



Elfheim Eagles

Spezial Regeln

Das Elfheim Eagles Team besteht aus Spielern, die ihre Leistung während des Spiels verbessern können. Jeder Spieler hat zwei Karten, die ihm entsprechen: eine normale Version, die zu Beginn des Spiels genutzt wird, sowie eine verbesserte Version namens "Veteran", die er im Laufe des Spieles erhält. Dafür haben sie keine Team Verbesserungskarten

Legen Sie bei der Aufstellung alle goldenen "Veteranen"-Karten der Spieler auf einen separaten Stapel:

(Verwechseln Sie diese Karten nicht mit den Starspielern mit ihren charakteristischen Symbolen)

Wie kann man einen Spieler upgraden?

Jedes Mal, wenn du einen Kampf mit einer Team Verbesserungskarten als Belohnung gewinnst, ziehst du eine zufällige Veteranenkarte aus deinem Veteranendeck. Ersetze die normale Spielerversion deines Spielerdeck durch die verbesserte Version und mische dein Spielerdeck neu. Wenn du mehrere Team Verbesserungskarten gewonnen hast, ziehe so viele Veteranenkarten nach dem Zufallsprinzip und wähle eine.



Greenfield Grasshuggers

Spezial Regeln

Essensmarken:

Die Greenfield Grasshuggers führen eine neue Spielmechanik ein, die auf Essensmarker basiert.

Während der Vorbereitungsphase erstellt der Manager der Greenfield Grasshuggers einen Pool mit den

15 umgedrehten Essensmarker und mischt sie nach dem Zufallsprinzip zusammen.

Wenn ein Effekt einem Spieler einen Marker zuweist, zieht er zufällig ein Essensmarker aus dem Pool und legt es auf eine Spielerkarte entsprechend der Beschreibung. Zum Schluss wird der Effekt aufgedeckt. Der Effekt des Markers wird sofort angewendet.

Ein Essensmarker, der die Macht eines Spielers erhöht, ist aktiv, egal ob der Spieler steht oder liegt. Wenn der Spieler verletzt wird, kommt das Essensmarker den Vorrat zurück.

Jedes Mal, wenn ein Essensmarker in den Pool zurückkehrt wird es wieder umgedreht und alle Marker werden neu gemischt.

Wenn ein Manager keine Essensmarker aus dem Pool ziehen kann, wird die Fähigkeit auf seiner Karte ignoriert.



Neter-Khertet

Spezial Regeln

Unsterblich:

Die einzigartige Fähigkeit "Unsterblich" des Gruftprinzen verhindert, dass er zu Boden geht oder verletzt werden kann. Neter-Khertet Manager kann jeden Angriff, jedes Team-Upgrade oder Personal-Upgrade ignorieren, das ihn zu Fall bringen oder aus dem Spiel nehmen würde.

Pharao:

Das Team von Neter-Khertet hat eine exklusive Fähigkeit: Pharao. Wenn ein Spieler mit der Fähigkeit Pharao in einen Wettkampf eingesetzt wird, werden alle Pharao Aktionen in diesem Wettkampf ausgelöst.

Diese Fähigkeit



-> löst diese



Aktion aus:



Underworld Creepers

Spezial Regeln

Warpstein Fragment:

Die Spieler für die Underworld Creepers kommen mit Warpstein-Fragmenten ins Spiel.

Je mehr Spieler an einem Wettkampf beteiligt sind, desto stärker ist der Einfluss des Warpsteins auf das Spiel.



Anzahl der Warpsteine, die zu diesem Wettkampf hinzuzufügt werden, solange der Spieler nicht verletzt wird.



Anzahl der Warpstein die benötigt werden um die im Kartentext aufgeführte Fähigkeit des Spielers zu aktivieren.

