

BLUE MOON Karten-FAQ

Stand: 17.10.2006

(Herausgegeben von Blue Moon Fans - www.blue-moon-fans.com)

LEGENDE	4
ALLGEMEIN	4
Hierarchie.....	4
Timing	4
Unterschied zwischen Wert und Stärke.....	5
Auf den Kampfbeginn verzichten	5
Das Anschauen von Karten im Kampfbereich	5
Einige besondere Regeln	5
Sonderfunktion: Auslegebedingung + Zusatz	6
Sonderfunktionen + Phasen.....	6
Sonderfunktion: "Jetzt darf ich..."	6
Sonderfunktion: "...ignoriert".....	6
Nachziehen von Karten	7
Spielende	7
SYMBOLE	7
Symbole (allgemein).....	7
WIEDERAUFNEHMEN-Symbol	8
PAAR-Symbol.....	8
FREI-Symbol.....	8
GANG-Symbol.....	9
SCHILD-Symbol (ABGEWEHRT)	9
STOPP-Symbol	9
GESCHÜTZT-Symbol.....	9
ERSETZEN-Symbol	10
BLUFF-Symbol	10
VULCA	11
Vulca 15 "Flacka"	11
Vulca 16 "Zundar"	11
Vulca 20 "Urgewaltiger Zauber"	11
Vulca 22 "Titanhandschuhe"	11
Vulca 26 "Feuerwall".....	11
Vulca 27 "Geisterbilder"	12
Vulca 28 "Rufe den Dunklen Meister"	12
Vulca 29 "Bezaubere den Heiligen Drachen".....	12
Vulca 30 "Beschwöre die Feuersbrunst".....	13
Vulca 31 "Entflamme den Mutanten".....	13
HOAX	13
Hoax 10 "Redamikanas der Kartograph".....	13
Hoax 11 "Bethenitana die Erzählerin".....	14
Hoax 12 "Demegodas der Kauz"	14
Hoax 14 "Genathones der Blinde".....	14
Hoax 15 "Ketharkopas der Astronom"	14
Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige".....	15
Hoax 17 "Sarogakanas der Uralte".....	15
Hoax 25 "Trickreicher Stärkedoppler".....	15
Hoax 26 "Tückischer Gedankenblocker".....	15
Hoax 27 "Sammle neue Anhänger".....	16
Hoax 28 "Banne den Gegner".....	16
Hoax 29 "Entfache den Gedankensturm"	16
Hoax 30 "Vertreibe die Gefolgsleute"	16
Hoax 31 "Beeinflusse den Heiligen Drachen".....	17
MIMIX	17
Mimix 18 "Schamane des Heiligen Opfers".....	17
Mimix 19 "Schamane der künftigen Heldentaten"	17
Mimix 20 "Schamane des Hier und Jetzt".....	17
Mimix 21 "Schamane des Lebens nach dem Tod".....	18
Mimix 29 "Brennende Raserei"	18
Mimix 30 "Rufe den Geist des Schlachtfeldes".....	18
Mimix 31 "Rufe den Geist der Unterwelt"	19
FLIT	19
Flit 06 "Pluster".....	19
Flit 08 "Zwitscher"	19
Flit 09 "Triller"	19
Flit 10 "Plärrer"	20
Flit 11 "Kami Kaze".....	20

Flit 12 "Hacker Hank"	20
Flit 13 "Mad Mike"	21
Flit 27 "Abwurf Faulgas"	21
Flit 28 "Nervtötendes Gezwitscher"	21
Flit 29 "Verwirre den Heiligen Drachen"	22
Flit 31 "Starte Großangriff"	22
Flit 32 "Auserwählter der Lüfte"	22
KHIND	22
Khind 01 "Cool Cat" + Khind 02 "Cool Cop"	22
Khind 03 "Cool Kid" + Khind 04 "Cool Cub"	23
Khind 05 "Top Gun"	23
Khind 06 "Top Dog"	23
Khind 07 "Top Star"	23
Khind 08 "Top Banana"	24
Khind 09 "Top Shot"	24
Khind 14 "Fun Fun"	24
Khind 23 "KhindKin"	24
Khind 24 "Schleuder der Bestürzung"	25
Khind 25 "Klebriger Staub"	25
Khind 27 "Lachgas"	25
Khind 28 "Khind-Brüderschaft"	26
Khind 29 "Pfeif das Lied der Freundschaft"	26
Khind 30 "Öffne die Wundertüte des Lebens"	26
Khind 31 "Lass' die Fäuste tanzen"	26
TERRAH	27
Terrah 13 "Kabu Kat"	27
Terrah 14 "Baku But"	27
Terrah 15 "Bashdin"	27
Terrah 21, 22, 23, 24 - Sturm-Unterstützungen	27
Terrah 25 "Stinkender Morast"	28
Terrah 26 "Undurchdringlicher Nebel"	28
Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand"	28
Terrah 28 "Boshafte Auge"	29
Terrah 29 "Erzeuge ein Erdbeben"	29
Terrah 30 "Imponiere dem Heiligen Drachen"	29
PILLAR	29
Pillar 11 "Gulpus Permanentus"	29
Pillar 13 "Cardus Nikkus"	29
Pillar 14 "Crysalus Freundus"	29
Pillar 15 "Kalebassus Leerus"	30
Raupenverstärkungen (allgemein)	30
Pillar 16 "Feuerfresser-Raupe"	30
Pillar 17 "Erdaushöhlen-Raupe"	31
Pillar 18 "Wasserzähmer-Raupe"	31
Pillar 19 "Lichtsücker-Raupe"	31
Pillar 20 "Monduntergangs-Raupe"	31
Tränke Pillar 21 - 26 (allgemein)	32
Pillar 27 "Späher-Falter" + Pillar 30 "Entsende den Aufklärer-Falter"	32
Pillar 31 "Versuche den Heiligen Drachen"	32
Pillar 32 "Auserwählter der Weite"	32
AQUA	32
Aqua 12 "Yang" + Aqua 13 "Yin"	32
Aqua 14 "Oosa-Aqua-Epsilon"	33
Aqua 19 "Feuerwasser"	33
Aqua 20 "Erdwasser"	33
Aqua 25 "Reißende Sturzflut" + Aqua 26 "Gewaltige Sturzflut"	33
Aqua 28 "Unwiderstehliche Sirenen"	34
Aqua 30 "Ertränke den Widerstand"	34
Aqua 32 "Auserwählte des Wassers"	34
BUKA	34
Buka 18 "Bootsmann Mena Marn"	34
Buka 19 "Steuermann Mora Marn"	35
Buka 21 "Pulvermeister Yina Ko"	35
Buka 22 "Ausguck Dolora Paal"	35
Buka 23 "Geist des alten Goo Laa"	35
Buka 25 "Waffenkammer"	35
Buka 26 "Doppelte Feuerkraft"	36
Buka 27 "Erbitte eine Gunst"	36
Schiffe (allgemein)	36
Buka/Promo 31 "Seemond"	37
MUTANTEN	37
Mutanten (allgemein)	37
Mutant 101 "Den-bal-Ton"	37

Mutant 102 "Sas-van-Son"	38
Mutant 103 "Pen-dor-Nith"	38
Mutant 104 "Neth-sur-Pot"	38
Mutant 109 "Fel-nar-Gan"	38
Mutant 110 "Man-shu-Ran"	38
GEISTER	38
Promo 904 "Windgeister"	38
INTERVENTIONEN	39
Interventionen (allgemein)	39
Inter 401 "Wie könnt Ihr es wagen!"	39
Inter 402 "Schande über euch!"	39
Inter 403 "Weg damit!"	40
Inter 404 "Genug jetzt!"	40
Inter 405 "Euch werd' ich lehren!"	40
Inter 406 "Für wen haltet Ihr Euch!"	40
INQUISITOREN	41
Inquisitoren (allgemein)	41
Inq 411 "Donnerfaust"	41
Inq 412 "Argusauge"	41
Inq 414 "Schlangenzunge"	41
TUTU	42
Tutu (allgemein)	42
Tutu 507 "TUTU PamPam"	42
HYLA	42
Infl 604 Hyla "Piplox"	42
Infl 605 Hyla "Hakbaad"	43
Infl 606 Hyla "Astel"	43
Infl 607 Hyla "Oktak"	43
Infl 608 Hyla "Rückkehr"	43
KRISTALLKARTEN	43
Kristallkarten (allgemein)	43

LEGENDE

AA – alle Karten, die in der Anführeraktionsphase ausgelegt werden können

E – Erde-Wert

englische FAQ – die semi-offizielle FAQ-Liste für Blue Moon in englischer Sprache, zu finden unter <http://www.mnemosyne.demon.co.uk/bgames/bluemoon/>

F – Feuer-Wert

FT – Flavour text, das ist der Text, der auf jeder Karte im unteren Bereich aufgedruckt ist, und nichts mit dem Spiel, sondern nur mit der Geschichte Blue Moons zu tun hat

G&I – Blue Moon Set "Gesandte und Inquisitoren"

I&G – Blue Moon Set "Inquisitoren und Gesandte"

offizielle FAQ – die offizielle FAQ-Liste des Kosmos-Verlages, zu finden unter <http://www.blue-moon-games.com/de/faq.html>

SF – Sonderfunktion

U – Unterstützung

V – Verstärkung

ALLGEMEIN

Hierarchie

1. "Ich muss..."-Sonderfunktion
2. Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol, sofern es nicht ignoriert wird (was nur durch Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige" möglich ist)
3. "...ignoriert"-Sonderfunktion
4. "Du darfst keine..."-Sonderfunktion
5. Restliche Sonderfunktionen
6. Allgemeine Spielregeln

Generell gilt:

- Symbole gehören zu den allgemeinen Spielregeln.
- Sonderfunktionen haben höhere Priorität als allgemeine Spielregeln.
- Verbote hebeln Erlaubnisse der gleichen Prioritätsstufe (oder einer niedrigeren) aus.

"Du musst ..." fällt nicht unter Punkt 1., sondern 5.

Timing

Um Ungenauigkeiten beim Spielverlauf zu vermeiden, ist auf das Timing zu achten:

Zugbeginn: Karten mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol immer nur in der Zugbeginn-Phase aufnehmen. Danach ist dies nicht mehr möglich.

Charakterphase:

0. Beginn der Charakterphase.
1. Neuer Charakter wird ausgelegt.
2. Alte Karten werden inaktiv (außer bei Gangerweiterung).
3. Neuer Charakter wird aktiv.
4. evtl. weitere Charaktere, für die die Punkte 1 und 3 jeweils ausgeführt werden.
5. Ende der Charakterphase.

Karten wirken **IMMER** gleichzeitig, d.h. eine Karte, die zuerst ausgelegt wurde hat nicht Priorität gegenüber einer Karte, die danach ausgelegt wurde. Die Priorität wird alleine durch die Hierarchie (siehe Hierarchie) bestimmt.

Wird meine Stärke durch verschiedene Sonderfunktionen meiner ausliegenden Karten erhöht, so werden die Sonderfunktionen in der Reihenfolge angewendet, die den Wert am weitesten steigert.

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Wenn mehrere Karten den Kampfwert meines Charakters positiv beeinflussen, in welcher Reihenfolge gelten diese dann? Z.B. wenn bereits der "Trickreiche Stärkedoppler" ausliegt und ich meinen Charakter noch mit dem "Trunk der Leidenschaft" verstärke.

Antwort: Normalerweise bestimmt der betroffene Spieler, in welcher Reihenfolge seine Karten angewendet werden. Den oben genannten Fall ist aber auf S.18 unter Punkt 7 geregelt: Die Karten werden in der Reihenfolge angewendet, die den Wert am weitesten steigert. In diesem Fall steigert also zunächst automatisch der "Trunk der Leidenschaft" den gewünschten Wert auf 5, danach wird dieser Wert auf 10 verdoppelt."

Unterschied zwischen Wert und Stärke

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Wo ist der Unterschied zwischen Wert und Stärke?

Antwort: Es gibt Karten, die Werte haben oder Werte beeinflussen. Jeder Charakter hat einen Erde- und einen Feuer-Wert. Viele Verstärkungen und Unterstützungen haben entsprechende Werte. Manche Unterstützungen oder Verstärkungen beeinflussen aber auch Werte, indem sie z.B. sagen "Der Erde-Wert eines meiner Charaktere verdoppelt sich."

Die Stärke ist die Summe aller Werte, mit welchen man den Gegner konfrontiert. Also gibt z.B. der Feuerwert des aktiven Charakters + die Feuer-Werte der ausliegenden Verstärkungen die aktuelle Stärke an, die der Gegner im nächsten Zug erreichen muss. Achtung: Es gibt auch Karten, die die Stärke beeinflussen können. So eine Karte ist z.B. die Verstärkung "Erdwasser". Diese sagt "Meine Stärke in Erde erhöht sich auf 7"."

Auf den Kampfbeginn verzichten

Wenn ich mich dazu entscheide, auf den Kampfbeginn zu verzichten, egal ob ich muss (weil ich keinen Charakter auf der Hand habe) oder aus taktischen Gründen, dann MUSS ich 1, 2 oder 3 Karten (SOFERN VORHANDEN) abwerfen und auf 6 Handkarten nachziehen.

Wenn ich 9 oder mehr Handkarten habe und unglücklicherweise keinen Charakter auf der Hand habe, dann muss ich unter Umständen mehrfach auf den Kampfbeginn verzichten, da die abgeworfenen Karten nicht in gleicher Anzahl ausgetauscht werden, sondern immer auf 6 Handkarten nachgezogen wird. Durch das Auslegen einer Anführeraktionskarte vor dem Verzicht auf den Kampfbeginn kann man mehr als die maximal 3 abzuwerfenden Karten loswerden.

Wenn ich vor dem Verzicht auf den Kampfbeginn eine AA spiele, die beim Gegner zu weniger als 6 Handkarten führt (z.B. Vulca 32 "Auserwählte des Feuers"), so darf nur ich auf 6 Handkarten nachziehen, nicht aber mein Gegner. Er steht dann also mit weniger Handkarten vor der Entscheidung, einen Kampf zu beginnen, oder doch lieber seinerseits 1 Handkarte abzuwerfen und auf 6 nachzuziehen.

Frage: Was mache ich, wenn ich zu Beginn eines Kampfes keine Karten auf der Hand habe, weil ich sie soeben alle mittels einer Anführeraktion (z.B. Vulca 29 "Bezaubere den Heiligen Drachen") abgeworfen habe, oder als letzte Karte bei leerem Nachziehstapel Aqua 31 "Trinke das Wasser des Lebens" ausgelegt habe?

Problematik: Ich darf mich laut Regeln nicht vor dem Kampfbeginn zurückziehen, kann aber auch nicht auf den Kampfbeginn verzichten, da ich keine Karten abwerfen kann. Ebenso wenig kann ich ohne Karte einen Kampf beginnen.

Lösung: Ich darf, wenn ich keine Handkarten habe, auf den Kampfbeginn verzichten, ohne eine Karte abzuwerfen, und dann 6 Handkarten nachziehen.

Das Anschauen von Karten im Kampfbereich

Man darf alle Karten im eigenen Kampfbereich anschauen und zählen.

Man darf den Gegner auffordern einem mitzuteilen, welche (und wie viele) Karten er in seinem Kampfbereich liegen hat. Man darf nicht selbst nachschauen, der Gegner muss einem aber Auskunft geben.

Man darf nicht die Karten des Ablagestapels oder des Anführeraktions-Stapels durchsehen.

Einige besondere Regeln

Original-Text: "Die Sonderfunktionen auf den Karten haben Vorrang gegenüber den allgemeinen Regeln dieser Spielregel."

Geänderter neuer Text: "Die Sonderfunktionen auf den Karten haben Vorrang gegenüber den allgemeinen Regeln dieser Spielregel (Ausnahme: siehe GESCHÜTZT-Symbol).

Änderung Punkt 11:

"Legt ein Spieler Karten aus, anstatt sich zurückzuziehen, muss dann aber feststellen, dass er nicht in der Lage ist, mit der gegnerischen Stärke mindestens gleichzuziehen, dann gilt folgende Regel: Wurden noch keine neuen Karten gezogen oder aufgedeckt, dann werden die Handlungen bis zum Auslegen des Charakters rückgängig gemacht. Ist dies nicht möglich, weil bereits neue Informationen ins Spiel gekommen sind, verliert der Spieler das ganze Spiel mit der Höchstwertung von 4 Kristallen."

"...mit der Höchstwertung von 4 Kristallen.": Dies ist vor allem bei einem Spiel OHNE G&I/I&G gültig.

Bei Spielen MIT G&I/I&G, insbesondere Offline-Ligaspielen und Turnierspielen verliert der Spieler das Spiel und es wird festgestellt, ob und wie viele Kristallkarten sich im Deck des Siegers befinden. Der Sieger muss sein

Deck an den Ligaleiter oder Turnierleiter zur Überprüfung übergeben. Bei privaten Spielen muss der Sieger nur die Kristallkarten seines Decks dem Verlierer zur Überprüfung übergeben.

Die Wertung wird nun folgendermaßen bestimmt:

- Keine Kristallkarten im Deck des Siegers: Dann gilt: "...mit der Höchstwertung von 4 Kristallen."
- 1 Kristallkarte im Deck des Siegers: Dann gilt: "...mit der Höchstwertung von 5 Kristallen."
- 2 Kristallkarten im Deck des Siegers: Dann gilt: "...mit der Höchstwertung von 6 Kristallen."
- 3 Kristallkarten im Deck des Siegers: Dann gilt: "...mit der Höchstwertung von 7 Kristallen."

Präzisere Übersetzung: "Ist dies nicht möglich, weil bereits neue Karten aufgedeckt oder nachgezogen wurden, dann werden die Handlungen bis zum Auslegen des Charakters rückgängig gemacht."

Bei Turnieren wird es so gehandhabt, dass im Falle noch keiner aufgedeckten oder nachgezogenen Karten ein erzwungener Rückzug des schuldigen Spielers mit Wiederaufnahme der ausgelegten Karten erfolgt, andernfalls sofort die vorstehend beschriebene Kristallstrafe verhängt wird.

Ergänzung Punkt 4:

"Verlangt eine Sonderfunktion eine Handlung, so muss diese ausgeführt werden. Ist dies nicht in vollem Umfang möglich, so muss die Sonderfunktion so weit wie möglich ausgeführt werden. Einige Karten lassen einem die Wahl, eine Handlung auszuführen, oder sich zurückzuziehen oder einen Drachen zu versetzen. In diesen Fällen gilt: Entweder eine Handlung wird vollständig ausgeführt oder überhaupt nicht."

Zu ergänzen ist: "Jede Sonderfunktion muss separat erfüllt werden."

Es ist also z.B. nicht möglich, wenn der Gegner die Aqua 28 "Unwiderstehlichen Sirenen" ausliegen hat, selbst eine Drachenkaufkarte auszulegen und einen dafür abgeworfenen Charakter zugleich für die Sirenen abwerfen zu wollen.

Sonderfunktion: Auslegebedingung + Zusatz

Die Bedingung "Ich darf diese Karte nur auslegen, wenn..." (bei Mutanten) und der Zusatz in Klammern in einer Sonderfunktion zählt immer zur Sonderfunktion, d.h. wird die Sonderfunktion einer Karte ignoriert, so wird auch die Bedingung und der Zusatz in Klammern ignoriert.

Die Bedingung "Ich muss" kann nicht ignoriert werden. Diese Auslegebedingung muss immer bezahlt werden. Verlangt z.B. ein Tutu als Auslegebedingung das Abwerfen einer anderen Karte, dann wird dies ausgeführt, der Tutu erst danach ausgelegt.

Sonderfunktionen + Phasen

Manche Karten sagen "jetzt", dann gilt es nur im Moment des Auslegens.

Andere Karten sagen "in meinem Zug", beziehen sich aber auf eine bestimmte Phase (z.B. Hoax 14 "Genathones der Blinde": "In meinem Zug darf ich 1 zusätzliche Unterstützung auslegen." Diese zusätzliche Unterstützung darf ich aber dennoch nur in meiner Phase "Verstärkung oder Unterstützung" auslegen, weil das Auslegen von Unterstützungen nur in diese Phase erlaubt ist.).

Wenn sich "in meinem Zug" auf keine bestimmte Phase bezieht, so darf man es auch jederzeit während seines Zuges machen, auch bereits in der Phase "Zugbeginn" und vor einem etwaigen Rückzug.

Manche Karten sagen "am Ende meines Zuges", dann darf man diese Sonderfunktion nur am Ende des Zuges einsetzen.

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich..."

Beginnt eine Sonderfunktion mit "Jetzt darf ich...", dann habe ich die Wahl, die Sonderfunktion anzuwenden oder nicht. Ich darf mir nicht aussuchen, nur einen Teil der Sonderfunktion anzuwenden.

Sonderfunktion: "...ignoriert"

Ein ignoriertes Charakter ist ein Charakter, dessen Werte, Symbole, Sonderfunktionen keine Wirkung haben, der aber von allem beeinflusst wird, was Charaktere beeinflusst.

Ein ignoriertes Charakter zählt trotzdem als Charakter (eben mit 0/0 ohne Symbole und Sonderfunktion), um z.B. die Bedingung (Charakter auslegen) zum Weiterführen eines Kampfes zu erfüllen. Man muss mittels einer Verstärkung und/oder Unterstützung und/oder Einfluss-Karte die vorgegebene Stärke des Gegners erreichen (falls diese höher als 0 ist).

Eine ignorierte Sonderfunktion ist eine Sonderfunktion, deren Text keine Auswirkung hat, die aber von allem beeinflusst wird, was Sonderfunktionen beeinflusst (habe ich z.B. "Lachgas" und "Korono Kos" ausliegen, dann kann "Lachgas" das Erfüllen der Bedingung von "Korono Kos" nicht beeinflussen).

