Ich darf danach regulär nachziehen, es sei denn, du hast auch noch den klebrigen Staub.

5.4.13 Mimix 19: Schamane der künftigen Heldentaten

Am Ende meines Zuges darf ich (bis zu) 3 zusätzliche Karten von meinem Nachziehstapel nachziehen. Danach mische ich 2 beliebige Karten aus meiner Hand in meinen Nachziehstapel.

»bis zu« bezieht sich auf meine Wahl. Der zweite Teil der Sonderfunktion wird genau dann ausgeführt, wenn ich mindestens eine Karte durch die Schamanin gezogen habe.

5.4.14 Pillar 14: Crysalus Friendus

Die Zahlen in der Sonderfunktion einer meiner Raupenverstärkung verdoppeln sich.

**5.4.15 Pillar 27: Späher-Falter und
Pillar 30: Entsende den Aufklärer-Falter**

Jetzt musst du deine Handkarten aufdecken

Du darfst diese Karten nicht verdecken, solange sie deine Handkarten sind. Darf ich aus deinen Handkarten ziehen, darf ich diese Karten gezielt ziehen.

Wirkte die Sonderfunktion ewig und unantastbar, könnte sie auch lauten: *Du musst mir deine jetzigen Handkarten zeigen, solange sie deine Handkarten sind.*

5.4.16 Pillar 31: Versuche den Heiligen Drachen

Jetzt darf ich Karten mit insgesamt mindestens 5 Monden aus meiner Hand abwerfen, um 1 Drachen zu gewinnen.

5.4.17 Terrah 21–24: Stürme

Wenn ich zu Beginn meines Zuges mehr als 1 aktive Sturm-Unterstützung habe, gewinne ich sofort (insgesamt) 1 Drachen.

»Insgesamt« bewirkt, dass ich pro Zug maximal einen Drachen durch Stürme gewinnen kann.

5.4.18 Vulca 26: Feuerwall

Du darfst deinem Nachziehstapel keine Karten entnehmen.