Warpstein Fähigkeiten:

Spieler von Underworld Creepers können Fähigkeiten aktivieren lassen, wenn der Gesamtwert der Warpsteine gleich oder höher ist als die Fähigkeit auf der Karte des Spielers zeigt. Solange der Warpstein-Gesamtwert in dem Wettkampf vorhanden ist, wird die Spielerfähigkeit aktiviert.



Eine Fähigkeit mit diesem Symbol wird nur aktiviert, wenn die Anzahl der Warpsteine in dem Wettkampf 3 oder höher beträgt.



Das X bedeutet das jegliche Anzahl an Warpsteinen gemeint ist



Bruendar Grimjacks

Spezial Regeln

Mond Phase:

Während des Aufbaus legt der Manager der Bruendar Grimjacks die zweiseitige Karte "Mondphasen" neben die Spike-Magazin-Karte, mit dem Gesicht zur Morrslieb-Seite. Die Mondphasen Karte wirkt sich auf alle betroffenen Spieler bei allen Wettkämpfen aus. Zu Beginn jeder Runde wird die Mondphasen Karte auf die Seite „Morrslieb“ gedreht, dies ist die Mond-Startphase.

Wenn ein Bruendar Grimjacks-Spieler in einen Wettkampf eingreift, können je nach der aktuellen Mond Phase, einige seiner Fähigkeiten ausgelöst werden.

Wenn der aktive Mond auf der Seite von Morrslieb steht, aktiviert er nur Morrslieb-Fähigkeiten (● Symbol vor den Fähigkeiten und schwarzer Hintergrund).

Wenn der aktive Mond auf der Mannslieb-Seite ist, aktiviert er nur Mannslieb-Fähigkeiten (☾ Symbol vor den Fähigkeiten und normaler Hintergrund).

Mondphasenfähigkeiten gelten als aktiv, solange die Mondphasenkarte im Spiel ist.

Bruendar Grimjacks Spieler führen eine neue Pflichtfertigkeit ein: Mondphasenwechsel. Wenn ein Spieler mit dieser Fähigkeit in einem Wettkampf eingesetzt wird, muss man laut Regeln seine Fertigkeiten von links nach rechts spielen. Die Fähigkeit "Mondphasenwechsel" ist obligatorisch und wird immer als die letzte Fähigkeit gespielt. Wenn eine Fähigkeit aufgrund der aktiven Mondphase "Wenn du diesen Spieler für einen Wettkampf einsetzt" ausgelöst wird, löse die Fähigkeit immer zuerst aus. Als nächstes werden die Fähigkeiten des Spielers aktiviert. Wenn der Spieler dann noch steht, wende die Fähigkeit Mondphase ändern an.

Beispiel:



Ändere die Mondphase auf die Morrslieb Seite

Ändere die Mondphase auf die Mannslieb Seite



Bei diesem Beispiel wird als erstes die Mondphasen-Fähigkeit des Kartentextes aktiviert, in diesem Fall Sprinten. Danach geht es mit den oberen Fähigkeiten weiter, Passen, Sprinten und Mondphasenwechsel (auf Morrslieb).



Drakwald Beasts

Spezial Regeln

Mutationen:

Während des Spielaufbaus legt der Drakwald Beasts Manager die 11 Mutationskarten verdeckt vor sich ab um den Mutationsstapel zu bilden. Nimm die 4 blauen Horrorkarten und lege sie neben den Stapel mit den Teamplättchen ab. Blauer Horror gelten als Spielsteine und müssen immer neben dem Teamstapel gelegt werden.

Mutationen sind Karten, die durch Effekte anderer Karten zugewiesen werden. Wenn ein Spieler eine Mutationskarte erhält, ziehst du zufällig eine Mutationskarte vom Mutationsstapel und musst sie diesem Spieler zuweisen. Die Fähigkeiten der Mutationskarte müssen sofort abgehandelt werden, sobald du sie dem Spieler zugewiesen hast. Die Mutationskarte bleibt bis zur Ergebnisphase im Spiel, ist aber nicht mehr aktiv, wenn der Spieler zu Boden geht.