Ein ignoriertes Symbol ist ein Symbol, das selbst keine Auswirkung hat, das aber von allem beeinflusst wird, was Symbole beeinflusst (z.B. darf ich, wenn ich den "Undurchdringlichen Nebel" ausliegen habe (Terrah 26, Deine Symbole werden ignoriert, mit Ausnahme von STOPP- und GESCHÜTZT-Symbolen), trotzdem eine gegnerische Karte mit einem Symbol mittels "Top Dog" abwerfen (Khind 6, In meinem Zug darf ich 1 deiner aktiven Karten abwerfen, die ein Symbol hat, mit Ausnahme deines letzten Charakters und Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol)).

Die Monde oder die Volkszugehörigkeit oder der Typ einer Karte können nicht ignoriert werden.

Eine ignorierte Karte gilt weiterhin als aktiv.

Anführeraktionen, die nicht sofort und ausschließlich (Jetzt) beim Auslegen wirksam sind, bleiben während des gesamten (eigenen) Zuges aktiv. Wird eine Anführeraktion und/oder ihre Sonderfunktion bei Zugbeginn ignoriert, dieses Ignorieren aber innerhalb dieses Zuges beendet, so wird auch ihre Sonderfunktion wieder wirksam (Ein durch "Lachgas" ignoriertes "Entfache den Gedankensturm" kann also durch Auslegen von "Zirper" oder "Lachgas" dazu führen, dass beliebig viele Unterstützungen ausgelegt werden dürfen).

Nachziehen von Karten

"Karten nachziehen"-Phase: Man MUSS auf 6 Karten nachziehen, wenn man kann/darf*. Man darf nicht freiwillig weniger ziehen.

*Wenn z.B. Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" bei meinem Gegner ausliegt, MUSS ich auf 4 Karten nachziehen, wenn ich weniger als 4 Karten auf meiner Hand habe.

Erlaubt eine Sonderfunktion das Nachziehen einer bestimmten Anzahl von ZUSÄTZLICHEN Karten am Ende meines Zuges, dann darf die erlaubte Anzahl zusätzlich zu der Anzahl Karten nachgezogen werden, die sich in dieser Phase auf der Hand befinden (auch wenn es mehr als 6 Karten sind).

Spielende

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Eine der beiden möglichen Spielende-Bedingungen ist erfüllt, wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand und im Nachziehstapel hat. Was passiert, wenn ein Spieler zwischenzeitlich keine Karten mehr hat, dann aber wieder welche bekommt, z.B. durch Wiederaufnehmen oder durch Sonderfunktionen?"

Antwort: Das Spiel läuft solange weiter, bis ein Spieler einen neuen Kampf eröffnen müsste und einer der beiden Spieler in diesem Moment keine Karten mehr hat bzw. der Startspieler, statt den Kampf zu eröffnen, seine letzten (max. 3) Karten abwirft.

Frage: Um die oben stehende Frage noch etwas zu präzisieren: Angenommen, das Spiel endet mit 3 Drachen in der Mitte. Dann verliert der Spieler, der zuerst keine Karten mehr hatte. Jetzt kann ja der Fall auftreten, dass der Spieler, der zwischenzeitlich keine Karten mehr hatte, aber eben wieder welche erhalten hat, mit denen er das Spiel fortsetzen konnte, nicht der Spieler ist, der das Spielende aus Kartenmangel herbeigeführt hat. Aber er ist der Spieler, der zuerst keine Karten mehr gehabt hat. Wer also ist der Gewinner?"

Antwort: Es wird nicht geprüft, ob ein Spieler irgendwann während des Spiels zwischenzeitlich mal keine Karten gehabt hat. Stehen alle 3 Drachen in der Mitte, wird lediglich geprüft, welcher Spieler das Spielende ausgelöst hat. Dieser Spieler verliert mit 1 Kristall."

Das Spiel ist auch zu Ende, wenn einer der beiden Spieler in der Phase "Rückzug vom Kampf" des aktiven Spielers keine Karten mehr hat. Der übliche Fall, dass er selber das ist, weil er zuvor 1-3 Karten abgeworfen hat und auf den Kampfbeginn verzichtet hat, ist wohl klar. Es besteht aber auch die Möglichkeit, dass der andere – passive – Spieler das ist, wenn z.B. der aktive Spieler eine Anführeraktion auslegt, die dazu führt, dass der passive Spieler keine Handkarten mehr hat.

SYMBOLE

Symbole (allgemein)

Symbole gehören zu den allgemeinen Spielregeln.

Symbole sind keine Sonderfunktionen.

WIEDERAUFNEHMEN-Symbol

"Hat ein Spieler in der Phase "Zugbeginn" aktive Karten mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol ausliegen, dann darf er diese Karten wieder auf die eigene Hand nehmen. Diese Karten kann man auf der Hand behalten oder sie in demselben Zug erneut auslegen.

Ausnahme: Damit es nicht vorkommen kann, dass beide Spieler nacheinander immer wieder dieselben Karten auslegen, gilt folgende Ausnahmeregel: Liegen im Kampfbereich des Gegners bereits aktive Charaktere mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol, dann darf man ausliegende eigene Charaktere mit diesem Symbol nicht wieder auf die Hand nehmen."

Wenn beide Spieler einen Charakter mit WIEDERAUFNEHMEN-Symbol ausliegen haben, und die Symbole meines Gegners ignoriert werden, so darf ich trotzdem nicht meinen Charakter wiederaufnehmen (er darf dann zwar sein WIEDERAUFNEHMEN-Symbol nicht nutzen, aber ist immer noch da und ein WIEDERAUFNEHMEN-Symbol)

Man darf auch mehrere Karten mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol wiederaufnehmen.

Das gegenseitige Blocken der Wiederaufnahme betrifft nur Charaktere, ein gegnerisches WIEDERAUFNEHMEN-Symbol auf einer Verstärkung hindert mich also nicht daran, meinen eigenen Charakter wiederaufzunehmen.

PAAR-Symbol

"Hat ein Spieler zwei Charaktere auf seiner Hand, bei denen die jeweils ersten Worte ihrer Namen identisch sind und die beide das PAAR-Symbol tragen, dann dürfen diese beiden Karten als Paar zusammen ausgelegt werden, an Stelle nur eines Charakters."

Trotzdem gelten Karten mit dem PAAR-Symbol immer als einzelne Karten.

Ein Paar wird nie als "eine Karte" zusammengefasst.

Die beiden Karten werden einzeln nacheinander gelegt. Die Paar-Funktion erlaubt lediglich das Auslegen einer zweiten, passenden Karte und modifiziert somit die Regel, dass man nur 1 Charakter oder 1V/U auslegen kann.

Im Moment des Auslegens gilt:

Ein Verstärkungs-Paar besteht aus 2 Karten, ist aber 1 Verstärkung.

Wenn ich 1 Verstärkung legen darf, darf ich 1 Verstärkungs-Karte oder 1 Verstärkungs-Paar legen.

Wenn ich 1 zusätzliche Verstärkung legen darf, darf ich 1 zusätzliche Verstärkungs-Karte oder 1 zusätzliches Verstärkungs-Paar legen.

Wenn ich nur 1 Karte legen darf, darf ich 1 Verstärkungs-Karte legen (und eben kein Paar).

Gleiches gilt für Charaktere.

Beim Abwerfen & Aufnehmen gilt:

Wird z.B. 1 Verstärkung abgeworfen, dann bezieht sich dies immer auf 1 Verstärkungs-Karte, nicht auf 1 Verstärkungspaar. Es bleiben immer zwei Karten, die einzeln wieder abgeworfen oder einzeln aufgenommen werden müssen.

"Verstärkung" und "Verstärkungskarte" sind synonym, dahingehend, dass wann immer man eine Verstärkung oder Verstärkungskarte auslegen darf, man ein Paar legen darf - solange das nicht aus anderen Gründen verboten ist (Hoax 26 "Tückische Gedankenblocker" verhindert z.B. aber das Auslegen eines Paares, daher gilt die Aussage "Wenn ich (nur) 1 Karte legen darf, darf ich 1 Verstärkungs-Karte legen (und eben kein Paar)".)

Zu Kampfbeginn darf ich auch bereits ein Charakter-Paar auslegen.

Das PAAR-Symbol erlaubt es im Gegensatz zum GANG-Symbol nicht, ein im vorigen Zug ausgelegtes Paar zu ergänzen oder sonst wie aktiv zu halten, es wird inaktiv.

FREI-Symbol

Wie in den Spielregeln beschrieben, dürfen Karten, die das FREI-Symbol tragen, in ihren jeweiligen Phasen (z.B. Frei-Charaktere nur in der Charakterphase) alleine oder zusätzlich und frei von Beschränkungen ausgelegt werden.

Es gibt KEINE Beschränkung, z.B. 1, 2, oder 3 Frei-Charaktere in meinem Zug auszulegen. Dies kann auch vor dem Auslegen des Haupt-Charakters passieren, d.h. Frei-Charaktere können auch vor einem Charakter mit dem STOPP-Symbol ausgelegt werden. Nach einem wirksamen STOPP-Symbol können keine FREI-Karten mehr gelegt werden (da Symbole untereinander gleichrangig sind, Verbote aber über Erlaubnissen stehen, siehe Hierarchie).

"Allein auslegen" bedeutet, ich muss danach keinen Haupt-Charakter legen, es genügt auch nur ein FREI-Charakter.

Zu Kampfbeginn darf ich beliebig viele Karten mit dem FREI-Symbol in ihrer jeweiligen Phase auslegen (FREI-Charaktere in der Charakter-Phase, FREI-Verstärkungen und FREI-Unterstützungen in der Verstärkungs- und Unterstützungs-Phase).

GANG-Symbol

Es wird immer in der Charakterphase eines Zuges überprüft, ob eine Gang aufrechterhalten werden kann.

Ein weiteres Gang-Mitglied (oder Khind 23 "KhindKin) muss ausgelegt werden, um die Gang aufrecht zu erhalten. Ausnahme: Man kann eine Gang auch nach Auslegen von Khind 31 "Lass' die Fäuste tanzen" erweitern (im nächsten Zug).

Lege ich kein Gang-Mitglied aus, sondern z.B. einen wiederaufnehmbaren Flit-Charakter, dann wird die Gang sofort inaktiv und kann auch im nächsten Zug nicht mehr erweitert werden, egal, ob ich den Flit wieder aufgenommen habe oder nicht.

Spiele ich zusätzlich zu einem weiteren Gang-Charakter eine Verstärkung oder einen Frei-Charakter aus, bleibt die Gang (bis zur nächsten Charakterphase) erhalten. Erst in der nächsten Charakterphase wird geprüft. Wenn z.B. eine Verstärkung noch vom vorigen Zug ausliegt, dann wird die Gang inaktiv bzw. kann nicht mehr weiter aufrechterhalten werden.

Nehme ich aber z.B. eine Verstärkung mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol in der Zugbeginn-Phase, oder einen Frei-Charakter mittels einer Anführeraktion (z.B. Vulca 28 "Rufe den dunklen Meister") wieder auf meine Hand und es liegen zu Beginn meiner Charakterphase keine Karten außer den Gang-Charakteren im Kampfbereich, so bleibt diese Gang aktiv bzw. kann weiter aufrecht erhalten werden.

Zu beachten ist auch, dass ein Frei-Charakter auf jeden Fall NACH dem Auslegen eines weiteren Gang-Charakters gelegt werden muss, um die Gang aktiv zu halten. Spiele ich einen Frei-Charakter vor einem weiteren Gang-Charakter, dann wird die Gang inaktiv. Spiele ich zuerst einen Frei-Charakter, kann ich danach nicht mehrere Charaktere derselben Gang auslegen (und zwar deswegen nicht, weil das GANG-Symbol nur wirksam ist, wenn die Gang zu Beginn der Charakter-Phase ausgelegt wird, was hier nicht der Fall wäre).

Zu Kampfbeginn darf ich mehrere Charaktere der gleichen Gang auslegen.

Ich darf mich dafür entscheiden, eine teilweise bereits ausliegende Gang im nächsten Zug nicht fortzuführen, obwohl ich Charakter(e) derselben Gang auslege. Diese Entscheidung ist nur "ganz oder gar nicht" möglich, d.h. ich kann mich nicht entscheiden, nur bestimmte Teile der bereits ausliegenden Gang aktiv zu halten. Dieses Vorgehen kann dann sinnvoll sein, wenn man weiß, dass der Gegner einen Mutanten mit der Auslegebedingung einer bestimmten Stärke auf der Hand hat und diese Stärke nicht erreichen möchte, oder wenn der Gegner Buka 18 "Mena Marn" ausliegen hat.

SCHILD-Symbol (ABGEWEHRT)

In der englischen Anleitung zu "Blue Moon" gibt es Ungenauigkeiten bezüglich der Schilde. In der deutschen Anleitung werden Schilde immer als Symbole definiert.

Offiziell ist: Schilde sind Symbole!

Achtung: Wird ein Mutant ausgelegt, während seine Schilde ignoriert werden, so muss der Mutant die Stärke des Gegners im neuen Element erreichen.

STOPP-Symbol

Die allgemeinen Spielregeln lauten: "Legt ein Spieler eine Karte mit dem STOPP-Symbol aus, so darf er in diesem Zug keine weiteren Karten auslegen."

Wenn ich eine Karte mit dem STOPP-Symbol auslege, aber eine Sonderfunktion einer (anderen) Karte erlaubt mir eine (oder mehrere) ZUSÄTZLICHE Karte(n) auszulegen (z.B. Infl 604 "Piplox"), dann darf ich diese zusätzliche(n) Karte(n) auslegen (da Sonderfunktionen in der Hierarchie über den Symbolen stehen, siehe Hierarchie).

Das STOPP-Symbol wirkt nur beim Auslegen, nicht beim Aktiv-Bleiben einer Karte (siehe Khind 23 "KhinKin").

GESCHÜTZT-Symbol

Korrektur der offiziellen Spielregeln:

"Im Völkerset der "Aqua" gibt es einige Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol. Karten mit diesem Symbol sind, wenn sie aktiv im eigenen Kampf- oder im eigenen Unterstützungsbereich ausliegen, gegen jede gegnerische Handlung geschützt. Sie können vom Gegner weder durch Sonderfunktionen ignoriert (Ausnahme: Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige") noch abgeworfen werden. Auch können ihre Werte vom Gegner nicht verringert und ihre Sonderfunktionen nicht ignoriert werden. Wenn geschützte Karten nicht mehr aktiv sind, gelten für sie ganz normale Regeln. Das GESCHÜTZT-Symbol wirkt nur im Kampf- oder Unterstützungsbereich, nicht auf der Hand (Karten ziehen, als-ob-ERSETZEN, Drachenkauf)."

ERSETZEN-Symbol

Ersetzte Karten gelten NICHT als ausgelegt. Ersetzte Karten werden einfach auf den Ablagestapel geworfen, gepackt, getan oder was auch immer. Darum erlaubt mir auch ein auf der zu ersetzenden Karte vorhandenes GESCHÜTZT-Symbol nicht, die Karte ersetzen zu dürfen, wenn ich gerade keine Karten ersetzen darf (siehe nachfolgende Beispiele).

Ersetze ich eine offen ausliegende Karte mit dem ERSETZEN-Symbol (weil mein Gegner meine Handkarten im vorigen Zug z.B. mit "Entsende den Aufklärer-Falter" aufgedeckt hat), dann nehme ich die neue Ersatzkarte verdeckt auf meine Hand.

Ich darf mich frei entscheiden, ob ich nach dem Abwerfen der Karte auf den Abwurfstapel eine neue Handkarte ziehen möchte oder nicht.

Die folgenden Beispiele beziehen sich – sofern der Anstrich nichts anderes sagt - sowohl auf das aufgedruckte als auch auf das "als-ob"-ERSETZEN-Symbol von Inq 412 "Argusauge":

- Wenn bei meinem Gegner Terrah 26 "Undurchdringlicher Nebel" (Deine Symbole werden ignoriert, mit Ausnahme von STOPP- und GESCHÜTZT-Symbolen) ausliegt, dann darf ich nicht ersetzen.
- Wenn bei meinem Gegner Flit 13 "Mad Mike" (Deine Karten mit Symbolen werden ignoriert, mit Ausnahme von Flit-Charakteren und Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol) ausliegt, dann darf ich nicht ersetzen (mit Ausnahme von Flit-Charakteren und Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol).
- Wenn bei meinem Gegner Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige" (Deine Symbole werden ignoriert, mit Ausnahme von STOPP-Symbolen) ausliegt, dann darf ich nicht ersetzen.
- Wenn bei meinem Gegner Flit 12 "Hacker Hank" (Deine Charaktere, mit Ausnahme von Flit-Charakteren, werden ignoriert) ausliegt, dann darf ich keine Charaktere ersetzen (mit Ausnahme von Flit-Charakteren).
- Wenn bei meinem Gegner Flit 09 "Triller" (Deine Verstärkungen werden ignoriert) ausliegt, dann darf ich keine Verstärkungen ersetzen.
- Wenn bei meinem Gegner Flit 08 "Zwitscher" (Deine Unterstützungen werden ignoriert) ausliegt, dann darf ich keine Unterstützungen ersetzen.
- Wenn bei meinem Gegner Pillar 15 "Kalebassus Leerus" (Du darfst keine weiteren Karten auf deine Hand nehmen) ausliegt, darf ich den ersten Teil des Ersetzens ausführen (eine Karte auf den Ablagestapel tun), jedoch keine neue Karte nachziehen.
- Wenn bei meinem Gegner Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" (Du darfst keine weiteren Karten auf deine Hand nehmen, wenn du 4 oder mehr Karten auf deiner Hand hast) ausliegt, darf ich den ersten Teil des Ersetzens ausführen (eine Karte auf den Ablagestapel tun), jedoch nur eine neue Karte nachziehen, wenn ich weniger als 4 Handkarten habe.
- Wenn bei meinem Gegner Flit 07 "Zirper" (Deine Sonderfunktionen, mit Ausnahme derjenigen auf Flit-Charakteren, werden ignoriert) ausliegt, darf ich keine Karten mit dem "als-ob"-ERSETZEN-Symbol von Inq 412 "Argusauge" ersetzen.
- Wenn bei meinem Gegner Khind 27 "Lachgas" (Deine Sonderfunktionen werden ignoriert, außer denen auf Flit-Charakteren) ausliegt, darf ich keine Karten mit dem "als-ob"-ERSETZEN-Symbol von Inq 412 "Argusauge" ersetzen.

BLUFF-Symbol

Wenn eine Sonderfunktion Karten mit Symbolen ignoriert (bisher gibt es genau eine, und zwar Flit 13 "Mad Mike"), dann zählt das in der folgenden Aufzählung als "Bluff-Karte ignoriert".

Wenn meine Bluff-Symbole oder Bluff-Karten ignoriert werden, darf ich keine weiteren Bluff-Karten auslegen. Ich darf mir meine ausliegenden Bluff-Karten jedoch trotzdem jederzeit ansehen, und in der Phase "Zugbeginn" abwerfen. Ich habe dann keine Bluff-Karten im aktuellen Element.

Von den beiden genannten Fällen darf mein Gegner die Aufforderung "Farbe bekennen" nur dann aussprechen, wenn meine Symbole ignoriert werden (z.B. durch Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige"). Wenn hingegen meine Bluff-Karten ignoriert werden (z.B. durch Flit 13 "Mad Mike" oder Flit 08 "Zwitscher"), ist das gemäß Buka-Regelheft nicht möglich.

Wenn meine Symbole ignoriert werden, haben meine bereits ausliegenden Bluff-Karten trotzdem noch einen aufgedruckten Wert von 2. Nicht aber, wenn meine Bluff-Karten ignoriert werden, dann haben sie nur noch einen aufgedruckten Wert von 0.

VULCA

Vulca 15 "Flacka"

Sonderfunktion: "Am Ende meines Zuges darf ich 2 zusätzliche Karten nachziehen."

Ich darf am Ende meines Zuges 2 zusätzliche Karten nachziehen, auch wenn ich zu diesem Zeitpunkt mehr als 6 Handkarten habe.

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karten nachziehen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, dann darf ich max. 1 Karte in meinem Zug nachziehen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karten nachziehen.

Wenn Flit 28 "Nervtötendes Gezwitscher" beim Gegner ausliegt, dann darf ich diese 2 zusätzlichen Karten nicht nachziehen.

Vulca 16 "Zundar"

Sonderfunktion: "Du darfst keine Charaktere ohne Sonderfunktionen auslegen."

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Sind Sonderfunktionen nur die Kartentexte oder auch die Symbole?"

Antwort: Sonderfunktionen sind nur Texte, nicht die Symbole."

Vulca 20 "Urgewaltiger Zauber"

Sonderfunktion: "Meine Stärke erhöht sich auf 6."

Zu unterscheiden sind "Stärke" und "Wert".

"Urgewaltiger Zauber" erhöht meine Stärke auf 6, falls aber z.B. die Werte meines Charakters und einer Unterstützung bereits einen höhere Stärke als 6 ergeben, bewirkt das Auslegen von "Urgewaltiger Zauber" keine Veränderung der Stärke.

Meine Stärke kann also dadurch nicht verringert werden, ebenso wenig erhöht sich der Wert meines Charakters.

Vulca 22 "Titanhandschuhe"

Sonderfunktion: "Der Erde-Wert eines meiner Charaktere verdoppelt sich."

Wenn ich z.B. zusätzlich Hoax 25 "Trickreicher Stärkedoppler" auslege, dann werden meine Erdwerte mehrfach verdoppelt.

Vulca 26 "Feuerwall"

Sonderfunktion: "Du darfst keine Karten nachziehen."

Korrekte Definition: "Du darfst keine Karten von/aus deinem Nachziehstapel auf- oder entnehmen."

Karten mit einer Sonderfunktion, die weitere Karten vom Nachziehstapel auf die Hand befördern, sind vom "Feuerwall" betroffen.

Karten mit einer Sonderfunktion, die weitere Karten von einem anderen Ort als dem Nachziehstapel auf die Hand befördern, sowie sämtliche wiederaufnehmbaren Karten sind NICHT vom "Feuerwall" betroffen.

Vulca 27 "Geisterbilder"

Sonderfunktion: "Wenn du dich zurückziehst, gewinne ich 1 zusätzlichen Drachen."

Wenn bei meinem Gegner Hoax 11 "Bethenitana die Erzählerin" aktiv im Kampfbereich liegt und er zieht sich zurück, dann gewinne ich keinen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Mimix 29 "Brennende Raserei" aktiv im Kampfbereich liegt und er zieht sich zurück, dann gewinne ich keinen zusätzlichen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Flit 27 "Abwurf Faulgas" aktiv im Kampfbereich liegt und er zieht sich zurück, dann gewinne ich keinen zusätzlichen Drachen.

Wenn mein Gegner die Anführeraktion Flit 29 "Verwirre den Heiligen Drachen" auslegt und er zieht sich in seinem Zug zurück, dann gewinne ich keinen zusätzlichen Drachen.

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Ich habe "Geisterbilder" (Vulca 27) ausliegen: "Wenn Du Dich zurückziehst, gewinne ich 1 zusätzlichen Drachen." Mein Gegner legt "Bethenitana die Erzählerin" (Hoax 11): "Du darfst keine Drachen gewinnen, wenn ich mich zurückziehe." Das widerspricht sich ja nun. Was passiert denn, wenn sich mein Gegenspieler im nächsten Zug zurückzieht? Gewinne ich keinen Drachen durch den eigentlichen Rückzug, bekomme aber dennoch einen für meine Unterstützungskarte? Wenn nicht: Welche Karte hat Priorität? Die zuletzt ausgelegte?"

Antwort: Es widerspricht sich nicht. Es hat bei solchen "Widersprüchen" immer die Karte Vorrang, die besagt "du darfst keine". Dies gilt grundsätzlich! D.h., wenn "Bethenitana" in der Phase "Rückzug vom Kampf" als aktiver Charakter deines Gegenspielers ausliegt und er sich für den Rückzug entscheidet, dann gewinnst du keinen Drachen, egal ob wie viele Drachen du normalerweise gewinnen würdest.

In der oben geschilderten Situation würden also nur Karten wie "Hacker Hank" (Flit 12), "Banne den Gegner" (Hoax 28) oder "Zirper" (Flit7) helfen, da diese Karten "Bethenitana", bzw. deren Sonderfunktion aufheben.

Frage: Ich habe immer noch "Geisterbilder" (Vulca 27) ausliegen, mein Gegner legt nun aber "Verwirre den Heiligen Drachen" (Flit 29): "Wenn ich mich jetzt zurückziehe, gewinnst du höchstens 1 Drachen." Das widerspricht sich jetzt aber doch.

Antwort: Es widerspricht sich nur scheinbar. Die Anzahl der gewonnenen Drachen kann von verschiedenen Karten beeinflusst werden und zwischen 0 und 4 variieren. "Verwirre den Heiligen Drachen" setzt hier nun einen allgemeingültigen Parameter: Egal wie viele Drachen du aufgrund anderer aktiver Karten gewinnen würdest, du bekommst maximal einen."

Vulca 28 "Rufe den Dunklen Meister"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich 1 meiner aktiven Karten auf meine Hand zurücknehmen."

Auch bereits ausgelegte eigene Hyla, Kristallkarten und Schiffe gelten als aktiv. Wenn ich jedoch ein Schiff wieder auf die Hand nehme, verliere ich alle Karten, die darauf sind.

Vulca 29 "Bezaubere den Heiligen Drachen"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich Karten mit einer Stärke von mindestens 8 Feuer aus meiner Hand abwerfen, um 1 Drachen zu gewinnen."

Der Kartentyp der abgeworfenen Karten (Charakter, Verstärkung, Unterstützung oder Einfluss) spielt dabei keine Rolle.

Es zählen dabei nur die aufgedruckten WERTE der Karten.

Sonderfunktionen auf Karten, die die Werte einer Karte z.B. verdoppeln (wie der "Trickreicher Stärkedoppler") gelten NICHT (weil kein aufgedruckter Wert, sondern eine Sonderfunktion).

Wenn mein Gegner Mitglieder der Cool-Gang (Khind 01 "Cool Cat", Khind 02 "Cool Cop" (Die aufgedruckten ungeraden/geraden Werte deiner Charaktere zählen 0.), Khind 03 "Cool Kid", Khind 04 "Cool Cub" (Die aufgedruckten ungeraden/geraden Werte deiner V/U zählen 0.)) ausliegen hat, so wirkt das auch auf die aufgedruckten Werte von Charakteren/Verstärkungen/Unterstützungen, die ich (zur Erfüllung der Sonderfunktion von "Bezaubere den Heiligen Drachen") aus meiner Hand abwerfe. Jede Sonderfunktion, die aufgedruckte Werte verändert, wirkt auch auf die Drachenkaufkarten. Jede Sonderfunktion, die nur die Werte verändert, wirkt nicht auf die Drachenkaufkarten (siehe Regelheft Seite 18, "Einige besondere Regeln" Punkt

6). Jede Sonderfunktion, die ganze Karten, und damit auch die aufgedruckten Werte, ignoriert, wirkt auch auf Drachenkaufkarten.

Wenn bei meinem Gegner Terrah 25 "Stinkender Morast" ausliegt (Sonderfunktion: "Du darfst keine Charaktere auslegen, die einen aufgedruckten Wert höher als 4 haben."), dann darf ich trotzdem Charaktere mit einem aufgedruckten Wert höher als 4 für den Drachenkauf benutzen, da diese dafür nicht ausgelegt, sondern abgeworfen werden.

Eine Karte mit der Stärke 0 darf dabei nicht abgeworfen werden, da eine 0 nicht dazu beiträgt, eine Stärke von 8 zu erreichen.

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Ist es richtig, dass

- Symbole & Sonderfähigkeiten dabei nicht mitzählen?
- Verstärkungen nur mit ihren Stärke-Werten, nicht ihren Sonderfunktionen zählen?
- gegnerische Karten, die das Auslegen bestimmter Karten verhindern hierbei nicht wirken?

Antwort: Alles richtig, es zählen nur die aufgedruckten Werte auf den Karten. Karten des Gegners oder in der eigenen Auslage zählen hier gar nicht mit."

Natürlich muss es mir erlaubt sein, die Drachenkaufkarte selber auszulegen. Werden meine Sonderfunktionen ignoriert, so darf ich die Drachenkaufkarte ohne Wirkung auslegen.

Regelheft Seite 17, "Einige besondere Regeln" Punkt 5:

"Wird man aufgefordert, eine Anzahl von Erde- oder Feuer-Werten abzuwerfen, dürfen keine zusätzlichen Karten abgeworfen werden, die nichts mit der Erfüllung der Anweisung zu tun haben. Wird man durch mehrere Karten aufgefordert, Erde- oder Feuer-Werte abzuwerfen, so muss jede Sonderfunktion unabhängig voneinander erfüllt werden."

Vulca 30 "Beschwöre die Feuersbrunst"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich alle deine aktiven Unterstützungen abwerfen."

Genauere Definition: "Jetzt darf ich alle deine aktiven Unterstützungen abwerfen, ausgenommen Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol."

Aber auch aktive Unterstützungen mit einem ignorierten/unwirksamen GESCHÜTZT-Symbol (durch Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige") können abgeworfen werden.

Auch ausliegende Bluff-Karten können abgeworfen werden.

Auch ignorierte Unterstützungen können abgeworfen werden (es sind ja immer noch Unterstützungen).

Vulca 31 "Entflamme den Mutanten"

Sonderfunktion: "In meiner Charakter-Phase darf ich 1 beliebigen Mutanten auslegen, ohne dessen Bedingung erfüllen zu müssen."

Lediglich die Auslege-Bedingung muss nicht erfüllt werden, die restliche Sonderfunktion wird soweit wie möglich ausgeführt (Elementwechsel).

Das Element wechselt nicht, wenn es schon dort ist, wo es hinwechseln soll.

HOAX

Hoax 10 "Redamikanas der Kartograph"

Sonderfunktion: "Wenn du dich zurückziehst, gewinne ich 1 zusätzlichen Drachen."

Wenn bei meinem Gegner Hoax 11 "Bethenitana die Erzählerin" aktiv im Kampfbereich liegt und er zieht sich zurück, dann gewinne ich keinen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Mimix 29 "Brennende Raserei" aktiv im Kampfbereich liegt und er zieht sich zurück, dann gewinne ich keinen zusätzlichen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Flit 27 "Abwurf Faulgas" aktiv im Kampfbereich liegt und er zieht sich zurück, dann gewinne ich keinen zusätzlichen Drachen.

Wenn mein Gegner die Anführeraktion Flit 29 "Verwirre den Heiligen Drachen" auslegt und er zieht sich in seinem Zug zurück, dann gewinne ich keinen zusätzlichen Drachen.

Hoax 11 "Bethenitana die Erzählerin"

Sonderfunktion: "Du darfst keine Drachen gewinnen, wenn ich mich zurückziehe."

Wenn bei meinem Gegner Hoax 10 "Redamikanas der Kartograph" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er keinen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Vulca 27 "Geisterbilder" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er keinen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Khind 24 "Schleuder der Bestürzung" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er keinen Drachen.

"Bethenitana die Erzählerin" kann den Drachengewinn durch die Sonderfunktion von Aqua 28 "Unwiderstehliche Sirenen" bei meinem Gegner NICHT verhindern, da der Drachengewinn von "Unwiderstehliche Sirenen" nichts mit meinem Rückzug als solches zu tun hat.

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Ich habe "Geisterbilder" (Vulca 27) ausliegen: "Wenn Du Dich zurückziehst, gewinne ich 1 zusätzlichen Drachen." Mein Gegner legt "Bethenitana die Erzählerin" (Hoax 11): "Du darfst keine Drachen gewinnen, wenn ich mich zurückziehe." Das widerspricht sich ja nun. Was passiert denn, wenn sich mein Gegenspieler im nächsten Zug zurückzieht? Gewinne ich keinen Drachen durch den eigentlichen Rückzug, bekomme aber dennoch einen für meine Unterstützungskarte? Wenn nicht: Welche Karte hat Priorität? Die zuletzt ausgelegte?"

Antwort: Es widerspricht sich nicht. Es hat bei solchen "Widersprüchen" immer die Karte Vorrang, die besagt "du darfst keine". Dies gilt grundsätzlich! D.h., wenn "Bethenitana" in der Phase "Rückzug vom Kampf" als aktiver Charakter deines Gegenspielers ausliegt und er sich für den Rückzug entscheidet, dann gewinnst du keinen Drachen, egal ob wie viele Drachen du normalerweise gewinnen würdest.

In der oben geschilderten Situation würden also nur Karten wie "Hacker Hank" (Flit 12), "Banne den Gegner" (Hoax 28) oder "Zirper" (Flit7) helfen, da diese Karten "Bethenitana", bzw. deren Sonderfunktion aufheben.

Frage: "Du darfst keinen Drachen gewinnen, wenn ich mich zurückziehe." Bezieht sich das auf meinen nächsten Zug? Also der Gegner legt und dann ziehe ich mich zurück und er gewinnt keinen Drachen?"

Antwort: Logischerweise. Denn man darf sich nur in der Phase "Rückzug vom Kampf" zurückziehen. Da diese vor der Phase "Charakter" kommt, kann die Sonderfunktion auch erst in deinem nächsten Zug in der Phase "Rückzug vom Kampf" gültig sein."

Hoax 12 "Demegodas der Kauz"

Sonderfunktion: "Alle Werte meiner Unterstützungen verdoppeln sich."

Damit verdoppeln sich NUR die Werte meiner Unterstützungen (Feuer und Erde), Sonderfunktionen auf Unterstützungen werden dadurch nicht beeinflusst.

Hoax 14 "Genathones der Blinde"

Sonderfunktion: "In meinem Zug darf ich 1 zusätzliche Unterstützung auslegen."

Ich darf zusätzlich zu einer Verstärkung oder einer Unterstützung eine weitere Unterstützung auslegen.

Wenn ich "Genathones der Blinde" zu Kampfbeginn lege, darf ich eine Unterstützung auslegen.

Wenn ich im nächsten Zug Khind 31 "Lass' die Fäuste tanzen!" spiele, so darf ich trotz des STOPP-Symbols eine weitere Unterstützung auslegen.

Hoax 15 "Ketharkopas der Astronom"

Sonderfunktion: "Wenn ich meinen Zug mit weniger als 9 Karten auf meiner Hand beende, darf ich bis auf 9 Karten nachziehen."

Zu beachten ist, dass die Sonderfunktion von Ketharkopas am Ende des Zuges aktiv wird, d.h. nach der Phase "Zugende". Habe ich z.B. zusätzlich als Unterstützung Khind 28 "Khind-Brüderschaft" ausliegen, dann muss man zuerst die Karte nachziehen, die man durch die Sonderfunktion der "Khind-Brüderschaft" erhält. Danach darf man seine Hand auf 9 Karten auffüllen.

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karten nachziehen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, dann darf ich max. 1 Karte in meinem Zug nachziehen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karten nachziehen.

Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige"

Sonderfunktion: "Deine Symbole werden ignoriert, mit Ausnahme von STOPP-Symbolen."

"Mekarthas der Scharfsinnige" ignoriert AUCH das GESCHÜTZT-Symbol (siehe auch Hierarchie und GESCHÜTZT-Symbol, sowie alle Erläuterungen zu Terrah 26 "Undurchdringlicher Nebel").

Hoax 17 "Sarogakanas der Uralte"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich 2 Karten aus deiner Hand ziehen und abwerfen."

Ich darf zwei zufällig gezogene Handkarten meines Gegners auf seinen Abwurfstapel legen. Wenn er Handkarten aufdecken musste, darf ich eine oder beide zu ziehende Karten aus seinen offenliegenden Karten gezielt abwerfen.

Zu beachten ist: "Jetzt...", d.h. die Karten werden sofort nach Auslegen von "Sarogakanas" aus der Hand meines Gegners gezogen.

Hoax 25 "Trickreicher Stärkedoppler"

Sonderfunktion: "Der Erde-Wert eines meiner Charaktere verdoppelt sich."

Wenn ich z.B. zusätzlich Vulca 22 "Titanhandschuhe" auslege, dann werden meine Erdwerte mehrfach verdoppelt.

Hoax 26 "Tückischer Gedankenblocker"

Sonderfunktion: "Du darfst keine weiteren Karten in deinem Zug auslegen, nachdem du 1 Karte ausgelegt hast."

Mein Gegner kann in seinem Zug nur 1 Aktionskarte (danach Rückzug) oder einen Charakter auslegen, außer er legt z.B. eine Anführeraktion oder einen Charakter mit einer Sonderfunktion, die ihn eine oder alle meine Unterstützungen abwerfen lässt oder sie ignoriert.

Auch Interventionen werden ausgelegt. Sollte mein Gegner meine AA mit Inter 401 "Wie könnt Ihr es wagen!" oder meinen Charakter mit Inter 402 "Schande über Euch!" wegintervenieren, so habe ich nicht mehr die Möglichkeit, dies mit Inter 407 "Das habe ich erwartet!" abzuwehren (da dies die zweite ausgelegte Karte in meinem Zug wäre).

Das Ersetzen einer Karte gilt nicht als Auslegen, zählt demnach nicht beim Limit des Gedankenblockers mit.

Das Laden einer Karte auf ein Schiff zählt zwar nicht als Auslegen, ist aber trotzdem nicht möglich, weil ich in dem Moment auch keine Unterstützung legen dürfte.

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Was ist, wenn ich den Zug mit einer Anführeraktion beginne? Das wäre in dem Fall ja die erste Karte. Aber man muss doch einen Charakter legen? Oder darf ich nur die Charakter-Karte legen (also keine Anführeraktion)?"

Antwort: Wenn du in dieser Situation eine Anführeraktion legst, die nicht zur Entfernung des "Tückischen Gedankendopplers" führt, musst du dich automatisch in der danach folgenden Phase "Rückzug vom Kampf" zurückziehen, da du in diesem Zug ja keine Karte mehr legen darfst, aber - wie du ganz richtig bemerkst - einen Charakter legen müsstest."

Eine Ausnahme ist hierbei die AA Khind 31 "Lass' die Fäuste tanzen", weil danach kein Charakter gelegt werden darf.

"Frage: Mein Gegner legt "Tückischer Gedankenblocker" (Hoax 26) aus. Darf ich dennoch ein Mimix-Paar auslegen? Besteht ein Mimix-Paar also aus zwei Karten oder werden die wie eine Karte behandelt?"

Antwort: Ein Mimix-Paar besteht aus zwei Karten. Da der "Tückische Gedankenblocker" das Auslegen von mehr als einer Karte verhindert, kann kein Paar ausgelegt werden."

Hoax 27 "Sammele neue Anhänger"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich 5 Karten nachziehen."

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karten nachziehen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, dann darf ich max. 1 Karte in meinem Zug nachziehen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karten nachziehen.

Hoax 28 "Banne den Gegner"

Sonderfunktion: "In diesem Zug werden deine Sonderfunktionen ignoriert. (Diese Karte hat keine Wirkung, wenn du "Lachgas" oder "Zirper" als aktive Karten ausliegen hast.)"

Der Text ist nicht korrekt. Die präzise Formulierung lautet (von Sebastian Rapp/Kosmos abgeseget):
"In diesem Zug werden deine Sonderfunktionen ignoriert. (Diese Karte hat keine Wirkung, wenn du "Zirper" oder "Lachgas" ausliegen hast und deren Sonderfunktion wirksam ist.)"

Da "Lachgas" als Unterstützung lautet Regeln immer aktiv ist (auch wenn ihre Sonderfunktion aufgrund einer anderen Karte ignoriert wird), wurde der Text der Sonderfunktion von "Banne den Gegner" so umgeändert, dass er der eigentlichen Idee der Karte entspricht.

Das heißt z.B.: Wird die Unterstützung ("Lachgas") meines Gegners durch (in meinem Kampfbereich ausliegenden) "Zwitscher" ignoriert, so entfaltet die Sonderfunktion meines "Banne den Gegner" ihre Wirkung, da die Sonderfunktion des gegnerischen "Lachgas" nicht wirksam ist.

Hoax 29 "Entfache den Gedankensturm"

Sonderfunktion: "In diesem Zug darf ich beliebig viele Unterstützungen auslegen."

Ich darf zusätzlich zu einer Verstärkung oder einer Unterstützung beliebig viele Unterstützungen (oder Bluff-Karten) auslegen oder Schiffe beladen. Dies gilt auch dann, wenn ich "Entfache den Gedankensturm" in dem Zug lege, in dem ich einen Kampf beginne, oder wenn ich ein aktives STOPP-Symbol habe (SF geht vor allgemeine Spielregel).

Hoax 30 "Vertreibe die Gefolgsleute"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich alle deine aktiven Karten mit dem FREI-Symbol abwerfen."

Präzisere Definition: "Jetzt darf ich alle deine aktiven FREIEN Karten abwerfen."

mit der Definition einer "FREIEN Karte" als einer Karte, welche ein FREI-Symbol hat, das nicht ignoriert wird (nicht etwa: "eine Karte, die FREI ausgelegt wurde", und auch nicht "einer aktiven Karte, welche ein FREI-Symbol hat, das nicht ignoriert wird").

Wenn ich Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige" ausliegen hat, und ich spiele "Vertreibe die Gefolgsleute", dann darf ich keine einzige Karte meines Gegners mit dem FREI-Symbol abwerfen, weil es derzeit ignoriert wird.

Die "als-ob"-Sonderfunktion mancher Karten oder Regeln (z.B. Inq 412 "Argusauge", Aqua 12 "Yang", das Auslegen eines Buka-Charakters von einem gelandeten Schiff, die Buka "Bruderschaft der Piraten" wenn ihre Sonderfunktion benutzt wird) sind nur kurzzeitig im Moment des Auslegens FREI-Symbole, also hierfür nicht relevant.

Hoax 31 "Beeinflusse den Heiligen Drachen"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich 2 Anführeraktionen oder 2 Hyla-Karten oder 2 Kristall-Karten aus meiner Hand abwerfen, um 1 Drachen zu gewinnen."

Es ist nicht möglich, Schiffe zur Erfüllung der SF zu benutzen.

Man darf ignorierte Karten zum Drachenkauf benutzen, da der Typ einer Karte nicht ignoriert werden kann.

MIMIX

Mimix 18 "Schamane des Heiligen Opfers"

Sonderfunktion: "Am Ende meines Zuges darf ich (bis zu) 3 Karten von meinem Nachziehstapel aufdecken. Von diesen werfe ich 1 Karte ab und nehme die anderen auf meine Hand."

Ich darf (bis zu) 3 Karten von meinem Nachziehstapel aufdecken, d.h. ich lege sie sichtbar für meinen Gegner vor mich hin, werfe 1 davon ab und nehme die restlichen Karten auf meine Hand. Das "bis zu" bedeutet keine Wahlfreiheit der Anzahl zu ziehender Karten, sondern erlaubt die Nutzung der SF auch dann, wenn nur noch 2 oder 1 Karte im Nachziehstapel sind.

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, muss ich in der Nachziehphase 1 Karte nachziehen, falls ich weniger als 6 Karten auf der Hand habe. Danach kann ich die Sonderfunktion des Schamanen nicht mehr benutzen. Wenn ich 6 oder mehr Karten in der Nachziehphase auf der Hand habe, darf ich nun genau 1 Karte vom Nachziehstapel durch Nutzung der SF des Schamanen nachziehen. Diese 1 Karte muss ich aber abwerfen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Wenn die Inter 404 "Genug jetzt!" vom Gegner gelegt wird, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Mimix 19 "Schamane der künftigen Heldentaten"

Sonderfunktion: "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."