In der Vorbereitungsphase werden alle Mutationskarten gemischt und ein neuer Mutationsstapel für die nächste Runde erstellt.

Pinker und blauer Horror:

Der Pinke Horror ist ein besonderer Drakwald Beasts-Spieler, der in der Lage ist sich in 2 blaue Horrors aufzuspalten sobald er zu Boden geht. Wenn dieser Spieler zu Boden geht, musst du ihn abwerfen und 2 blaue Schrecken demselben Spiel zuordnen. Wenn ein Blauer Schrecken verletzt wird, musst du ihn aus dem Spiel nehmen und ihn neben deine Spielsteine legen.



Orcland Raiders

Spezial Regeln

"Chomp!"-Markern:

In der Vorbereitungsphase legen der Orcland Raiders Manager die 3 "Chomp!"-Marker vor sich ab. Wenn ein Effekt ein "Chomp!"-Marker einem Wettkampf zuweist, muss der Manager das entsprechende Marker auf dieses Spielfeld legen, sofern er noch Marker zur Verfügung hat. Ein "Chomp!"-Markern annulliert die nächste gegnerische Fähigkeit, die darauf aufgeführt ist. Sobald ein Gegner mit diesem Fertigkeitssymbol das Spielfeld betritt, kann er diese Fertigkeit nicht mehr einsetzen und der "Chomp!"-Markern wird abgelegt und ist für die restliche Runde nicht mehr Verfügbar (auch nicht für einen anderen Wettkampf)

Während der Vorbereitungsphase erhält der Orcland Raiders Manager alle 3 Marker wieder zurück.



Bögenhafen Barons

Spezial Regeln

Banner:

Bögenhafen-Barons verwenden eine Mechanik, die auf Bannermarker basiert. In der Vorbereitungsphase legt der Manager der Bögenhafen-Barons die 3 Bannermarken vor sich ab. Wenn ein Effekt ein Bannermarker einem Wettkampf zuweist, kann der Manager diesen Marker auf das Spielfeld legen sofern dieser Marker noch verfügbar ist. Bannermarken betreffen alle befreundeten Spieler, die an diesem Wettkampf teilnehmen. Wenn ein Banner einem Wettkampf zugewiesen wird, kann es nur durch Teamverbesserungskarten bewegt oder abgeworfen werden.



Während der Ergebnisphase bekommt der Manager der Bögenhafen Barons 1 Fan



Alle Spieler der Bögenhafen Barons in diesem Wettkampf haben +1 Stärke



Alle Spieler der Bögenhafen Barons in diesem Wettkampf haben eine Neue Fähigkeit: „Bleib Standhaft“ (Wenn dieser Spieler den Ball hat, kann er nicht von gegnerischen Spielern getackelt werden)



Evil Gitz

Spezial Regeln

Giantischer Squig:

Giantischer Squig ist ein Spieler, der aus 2 Karten besteht. Sie müssen die 2 Karten (Teil 1 und Teil 2) gleichzeitig auf der Hand haben, um ihn in einen Wettkampf spielen zu können. Wenn du diesen Spieler einem Wettkampf zuweist, ziehst du einen neuen Spieler aus deinem Mannschaftsstapel auf deine Hand.

Wenn du nur einen Teil dieses Spielers hast, kannst du ihn zu Beginn deines Zuges abwerfen, um eine neue Karte von deinem Mannschaftsstapel zu ziehen.

Verzehren:

Einige Evil Gitz Spieler führen eine neue Fähigkeit "Verzehren" ein. Sie können bestimmte Spieler verzehren um stärker zu werden. Wenn ein Spieler einen anderen Spieler verzehrt, legt er den verzehrten Spieler unter seine Karte. In der Ergebnisphase addiert man die stehende Stärke des verschlungenen Spielers dazu.

Nach der Auswertung werden die Verzehrten Spieler ganz normal auf den Ablagestapel gelegt.