Ich darf am Ende meines Zuges (bis zu) 3 zusätzliche Karten nachziehen, auch wenn ich zu diesem Zeitpunkt mehr als 6 Handkarten habe. Danach suche ich mir 2 beliebige Karten aus meiner Hand aus und mische sie in meinen Nachziehstapel. Das "bis zu" bedeutet keine Wahlfreiheit der Anzahl zu ziehender Karten, sondern erlaubt die Nutzung der SF auch dann, wenn nur noch 2, 1 oder kein Karte im Nachziehstapel sind. Unabhängig davon, wie viele Karten es tatsächlich waren, mische ich nun 2 meiner Handkarten zurück in den Nachziehstapel.

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, muss ich in der Nachziehphase 1 Karte nachziehen, falls ich weniger als 6 Karten auf der Hand habe. Danach kann ich die Sonderfunktion des Schamanen nicht mehr benutzen. Wenn ich 6 oder mehr Karten in der Nachziehphase auf der Hand habe, darf ich nun genau 1 Karte vom Nachziehstapel durch Nutzung der SF des Schamanen nachziehen. Danach mische ich 2 beliebige Karten aus meiner Hand in meinen Nachziehstapel.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Wenn die Inter 404 "Genug jetzt!" vom Gegner gelegt wird, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Mimix 20 "Schamane des Hier und Jetzt"

Sonderfunktion: "Sofort nach meiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase darf ich aus meinem Nachziehstapel 1 Karte auswählen, dir zeigen und auf meine Hand nehmen."

Korrekte Formulierung: "Sofort nach meiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase darf ich aus meinem Nachziehstapel 1 Karte auswählen, dir zeigen und auf meine Hand nehmen. Danach mische ich meinen Nachziehstapel."

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion benutzen, darf aber in der Nachziehphase nicht mehr nachziehen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Wenn die Inter 404 "Genug jetzt!" vom Gegner gelegt wird, kann ich diese Sonderfunktion trotzdem benutzen.

Mimix 21 "Schamane des Lebens nach dem Tod"

Sonderfunktion: "Sofort nach meiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase mische ich verdeckt meinen Abwurfstapel und darf daraus 2 Karten ziehen, die ich auf meine Hand nehme."

Enthält der Abwurfstapel nur Karte, ziehe ich diese 1 Karte.

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion trotzdem benutzen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion trotzdem benutzen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Wenn die Inter 404 "Genug jetzt!" vom Gegner gelegt wird, kann ich diese Sonderfunktion trotzdem benutzen.

Mimix 29 "Brennende Raserei"

Sonderfunktion: "Wenn ich mich zurückziehe, gewinnst du 1 Drachen weniger."

Wenn bei meinem Gegner Hoax 10 "Redamikanas der Kartograph" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er keinen zusätzlichen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Vulca 27 "Geisterbilder" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er keinen zusätzlichen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Khind 24 "Schleuder der Bestürzung" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er keinen zusätzlichen Drachen.

"Brennende Raserei" kann den Drachengewinn durch die Sonderfunktion von Aqua 28 "Unwiderstehliche Sirenen" bei meinem Gegner NICHT verhindern, da der Drachengewinn von "Unwiderstehliche Sirenen" nichts mit meinem Rückzug als solches zu tun hat.

Mimix 30 "Rufe den Geist des Schlachtfeldes"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich 1 beliebige Karte aus meinem Kampfbereich auf meine Hand zurücknehmen."

Ich darf jede beliebige Karte aus meinen Kampfbereich zurücknehmen, auch wenn diese nicht aktiv ist.

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion trotzdem benutzen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion trotzdem benutzen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Mimix 31 "Rufe den Geist der Unterwelt"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich aus meinem Abwurfstapel 1 Karte auswählen, dir zeigen und auf meine Hand nehmen."

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion trotzdem benutzen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion trotzdem benutzen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

FLIT

Flit 06 "Pluster"

Sonderfunktion: "Wenn du mehr als 1 aktiven Charakter ausliegen hast, darf ich 1 davon abwerfen."

Korrekte Definition: "Wenn du JETZT mehr als 1 aktiven Charakter ausliegen hast, darf ich 1 davon abwerfen."

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Verringert das die Stärke, die ich erreichen muss? Wenn z.B. mein Gegner 2 aktive Charaktere 2/2 ausliegen hat, und ich Pluster lege (2/2), darf ich dann einen der gegnerischen Charaktere abwerfen und damit kontern, da mein Gegner jetzt ja nur noch eine Stärke von 2 hat, und nicht mehr 4?"

Antwort: Genau so ist es. Die aktuelle Stärke des Gegners, die du in deinem Zug erreichen/übertreffen musst, kann durch deine Karten beeinflusst werden. Durchaus möglich, dass du mit 7 Feuer angegriffen wirst, diesen Wert aber durch deine Auslage auf 2 Feuer reduzierst und somit auch nur noch 2 Feuer bringen musst."

Flit 08 "Zwitscher"

Sonderfunktion: "Deine Unterstützungen werden ignoriert."

Dies ignoriert auch Bluff-Karten, so dass sie kein Bluff-Symbol im aktuellen Element mehr haben. Jedoch darf man bei ignorierten Bluff-Karten gemäß Buka-Regelheft nicht die Aufforderung "Farbe bekennen" aussprechen (siehe auch die Erläuterung zum BLUFF-Symbol).

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Wirkt auch das für die aktuelle Runde, also verringert diese Wirkung sofort den gegnerischen Kampfwert?"

Antwort: Aber klar.

Frage: Mein Gegner hat bereits Unterstützungen ausliegen und ich lege "Zwitscher" (Flit 08). Ab sofort werden seine Unterstützungen ignoriert - klar soweit! Mein Gegner erreicht ohne diese eine Stärke von 4 (mit wären es 8). Zu Beginn meines Zuges nehme ich "Zwitscher" wieder auf die Hand. Bleibt seine Sonderfunktion weiterhin aktiv oder erlischt sie im Moment des Aufnehmens? Welchen Wert muss ich also erreichen, wenn ich einen anderen Charakter als "Zwitscher" auslegen will? Es heißt ja, Charaktere bleiben solange aktiv, bis ein neuer auf sie gelegt wird. Wird aber ja streng genommen nicht. Wenn ich "Zwitscher" aufnehme, ist in dem Moment ja gar kein Charakter von mir aktiv, also auch seine Sonderfunktionen nicht, oder?"

Antwort: Ein Charakter ist solange aktiv bis ein neuer Charakter auf ihn gelegt wird. Vorausgesetzt, er ist da. Wenn du ihn zu Beginn deines Zuges auf die Hand nimmst, hast du tatsächlich keinen aktiven Charakter mehr - und auch seine Sonderfunktion gilt nicht mehr."

Flit 09 "Triller"

Sonderfunktion: "Deine Verstärkungen werden ignoriert."

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Wirkt auch das für die aktuelle Runde, also verringert diese Wirkung sofort den gegnerischen Kampfwert?"

Antwort: Aber klar."

Flit 10 "Plärrer"

Sonderfunktion: "Du darfst keine weiteren Karten in deinem Zug in deinem Kampfbereich auslegen, nachdem du dort 1 Karte ausgelegt hast."

Mein Gegner darf 1 Charakter in seinen Kampfbereich auslegen. Kein Paar, keinen zusätzlichen Charakter mit dem FREI-Symbol und keine Verstärkungen. Zu unterscheiden sind Kampf- und Unterstützungsbereich. Erlaubt ihm eine Karte, wie z.B. Flit 31 "Starte Großangriff" eine oder mehrere zusätzliche Verstärkungen auszulegen, so darf er dennoch nur 1 Karte in seinen Kampfbereich auslegen (siehe Hierarchie).

Flit 11 "Kami Kaze"

Sonderfunktion: "Alle Werte meiner Verstärkungen verdoppeln sich."

Damit verdoppeln sich NUR die Werte einer Verstärkung (Feuer und Erde), eine Sonderfunktion auf der Verstärkung wird dadurch nicht beeinflusst.

Flit 12 "Hacker Hank"

Sonderfunktion: "Deine Charaktere, mit Ausnahme von Flit-Charakteren, werden ignoriert."

Ein Charakter ist sofort aktiv, nachdem ich ihn ausgelegt habe, d.h. gegnerische aktive Charaktere und ihre Werte (mit Ausnahme von Flit-Charakteren) werden sofort ignoriert. Bereits eingetretene Effekte werden dadurch nicht rückgängig gemacht. Ist mein Gegner wieder am Zug, wird der Charakter, den er in den Kampfbereich legt, ignoriert (Werte, Symbole und Sonderfunktionen (Bedingung und Wirkung) seines ausgelegten Charakters werden ignoriert, eben außer von Flit-Charakteren), da "Hacker Hank" in meinem Kampfbereich aktiv ist. Mein Gegner kann, sobald mein Kampfwert größer 0 ist, nur durch Verstärkungen, Unterstützungen oder Einfluss-Karten einen Kampfwert bestimmen und ansagen (oder durch eine Sonderfunktion, die nicht auf seinem ausgelegten Charakter steht, und die die Sonderfunktion meines "Hacker Hanks" ignoriert).

Beispiel: Wenn ich "Hacker Hank" auslege und mein Gegner hat bereits eine aktive Khind-Gang ausliegen, dann kann er die Gang in seinem (nächsten) Zug nicht aufrecht erhalten, da (wie oben beschrieben) auch Symbole ignoriert werden. Auch ein Charakter (außer Flit-Charaktere), den er nun neu auslegt, wird ignoriert.

Sebastian Rapp von Kosmos sagt:

"Ignoriert" heißt nicht, dass z.B. ein Charakter nicht da ist, aus dem Spiel kommt oder sonst irgendwas in der Art.

"Ignoriert" heißt: "Wird eine Karte ignoriert, so haben ihre Werte, Symbole und Sonderfunktionen keine Auswirkungen."

Der Charakter als solcher liegt schon da und ist auch am Spiel beteiligt, sonst könnte ich auch keine Verstärkung drauflegen.

Es hat keine Auswirkung, wenn ich den "Wert" eines ignorierten Charakters erhöhe, denn dieser Wert wird auch dann noch ignoriert. Modifiziere ich aber meine "Stärke", so hat dies nichts mit den Werten, Symbolen oder Sonderfunktionen des ignorierten Charakters zu tun - und wird daher auch nicht ignoriert.

Die Stärke ist im Zweifelsfall dennoch 0 - und nicht "nichts". Denn die Stärke bestimmt sich aus den Werten aller aktiver Karten: Ignorierter Charakter + keine Verstärkungen/Unterstützungen resultiert in einer Gesamtstärke von 0!

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Der Gegner hat eine Stärke von 6 ausgelegt (ohne Charaktere sind's nur noch 3 Stärkepunkte), was muss ich dann auslegen, wenn ich "Hacker Hank" auslege? Benötige ich dann nur 3 Stärkepunkte, um mich nicht zurückziehen zu müssen? Oder bezieht sich die Sonderfunktion auf den folgenden Zug, den der Gegner macht?"

Antwort: Eine Karte gilt immer solange sie aktiv ist. Bei einem Charakter ist das normalerweise von der Phase "Charakter" in deinem Zug, den gesamten Zug des Gegners, bis zu deiner Phase "Charakter" in deinem folgenden Zug, da du dann normalerweise einen neuen Charakter legst.

Du legst also "Hacker Hank" aus, er ist sofort aktiv, der Charakter deines Gegners wird ignoriert, seine Stärke ist 3, du brauchst also noch 3 Stärkepunkte über Verstärkungen und/oder Unterstützungen.

Dann ist dein Gegner dran, solange er keinen Flit-Charakter oder einen Charakter mit dem GESCHÜTZT-Symbol auslegt, wird sein Charakter (den er trotzdem legen muss), ignoriert. Er muss deine Stärke also ausschließlich mit Verstärkungen und/oder Unterstützungen erreichen. "

"Frage: "Hacker Hank" (Flit 12) besagt doch, dass der Charakter des Gegners samt Sonderfunktionen ignoriert wird. Warum wechselt in der Spielregel (S. 12 / 13) dann trotzdem der Kampf nach Feuer? Kann die Sonderfunktion der Mutanten nicht geblockt werden? Oder blockt "Hacker Hank" doch nur die Kampfwerte?"

Antwort: Der Kampf hat ja bereits gewechselt, bereits eingetretene Effekte werden nicht rückgängig gemacht. Die meisten Sonderfunktionen gelten ja sofort (Karten nachziehen, mehr Verstärkungen/Unterstützungen legen etc.), der Charakter wird aber erst ab dem Zeitpunkt ignoriert, ab dem "Hacker Hank" liegt. Würde ein Mutant gelegt, wenn Hacker Hank aktiv ist, dann würden sowohl seine Kampfwerte als auch seine Sonderfunktion (Elementwechsel UND Bedingung für Auslage) ignoriert werden. " ... und auch seine Schilde!

"Frage: Wenn ich den Kampf mit Hacker Hank eröffne und Stärke 0 ansage, kann mein Gegner einen beliebigen Charakter auslegen und ebenfalls Stärke 0 ansagen, obwohl dieser Charakter ja ignoriert wird, oder trägt ein ignoriertes Charakter gar nichts zur Stärke bei, so dass auch der Stärke 0 nicht erreicht werden kann?"

Antwort: Der Charakter des Gegners wird vollständig ignoriert, seine Werte tragen nichts zur Stärke bei, dennoch beträgt die Stärke des Gegners 0. Stärke 0 wird immer erreicht, solange alle anderen Bedingungen erfüllt werden, den Kampf fortzusetzen (also im Normalfall: Wenn ein Charakter ausgelegt worden ist.)"

Flit 13 "Mad Mike"

Sonderfunktion: "Deine Karten mit Symbolen werden ignoriert, mit Ausnahme von Flit-Charakteren und Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol."

Hat mein Gegner aktive Karten ausliegen, die sowohl das GESCHÜTZT- als auch ein ANDERES Symbol tragen, so werden diese Karten NICHT ignoriert.

Liegt in meinem Unterstützungsbereich auch Terrah 26 "Undurchdringlicher Nebel" aus, dann ist zu beachten, dass obwohl der "Undurchdringliche Nebel" die Symbole meines Gegners ignoriert, die Symbole dennoch vorhanden sind und deshalb die Sonderfunktion von "Mad Mike" greift.

Diese Sonderfunktion ignoriert auch Bluff-Karten, so dass sie kein Bluff-Symbol im aktuellen Element mehr haben. Jedoch darf man bei ignorierten Bluff-Karten gemäß Buka-Regelheft nicht die Aufforderung "Farbe bekennen" aussprechen (siehe auch die Erläuterung zum BLUFF-Symbol).

Siehe auch alle Erläuterungen zu Terrah 26 "Undurchdringlicher Nebel)!"

Flit 27 "Abwurf Faulgas"

Sonderfunktion: "Wenn ich mich zurückziehe, gewinnst du 1 Drachen weniger."

Wenn bei meinem Gegner Hoax 10 "Redamikanas der Kartograph" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er keinen zusätzlichen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Vulca 27 "Geisterbilder" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er keinen zusätzlichen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Khind 24 "Schleuder der Bestürzung" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er keinen zusätzlichen Drachen.

"Abwurf Faulgas" kann den Drachengewinn durch die Sonderfunktion von Aqua 28 "Unwiderstehliche Sirenen" bei meinem Gegner NICHT verhindern, da der Drachengewinn von "Unwiderstehliche Sirenen" nichts mit meinem Rückzug als solches zu tun hat.

Flit 28 "Nervtötendes Gezwitscher"

Sonderfunktion: "Du darfst keine zusätzlichen Karten am Ende deines Zuges nachziehen."

Die Sonderfunktion bezieht sich NUR auf Karten, die das Ziehen von ZUSÄTZLICHEN Karten erlauben:

- Flacka
- Top Gun
- Khind-Brüderschaft
- Hyla Hakbaad
- Inquisitor Schlangenzunge

Alle anderen Karten, die es einem erlauben, Karten in einer anderen Phase nachzuziehen (z.B. Sammle neue Anhänger, Ketharkopas der Astronom, Schamane des Heiligen Opfers, Schamane des Lebens nach dem Tod...) betrifft es nicht.

Das Auffüllen auf 6 Handkarten ist ebenfalls erlaubt.

Flit 29 "Verwirre den Heiligen Drachen"

Sonderfunktion: "Wenn ich mich jetzt zurückziehe, gewinnst du höchstens 1 Drachen."

Wenn bei meinem Gegner Hoax 10 "Redamikanas der Kartograph" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er höchstens 1 Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Vulca 27 "Geisterbilder" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er höchstens 1 Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Khind 24 "Schleuder der Bestürzung" aktiv im Kampfbereich liegt und ich ziehe mich zurück, dann gewinnt er höchstens 1 Drachen.

"Verwirre den Heiligen Drachen" kann den Drachengewinn durch die Sonderfunktion von Aqua 28 "Unwiderstehliche Sirenen" bei meinem Gegner NICHT verhindern, da der Drachengewinn von "Unwiderstehliche Sirenen" nichts mit meinem Rückzug als solches zu tun hat.

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Ich habe immer noch "Geisterbilder" (Vulca 27) ausliegen, mein Gegner legt nun aber "Verwirre den Heiligen Drachen" (Flit 29): "Wenn ich mich jetzt zurückziehe, gewinnst du höchstens 1 Drachen." Das widerspricht sich jetzt aber doch.

Antwort: Es widerspricht sich nur scheinbar. Die Anzahl der gewonnenen Drachen kann von verschiedenen Karten beeinflusst werden und zwischen 0 und 4 variieren. "Verwirre den Heiligen Drachen" setzt hier nun einen allgemeingültigen Parameter: Egal wie viele Drachen du aufgrund anderer aktiver Karten gewinnen würdest, du bekommst maximal einen."

Oder anders ausgedrückt, zuerst werden alle anderen Karten abgearbeitet, die sich auf den Drachengewinn auswirken, und ganz am Ende wird die SF von "Verwirre..." angewandt, so dass entweder 0 Drachen (falls es bereits 0 Drachen waren) oder 1 Drachen (in jedem anderen Fall) übrigbleiben.

Flit 31 "Starte Großangriff"

Sonderfunktion: "In diesem Zug darf ich beliebig viele Verstärkungen auslegen."

Ich darf zusätzlich zu einer Verstärkung oder einer Unterstützung beliebig viele Verstärkungen auslegen, jedoch keine zusätzlichen Bluff-Karten auslegen, oder zusätzlich Schiffe beladen.

Dies gilt auch dann, wenn ich "Starte Großangriff" in dem Zug lege, in dem ich einen Kampf beginne, oder wenn ich ein aktives STOPP-Symbol habe (SF geht vor allgemeine Spielregel).

Flit 32 "Auserwählter der Lüfte"

Sonderfunktion: "Jetzt werfen wir beide unsere aktiven Unterstützungen ab, ausgenommen Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol."

Auch aktive Unterstützungen mit einem ignorierten/unwirksamen GESCHÜTZT-Symbol (durch Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige") werden abgeworfen.

Auch Bluff-Karten werden abgeworfen.

Auch ignorierte aktive Unterstützungen werden abgeworfen (es sind immer noch Unterstützungen).

KHIND

Khind 01 "Cool Cat" + Khind 02 "Cool Cop"

Sonderfunktion: "Die aufgedruckten ungeraden/geraden Werte deiner Charaktere zählen 0."

Wenn mein Gegner Mitglieder der Cool-Gang ausliegen hat, so wirkt das auch auf die aufgedruckten Werte von Charakteren/Verstärkungen/Unterstützungen, die ich zur Erfüllung der Sonderfunktion von Drachenkaufkarten (z.B. Vulca 29 "Bezaubere den Heiligen Drachen") aus meiner Hand abwerfe.

Wenn mein Gegner Mitglieder der Cool-Gang ausliegen hat, so wirkt das auch auf die aufgedruckten Werte von Charakteren/Verstärkungen/Unterstützungen, die ich zur Erfüllung der Sonderfunktion einer Raupe (z.B. Pillar 19 "Lichtsucher-Raupe") aus meiner Hand abwerfe.

Wenn mein Gegner Mitglieder der Cool-Gang ausliegen hat, und ich habe das "Wasser der Verbindung" (Aqua 27, Die Werte jedes meiner Charaktere erhöhen sich auf den jeweils höheren der aufgedruckten Erde- oder

Feuer-Werte), so ist zur Bestimmung meiner Stärke zuerst die Auswirkung der Cool-Gang festzustellen, die die aufgedruckten Werte modifiziert, erst danach die Auswirkung des "Wassers der Verbindung", da dieses zwar die aufgedruckten Werte benutzt, aber Werte daraus macht (z.B.: mein Gegner hat Khind 02 "Cool Cop" (Die aufgedruckten geraden Werte der Charaktere im KAMPFBEREICH meines Gegners zählen 0), ich habe den "Gewaltigen Zitteraal" (Aqua 05, GESCHÜTZT, F4/E0), "Aufgehender Mond" (Mimix 23, FREI, F1/E2) sowie "Untergehende Sonne" (Mimix 22, FREI, F2/E1), und das "Wasser der Verbindung". Meine Stärke beträgt 6 in jedem Element. "Cool Cop" bewirkt F4/E0, F1/E0, F0/E1, das "Wasser der Verbindung" bewirkt dann F4/E4, F1/E1, F1/E1, ergibt F6/E6.

Khind 03 "Cool Kid" + Khind 04 "Cool Cub"

Sonderfunktion: "Die aufgedruckten ungeraden/geraden Werte deiner Verstärkungen und Unterstützungen zählen 0."

Wenn die geraden Werte der Unterstützungen 0 zählen, so betrifft das auch alle Bluff-Karten.

Siehe auch die Erläuterungen zur Wirkung bei Drachenkauf, Raupenopfer und in Verbindung mit "Wasser der Verbindung" bei Khind 01 "Cool Cat" + Khind 02 "Cool Cop."

Khind 05 "Top Gun"

Sonderfunktion: "Am Ende meines Zuges darf ich 1 zusätzliche Karte nachziehen."

Solange meine "Top"-Gang aktiv ist, darf ich am Ende meines jeweiligen Zuges 1 zusätzliche Karte nachziehen, auch wenn ich zu diesem Zeitpunkt mehr als 6 Handkarten habe.

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karte nachziehen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, dann darf ich max. 1 Karte in meinem Zug nachziehen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karte nachziehen.

Wenn Flit 28 "Nervtötendes Gezwitscher" beim Gegner ausliegt, dann darf ich diese 1 zusätzliche Karte nicht nachziehen.

Khind 06 "Top Dog"

Sonderfunktion: "In meinem Zug darf ich 1 deiner aktiven Karten abwerfen, die ein Symbol hat, mit Ausnahme deines letzten Charakters und Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol."

Solange meine "Top"-Gang aktiv ist, darf ich in JEDEM meiner Züge 1 gegnerische aktive Karte (kein Paar) abwerfen, die ein Symbol hat, mit Ausnahme des letzten Charakters und Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol.

Das Abwerfen ist NICHT an eine bestimmte Phase gebunden. Die Sonderfunktion von "Top Dog" kann eingesetzt werden, bevor man einen neuen Charakter auslegt, auch wenn die "Top"-Gang nicht aufrechterhalten werden kann.

Hat mein Gegner mehrere Charaktere ausliegen, so ist die Reihenfolge, in der er sie ausgelegt hat, irrelevant. "...deines letzten Charakters..." in der Sonderfunktion von "Top Dog" bezieht sich nur darauf, dass ich bei meinem Gegner 1 aktiver Charakter übrig bleiben muss. Hat mein Gegner mehrere aktive Charaktere ausliegen, kann ich somit aussuchen, ob und welchen Charakter (mit Symbol) ich abwerfen will.

Die Karte "Top Dog" merkt sich nicht, was sie bereits getan hat, wenn sie ihren Status wechselt, also im wesentlichen Fall vom Kampfbereich auf die Hand zurückkehrt. Wird "Top Dog" erneut im selben Zug gelegt, kommt sie gewissermaßen "jungfräulich" ins Spiel zurück und ihre Sonderfunktion kann erneut eingesetzt werden.

"In meinem Zug..." bezieht sich auf keine bestimmte Phase, d.h. man darf während seines Zuges die Sonderfunktion von "Top Dog" jederzeit (aber nur einmal) nutzen.

Khind 07 "Top Star"

Sonderfunktion: "In meinem Zug darf ich 1 deiner aktiven Verstärkungen oder Unterstützungen abwerfen."

Solange meine "Top"-Gang aktiv ist, darf ich in JEDEM meiner Züge 1 gegnerische aktive Verstärkung (kein Paar) oder Unterstützung oder Bluff-Karte abwerfen.

Das Abwerfen ist NICHT an eine bestimmte Phase gebunden. Die Sonderfunktion von "Top Star" kann eingesetzt werden, bevor man einen neuen Charakter auslegt, auch wenn die "Top"-Gang nicht aufrechterhalten werden kann.

Es ist möglich "Top Star" auszulegen und z.B. Terrah 26 "Undurchdringlicher Nebel" abzuwerfen und weitere Gang-Mitglieder hinzuzufügen. Bereits ausliegende Mitglieder der Top-Gang werden dennoch inaktiv, weil zum Zeitpunkt des Auslegens das Gang-Symbol von Top Star noch von "Undurchdringlicher Nebel" ignoriert wurde.

Die Karte "Top Star" merkt sich nicht, was sie bereits getan hat, wenn sie ihren Status wechselt, also im wesentlichen Fall vom Kampfbereich auf die Hand zurückkehrt. Wird "Top Star" erneut im selben Zug gelegt, kommt sie gewissermaßen "jungfräulich" ins Spiel zurück und ihre Sonderfunktion kann erneut eingesetzt werden.

"In meinem Zug..." bezieht sich auf keine bestimmte Phase, d.h. man darf während seines Zuges die Sonderfunktion von "Top Star" jederzeit (aber nur einmal) nutzen.

Khind 08 "Top Banana"

Sonderfunktion: "Am Ende meines Zuges darf ich bestimmen, dass du 1 Karte aus deiner Hand abwerfen musst."

Solange meine "Top"-Gang aktiv ist, darf ich am Ende meines jeweiligen Zuges bestimmen, dass mein Gegner 1 Karte aus seiner Hand abwerfen muss. Mein Gegner kann sich aussuchen, welche Karte er abwirft.

Wird die Intervention Inter 404 "Genug jetzt!" gelegt, findet kein normales Zugende statt, und die Sonderfunktion kann nicht genutzt werden.

Khind 09 "Top Shot"

Sonderfunktion: "Am Ende meines Zuges darf ich die oberste Karte deines Nachziehstapels abwerfen."

Solange meine "Top"-Gang aktiv ist, darf ich am Ende meines jeweiligen Zuges die oberste Karte des gegnerischen Nachziehstapels abwerfen.

Wird die Intervention Inter 404 "Genug jetzt!" gelegt, findet kein normales Zugende statt, und die Sonderfunktion kann nicht genutzt werden.

Khind 14 "Fun Fun"

Sonderfunktion: "Alle Werte meiner Charaktere verdoppeln sich."

Die Werte meiner aktiven Charaktere verdoppeln sich (z.B. andere aktive "Fun"-Gang Charaktere und/oder Freicharaktere).

Wird die Intervention Inter 404 "Genug jetzt!" gelegt, findet kein normales Zugende statt, und die Sonderfunktion kann nicht genutzt werden.

Khind 23 "KhindKin"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte in meinem Kampfbereich auslegen, ohne die vorangegangenen aktiven Karten zusammenschieben zu müssen. Diese Karten bleiben dann aktiv."

Ein etwa bereits auf einer dieser erneut aktiven Karten befindliches STOPP-Symbol wird nicht erneut aktiv (Regel zum STOPP-Symbol: es wirkt nur beim Auslegen).

KhindKin kann auch auf eine einzelne Karte gelegt werden, diese bleibt dann aktiv.

Weiteres Beispiel: In meinem vorigen Zug habe ich einen wiederaufnehmbaren Charakter und eine Verstärkung gelegt. Zu Beginn meines aktuellen Zuges nehme ich den wiederaufnehmbaren Charakter auf und lege in meiner Charakterphase KhindKin. Die Verstärkung aus meinem vorigen Zug bleibt durch die Sonderfunktion von KhindKin aktiv.

Bei meinem Gegner liegt Terrah 26 "Undurchdringlicher Nebel" aus: Ich lege "KhindKin" und habe bereits eine Gang ausliegen, dann greift diese Gang zusammen mit "KhindKin" erneut an. Obwohl die Symbole durch die

Sonderfunktion des "Undurchdringlicher Nebel" ignoriert werden, bewirkt die Sonderfunktion von "KhindKin", dass die Gang aufrecht erhalten bleibt (nicht zusammengeschoben wird) und die Karten aktiv bleiben. Dies gilt sogar dann, wenn zusätzlich "Mad Mike" beim Gegner liegt. Damit werden nicht nur meine GANG-Symbole, sondern auch die Karten mit Symbolen ignoriert (auch ignorierte Symbole sind Symbole), was dazu führt, dass "KhindKin" mit einer komplett ignorierten Gang angreift. Da "Mad Mike" beim Gegner ja durch einen neuen Charakter überdeckt werden muss, kann dieses Vorgehen sinnvoll sein.

Man muss "KhindKin" (mit einer Anführeraktion) wieder aufnehmen, um die Gang darunter fortführen zu können. Oder eben wieder "KhindKin" auslegen.

Wird im Zug des Gegners meine SF von "KhindKin" ignoriert, so ist das irrelevant: sie wirkt ja bereits und kann nicht nachträglich rückgängig gemacht werden.

Folgende Sonderfunktionen werden bei "KhindKin" nicht erneut aktiviert:
- siehe unter Khind 31 "Lass' die Fäuste tanzen"

Khind 24 "Schleuder der Bestürzung"

Sonderfunktion: "Wenn du dich zurückziehst, gewinne ich 1 zusätzlichen Drachen."

Wenn bei meinem Gegner Hoax 11 "Bethenitana die Erzählerin" aktiv im Kampfbereich liegt und er zieht sich zurück, dann gewinne ich keinen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Mimix 29 "Brennende Raserei" aktiv im Kampfbereich liegt und er zieht sich zurück, dann gewinne ich keinen zusätzlichen Drachen.

Wenn bei meinem Gegner Flit 27 "Abwurf Faulgas" aktiv im Kampfbereich liegt und er zieht sich zurück, dann gewinne ich keinen zusätzlichen Drachen.

Wenn mein Gegner die Anführeraktion Flit 29 "Verwirre den Heiligen Drachen" auslegt und er zieht sich in seinem Zug zurück, dann gewinne ich keinen zusätzlichen Drachen.

Khind 25 "Klebriger Staub"

Sonderfunktion: "Du darfst keine weitere Karte in deinem Zug nachziehen, nachdem du 1 Karte nachgezogen hast."

Korrekte Definition: "Du darfst keine weitere Karten von/aus deinem Nachziehstapel auf- oder entnehmen, nachdem du 1 Karte von/aus deinem Nachziehstapel auf- oder entnommen hast"

Karten mit einer Sonderfunktion, die weitere Karten vom Nachziehstapel auf die Hand befördern, sind von "Klebriger Staub" betroffen.

Karten mit einer Sonderfunktion, die weitere Karten von einem anderen Ort als dem Nachziehstapel auf die Hand befördern, sowie sämtliche wieder aufnehmbaren Karten sind NICHT von "Klebriger Staub" betroffen.

Khind 27 "Lachgas"

Sonderfunktion: "Deine Sonderfunktionen werden ignoriert, außer denen auf "Flit"-Charakteren. (Diese Karte hat keine Wirkung, wenn du "Lachgas" als aktive Karte ausliegen hast.)"

Präzise Formulierung (von Sebastian Rapp/Kosmos abgesegnet):

"Deine Sonderfunktionen werden ignoriert, außer denen auf Flit-Charakteren.

Haben beide Spieler "Lachgas" ausliegen und wird keine dieser beiden Karten oder ihre Sonderfunktion von dritten Karten (Flit-Charaktere) beeinflusst (ignoriert), so hebt sich die Wirkung beider "Lachgas"-Karten auf und alle anderen Sonderfunktionen beider Spieler werden solange nicht (aufgrund von "Lachgas") ignoriert wie die Sonderfunktionen beider "Lachgas"-Karten wirksam sind."

Da "Lachgas" als Unterstützung laut Regeln immer aktiv ist (auch wenn seine Sonderfunktion aufgrund einer anderen Karte ignoriert wird), wurde der Text der Sonderfunktion von "Lachgas" so umgeändert, dass er der eigentlichen Idee der Karte entspricht.

Einfach gesagt: 2 ausliegende Lachgase heben sich gegenseitig auf.

Lege ich z.B. "Zirper" (Deine Sonderfunktionen, mit Ausnahme derjenigen auf Flit-Charakteren werden ignoriert.) aus, wird die Sonderfunktion des gegnerischen "Lachgas" ignoriert.

Dadurch wirkt wieder die Sonderfunktion meines "Lachgas".

Khind 28 "Khind-Brüderschaft"

Sonderfunktion: "Am Ende meines Zuges darf ich 1 zusätzliche Karte nachziehen."

Ich darf am Ende meines Zuges 1 zusätzliche Karte nachziehen, auch wenn ich zu diesem Zeitpunkt mehr als 6 Handkarten habe.

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karte nachziehen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, dann darf ich max. 1 Karte in meinem Zug nachziehen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karte nachziehen.

Wenn Flit 28 "Nervtötendes Gezwitscher" beim Gegner ausliegt, dann darf ich diese 1 zusätzliche Karte nicht nachziehen.

Khind 29 "Pfeif das Lied der Freundschaft"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich aus meinem Nachziehstapel 1 Karte auswählen, dir zeigen und auf meine Hand nehmen."

Der Text ist nicht korrekt. Die präzise Formulierung lautet:

"Jetzt darf ich aus meinem Nachziehstapel 1 Karte auswählen, dir zeigen und auf meine Hand nehmen. Danach mische ich meinen Nachziehstapel."

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion benutzen, darf aber in der Nachziehphase nicht mehr nachziehen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Khind 30 "Öffne die Wundertüte des Lebens"

Sonderfunktion: "Jetzt mische ich verdeckt meinen Abwurfstapel und darf daraus 3 Karten ziehen, die ich auf meine Hand nehme."

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion trotzdem benutzen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion trotzdem benutzen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, kann ich diese Sonderfunktion NICHT benutzen.

Khind 31 "Lass' die Fäuste tanzen"

Sonderfunktion: "Meine aktiven Karten greifen erneut an."

Ist die Stärke (der erneut angreifenden Karten) nicht gleich hoch oder höher wie die aktuelle Stärke meines Gegners, dann "verfällt" die Sonderfunktion von "Lass' die Fäuste tanzen", d.h. ich muss mich stattdessen vom Kampf zurückziehen.

Hat mein Gegner eine Karte ausliegen, die meine Sonderfunktionen ignoriert, dann müsste ich mich nach Auslegen von "Lass die Fäuste tanzen" zurückziehen, da das Stopp-Symbol mir das Auslegen eines Charakters verbietet.

Man darf "Lass' die Fäuste tanzen" ohne Wirkung auslegen, also ohne aktive Karten ausliegen zu haben und sich dann zurückziehen, oder danach bei Kampfbeginn 1-3 Karten abwerfen um auf den Kampfbeginn zu verzichten, oder mit Stärke 0 (+ evtl. vorhandene eigene Hyla) angreifen. Die Sonderfunktion der Karte überschreibt die allgemeine Spielregel, dass ich einen Charakter legen muss. Ich kann also auch einen

Wiederaufnahme-Charakter in meiner Phase Zugbeginn auf die Hand nehmen, danach "Lass' die Fäuste tanzen" legen und greife nur mit meinen Einfluss- und Unterstützungskarten an.

Man kann eine Gang nach Auslegen von "Lass' die Fäuste tanzen" erweitern (im nächsten Zug).

Habe ich als Einfluss Infl 604 "Piplox" ausliegen, so darf ich eine Verstärkung oder Unterstützung oder Bluff-Karte auslegen.

Habe ich Pillar 11 "Gulpus Permanentus" ausliegen, so darf ich eine Verstärkung auslegen.

Habe ich Hoax 14 "Genathones der Blinde" ausliegen, so darf ich eine Unterstützung oder Bluff-Karte auslegen.

Habe ich Buka 25 "Waffenkammer" ausliegen, so darf ich eine Unterstützung oder Bluff-Karte auslegen.

Erneut angreifen bedeutet aktiv bleiben und nicht erneut auslegen. Folgende Sonderfunktionen werden daher bei "Lass' die Fäuste tanzen" nicht erneut aktiviert:

- Mutanten
- Sonderfunktionen die "Jetzt" enthalten
z.B. Hoax 17 "Sarogakanas der Uralte": Jetzt darf ich 2 Karten aus deiner Hand ziehen und abwerfen. oder Flit 06 "Pluster" Wenn du jetzt mehr als 1 aktiven Charakter ausliegen hast, darf ich 1 davon abwerfen. (beachte: der auf der Karte aufgedruckte Text ist fehlerhaft, da das "jetzt" fehlt.)
- Sonderfunktionen, die "Ich muss ..." enthalten (also viele TUTU-Karten, alle Kristall-Karten)
- Sonderfunktionen, die Auslegebedingungen enthalten
z.B. Buka 23 "Geist des alten Goo Laa": Ich darf diese Karte nur auslegen, wenn ich keine Karte in meinem Einflussbereich ausliegen habe. Der Kampf wechselt zwischen Erde und Feuer. oder Khind 23 "KhindKin": Ich darf diese Karte in meinem Kampfbereich auslegen, ohne die vorangegangenen aktiven Karten zusammenschieben zu müssen. oder Aqua 12+13 "Yin" und "Yang": Die nächste Charakter-, Verstärkungs- oder Unterstützungskarte, die ich in diesem Zug auslege, wird behandelt als hätte sie das FREI-Symbol.

Es ist nicht möglich, die Sonderfunktion "In meinem Zug darf ich..." einer bereits ausliegenden Karte vor dem Auslegen von "Lass' die Fäuste tanzen" zu nutzen und danach noch einmal. Das erneute Angreifen von "Lass' die Fäuste tanzen" löscht nicht das "Gedächtnis" der bereits ausliegenden Karten.

TERRAH

Terrah 13 "Kabu Kat"

Sonderfunktion: "In deinem Zug musst du eine Unterstützung auslegen oder dich zurückziehen."

Wenn Kabu Kat bei meinem Gegner aktiv ist, und ich dann Khind 31 "Lass' die Fäuste tanzen!" spiele, so ist damit die Bedingung von Kabu Kat nicht erfüllt, selbst wenn ich im vorhergehenden Zug eine Unterstützung ausgelegt haben sollte.

Auch das Auslegen einer Bluff-Karte erfüllt die SF von "Kabu Kat", nicht aber das Laden einer Karte auf ein Schiff.

Terrah 14 "Baku But"

Sonderfunktion: "In deinem Zug musst du eine Verstärkung auslegen oder dich zurückziehen."

Ich kann auch die Unterstützung Khind 27 "Lachgas" auslegen, welches nach seiner Auslage sofort wirksam wird und somit Baku Buts SF ignoriert.

Wenn Baku But bei meinem Gegner aktiv ist, und ich dann Khind 31 "Lass' die Fäuste tanzen!" spiele, so ist damit die Bedingung von Baku But nicht erfüllt, selbst wenn ich im vorhergehenden Zug eine Verstärkung ausgelegt haben sollte.

Terrah 15 "Bashdin"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich bestimmen, dass du 2 Karten aus deiner Hand abwerfen musst."

Ich darf bestimmen, dass mein Gegner 2 Karten aus seiner Hand auswählen und auf seinen Abwurfstapel legen muss. Mein Gegner kann sich aussuchen, welche Karten er abwirft.

Terrah 21, 22, 23, 24 - Sturm-Unterstützungen

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

Zu Beginn jedes eigenen Zuges gewinnt der Spieler mit zwei (oder mehr) ausliegenden Stürmen einen (1) Drachen.

Das "insgesamt" bezieht sich ausschließlich darauf, dass ich NICHT sagen kann, mein "Wirbelnder Schneesturm" lässt mich 1 Drachen gewinnen, weil ich noch einen "Peitschender Sandsturm" habe, mein "Peitschender Sandsturm" lässt mich 1 Drachen gewinnen, weil ich noch einen "Wirbelnden Schneesturm" habe, macht zusammen 2 Drachen. (Oder 3 Drachen, wenn ich noch einen "Krachenden Gewittersturm" habe.)

Mit anderen Möglichkeiten des zusätzlichen oder regulären (durch Rückzug des Gegners bedingten) Drachengewinns hat die Einschränkung "insgesamt" nichts zu tun.

Terrah 25 "Stinkender Morast"

Sonderfunktion: "Du darfst keine Charaktere auslegen, die einen aufgedruckten Wert höher als 4 haben."

Damit sind die aufgedruckten Werte beider Elemente gemeint (Erde & Feuer), unabhängig davon, in welchem Element gekämpft wird.

Terrah 26 "Undurchdringlicher Nebel"

Sonderfunktion: "Deine Symbole werden ignoriert, mit Ausnahme von STOPP- und GESCHÜTZT-Symbolen."

Wenn ich "Undurchdringlicher Nebel" in meinen Unterstützungsbereich auslege und mein Gegner hat bereits Karten mit einem Symbol ausliegen (z.B. Paar, Gang, Frei), dann wird zwar deren Symbol sofort ignoriert, die Werte der (in seinem vorigen Zug ausgelegten) Karten gelten dennoch (bis er einen neuen Charakter im nächsten Zug auslegt).

Beispiel: Mein Gegner vergrößerte in seinem vorigen Zug seine Gang um einen weiteren Gang-Charakter. Ich bin am Zug und lege (zusätzlich zu einem Charakter) "Undurchdringlicher Nebel" aus. Das Gang-Symbol der gegnerischen Charaktere wird ignoriert, dennoch wurde die Gang legal ausgelegt und sie bleibt mit ihren Werten bis zur nächsten Charakterphase meines Gegners bestehen. Die Überprüfung, ob die Gang weiterhin bestehen kann, erfolgt erst in der nächsten Charakterphase meines Gegners. Da das Gang-Symbol ignoriert wird, kann die Gang dann nicht mehr erweitert werden.

Die Werte von bereits ausgelegten Paaren und/oder Charakteren mit dem Frei-Symbol bleiben auch bestehen, wenn sie, wie oben beschrieben, vor dem Auslegen meines "Undurchdringlicher Nebel" ausgelegt wurden.

Wenn "Undurchdringlicher Nebel" in meinem Unterstützungsbereich bereits ausliegt, kann mein Gegner keine Gang aufrechterhalten, kein Paar auslegen, keinen Freicharakter zusätzlich auslegen, keine Karte mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol wieder aufnehmen, keinen Angriff mit einem Schild abblocken, keine Karte mit dem ERSETZEN-Symbol oder mittels der SF von Argusauge ersetzen, keine BLUFF-Karten auslegen und im Falle der Aufforderung "Farbe bekennen" keinen Bluff im aktuellen Element haben.

Spielt mein Gegner aber Khind 23 "KhindKin" aus, und er hat bereits eine Gang ausliegen, dann greift diese Gang zusammen mit "KhindKin" erneut an. Obwohl die Symbole durch die Sonderfunktion meines "Undurchdringlicher Nebel" ignoriert werden, bewirkt die Sonderfunktion von "KhindKin", dass die Gang aufrecht erhalten bleibt (nicht zusammengeschoben wird) und die Karten aktiv bleiben.

Spiele ich zusätzlich zu meinem "Undurchdringlichen Nebel" Flit 13 "Mad Mike", dann greift dessen Sonderfunktion. Obwohl der "Undurchdringliche Nebel" die Symbole meines Gegners ignoriert, sind sie dennoch vorhanden, d.h. die Karten meines Gegner mit Symbolen werden ignoriert (mit Ausnahme von Flit-Charakteren und Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol.)

Die "als-ob"-Sonderfunktion mancher Karten oder Regeln (z.B. Inq 412 "Argusauge", Aqua 12 "Yang", das Auslegen eines Buka-Charakters von einem gelandeten Schiff, die Buka "Bruderschaft der Piraten" wenn ihre Sonderfunktion benutzt wird) sind ebenfalls kurzzeitig Symbole, die dazu führen, dass "Undurchdringlicher Nebel" die gesamte Karte ignoriert, womit auch dieses "als-ob"-Symbol ignoriert wird.

Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand"

Sonderfunktion: "Du darfst keine weiteren Karten auf deine Hand nehmen, wenn du 4 oder mehr Karten auf deiner Hand hast."

Unabhängig davon, von wo mein Gegner Karten auf seine Hand befördert (Nachziehstapel, Abwurfstapel, Kampf- und Unterstützungsbereich, Stapel der abgelegten Anführeraktionen, Einflussbereich), er darf keine weiteren Karten auf seine Hand nehmen, wenn er 4 oder mehr Karten auf seiner Hand hat.

Wenn mein Gegner bereits 4 oder mehr Karten auf seiner Hand hat, ist ihm auch das Aufnehmen von Karten mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol oder das Nachziehen nach dem Ersetzen einer Karte nicht erlaubt.

Terrah 28 "Boshaftes Auge"

Sonderfunktion: " Du darfst keine Aktionskarten auslegen."

Die Karte verbietet das Auslegen von Anführeraktionen, Hyla, Kristallkarten und Schiffen. Sie verbietet nicht das ERSETZEN von Karten und nicht das Anlanden von Schiffen.

Terrah 29 "Erzeuge ein Erdbeben"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich alle Karten aus deinem Kampfbereich abwerfen, mit Ausnahme aktiver Karten, die ein GESCHÜTZT-Symbol haben."

Zu unterscheiden sind Kampf- und Unterstützungsbereich.

"Erzeuge ein Erdbeben" kann alle (auch inaktive) Charaktere & Verstärkungen im gegnerischen Kampfbereich abwerfen, mit Ausnahme aktiver Karten, die ein GESCHÜTZT-Symbol haben. Jedoch können aktive Karten mit einem ignorierten/unwirksamen GESCHÜTZT-Symbol (durch Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige") abgeworfen werden.

Terrah 30 "Imponiere dem Heiligen Drachen"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich Karten mit einer Stärke von mindestens 8 Erde aus meiner Hand abwerfen, um 1 Drachen zu gewinnen."

Erläuterungen siehe Vulca 29

PILLAR

Pillar 11 "Gulpus Permanentus"

Sonderfunktion: "In meinem Zug darf ich 1 zusätzliche Verstärkung auslegen."

In meinem Zug darf 1 zusätzliche Verstärkung (oder 1 zusätzliches Verstärkungs-Paar) legen. Dies gilt auch dann, wenn ich dies wegen eines aktiven STOPP-Symbols eigentlich nicht dürfte.

Pillar 13 "Cardus Nikkus"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich 1 Karte aus deiner Hand ziehen und abwerfen."

Ich darf eine zufällig gezogene Handkarte meines Gegners auf seinen Abwurfstapel legen. Wenn er Handkarten aufdecken musste, darf ich die zu ziehende Karten aus seinen offenliegenden Karten gezielt abwerfen.

Zu beachten ist: "Jetzt...", d.h. die Karte wird sofort nach Auslegen von "Cardus Nikkus" aus der Hand meines Gegners gezogen.

Pillar 14 "Crysalus Frenodus"

Sonderfunktion: "Die Wirkung einer meiner Raupen-Verstärkungen verdoppelt sich."

"Wirkung verdoppeln" heißt: Es werden die Zahlen in der Sonderfunktion einer meiner Raupen-Verstärkungen verdoppelt, nicht der Text der Sonderfunktion.

Beispiel: Ich habe "Crysalus Frenodus" und die Raupen-Verstärkung Pillar 16 "Feuerfresser-Raupe" ("Bis zum Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase musst du Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 3 Feuer aus deiner Hand abwerfen oder dich zurückziehen.") ausliegen.

Mein Gegner muss nun bis nun bis zum Ende seiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 6 Feuer aus seiner Hand abwerfen oder sich zurückziehen. Dazu kann er z.B. eine Karte mit Feuer-Wert 4 und eine mit Feuer-Wert 2 abwerfen.

Wenn ich "Crysalus Frenodus" mit mehreren Raupen-Verstärkungen auslege, muss ich mir aussuchen, welche sich davon verdoppelt. Wird diese vom Gegner abgeworfen, darf ich sofort eine neue Raupen-Verstärkung bestimmen, auf die die Sonderfunktion von "Crysalus Frenodus" wirkt. (außer mein Gegner hat bereits die Sonderfunktion der abgeworfenen Raupen-Verstärkung erfüllt).

Pillar 15 "Kalebassus Leerus"

Sonderfunktion: " Du darfst keine weiteren Karten auf deine Hand nehmen."

Unabhängig davon, von wo mein Gegner Karten auf seine Hand befördert (Nachziehstapel, Abwurfstapel, Kampf- und Unterstützungsbereich, Stapel der abgelegten Anführeraktionen, Einflussbereich), er darf keine weiteren Karten auf seine Hand nehmen.

Auch das Aufnehmen von Karten mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol oder das Nachziehen nach dem Ersetzen einer Karte sind nicht erlaubt.

Raupenverstärkungen (allgemein)

In der Phase "Rückzug vom Kampf" muss mein Gegner bereits überprüfen, ob er die Sonderfunktion der jeweiligen Raupenverstärkung in der darauf folgenden Verstärkungs- und Unterstützungsphase erfüllen kann. Wenn ihm dies nicht möglich ist, muss er sich in der Phase "Rückzug vom Kampf" zurückziehen.

Liegen mehrere Raupenverstärkungen bei mir aus, muss mein Gegner jede Sonderfunktion der Verstärkungen einzeln behandeln.

Beispiel: "Ich habe die Feuerfresser-Raupe (Bis zum Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase musst du Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 3 Feuer aus deiner Hand abwerfen oder dich zurückziehen.) & die Lichtsucher-Raupe (Bis zum Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase musst du Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 5 Feuer oder 5 Erde aus deiner Hand abwerfen oder dich zurückziehen.) ausliegen.

Mein Gegner muss 3 Feuer UND 5 Feuer oder 5 Erde getrennt abwerfen. Eine Karte mit dem aufgedruckten Wert von 8 Feuer kann nicht zur Erfüllung der Sonderfunktionen verwendet werden.

Natürlich darf mein Gegner keine Karten abwerfen, die zur Erfüllung nichts beitragen (Karten ohne den geforderten Wert, zusätzliche Karten über den geforderten Wert hinaus).

Man muss bei Element-wählbaren Raupen (Pillar 18, Pillar 19) denjenigen der beiden Werte benutzen, der höher ist. Man darf also nicht zur Erfüllung der SF von Pillar 18 "Wasserzähler-Raupe" (Bis zum Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase musst du Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 2 Feuer und 2 Erde (separate Karten) aus deiner Hand abwerfen oder dich zurückziehen.) Pillar 03 (1F/5E) + Pillar 09 (1F/4E) für die 2 Feuer abwerfen und Pillar 08 (4F/1E) + Vulca 05 (5F/1E) für die 2 Erde abwerfen, um Handkarten loszuwerden, da bei umgekehrter Bestimmung der Elemente 2 Handkarten genügt hätten.

Wenn mein Gegner Mitglieder der Cool-Gang (Khind 01 "Cool Cat", Khind 02 "Cool Cop" (Die aufgedruckten ungeraden/geraden Werte deiner Charaktere zählen 0.), Khind 03 "Cool Kid", Khind 04 "Cool Cub" (Die aufgedruckten ungeraden/geraden Werte deiner V/U zählen 0.)) ausliegen hat, so wirkt das auch auf die aufgedruckten Werte von Charakteren/Verstärkungen/Unterstützungen, die ich (zur Erfüllung der Sonderfunktion einer Raupe) aus meiner Hand abwerfe. Jede Sonderfunktion, die aufgedruckte Werte verändert, wirkt auch auf die Raupenopferkarten. Jede Sonderfunktion, die nur die Werte verändert, wirkt nicht auf die Raupenopferkarten. Jede Sonderfunktion, die ganze Karten, und damit auch die aufgedruckten Werte, ignoriert, wirkt auch auf die Raupenopferkarten. (z.B. kann ich bei aktivem gegnerischen Flit 13 "Mad Mike" (Deine Karten mit Symbolen werden ignoriert, mit Ausnahme von Flit-Charakteren und Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol) keine Karte mit Symbol opfern (Ausnahme Flit, GESCHÜTZT), ebenso wenig kann ich Vulca 21 "Vulkanhandschuhe" und Vulca 12 "Glimma" 2F für die Feuerfresser-Raupe (benötigt 3F) opfern, in der Annahme, es würde zu 4F verdoppelt, da die "Vulkanhandschuhe" sich nur auf Werte beziehen).

Ich darf mich auch entscheiden, bis zu meiner Phase "Rückzug vom Kampf" das geforderte Raupenopfer zu erbringen und mich dann zurückzuziehen (um überflüssige Handkarten loszuwerden).

Siehe auch die Erläuterungen zu Pillar 14 "Crysalus Frenodus"

Pillar 16 "Feuerfresser-Raupe"

Sonderfunktion: "Bis zum Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase musst du Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 3 Feuer aus deiner Hand abwerfen oder dich zurückziehen."

Mein Gegner muss bis zum Ende seiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase Karten mit einer aufgedruckten Stärke von INSGESAMT mindestens 3 Feuer aus seiner Hand abwerfen (oder sich zurückziehen).

INSGESAMT bedeutet: 1 Karte mit mindestens 3 Feuer abwerfen ODER mehrere Karten, deren Feuer-Stärke zusammen mindestens 3 ergibt.
Es bedeutet NICHT: Alle Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 3 Feuer abwerfen.

Siehe auch die Erläuterungen zu Raupenverstärkungen (allgemein).

Pillar 17 "Erdaushöhler-Raupe"

Sonderfunktion: "Bis zum Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase musst du Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 3 Erde aus deiner Hand abwerfen oder dich zurückziehen."

Die Erläuterungen zu Pillar 16 gelten sinngemäß.

Pillar 18 "Wasserzähler-Raupe"

Sonderfunktion: "Bis zum Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase musst du Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 2 Feuer und 2 Erde (separate Karten) aus deiner Hand abwerfen oder dich zurückziehen."

Mein Gegner muss bis zum Ende seiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase Karten mit einer aufgedruckten Stärke von INSGESAMT mindestens 2 Feuer und 2 Erde (separate Karten) aus seiner Hand abwerfen (oder sich zurückziehen).

INSGESAMT bedeutet: 1 Karte mit mindestens 2 Feuer abwerfen ODER mehrere Karten, deren Feuer-Stärke zusammen mindestens 2 ergibt UND 1 Karte mit mindestens 2 Erde abwerfen ODER mehrere Karten, deren Erde-Stärke zusammen mindestens 2 ergibt.
Es bedeutet NICHT: Alle Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 2 Feuer und 2 Erde abwerfen.

Nur der Wert eines Elements auf einer Karte kann zur Erfüllung der Sonderfunktion verwendet werden. Entscheidet man sich z.B. für den Feuer-Wert auf einer Karte (Feuer 1 /Erde 1) (die abgeworfen wird) so kann der Erde-Wert nicht mehr zur Erfüllung der Sonderfunktion verwendet werden.

Man darf keine Karten abwerfen, die zur Erfüllung nichts beitragen (Karten ohne Feuer und Erde-Wert, zusätzliche Karten über den Wert von 2 Feuer und 2 Erde hinaus).

Pillar 19 "Lichtsucher-Raupe"

Sonderfunktion: "Bis zum Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase musst du Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 5 Feuer oder 5 Erde aus deiner Hand abwerfen oder dich zurückziehen."

INSGESAMT bedeutet: 1 Karte mit mindestens 5 Feuer abwerfen ODER mehrere Karten, deren Feuer-Stärke zusammen mindestens 5 ergibt ODER 1 Karte mit mindestens 5 Erde abwerfen ODER mehrere Karten, deren Erde-Stärke zusammen mindestens 5 ergibt.
Es bedeutet NICHT: Alle Karten mit einer aufgedruckten Stärke von mindestens 5 Feuer oder 5 Erde abwerfen.

Mein Gegner muss bis zum Ende seiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase Karten mit einer aufgedruckten Stärke von INSGESAMT mindestens 5 Feuer oder 5 Erde aus seiner Hand abwerfen (oder sich zurückziehen).

Man darf keine Karten abwerfen, die zur Erfüllung nichts beitragen (Karten ohne Feuer oder Erde-Wert, zusätzliche Karten über den Wert von 5 Feuer oder 5 Erde hinaus).

Pillar 20 "Monduntergangs-Raupe"

Sonderfunktion: "Bis zum Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase musst du Karten mit wenigstens 2 Monden aus deiner Hand abwerfen oder dich zurückziehen."

Mein Gegner muss bis zum Ende seiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase Karten mit INSGESAMT mindestens 2 Monde aus seiner Hand abwerfen (oder sich zurückziehen).

INSGESAMT bedeutet: 1 Karte mit mindestens 2 Monden abwerfen ODER 2 Karten mit je 1 Mond.
Es bedeutet NICHT: Alle Karten mit mindestens 2 Monden abwerfen.

Man darf keine Karten abwerfen, die zur Erfüllung nichts beitragen (Karten ohne Monde, zusätzliche Karten, nachdem Karten mit mindestens 2 Monden abgeworfen wurden).

Es ist nicht möglich, Monde zu ignorieren. Darum kann man auch eine ignorierte Karte zur Erfüllung dieser SF heranziehen.

Tränke Pillar 21 - 26 (allgemein)

Falls mehrere Sonderfunktionen gleichzeitig wirken, so werden zuerst diejenigen Sonderfunktionen angewandt, die die "aufgedruckten Werte" modifizieren (Cool-Gang), danach die anderen Sonderfunktionen, und zwar gemäß der Besonderen Regel Nr. 7 (Regelheft Seite 18): "Gibt es mehr als eine Sonderfunktion, die die Erde- oder Feuer-Werte anderer Karten beeinflusst, dann werden zunächst jene Sonderfunktionen aufgeführt, die die Werte so weit wie möglich steigern; erst danach werden diejenigen Sonderfunktionen ausgeführt, die die Werte so weit wie möglich verringern."

Pillar 27 "Späher-Falter" + Pillar 30 "Entsende den Aufklärer-Falter"

Sonderfunktion: "Jetzt musst du deine Handkarten aufdecken."

Mein Gegner muss seine Handkarten sichtbar für mich aufdecken. Diese Handkarten bleiben offen liegen, bis sie gelegt worden sind. Karten, die mein Gegner danach auf seine Hand nachzieht, werden wie gewohnt gehandhabt, d.h. sie sind für mich verdeckt. Die aufgedeckten Handkarten zählen weiterhin zu den Handkarten.

Darf ich Karten aus der Hand meines Gegners abwerfen, darf ich entscheiden, ob ich offen liegende Karten abwerfen oder blind aus seiner Hand ziehen möchte. Ich darf das auch aufteilen, wenn ich möchte. Also z.B. erst eine der offenen Karten, dann eine verdeckte.

Spielt mein Gegner eine Karte mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol von seinen aufgedeckten Handkarten aus und nimmt diese in seinem nächsten Zug wieder auf, dann kommt diese Karte auf seine Hand, d.h. verdeckt. Dasselbe gilt im Falle dass eine offenliegende Handkarte ersetzt wurde und eine Karte nachgezogen wurde.

Pillar 31 "Versuche den Heiligen Drachen"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich Karten mit insgesamt mindestens 5 Monden abwerfen, um 1 Drachen zu gewinnen."

Korrekte Definition: "Jetzt darf ich Karten mit insgesamt mindestens 5 Monden AUS MEINER HAND abwerfen, um 1 Drachen zu gewinnen."

Der Kartentyp der abgeworfenen Karten (Charakter, Verstärkung, Unterstützung, Anführeraktionskarte, Einfluss oder Intervention) spielt dabei keine Rolle.
Es zählen dabei nur die aufgedruckten MONDE der Karten.

Es ist nicht möglich, Monde zu ignorieren. Darum kann man auch eine ignorierte Karte zur Erfüllung dieser SF heranziehen.

Pillar 32 "Auserwählter der Weite"

Sonderfunktion: "Jetzt darf jeder von uns Karten mit einer Stärke von mindestens 2 Erde und 2 Feuer (auf verschiedenen Karten) aus der Hand abwerfen, um 1 Drachen zu gewinnen."

Wie in den Regeln beschrieben, führt der Gegner die Aktion zuerst aus.
Er DARF bestimmen, ob er die Karten abwirft, um 1 Drachen zu gewinnen. Wenn er nicht will, oder es ihm nicht möglich ist, die Karten abzuwerfen, dann bin ich an der Reihe.

Jeder der beiden Drachengewinne kann durch die Intervention "Für wen haltet ihr Euch!" verhindert werden.

Falls der erste Drachengewinn bereits zum Erhalt des vierten Drachens führt, endet das Spiel sofort, ohne die SF zu Ende auszuführen. Es ist also nicht möglich, damit ein Unentschieden zu erzwingen.

AQUA

Aqua 12 "Yang" + Aqua 13 "Yin"

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

Die Karte, die nach Yin/Yang gelegt wird, erhält für den Moment des Auslegens ein FREI-Symbol mit allen Konsequenzen. Wird eine V/U gelegt, so ist diese V/U FREI ausgelegt worden, man kann also danach eine weitere V/U auslegen - auch wenn im Moment des Auslegens der weiteren V/U die FREI ausgelegte Karte bereits kein FREI-Symbol mehr hat. Es ist für die später ausgelegten Karten irrelevant, ob vorher ausgelegte Karten ein FREI-Symbol haben, es geht darum ob diese Karten FREI ausgelegt worden sind. Werden Symbole oder Karten mit Symbolen ignoriert, so kann ich die SF nicht benutzen.

Es ist auch möglich ein Paar frei auszulegen. Die erste Karte des Paares wird behandelt als hätte sie das FREI-Symbol und nimmt ihren "Partner" sozusagen mit.

Es ist nicht möglich, mehrere Charaktere einer Gang nach Yin/Yang auszulegen (und zwar deswegen nicht, weil das GANG-Symbol nur wirksam ist, wenn die Gang zu Beginn der Charakter-Phase ausgelegt wird, was hier nicht der Fall wäre).

Aqua 14 "Oosa-Aqua-Epsilon"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich beliebig viele Karten aus meiner Hand unter meinen Nachziehstapel legen."

Ich darf mir die Reihenfolge aussuchen, in der ich die Karten unter meinen Nachziehstapel lege.

Aqua 19 "Feuerwasser"

Sonderfunktion: "Meine Stärke in Feuer erhöht sich auf 7."

Zu unterscheiden sind "Stärke" und "Wert".

"Feuerwasser" erhöht meine Stärke in Feuer auf 7, falls aber z.B. die Werte meines ausliegenden Charakters und einer Unterstützung bereits einen höhere Stärke als 7 ergeben, bewirkt das Auslegen von "Feuerwasser" keine Veränderung der Stärke.

Meine Stärke kann also dadurch nicht verringert werden, ebenso wenig erhöht sich der Wert meines Charakters.

Aqua 20 "Erdwasser"

Sonderfunktion: "Meine Stärke in Erde erhöht sich auf 7."

Zu unterscheiden sind "Stärke" und "Wert".

"Erdwasser" erhöht meine Stärke in Erde auf 7, falls aber z.B. die Werte meines ausliegenden Charakters und einer Unterstützung bereits eine höhere Stärke als 7 ergeben, bewirkt das Auslegen von "Erdwasser" keine Veränderung der Stärke.

Meine Stärke kann also dadurch nicht verringert werden, ebenso wenig erhöht sich der Wert meines Charakters.

Aqua 25 "Reißende Sturzflut" + Aqua 26 "Gewaltige Sturzflut"

Sonderfunktion: "Wenn ich nach dem Ende meines Zuges mehr als 1 aktive Flut-Unterstützung habe, musst du dich sofort zurückziehen."

Der Rückzug meines Gegners findet sofort statt, nachdem mein Zug (wie auch immer) geendet hat. Da der Zug des anderen Spielers noch nicht begonnen hat, kann er auch keine AA mehr legen. Ebenso wenig kann er noch einen Charakter opfern, wenn ich zusätzlich zu den Fluten noch die "Sirenen" Aqua 28 ausliegen habe.

Die Bedingung "Wenn ich nach dem Ende meines Zuges..." wird NUR nach dem Ende meines Zuges überprüft (bevor mein Gegner seinen Zug beginnt). Die Bedingung wird NICHT in anderen Phasen überprüft.

Beispiel: Mein Gegner hat Flit 07 "Zirper" ausliegen, ich bin am Zug und lege meine zweite Flut-Unterstützung. Am Ende meines Zuges wird die Sonderfunktion meiner Flut-Unterstützungen von "Zirper" ignoriert. Mein Gegner ist nun am Zug und nimmt zu Zugbeginn "Zirper" wieder auf. Nun wird die Sonderfunktion meiner Flut-Unterstützung zwar nicht mehr ignoriert, jedoch wird (wie oben erwähnt) ihre Bedingung AUSSCHLIESSLICH am Ende MEINES Zuges überprüft, d.h. mein Gegner muss sich nicht aufgrund der Flut-Unterstützungen zurückziehen. Legt also mein Gegner "Zirper" wieder als Charakter aus, kann er damit die Flut-Unterstützungen ein weiteres Mal am Ende meines nächsten Zuges ignorieren (vorausgesetzt, dass "Zirper" zu diesem Zeitpunkt noch bei meinem Gegner ausliegt.)

Weiteres Beispiel: Ich lege meine 2. Flut aus und sage meine Stärke an. Mein Gegner legt nun die Intervention Inter 404 "Genug jetzt!" (Ich darf diese Karte auslegen, sofort nachdem du deine Stärke angesagt hast. Dein

Zug endet sofort.). Obwohl ich kein reguläres Zugende habe, so habe ich doch nach dem Ende meines Zuges 2 Fluten ausliegen, und mein Gegner muss sich sofort zurückziehen. Das Auslegen der Intervention war also nutzlos gegen die Fluten.

Wenn ich in dem Zug, in welchem ich 2 Fluten erreiche, noch die AA Hoax 28 "Banne den Gegner" gespielt habe, so wirkt diese nicht mehr in dem Moment, wo mein Gegner sich zurückziehen muss, da mein Zug bereits geendet hat. Karten bei ihm, die den Drachengewinn modifizieren, sind also wirksam.

Aqua 28 "Unwiderstehliche Sirenen"

Sonderfunktion: "Bis zum Ende deiner Verstärkungs- und Unterstützungsphase musst du 1 Charakter aus deiner Hand abwerfen oder ich gewinne 1 (zusätzlichen) Drachen - selbst wenn du dich zurückziehst."

Der Drachengewinn von "Unwiderstehliche Sirenen" hat nichts mit dem Rückzug eines Gegners als solches zu tun (und kann z.B. deswegen von einer ausliegenden Hoax 11 "Bethenitana die Erzählerin" NICHT verhindern werden).

Mein Gegner muss einen Charakter abwerfen oder einen Drachen verlieren. Die Aussage auf der Karte "...selbst wenn du dich zurückziehst" ist nur eine Verdeutlichung, dass man den Charakter auch abwerfen muss, wenn man sich zurückzieht. Sie hat nichts damit zu tun, dass man den Drachen durch, mit, während oder sonst wie verbunden mit dem Rückzug gewinnt.

Der Drachengewinn von "Unwiderstehliche Sirenen" kann jedoch von Inter 406 "Für wen haltet Ihr euch!" verhindert werden.

Mein Gegner kann den 1 verlangten Charakter jeweils nur in SEINEM Zug abwerfen.

Habe ich "Unwiderstehliche Sirenen" UND 2 Flut-Unterstützungen ausliegen, dann ist es meinem Gegner nicht möglich einen Charakter abzuwerfen, da er sich SOFORT zurückziehen muss (und eben nicht mehr in seine Zugphase kommt). In diesem Fall gewinne ich 1 zusätzlichen Drachen (laut der Sonderfunktion von "Unwiderstehliche Sirenen").

Aqua 30 "Ertränke den Widerstand"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich alle aktiven Karten aus deinem Kampfbereich abwerfen, außer 1 aktiven Charakter und Karten, die ein GESCHÜTZT-Symbol haben."

Zu unterscheiden sind Kampf- und Unterstützungsbereich.

"Ertränke den Widerstand" kann alle AKTIVEN Charaktere (außer 1 aktiven Charakter) & AKTIVEN Verstärkungen abwerfen, außer Karten, die ein GESCHÜTZT-Symbol haben. Jedoch können aktive Karten mit einem ignorierten/unwirksamen GESCHÜTZT-Symbol (durch Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige") abgeworfen werden.

Aqua 32 "Auserwählte des Wassers"

Sonderfunktion: " Jetzt mischt jeder von uns seine Handkarten in seinen Nachziehstapel und zieht dann 6 Handkarten nach."

Wenn einem Spieler das Nachziehen untersagt ist (z.B. durch Vulca 26 "Feuerwall"), dann muss er die SF soweit es geht erfüllen, d.h. er mischt zuerst die Handkarten weg und steht danach ohne neue Handkarten da.

BUKA

Buka 18 "Bootsmann Mena Marn"

Sonderfunktion: "Du darfst keine 2 oder mehr aktive Charaktere am Ende deiner Charakterphase haben."

Frage: Was passiert, wenn ich mehr als einen Charakter ausliegen habe? Werden diese abgeworfen?

Antwort: Nein, es ist schlichtweg nicht erlaubt, mehr als einen Charakter auszulegen. Kann man diese Sonderfunktion nicht erfüllen, so muss man sich in der Phase "Rückzug vom Kampf" zurückziehen. Merkt man es erst später, so gilt die besondere Regel Nr. 11, falls nichts anderes vereinbart wurde, und falls sie zutrifft. Man kann also weder ein Charakter-Paar auslegen, noch zusätzliche FREI-Charaktere, noch mehrere GANG-Mitglieder. Es ist jedoch möglich, eine Gang zusammenschieben und nicht fortzuführen, auch wenn man einen neuen Charakter dieser Gang auslegt.

Auch wenn ich in diesem Zug Khind 23 "KhindKin" oder Khind 31 "Lass' die Fäuste tanzen!" auslege, und damit mehr als einen aktiven Charakter haben sollte, dann ist das nicht zulässig. Es ist egal, ob ich die aktiven Charaktere in diesem Zug ausgelegt habe, oder in vorigen. Ich darf "KhindKin" jedoch auslegen, ohne seine Sonderfunktion zu benutzen (also als einzigen Charakter).

Buka 19 "Steuermann Mora Marn"

Sonderfunktion: "Wenn diese Karte von einem anlandenden Schiff ausgelegt wird, darf ich jetzt alle Karten in deinem Kampfbereich abwerfen, mit Ausnahme aktiver Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol."

Zu unterscheiden sind Kampf- und Unterstützungsbereich.

"Steuermann Mora Marn" kann alle (auch inaktive) Charaktere & Verstärkungen im gegnerischen Kampfbereich abwerfen, mit Ausnahme aktiver Karten, die ein GESCHÜTZT-Symbol haben. Jedoch können aktive Karten mit einem ignorierten/unwirksamen GESCHÜTZT-Symbol (durch Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige") abgeworfen werden.

Wird die Karte aus der Hand gespielt, kann ich die Sonderfunktion nicht nutzen.

Buka 21 "Pulvermeister Yina Ko"

Sonderfunktion: "Die Werte aller meiner aktiven Bluffkarten erhöhen sich auf je 4."

Wenn bei meinem Gegner Khind 04 Cool Cub (Die aufgedruckten ungeraden/geraden Werte deiner Verstärkungen und Unterstützungen zählen 0) ausliegt, und ich habe Buka 21 aktiv, dann wird zuerst Cool Cub angewandt, da er auf die aufgedruckten Werte wirkt, womit jede meiner Bluff-Karten einen Wert von 0 hat. Danach wirkt der Pulvermeister, was einen finalen Wert von 4 je Bluff-Karte ergibt.

Buka 22 "Ausguck Dolora Paal"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich alle deine aktiven Verstärkungen oder alle deine aktiven Unterstützungen abwerfen."

Genaue Definition: "Jetzt darf ich alle deine aktiven Verstärkungen oder alle deine aktiven Unterstützungen abwerfen, ausgenommen Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol."

Aber auch aktive Unterstützungen mit einem ignorierten/unwirksamen GESCHÜTZT-Symbol (durch Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige") können abgeworfen werden.

Auch wenn Buka 22 selbst ein GESCHÜTZT-Symbol aufweist, erlaubt mir das trotzdem nicht, gegnerische Unterstützungen mit einem aktiven GESCHÜTZT-Symbol abzuwerfen. Hingegen erlaubt es mir, ein gegnerisches Lachgas (Khind 27) abzuwerfen (siehe Hierarchie).

Wenn ich mich für Unterstützungen entscheide, dann können auch ausliegende Bluff-Karten abgeworfen werden.

Auch ignorierte Verstärkungen oder Unterstützungen können abgeworfen werden (es sind ja immer noch Verstärkungen/Unterstützungen).

Buka 23 "Geist des alten Goo Laa"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte nur auslegen, wenn ich keine Karte in meinem Einflussbereich liegen habe. Der Kampf wechselt zwischen Erde und Feuer."

Wenn der Geist von meinem letzten Schiff aus anlandet, und ich keine Hyla ausliegen habe, dann ist seine Auslegebedingung erfüllt. Ein gelandetes Schiff gilt als nicht mehr im Einflussbereich befindlich.

Eine gegnerische Hyla verhindert nicht das Auslegen dieser Karte.

Buka 25 "Waffenkammer"

Sonderfunktion: "In meinem Zug darf ich 1 zusätzliche Unterstützung auslegen."

In meinem Zug darf 1 zusätzliche Unterstützung oder Bluff-Karte legen, oder 1 zusätzliche Karte auf ein Schiff laden. Dies gilt auch dann, wenn ich dies wegen eines aktiven STOPP-Symbols eigentlich nicht dürfte.

Ich darf die Sonderfunktion bereits in dem Zug nutzen, in welchem ich Buka 25 auslege.

Buka 26 "Doppelte Feuerkraft"

Sonderfunktion: "Der Feuer-Wert eines meiner Charaktere verdoppelt sich."

Wenn ich z.B. zusätzlich Vulca 21 "Vulkanhandschuhe" auslege, dann werden meine Feuerwerte mehrfach verdoppelt.

Buka 27 "Erbitte eine Gunst"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich aus meinem Nachziehstapel entweder 1 Einflusskarte auswählen und auslegen oder 1 Charakter/Verstärkung/Unterstützung auswählen und auf ein Schiff laden. Danach mische ich meinen Nachziehstapel."

Ich darf damit auch eine Karte auf ein Schiff laden, welches in diesem Zug gelandet ist.

Wenn ich die SF benutze, um das Schiff Buka 29 "Seeteufel" auszulegen, dann führe ich auch sofort dessen Sonderfunktion aus (wenn ich das möchte). Die solcherart auf den "Seeteufel" geladenen Karten zählen nicht zum normalen Kartenlimit dieses Zuges, ich darf also später in der Verstärkungs-/Unterstützungsphase nochmals eine Karte auf ein Schiff laden.

Ich darf damit anstatt eines Schiffs auch eine Hyla aussuchen und auslegen (da dies ebenfalls Einflusskarten sind). Ich darf jedoch keine Kristallkarte auslegen, da dies Errungenschaften sind, keine Einflusskarten.

Schiffe (allgemein)

Schiffe sind Einflusskarten und als solche Aktionskarten.

Ich darf Schiffe und zugleich eine eigene Hyla ausliegen haben. Ich und mein Gegner dürfen gleichzeitig Schiffe ausliegen haben.

Wenn man mehrere Schiffe zugleich anlandet, so darf man alle ihre Sonderfunktionen gemeinsam nutzen, muss diese also nicht etwa je Schiff separat beachten. So ist es z.B. möglich, ein leeres Schiff Buka 28 "Meeresfalke" anzulanden und ein volles anderes Schiff, dessen Karten vom Schiff auszulegen und weitere aus der Hand gemäß der SF des "Meeresfalken".

Wenn die Sonderfunktion eines Schiffes ignoriert wird, kann ich es trotzdem genauso benutzen wie die "Aufgehende Sonne" (Buka 30), das Schiff ohne Sonderfunktion – natürlich bis auf die Kapazität.

Es ist nicht möglich, die Kapazität eines Schiffes zu modifizieren oder zu ignorieren. Es gibt bisher keine Sonderfunktion, mit der man das Landen eines Schiffes verhindern könnte, oder ein einmal ausgelegtes Schiff entfernen kann (als Gegner, selbst kann man ein Schiff mit Vulca 28 "Rufe den Dunklen Meister" wieder auf die Hand nehmen, verliert dabei jedoch alle Karten, die sich bereits auf dem Schiff befanden).

Das Landen eines Schiffes entbindet mich nicht davon, die normalen Kartenrestriktionen der einzelnen Phasen zu beachten. So kann ich z.B. nicht mehrere Nicht-Buka-Charaktere ohne FREI-Symbol von einem Schiff aus auslegen, da man normalerweise eben nur 1 Charakter auslegen darf. Übrigbleibende Karten muss ich mit dem Schiff zusammen vor dem Ansagen meiner Stärke abwerfen.

Falls mir nach dem Landen eines Schiffes mein einziger Charakter, den ich auf dem Schiff habe, weginterveniert wird mittels "Schande über Euch!" (Inter 402), und ich nicht zugleich die Erlaubnis habe, Karten aus meiner Hand auszulegen, so muss ich mich zurückziehen.

Wenn ich von einem Schiff aus eine Bluff-Karte auslege, so erhält sie kein FREI-Symbol (der Buka-Charakter wird erst zur Unterstützungskarte und danach ausgelegt).

Wenn ich eine aktives STOPP-Symbol habe, so darf ich danach keine Karte auf ein Schiff laden (Ausnahme: eine Sonderfunktion erlaubt es mir, wie z.B. Hyla Piplox).

Karten zum Kauf eines Drachens (z.B. für Vulca 29 "Bezaubere den Heiligen Drachen"), zur Erfüllung der Sonderfunktion einer Raupe (z.B. von Pillar 19 "Lichtsucher-Raupe"), sowie der Charakter zur Erfüllung der Sonderfunktion der "Unwiderstehlichen Sirenen" (Aqua 28) müssen immer aus der Hand abgeworfen werden, niemals vom Schiff. Ebenso müssen zu ERSETZENDE Karten aus der Hand kommen.

Es ist nicht möglich, eine auf ein Schiff geladene Karte mit dem WIEDERAUFNEHMEN-Symbol vom Schiff wieder auf die Hand zu nehmen.

Falls ich eine Tutu-Karte auf ein Schiff lade, die eine "Ich muss ..." – Sonderfunktion hat, dann bezahle ich diese erst beim Auslegen der Tutu-Karte, also nach dem Anlanden des Schiffes. Lege ich sie nicht aus, sondern werfe sie mit dem Schiff ab, muss ich auch nichts bezahlen.

Wenn ich nur noch Karten auf Schiffen habe, jedoch keine Handkarten und keine mehr im Nachziehstapel, dann endet das Spiel mit dem nächstfolgenden Kampfe. Ich darf die Schiffe nicht mehr anlanden, um einen neuen Kampf zu eröffnen, selbst wenn ich das gerne tun würde.

Falls man ein Schiff anlandet und erst danach bemerkt, dass man damit nicht die Stärke des Gegners erreichen wird, so gibt es keine regelgerechte Möglichkeit, das rückgängig zu machen. Die besondere Regel Nr. 11 erlaubt nur das Zurücknehmen irrtümlich ausgelegter Karten auf die Hand, nicht das Rückgängigmachen einer irrtümlichen Landung. In einem Freundschaftsspiel wird man es jedoch trotzdem zulassen, da ja keine neuen Informationen ins Spiel kamen.

Buka/Promo 31 "Seemond"

Sonderfunktion: "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."

Die Sonderfunktion erlaubt mir, eine der genannten Karten zusätzlich aus der Hand auszulegen. Sie erlaubt mir nicht, das STOPP-Symbol zu umgehen. Sie erlaubt mir nicht, noch eine weitere zusätzliche Karte mit dem FREI-Symbol aus der Hand auszulegen.

Die auszulegende Karte darf auch ein Karten-PAAR sein, oder, falls sie als erstes in der Charakterphase gelegt wird, eine GANG mit mehreren Mitgliedern.

Die SF bestimmt keine Reihenfolge, in der die Karten auszulegen sind. Ich kann auch zuerst die Karte aus der Hand auslegen und danach die vom Schiff.

Die Karte gilt, obwohl sie eine Promo-Karte ist, als zum Buka-Volk gehörend (siehe den Aufdruck oben im Farbbalken) und kann demnach für Mondkosten von 0 Monden in ein Buka-Profideck integriert werden. Es sind leider zwei Fehler beim Bedrucken der Karte passiert: sie sollte eigentlich Buka/Promo 31 als Volkszugehörigkeit erhalten, und das "B" für "im Buka-Set befindlich" ist falsch, an dieser Stelle sollte nichts stehen. Die Karte ist nur separat erhältlich und liegt dem Buka-Set nicht bei.

MUTANTEN

Mutanten (allgemein)

Die Bedingung "Ich darf diese Karte nur auslegen, wenn..." in einer Sonderfunktion zählt immer zur Sonderfunktion, d.h. wird die Sonderfunktion einer Karte ignoriert, so wird auch die Bedingung ignoriert.

Wenn meine Karten im nächsten Zug aktiv gehalten werden (Khind 31 "Lass' die Fäuste tanzen", Khind 23 "KhindKin"), wird weder die Auslegebedingung des Mutanten erneut geprüft, noch findet der Elementwechsel erneut statt.

Verlangt eine Bedingung, dass mein Gegner mich mit einer bestimmten Stärke angreifen muss (z.B. "mindestens 7"), um meinen Mutanten auslegen zu können, dann überprüfe ich die AKTUELLE Stärke meines Gegners, und zwar, bevor mein Mutant ausgelegt ist. Die von meinem Gegner angesagte Stärke ist nicht relevant.

Auszug aus den offiziellen FAQ:

"Frage: Das Auslegen aller Mutanten ist an bestimmte Bedingungen geknüpft. Sind diese Bedingungen Teil der Sonderfunktion? Wenn also die Funktion einer anderen Karte dafür sorgt, dass Sonderfunktionen ignoriert werden, kann man dann Mutanten auch auslegen, wenn die Bedingung nicht erfüllt ist?"

Antwort: Die Bedingungen sind Teil der Sonderfunktion. D.h. im oben genannten Beispiel, darf man einen Mutanten auslegen, auch wenn die Bedingung nicht erfüllt ist. Der Elementwechsel findet dann nicht statt, es gelten nur die Kampfwerte des Mutanten (und natürlich die Symbole "Abgewehrt" und STOPP)."

Mutant 101 "Den-bal-Ton"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte nur auslegen, wenn du mindestens 1 Drachen auf deiner Seite hast. Der Kampf wechselt zwischen Erde und Feuer."

Wenn die Bedingung erfüllt ist, kann ich "Den-bal-Ton" zu Kampfbeginn auslegen. Der Elementwechsel findet nicht statt, da noch kein Element angesagt wurde. Bei der Ansage der Stärke wählt man wie üblich das Element.

Mutant 102 "Sas-van-Son"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte nur auslegen, wenn du mindestens 2 Karten mehr auf der Hand hast als ich. Der Kampf wechselt zwischen Erde und Feuer."

Auch aufgedeckte Karten gelten als "auf der Hand".

"Sas-van-Son" selber wird beim Überprüfen der Auslege-Bedingung NICHT von der Handkartenzahl abgezogen.

Mutant 103 "Pen-dor-Nith"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte nur auslegen, wenn du mindestens 6 Karten in deinem Kampf- und Unterstützungsbereich hast. Der Kampf wechselt zwischen Erde und Feuer."

Mein Gegner muss 6 Karten in seinem Kampf- und Unterstützungsbereich ausliegen haben, ob aktiv oder inaktiv oder ignoriert spielt keine Rolle, damit ich "Pen-dor-Nith" auslegen kann. Das können auch BLUFF-Karten sein.

Mutant 104 "Neth-sur-Pot"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte nur auslegen, wenn du mindestens 3 aktive Karten in deinen Kampf- und Unterstützungsbereichen ausliegen hast. Der Kampf wechselt zwischen Erde und Feuer."

Mein Gegner muss 3 aktive Karten in seinen Kampf- und Unterstützungsbereich ausliegen haben damit ich "Neth-sur-Pot" auslegen kann, z.B. einen aktiven Charakter, eine aktive Verstärkung und eine BLUFF-Karte. Diese Karten dürfen auch gerade ignoriert werden.

Mutant 109 "Fel-nar-Gan"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte nur auslegen, wenn ich keine Karten in meinen Kampf- und Unterstützungsbereichen ausliegen habe. Der Kampf wechselt zwischen Erde und Feuer."

Ich kann "Fel-nar-Gan" entweder zu Kampfbeginn auslegen oder wenn ich im vorigen Zug Karten mit dem "Wieder Aufnehmen"-Symbol ausgelegt habe, diese zu Zugbeginn wieder aufnehme und somit in meinem Kampf- und Unterstützungsbereich keine Karten ausliegen habe. Ebenso wenn der Gegner diese Bereiche geleert hat (z.B. durch Terrah 29 "Erzeuge ein Erdbeben"). Auch ausliegende Bluff-Karten verhindern das Auslegen dieses Mutanten.

Wenn ich "Fel-nar-Gan" zu Kampfbeginn auslege, dann findet der Elementwechsel nicht statt, da noch kein Element angesagt wurde. Bei der Ansage der Stärke wählt man wie üblich das Element.

Mutant 110 "Man-shu-Ran"

Sonderfunktion: " Ich darf diese Karte nur auslegen, wenn du eine aktive Karte mit dem FREI-Symbol ausliegen hast. Der Kampf wechselt zwischen Erde und Feuer."

Die "als-ob"-Sonderfunktion mancher Karten oder Regeln (z.B. Inq 412 "Argusauge", Aqua 12 "Yang", das Auslegen eines Buka-Charakters von einem gelandeten Schiff, die Buka "Bruderschaft der Piraten" wenn ihre Sonderfunktion benutzt wird) sind nur kurzzeitig im Moment des Auslegens FREI-Symbole, also hierfür nicht relevant.

GEISTER

Promo 904 "Windgeister"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich eine deiner aktiven Unterstützungen abwerfen."

Genauere Definition: "Jetzt darf ich eine deiner aktiven Unterstützungen abwerfen, ausgenommen Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol."

Aber auch aktive Unterstützungen mit einem ignorierten/unwirksamen GESCHÜTZT-Symbol (durch Hoax 16 "Mekarthas der Scharfsinnige") können abgeworfen werden.

Es kann auch eine ausliegende Bluff-Karte abgeworfen werden.

Auch ignorierte Unterstützungen können abgeworfen werden (es sind ja immer noch Unterstützungen).

INTERVENTIONEN

Interventionen (allgemein)

Das Auslegen einer Intervention ist nicht an eine spezielle Phase gebunden.

Wenn das Auslegen von Karten mit Sonderfunktionen verhindert wird, dürfen auch keine Interventionen gelegt werden.

Gleiches gilt, wenn Sonderfunktionen ignoriert werden (Flit 07 "Zirper" – er kann aber im Moment des Auslegens mit "Schande über euch" noch gekontert werden.). Die Intervention kann in einem solchen Fall gar nicht ausgelegt werden, auch nicht ohne Effekt, um die Karte loszuwerden. Sie darf jedoch in der eigenen Aktionsphase ersetzt werden.

Inter 401 "Wie könnt Ihr es wagen!"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte auslegen, wenn du eine Aktionskarte auslegst. Deine Aktionskarte ist ungültig und wird abgeworfen."

Die Anführeraktionsphase ist danach nicht zu Ende, d.h. es ist möglich eine andere Aktionskarte danach auszulegen.

Eine gegnerische Aktionskarte, die von mir mit "Wie könnt ihr es wagen" abgeworfen wurde, gilt nicht als ausgelegt. Habe ich z.B. Hoax 26 "Tückischen Gedankenblocker" auslegen, dann darf mein Gegner natürlich eine weitere Aktionskarte auslegen.

Inter 402 "Schande über euch!"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte auslegen, wenn du deinen ersten Charakter in deinem Zug auslegst: Dein Charakter ist ungültig und wird abgeworfen. Du musst einen neuen Charakter auslegen oder dich zurückziehen."

Der Charakter, der mit "Schande über euch" abgeworfen wird, ist ungültig, d.h. auch seine Sonderfunktion (wenn vorhanden) kommt nicht zur Wirkung (Auch wenn diese Sonderfunktion die Sonderfunktion von "Schande über euch" ignorieren würde). Auch sein GESCHÜTZT-Symbol (wenn vorhanden) kommt nicht zur Wirkung.

Musste mein Gegner Karten abwerfen, um den Charakter auszulegen (Tutu-Karten mit der SF "Ich muss ..."), so bleiben die abgeworfenen Karten abgeworfen, auch wenn ich erfolgreich interveniert habe.

Wenn mein Gegner einen neuen Kampf eröffnet, seinen ersten Charakter auslegen will und ich diesen mit "Schande über euch" abwerfe, dann kann er sich NICHT entscheiden, doch noch auf den Kampfbeginn zu verzichten, da er sich bereits in der Charakterphase befindet. Entweder er legt einen neuen Charakter aus, oder er muss sich zurückziehen (Es handelt sich um einen erzwungenen Rückzug, der von der Sonderfunktion der Karte ausgelöst wird und somit die Regel außer Kraft setzt, dass sich der Startspieler eines Kampfes im ersten Zug nicht zurückziehen kann).

Ein gegnerischer Charakter, der von mir mit "Schande über euch" abgeworfen wurde, gilt nicht als ausgelegt. Habe ich z.B. Hoax 26 "Tückischen Gedankenblocker" auslegen, dann darf mein Gegner natürlich den von "Schande über euch" verlangten neuen Charakter auslegen.

Ein gegnerischer Charakter wird erst dann inaktiv, wenn der neue Charakter erfolgreich auf ihn gelegt werden konnte. Das bedeutet, dass man bei einem aus dem vorigen Zug noch aktiv ausliegendem Terrah 12 "Ferro Fos" (Du darfst keine Karten auslegen, die Sonderfunktionen haben) nicht den ersten Charakter des nächsten Zuges wegintervenieren kann, da "Ferro Fos" noch aktiv ist und die Intervention verhindert.

Inter 403 "Weg damit!"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte auslegen, nachdem du deine Stärke angesagt hast. Jetzt darf ich 1 deiner aktiven Verstärkungen oder Unterstützungen abwerfen, die du in diesem Zug ausgelegt hast."

Korrekte Definition: "Ich darf diese Karte auslegen, SOFORT nachdem du deine Stärke angesagt hast. Jetzt darf ich 1 deiner aktiven Verstärkungen oder Unterstützungen abwerfen, die du in diesem Zug ausgelegt hast."

Hat mein Gegner seine Stärke angesagt (mindestens gleich meiner aktuellen Stärke) und ich werfe mit "Weg damit!" z.B. eine seiner Verstärkungen ab (reduziere also seine Stärke möglicherweise unter meine aktuelle Stärke), so ändert sich nichts an der Tatsache, dass er die erforderliche Stärke (mindestens gleich meiner aktuellen Stärke) erreicht hat.

Wenn ich "Weg damit!" auslege (eben nachdem mein Gegner seine Stärke angesagt hat), muss ich in meinem nächsten Zug natürlich NICHT die angesagte Stärke meines Gegners erreichen. Die Betonung auf "...nachdem du deine Stärke angesagt hast..." ändert nichts an der Tatsache, dass man im eigenen Zug immer nur die AKTUELLE Stärke der noch beim Gegner ausliegen aktiven Karten erreichen muss.

Das auf der deutschen Übersetzung fehlende Wort "sofort" ist wichtig, da es eine Reihenfolge festlegt. Diese Intervention darf nur sofort nachdem mein Gegner seine Stärke ansagt, andernfalls gar nicht mehr, gespielt werden. Weitere Aktionen in der gegnerischen Phase "Stärke ansagen", wie das Aussprechen der Aufforderung "Farbe bekennen", dürfen erst danach erfolgen.

Es ist mit "Weg damit!" nicht möglich, eine V/U abzuwerfen (z.B. Khind 27 "Lachgas"), die meine Sonderfunktionen ignoriert, da deren SF ja bereits wirksam ist (andere Situation als bei den Interventionen 401 und 402).

Inter 404 "Genug jetzt!"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte auslegen, sofort nachdem du deine Stärke angesagt hast. Dein Zug endet sofort."

Wenn ich "Genug jetzt!" auslege, endet der Zug meines Gegners SOFORT und erreicht nicht mehr die normale Phase "Zugende". Er darf keine Karten nachziehen, da er logischerweise nicht in die Phase "Karten nachziehen" kommt.

Auch Sonderfunktionen, wie z.B. die von Hoax 15 "Ketharkopas der Astronom" (Wenn ich meinen Zug mit weniger als 9 Karten auf meiner Hand beende, darf ich bis auf 9 Karten nachziehen.), können nicht mehr eingesetzt werden, da auch ein "Wenn ich meinen Zug ... beende ..." nicht stattfindet. Dasselbe gilt analog für Mimix 18 und Mimix 19.

Auch Sonderfunktionen, die sich auf ein "Am Ende meines Zuges" beziehen (Top-Gang), können nicht genutzt werden.

Natürlich gibt es dann auch ein irgendwie geartetes "Ende des Zuges", aber dieses findet nicht in der Phase "Zugende" statt, sondern sofort. Man könnte es z.B. "sofort stattfindendes, außerordentliches Zugende, welches nicht identisch mit der normal stattfindenden Phase "Zugende" ist" nennen.

Liegen bei meinem Gegner 2 aktive Flut-Unterstützungen aus, dann hilft auch das Auslegen von "Genug jetzt" nichts, da die Fluten sich auf das "... nach dem Ende..." beziehen.

Inter 405 "Euch werd' ich lehren!"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte auslegen, wenn du dich zurückziehst. Ich darf eine Karte aus meinem Kampf- oder Unterstützungsbereich auf meine Hand zurücknehmen (bevor ich Drachen gewinne)."

Zum Zeitpunkt des Auslegens gelten noch alle aktiven Karten des Gegners, d.h. ignoriert eine aktive Karte meines Gegners (z.B. Khind 27 "Lachgas") meine Sonderfunktionen, dann darf ich KEINE Karte aus meinem Kampf- oder Unterstützungsbereich auf meine Hand zurücknehmen.

"...(bevor ich Drachen gewinne)." bezieht sich nicht darauf, dass ich 1 oder mehrere Drachen gewinnen muss, um eine Karte aus meinem Kampf- oder Unterstützungsbereich auf meine Hand zurücknehmen zu dürfen. Vielmehr ist damit der Zeitpunkt definiert, wann dies geschehen muss.

Inter 406 "Für wen haltet Ihr Euch!"

Sonderfunktion: "Ich darf diese Karte auslegen, wenn du genau 1 Drachen gewinnst. Du gewinnst diesen Drachen nicht."

"Für wen haltet Ihr Euch!" kann den Drachengewinn von Aqua 28 "Unwiderstehliche Sirenen", den so genannten Drachenkauf-Anführeraktionen (Vulca 29, Hoax 31, Flit 30, Terrah 30, Pillar 31 & 32), den Terrah Stürmen (Terrah 21-24), sowie den aus einem Bluff nach der Aufforderung "Farbe bekennen" verhindern. Der Drachengewinn durch Rückzug ist damit nur genau dann zu verhindern, wenn die Summe der gewonnenen Drachen nach Anwendung aller die Drachen erhöhenden und verringernden SF exakt 1 beträgt.

Liegt bei meinem Gegner eine Karte aus, die meine Sonderfunktionen ignoriert (z.B. Khind 27 "Lachgas") und ich ziehe mich zurück, so kann ich "Für wen haltet ihr Euch!" nicht auslegen um den Drachengewinn meines Gegners zu verhindern, da ausliegende Karten im Moment des Drachegewinns immer noch aktiv sind. Danach erst werden sie auf den Abwurfstapel gelegt.

INQUISITOREN

Inquisitoren (allgemein)

Sonderfunktionen der Inquisitoren können ignoriert werden, nicht aber die Mond- und Kartenanzahl-Modifikation.

Inq 411 "Donnerfaust"

Mond-/Karten-Modifikation: "+0 Karten, +0 Monde"
Sonderfunktion: "Zu Beginn des Spiels gewinne ich 1 Drachen."

Man gewinnt den Drachen sofort in dem Moment, in welchem der Inquisitor aufgedeckt wird. Decken beide Spieler "Donnerfaust" auf, dann bleiben die Drachen in der Mitte des Spielbretts stehen.

Inq 412 "Argusauge"

Mond-/Karten-Modifikation: "+5 Karten, +5 Monde"
Sonderfunktion: "Ich darf alle meine Karten auslegen, als hätten sie das ERSETZEN-Symbol."

Das Begriff "auslegen" ist nicht korrekt: Ersetzte Karten gelten NICHT als ausgelegt. Ersetzte Karten werden einfach auf den Ablagestapel geworfen, gepackt, getan oder was auch immer, jedenfalls nicht ausgelegt.

Werden Symbole ignoriert, so kann man auch mit der (aktiven) Sonderfunktion von "Argusauge" keine Karten ersetzen (Auch "als-ob"-Symbole werden ignoriert - in dem Moment, in dem ihre "als-ob"-Funktion relevant ist, nicht darüber hinaus!).

Alle Karten auslegen zu können, als HÄTTE sie Symbole, heißt nicht, dass mit Argusauge jetzt alle Karten Symbole HABEN.

Deswegen lautet der Text von Argusauge auch NICHT "Alle meine Karten haben das ERSETZEN-Symbol". Wenn Symbole ignoriert werden, kann man die Sonderfunktion von Argusauge faktisch nicht nutzen. Gewissermaßen erhält die Karte genau in dem Moment in der Phase Anführeraktion, indem ich sie ersetzen möchte, das ERSETZEN-Symbol, welches dann ignoriert wird. Hat die Karte nicht sowieso noch ein anderes Symbol, dann ist da auch sofort nach Beendigung der Phase Anführeraktion kein ERSETZEN-Symbol mehr.

Zusätzlich zu den Punkten beim Thema ERSETZEN-Symbol (siehe auf jeden Fall auch da):

Wenn meine Sonderfunktionen ignoriert werden (z.B. wenn bei meinem Gegner Flit 07 "Zirper" und/oder Khind 27 "Lachgas" ausliegt), dann darf ich keine Karten mit dem "als-ob"-ERSETZEN-Symbol ersetzen (sondern nur Karten mit einem aufgedruckten ERSETZEN-Symbol).

Inq 414 "Schlangenzunge"

Mond-/Karten-Modifikation: "+15 Karten, +10 Monde"
Sonderfunktion: "Am Ende meines Zuges darf ich 1 zusätzliche Karte nachziehen."

Ich darf am Ende meines Zuges 1 zusätzliche Karte nachziehen, auch wenn ich zu diesem Zeitpunkt mehr als 6 Handkarten habe.

Wenn ich auf meinen Kampfbeginn verzichte und bei Kampfende (wenn mein Gegner sich zurückzieht oder ich mich zurückziehe) darf ich KEINE zusätzliche Karte nachziehen.

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karte nachziehen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, dann darf ich max. 1 Karte in meinem Zug nachziehen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karte nachziehen.

Wenn Flit 28 "Nervtötendes Gezwitscher" beim Gegner ausliegt, dann darf ich diese 1 zusätzliche Karte nicht nachziehen.

TUTU

Tutu (allgemein)

Alle Tutu haben Sonderfunktionen. Verbieten Sonderfunktionen des Gegners das Auslegen von Karten mit Sonderfunktion, so können auch KEINE Tutu gelegt werden.

Die Bedingung "Ich muss" kann nicht ignoriert werden. Diese Auslegebedingung muss immer bezahlt werden. Verlangt ein Tutu als Auslegebedingung das Abwerfen einer anderen Karte, dann wird dies ausgeführt, der Tutu erst danach ausgelegt. Wird die Tutu-Karte jetzt mittels der Intervention "Schande über Euch!" abgeworfen, bleibt die Auslegebedingung bezahlt, wird also nicht zurückerstattet.

Obwohl eine "Ich muss ..." – SF in der Hierarchie über "Du darfst keine ..." – SF steht (siehe Hierarchie), ist es nicht möglich, eine solche Tutu-Karte auszulegen, wenn das Auslegen von Karten mit SF verboten ist (Terrah 12 "Ferro Fos"), da zuerst die Auslegebedingung geprüft wird.

Tutu 507 "TUTU PamPam"

Sonderfunktion: "Ich darf keine weiteren Charaktere in diesem Kampf auslegen."

Zu beachten: "... in diesem Kampf ...".

Solange "PamPam" aktiv ist, darf ich keine weiteren Charaktere legen.

Was aber geht ist z.B.: Charakter + Frei Charakter + "PamPam" (ich suche mir die Reihenfolge aus, wichtig ist nur, dass "PamPam" am Schluss ausgelegt wird).

Was nicht geht: Mutant + "PamPam", weil PamPam mich am Auslegen des Mutanten hindert (Sonderfunktion), der Mutant mich am Auslegen von "PamPam" (STOPP-Symbol).

Ich kann im aktuellen Zug "PamPam" fast immer legen, im nächsten Zug, wenn mein Gegner sich nicht zurückzieht, werde ich Schwierigkeiten haben, mich nicht selbst zurückziehen zu müssen, denn wenn ich es nicht schaffe, "PamPam" abzuwerfen, wieder auf die Hand zu nehmen (z.B. mit Vulca 28 "Rufe den dunklen Meister"), erneut angreifen zu lassen (mit Khind 31 "Lass' die Fäuste tanzen) oder vom Gegner abwerfen/ignorieren zu lassen, kann ich selbst keinen neuen Charakter auslegen und muss mich zurückziehen.

HYLA

Infl 604 Hyla "Piplox"

Sonderfunktion: "In meinem Zug darf ich 1 zusätzliche Verstärkung oder Unterstützung auslegen."

In meinem Zug darf 1 zusätzliche Verstärkung (oder 1 zusätzliches Verstärkungs-Paar) oder 1 Unterstützung legen. Dies gilt auch dann, wenn ich dies wegen eines aktiven STOPP-Symbols eigentlich nicht dürfte.

Die Sonderfunktionen der Hyla-Karten können wie jede andere Sonderfunktion ignoriert werden (z.B. mit Khind 27 "Lachgas").

Frage:

"Ich habe Piplox ausliegen und lege eine Karte mit STOPP-Symbol vor meiner V/U-Phase. Darf ich jetzt GENAU EINE (1) Verstärkung / Unterstützung legen, weil mir DIESE EINE (1) Karte durch Piplox erlaubt ist ODER darf ich ZUSÄTZLICH zu dieser EINEN (1) Karte noch beliebig viele FREIE V/Us legen, weil man FREIE V/Us ja zusätzlich zu der (normalerweise) erlaubten EINEN V/U legen darf, die ich zwar wegen STOPP nicht legen darf, welche mir aber durch Piplox wieder erlaubt ist.

Antwort:

NEIN! Piplox erlaubt EINE (1) zusätzliche V/U. Diese EINE (1) Karte ist zusätzlich zu der regulären EINEN (1) erlaubten Karte. Wenn mir die regulär erlaubte EINE (1) Karte aber durch andere Effekte verboten ist, so sind auch an diese EINE (1) Karte geknüpfte Auslegebedingungen betroffen. Dass eine andere Karte (Piplox) von diesem Verbot nicht betroffen ist, rechtfertigt in keiner Weise die Annahme, diese Karte würde es anderen Karten ermöglichen, das Verbot ebenfalls zu umgehen. Die EINE (1) V/U von Piplox reinstalliert also nicht das

Wort EINE des regulären - aber in diesem Fall verbotenen - Falles, auf welches sich die FREIen Unterstützungen beziehen könnten."

Infl 605 Hyla "Hakbaad"

Sonderfunktion: "Am Ende meines Zuges darf ich 1 zusätzliche Karte nachziehen."

Ich darf am Ende meines Zuges 1 zusätzliche Karte nachziehen, auch wenn ich zu diesem Zeitpunkt mehr als 6 Handkarten habe.

Wenn ich auf meinen Kampfbeginn verzichte und bei Kampfende (wenn mein Gegner sich zurückzieht oder ich mich zurückziehe) darf ich KEINE zusätzliche Karte nachziehen, da ich in beiden Fällen nicht in meine Phase "Zugende" gelange.

Wenn Vulca 26 "Feuerwall" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karte nachziehen.

Wenn Khind 25 "Klebriger Staub" beim Gegner ausliegt, dann darf ich max. 1 Karte in meinem Zug nachziehen.

Wenn Terrah 27 "Undurchquerbarer Treibsand" beim Gegner ausliegt, muss ich beachten, dass ich keine weiteren Karten auf meine Hand nehmen darf, wenn ich 4 oder mehr Karten auf meiner Hand habe.

Wenn Pillar 15 "Kalebassus Leerus" beim Gegner ausliegt, dann darf ich keine Karte nachziehen.

Wenn Flit 28 "Nervtötendes Gezwitscher" beim Gegner ausliegt, dann darf ich diese 1 zusätzliche Karte nicht nachziehen.

Infl 606 Hyla "Astel"

Sonderfunktion: "Wenn du dich zurückziehst, gewinne ich 1 zusätzlichen Drachen schon dann, wenn ich 4 oder mehr Karten in meinem Kampf- und Unterstützungsbereich ausliegen habe (anstelle von 6 oder mehr Karten)."

Werden meine Sonderfunktionen im Moment des gegnerischen Rückzugs ignoriert, so wirkt dies auch auf die SF von Hyla "Astel", da zuerst die Drachen vergeben werden und erst danach die Karten auf den Ablagestapel gelangen.

Infl 607 Hyla "Oktak"

Sonderfunktion: "Wenn ich am Ende eines Kampfes weniger als 8 Karten auf meiner Hand habe, darf ich bis auf 8 Karten nachziehen."

Die Sonderfunktionen der Hyla-Karten können wie jede andere Sonderfunktion während eines Kampfes ignoriert werden (z.B. mit Khind 27 "Lachgas"). Nach einem Kampf ist das nicht mehr möglich, weil die SF lautet "am Ende eines KAMPFES" und vor diesem Kampfende bereits alle ausgelegten Karten auf den Abwurfstapel gelangen.

Ein Verzicht auf den Kampfbeginn erfüllt nicht die SF von "Oktak", also darf man in dem Fall auch nicht nachziehen.

Infl 608 Hyla "Rückkehr"

Sonderfunktion: "Jetzt darf ich aus meinem Abwurfstapel 1 Hyla-Karte auswählen und gegen "Rückkehr" austauschen."

Wenn ich die Sonderfunktion von Hyla "Rückkehr" nicht nutzen möchte (oder kann), dann wird Hyla "Rückkehr" regulär offen an der Seite des Spielplans, die den "Anführern" gegenüberliegt, ausgelegt. Dies gilt auch, wenn ich erst beim Durchsuchen meines Abwurfstapels feststelle, dass er gar keine Hyla enthält. Eine Hyla-Karte, die eventuell beim Gegner ausliegt, wandert auf seinen Abwurfstapel.

Ich darf mit "Rückkehr" auch eine eigene Hyla abwerfen und diese soeben abgeworfene Hyla mittels der SF von "Rückkehr" wieder auslegen.

KRISTALLKARTEN

Kristallkarten (allgemein)

Eine ausgelegte Kristallkarte gilt als "aktiv". Sie kann also mit Vulca 28 "Rufe den Dunklen Meister" auf die Hand zurückgenommen werden und mit Khind 06 "Top Dog" abgeworfen werden.

"Ich muss..." (die Auslegebedingung) in der Sonderfunktion kann NICHT ignoriert werden. Der restliche Teil der Sonderfunktion ("Wenn ich...") kann zwar während des Spiels ignoriert werden, jedoch bezieht sich die Sonderfunktion der Kristallkarten auf das "Gewinnen" (nach Ende des Spiels). Zu diesem Zeitpunkt wirken keine Karten mehr, die die Sonderfunktion der Kristallkarten ignorieren können.

Kristallkarten sind Aktionskarten vom Typ "Errungenschaft" (nicht etwa "Einfluss").

Blue Moon Karten-FAQ, verfasst von Xelethotiras – xelethotiras@blue-moon-fans.com
Überarbeitet für die Buka von Ruwenzori – ruwenzori@cityweb.de

Vielen Dank an Sebastian Rapp von Kosmos für die klaren Antworten, dem Blue Moon Spieletester Christopher Dearlove für die unverzichtbaren englischen FAQ, allen Blue Moon Fans, die immer bemüht sind, regeltechnische Unklarheiten aufzudecken und zu beantworten und last but not least Reiner Knizia für dieses wundervolle Spiel.